



LA CONSTRUCCIÓN DEL HÉROE INFANTIL

Aplicación del mito del héroe en el Renacimiento de *Walt
Disney Animation Studios* (1989-1999)

**MÁSTER EN GUION, NARRATIVA
Y CREATIVIDAD AUDIOVISUAL**

JULIO 2023

EVA BETANCOR SOSA

TUTORA: MARÍA ÁNGELES MARTÍNEZ GARCÍA

*“Las flores que han florecido bajo la adversidad
son las más bellas de todas.”*

– El Emperador, *Mulán* (Bancroft & Cook, 1998)

Resumen

Los mitos han servido como inspiración para la confección de un catálogo de héroes contemporáneos en el cine, con especial atención a los cuentos de hadas en el género animado. El objetivo principal de esta investigación fue identificar en qué medida se aplica la morfología del héroe mitológico en los protagonistas de las películas estrenadas por *Walt Disney Animation Studios*. La técnica de recogida de datos estuvo basada en el análisis de contenido cualitativo, donde se pudo establecer una ficha de análisis y libro de códigos como instrumento. La muestra estuvo compuesta por los largometrajes no fragmentarios estrenados por el estudio de animación *Disney* entre 1989 y 1999, es decir 10 películas en total. De acuerdo con el análisis realizado, se pudo confirmar que la morfología del héroe mitológico se ve reflejada en gran medida en la selección de películas, pero a modo de punto de partida y esqueleto a seguir. Los datos sugieren que el estudio de animación ha modificado el patrón atendiendo a las exigencias del guion y el formato audiovisual en cuestión, prescindiendo de rasgos heroicos y alternando fases del viaje del héroe. Además, complementa el modelo arquetípico con recursos de otros ámbitos como el teatro o adapta a los personajes a los movimientos sociales contemporáneos.

Palabras clave: *mito, héroe, viaje del héroe, cine, Disney*

Abstract

Myths have served as inspiration for the preparation of a catalogue of contemporary heroes in films, with special attention to fairy tales in the animated genre. The main objective of this research was to identify to what extent the morphology of the mythological hero is applied to the protagonists of the films released by *Walt Disney Animation Studios*. The data collection technique was based on qualitative content analysis, where it was possible to establish an analysis sheet and codebook as an instrument. The sample consisted of the non-fragmentary feature films released by the Disney's animation studio between 1989 and 1999, i.e. 10 films in total. According to the analysis carried out, it was possible to confirm that the morphology of the mythological hero is largely reflected in the selection of films, but as a starting point and a follow up blueprint. The data suggests that the animation studio has modified the pattern in response to the demands of the script and audio-visual format at issue, dispensing with heroic traits and alternating phases of the hero's journey. Moreover, it complements the archetypal model with resources from other fields such as theatre or adapts characters to contemporary social movements.

Keywords: *myth, hero, hero's journey, film, Disney*

Índice

1. Introducción	5
2. Marco teórico	7
3.1. El mito	7
2.1.1. Origen y evolución	8
2.1.2. Estructura	13
2.1.4. Características	16
2.1.5. Funciones.....	18
2.2. El héroe	20
2.2.1. Inconsciente colectivo y arquetipos	21
2.2.2. Definición y morfología	22
2.2.3. Funciones.....	26
2.2.4. Variantes y clasificaciones	27
2.2.5. Viaje del héroe.....	30
2.2.6. Revisiones del monomito	35
2.3. Animación	41
2.3.1. Precedentes y pioneros	42
2.3.2. Los primeros estudios de animación	44
2.3.3. La era dorada	46
2.3.4. La animación digital	47
2.4. <i>Walt Disney Animation Studios</i>	50
2.4.1. Primeros pasos en la industria	50
2.4.2. Salto a los largometrajes	52
2.4.3. Cambio de rumbo	54
2.4.4. <i>Disney sin Walt</i>	56
2.4.5. El renacimiento de los estudios.....	57
2.4.6. <i>Disney</i> en el nuevo milenio.....	58
3. Objetivos e hipótesis	60
4. Metodología	62
5.1. Proceso de selección.....	62
5.2. Muestra.....	63
5.3. Técnica de recogida de datos	66

5. Resultados.....	70
6.1. Tipología.....	70
6.2. Rasgos	72
6.2.1. Infancia	73
6.2.2. Desvalimiento	74
6.2.3. Motivación.....	77
6.2.4. Cualidades	80
6.2.5. Humanismo.....	85
6.2.6. Transformación.....	89
6.3. Viaje	93
6.3.1. Primer acto	94
6.3.2. Segundo acto	98
6.3.3. Tercer acto.....	102
6. Discusión.....	107
7. Conclusiones	117
8.1. Limitaciones, aprendizaje y recomendaciones.....	119
8. Referencias.....	121
9. Filmografía	126
10. Apéndice A. Revisiones del viaje del héroe	132
11. Apéndice B. Épocas <i>Walt Disney Animation Studios</i>.....	133
12. Apéndice C. Libro de códigos	135
13. Apéndice D. Volcado de datos	138

1. Introducción

El estudio acerca de la influencia de los mitos en los seres humanos ha sido un tema de constante interés para diversos campos de investigación como la historia, la psicología o la comunicación. Desde el nacimiento de las sociedades arcaicas, dichas narraciones han servido como vehículo para explicar y comprender el origen de la realidad a partir de las hazañas de personajes semidivinos enclavados en un tiempo atemporal, adoptando así un carácter sagrado. Su inicial difusión oral se encargó de promover su expansión y variabilidad entre pueblos, pero siempre manteniendo un esqueleto o patrón base. Sin embargo, la escritura no tardaría en detener el afán de apropiación e instaurar los grandes relatos mitológicos que conocemos hoy. Como consecuencia, durante el Renacimiento se empieza a cuestionar el valor explicativo de los mitos, un dilema entre el razonamiento científico y el planteamiento cualitativo dentro de lo irracional que ha generado debate hasta la época contemporánea. Mediante su estudio, se ha podido comprobar que el mito pervive porque ha servido para heredar modelos de conducta desde esas primeras sociedades hasta la nuestra a través de la figura del héroe.

El héroe mitológico nace para reivindicar la condición humana e inspirar a un público anhelante capaz de extremar la adoración. Al igual que la estructura mitológica, la morfología de este arquetipo sigue una serie de rasgos comunes, basados principalmente en las ideas de Otto Rank y Joseph Campbell, que se replican a lo largo del catálogo de relatos disponibles. Estos han servido como punto de partida temático y estético para narraciones procedentes de la literatura hasta transmutar a los emergentes medios y formatos, como puede ser el cine. Definir este material como fuente permite a los guionistas plantear tramas semejantes a aquellas que fascinaron a los primeros seres humanos, además de asegurar la familiarización de sus protagonistas con los espectadores. De este modo, logran concebir héroes modernos que responden a las necesidades de las sociedades contemporáneas y la accesibilidad de estas obras contribuye a la perduración del mito.

Tomando esta panorámica como cimiento, el propósito de este trabajo es extraer los atributos característicos del héroe mitológicos expuestos por los principales autores del campo de investigación para verificar la vigencia de estas fórmulas en un género cinematográfico específico como es la animación. Para ello, se reducirá la población a una compañía en particular, *Walt Disney Animation Studios*, por su recorrido casi centenario en la industria que ha proporcionado innovaciones y contribuciones narrativas. De su catálogo se seleccionará la época que conforma la década entre 1989 y 1999 por contener algunas de las películas que marcaron un antes y un después en el medio. A su vez, mediante este análisis de contenido sumamente cualitativo se podrá comprobar en qué medida el estudio de animación ha incorporado sus propias variables al patrón morfológico y estructural.

El interés por este tema origina primordialmente en la incidencia de la naturaleza desvalida de los protagonistas de estas historias; personajes incomprendidos que se ven sorprendidos por un viaje inesperado que les encamina hasta el enaltecimiento de

aquellos que inicialmente los rechazaban. Héroes de corazón gentil que resuenan con el público. Sumado a ello, la contribución de *Una guía práctica de El poder del mito de Joseph Campbell* por Vogler (1985) al desarrollo de los largometrajes de la muestra adelanta la influencia del monomito en estas obras en una oportunidad para ahondar en la figura de sus héroes. Aun así, la razón por la cual este trabajo puede resultar de gran envergadura es por contrastar el viaje heroico con la caracterización habitual de este arquetipo, una aportación de la que apenas existen referencias bibliográficas dentro del ámbito de la animación cinematográfica. No obstante, en el momento de precisar las conclusiones de la investigación se tendrá en cuenta las limitaciones que derivarán del tamaño del estudio y el nicho al que se dirige.

2. Marco teórico

3.1. El mito

Para poder comprender al héroe mitológico y profundizar en los rasgos que lo configuran, primero es imprescindible llevar a cabo un repaso de la unidad que lo sustenta: el mito. La mitología ha sido investigada ampliamente desde diferentes perspectivas y ha servido como fuente referencial de diversas vertientes de la comunicación y cultura; desde los antiguos escritos, pasando por el cine hasta los videojuegos. No obstante, sorprende encontrar que el significado del término *mito* ha sufrido variaciones entre los estudiosos de su campo hasta tal punto que, a día de hoy, no existe un consenso en su definición. El uso libre de la palabra lo ha dotado de una connotación de ficción, ilusión y fábula, mientras que para etnólogos, sociólogos e historiadores de religiones ha tenido una caracterización de modelo ejemplar y tradición sagrada desde las sociedades arcaicas (Cencillo, 1998, p. 3; Eliade, s.f., p. 3). Sumado a esto, García Gual (2003, p. 13) se percata de que los mitólogos emplean la palabra con significados vagos y Cencillo (1998) critica que además se esconden detrás de su contextualización, rasgos diferenciales, componentes y estructuras (p. 8).

Por otro lado, Eliade (s.f.) está convencido de que dicho desacuerdo nace de la dificultad de encontrar una definición inequívoca que tome en consideración tanto los mitos de las sociedades arcaicas, como las tradicionales, y sus respectivas utilidades. Incluso se puede decir que esto es algo que no ocurre porque muchas veces la predominancia de la mitología griega hace desatender sus numerosas variantes geográficas. Por ello, recalca que “el mito es una realidad cultural extremadamente compleja, que puede abordarse e interpretarse en perspectivas múltiples” (p. 5). Sin embargo, este autor termina inclinándose por un análisis del término en donde “el mito cuenta una historia sagrada; relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los «comienzos»” (Eliade, s.f., p. 5). El hecho de que limite esta definición únicamente a aquellos mitos primitivos apoya la versatilidad del concepto y sus fluctuaciones en el tiempo. Por ahora, no se prescindirá de este significado porque será de utilidad a la hora de tratar las características comunes a lo largo de la mitología.

Más allá, es indispensable acudir al Diccionario de la Real Academia Española (s.f.) en busca de una revisión actualizada de *mito*, donde su primera acepción lo concreta como: “Narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico”. Sorprendentemente, su definición no difiere tanto de aquella que se aplica a civilizaciones arcaicas, por lo que resulta conveniente retornar a sus raíces. En cuanto a su etimología, *mito* proviene del griego *mythos* y significa, ante todo, palabra. Este puede adoptar diversas formas como narración, discurso, cuento o relato (García Gual, 2003, p. 14; Kerényi, 2009, p. 13). Aun así, originalmente *mythos* compartía raíz con la nomenclatura *logos*, la cual también significa palabra. La dicotomía *mythos-logos* ha pervivido desde hace siglos, pero poco a poco cada concepto se ha ido distinguiendo (Duch, 1998, pp. 46, 75-83).

La palabra correspondiente a *logos* está cimentada en la razón, es aquella que se refiere al cálculo, el análisis mental, la reflexión o la discusión. Se puede decir que se trata del método científico, encomendado a utilizar la sistematización y el pensamiento discursivo para operar de manera lógica. Mientras tanto, la palabra mítica (*mythos*) se enfoca en revelaciones de la divinidad, poderosa y autoritaria. Además, aquello que se evoca con el mito desde la intuición, lo irracional y simbólico, sirve para transmitir conocimientos y sentimientos (Duch, 1998, pp. 77-78; Cencillo, 1998, pp. 503-504; García Gual, 2003, pp. 13-15; Lévi-Strauss, 1987, pp. 26-36). Pese a esta diferenciación, Martínez (2006) intuye que existe una complementariedad entre *mythos* y *logos* porque ambos tienen relación con “la voluntad del ser humano de localizar un orden en aquello que se presenta como desorden” (pp. 54-55). Una premisa que gana envergadura si se vincula al planteamiento realizado por Duch (1998) donde coloca esta simbiosis como dos modos humanos de conciencia, irreductibles entre ellos, pero inseparables (p. 81).

Aun así, indagando en otros referentes bibliográficos volvemos a hallar distintos puntos de vista y contradicciones respecto al término *mythos*. Si se acude a Platón, el filósofo considera el concepto como un medio para plasmar el futuro de los hombres y el mundo, en donde se incide en verdades que escapan de la razón (Ferrater Mora, s.f.), pero, por ejemplo, Eliade (s.f.) propone que su vocablo original sería el equivalente a “lo que no puede existir en la realidad” (p. 3). Por otro lado, para una construcción más elaborada de su raíz, García Gual (2003) dictamina que se trata de un “relato tradicional que refiere la actuación memorable y paradigmática de unas figuras extraordinarias - héroes y dioses- en un tiempo prestigioso y esencial” (p. 14), coincidiendo en gran parte con la propuesta actual de la Real Academia Española.

Todo lo expuesto alimenta la teoría de que la mitología es un campo de estudio abierto a modificaciones y variantes, a lo que Duch (1998) se refiere como la inconsistencia del mito (p. 50). Barthes (1999, p. 115) secunda esta opinión marcando el concepto mítico como inestable ya que exige al mitólogo a lidiar con neologismos. En suma, llegar a una definición cerrada supondría delimitar, rechazar matices complementarios y contradecir su esencia (Duch, 1998, pp. 54-55). Al tratar con el mito, esta Martínez (2006) opta por una perspectiva de sujeto definidor que va más allá de una imponente definición, en donde se aceptan transformaciones (p. 42), concluyendo que “el mito es, por tanto, un lenguaje de segundo orden, ambiguo, que presenta los problemas fundamentales de una sociedad, potenciando el valor comunicativo” (p. 58).

2.1.1. Origen y evolución

Antes de seguir indagando en el contenido del mito como tal, es conveniente plasmar una contextualización acerca de las transformaciones de la mitología a lo largo de la historia, desde sus orígenes, pasando por su evolución, hasta las maneras en las que ha pervivido y proliferado hasta alcanzar su situación actual. Los mitos, al igual que otros formatos narrativos de leyendas y relatos poéticos, han servido como vehículo desde las primeras civilizaciones para venerar a sus héroes, reyes y príncipes nacionales, muchas veces fundadores de religiones, ciudades o imperios (Rank, 1981, p. 9). Todas las religiones asiáticas y mediterráneas importantes cuentan con un catálogo mitológico

porque estas han existido en todas las sociedades humanas y en todos los periodos de tiempo. Tampoco se ha visto mucha diferencia entre las civilizaciones menos desarrolladas y aquellas que evolucionaban gracias al empujón de la ciencia y la tecnología, por lo que se puede decir que el mito ha perdurado desde las fases incipientes del ser humano (Duch, 1998, p. 13; Eliade, s.f., p. 4).

El origen de los mitos se remonta a la condición más humana que recae en el deseo de obtener conocimiento. Su objetivo era paliar “el hueco existencial del ser humano y contribuir con ello a su propia seguridad y confianza” (Martínez, 2006, p. 62), una idea que se afianzará más adelante al repasar sus bases funcionales. Esas primeras narraciones plasmaban un estado primordial que se encargaba de justificar las conductas y acciones del ser humano. Por ende, se les denomina mitos primitivos, arcaicos y/o tradicionales. Eliade (s.f.), que centra su estudio en esta clase de mitos, considera que están “vivos” porque operan como modelos para las sociedades y, por ello, dotan de valor y significado a la existencia (pp. 3, 5). Por tanto, no es sorpresa alguna que su contenido estuviera centrado en la explicación de los comienzos del universo, la cosmogonía y teogonía, y en el destino final del ser humano, la escatología (García Gual, 1989, p. 13).

Desde este punto de partida, quedaría por localizar dónde se engendró el primer mito, algo que para Rank (1981) no vale la pena contemplar porque no existe evidencia suficiente y únicamente nos podríamos basar en conjeturas (p. 12). Un dato que sí que es posible justificar es que, aunque se llegó a considerar la India como fuente principal de los mitos primitivos, más tarde se confirmaría que era más probable que esta fuera Babilonia. Uno de los aspectos de la evolución inicial de los relatos mitológicos que se ha tratado con exhaustividad son las teorías que explican su variabilidad y difusión global. Entre ellas encontramos tres hipótesis marcadas y que se describirán seguidamente: los pensamientos elementales basados en la idea de pueblo, el origen común o primario, y la teoría del préstamo o de la migración (Rank, 1981, pp. 9-11).

- **Los pensamientos elementales:** Presentes en la idea del pueblo de Bastian (1868, como se citó en Rank, 1981, pp. 9-10), y expandida por Bauer (1882), para explicar la vasta distribución de los mitos de los héroes. Estos se basan en la "disposición uniforme de la mente humana y del modo en el que se manifiesta, que, dentro de ciertos límites, serían idénticos en todo tiempo y lugar" (Rank, 1981, p. 11). Esta creencia fue la dominante durante una extensa época porque se pensaba que los rasgos míticos similares de la psiquis humana ayudarían a establecer la fuente de los contenidos recurrentes (Rank, 1981, pp. 12-14).
- **El origen común o primario:** Benfey (1859, como se citó en Rank, 1981, pp. 10-11) habla de una propuesta opuesta a los procesos cerebrales humanos donde manifiesta la existencia de un origen común o primario que se esparce por todo el mundo. Como si se tratara de una onda expansiva, los relatos legendarios y folklóricos nacerían en un lugar específico, en este caso la India, y se irían distribuyendo poco a poco, empezando hacia sus pueblos más cercanos hasta alcanzar el mundo entero.

- **La teoría del préstamo o de la migración:** En esta versión alternativa de la hipótesis de Benfey, los mitos originarían en pueblos específicos de Babilonia y, en lugar de difundirse desde un epicentro y de manera individual, atravesarían todo el mundo mediante el comercio y tráfico de la tradición oral o de influencias literarias. Consecuentemente, las civilizaciones en contacto con estos novedosos relatos míticos los terminarían adoptando como propios (Rank, 1981, pp. 10-11).

En los tres casos, los rasgos míticos se mantendrían prácticamente intactos durante cada proceso. Esto conllevaría a referir a la idea de interdependencia de las estructuras míticas como ley básica de la naturaleza de la mente humana. En ella se defiende que, mientras sea posible copiar algo existente, no se ahondará en los esfuerzos de crear nada nuevo. Esto justificaría que, pese a que se han registrado variantes de textos preexistentes, no han aparecido nuevos mitos. De esta apropiación de los contenidos partiría una construcción mítica independiente porque los vagos recuerdos de ese primer mito que se tomó prestado no son lo suficientemente sustanciales como para reproducir el relato. Por este mismo motivo los temas esenciales pueden recuperarse y verse plasmados en nuevos contenidos (Eliade, s.f., p. 69; Rank, 1981, pp. 10-12).

Rank (1981) es uno de los muchos investigadores contemporáneos que han pasado a apoyar la teoría de la migración y el plagio como origen del mito del héroe, pero estas no son incompatibles con otras creencias como, por ejemplo, la de los pensamientos elementales. Esto se debe a que la mayoría de las teorías coinciden en que los mitos parten de un prototipo antiguo, con un origen indeterminado. Para solventar los desacuerdos, algunos estudiosos del campo de creencias opuestas han impuesto una opinión conciliadora que aclara que “pese al origen múltiple de los relatos independientes, es necesario conceder que debe haber existido un intercambio sumamente extenso y ramificado, junto al origen común de los conceptos, en los pueblos antiguos” (Rank, 1981, p. 11).

Dejando de lado la transmisión como tal y los fenómenos de apropiación, también se debe considerar que la oralidad trae consigo la inevitable transformación y actualización de las narraciones. Esos primeros viajeros, misioneros y etnógrafos iban modificando y reinterpretando los mitos al ser relatados. Así, se vieron influenciados y enriquecidos por diversas culturas e individuos con mayor ingenio (Eliade, s.f., pp. 4-5). Por otra parte, García Gual (1989) apunta que, aparte del modelo individual, otra forma de transmitir los relatos míticos era de manera colectiva dentro de las familias (p. 28). Sumado a esto, el fuerte vínculo entre las sociedades arcaicas y la religión a la que se regían, motivaría la implantación de una costumbre ceremonial para recordar su historia mítica: el rito. Al recitar los mitos, se procuraba mantenerlos actualizados con periodicidad por la creencia de que los acontecimientos obedecían a un carácter cíclico y circular capaz de rehacer las figuras míticas (Cencillo, 1998, p. 20; Eliade, s.f., pp. 8-11).

No obstante, esta tradición entraría en crisis y se vería fracturada por el nacimiento de la escritura. Dicho hito marcaría la evolución del mito porque, a diferencia de la oralidad, esta vía de comunicación daría pie a “la fijación de la memoria colectiva”

(García Gual, 1989, p. 31). Los rapsodas, mitógrafos, teólogos, ritualistas e individuos como Hesíodo y Homero se encargaron de regular las tradiciones mitológicas y transmitir las *Grandes Mitologías* a través de este soporte (Eliade, s.f., pp. 4, 75-76). Con su difusión y sistematización, los mitos se convirtieron en textos estables y asentados, frenándose así su fluidez y afán de modificación. Asimismo, gracias a la posibilidad de preservación brindada por la escritura, los textos mitológicos pasaron a ser referentes explicativos para futuras generaciones (Kerényi, 2009, p. 15), imprescindibles para desencadenar la cultura contemporánea (Duch, 1998, p. 81).

Tras la democratización de la escritura, el mito y su poder explicativo recibieron una gran atención durante la Edad Media. Específicamente, en el Renacimiento surge el dilema de la verdad y la realidad de los mitos (Ferrater Mora, s.f.). En esta época, su presencia es múltiple en varios ámbitos de la vida cultural del ser humano y se exhibe como un lenguaje simbólico en el que los artistas se refugian para expresar sus comprensiones del mundo. Entonces será cuando el mito se aleje de la religión para apropiarse de un carácter estético (García Gual, 1989, pp. 63, 67) y exista una confusión entre los conceptos de mito e historia. Tanto fue así, que la sociedad contemporánea terminaría sustituyendo la mitología y sus respectivas funciones por la historia (Lévi-Strauss, 1987, p. 74).

A lo largo de la Edad Moderna, el concepto del mito se transforma en valores concretos como la sabiduría, la razón o el progreso, y surgen dudas en relación a similitudes a otras ideas como los modelos o estereotipos (Duch, 1998, pp. 129, 133). Consecuentemente, *mythos* y *logos* quedan totalmente diferenciados y el mito queda relegado por el dominio de la ciencia y lo cuantitativo. Además, con la llegada de la época contemporánea, lo que una vez se consideró como una necesidad cultural adopta paralelamente una correspondencia de ficción y fantasía (Eliade, s.f., p. 3). No obstante, durante el siglo XX se vuelve a visitar la mitología seriamente porque, durante la época de entreguerras, el hombre moderno se percata de que la ciencia no guarda todas las respuestas y precisa de planteamientos cualitativos para apoyar sus explicaciones (García Gual, 1989, pp. 104-126; Lévi-Strauss, 1987, pp. 48-49).

García Gual (1989) bautiza este fenómeno como la **rehabilitación del mito** y se produce a través de la lección alegórica (pp. 46-50). Ésta se basa en los sentidos y el proceso reflexivo que experimenta el receptor cuando interactúa con el mito en cuestión y es uno de los factores que ayudan a comprender el valor y eficacia de los mitos en la sociedad moderna (Kerényi, 2009, p. 14). Para Pòrtulas, los mitos producen “la sensación de significar algo más” (Kerényi, 2009, p. 14) porque intentamos buscar un significado secundario a esos relatos que nos resultan familiares desde un inicio. Dicho fenómeno se remonta a finales del siglo VI a.C., donde alegoristas como Teágenes de Regio se encargaban de aclarar los significados que yacían en el subtexto de los mitos homéricos. Como apunte, también existe otra perspectiva opuesta que coloca a los mitos como *tautegóricos*, es decir, que se centran en un concepto, idea o lección que se repite una y otra vez (Kerényi, 2009, pp. 14, 16). Sin embargo, por cuestiones de interés, se esta se omitirá en el presente análisis.

En síntesis, la interpretación alegórica o simbólica consiste en encubrir en el mito, mediante metáforas y símbolos, un lenguaje cifrado que debe ser interpretado. Esta dualidad entre lo simbólico y lo racional refuerza la existencia de un equilibrio entre *mythos* y *logos*. Es más, en la época contemporánea se recogen tres corrientes complementarias: el simbolismo, el funcionalismo y el estructuralismo. La primera centra el mito alrededor de una manera de comprender y expresar el mundo desde la intuición, algo ilógico. Mientras tanto, el funcionalismo versa sobre la función social que refleja la mitología sobre las civilizaciones a través de tradiciones y normas de convivencia. Por último, el estructuralismo reflexiona acerca de significaciones secundarias escondidas bajo una estructura entramada (Duch, 1998, pp. 283, 341-342; Eliade, s.f., p. 73; García Gual, 1989, pp. 104-126).

El final de este recorrido evolutivo lleva a la tendencia actual, en donde confluyen dos clases de mitos diferenciados. En primer lugar, están aquellos **mitos clásicos** que han sobrevivido desde tiempos ancestrales, además de evolucionar y sufrir alteraciones con el impulso de procesos como la migración moderna o la aparición de la escritura. Martínez (2006) apunta que “hablamos de dominante mítica si un texto se nutre del mito y se trata fundamentalmente de lo que nosotros hemos dado en llamar relatos míticos, puesto que tienen un fuerte componente narrativo” (p. 43). Mientras tanto, los **mitos contemporáneos o efímeros** son aquellos que están siendo creados y difundidos en la actualidad en mayor medida por los medios de comunicación de masas. El gran rasgo diferenciador es que este último no trata de relatos, sino de figuras a seguir por comunidades específicas cuyas acciones se salen del *establishment* para ser transgresoras. Como ejemplo estarían los grupos musicales (*The Beatles*), líderes políticos (Nelson Mandela) o actores y actrices de cine (Marilyn Monroe) (Bauzá, 2007, pp. 160-172; Eliade, s.f., p. 87). Sin embargo, el nombre de esta clase puede resultar paradójico debido a que sí que son capaces de subsistir durante décadas.

Aun así, e independientemente de su tipología, el mito perdura en el tiempo porque “es una laboriosa y activa fuerza” a la que no se deja de recurrir (Malinowski, s.f., p. 37). Desde los inicios de su expansión y desarrollo, se ha recurrido a este campo como fuente de temas y argumentos universales que se pueden decorar y modificar al gusto por su gran fuerza imaginativa y amplio repertorio de imágenes (García Gual, 2003, pp. 15-16). Para Pòrtulas (Kerényi, 2009), la fascinación que ha perdurado a lo largo de los años por la mitología y sus héroes protagonistas reside en el placer de escuchar y narrar historias interesantes, algo innato en la condición humana. Sin importar que esas narraciones ya sean conocidas o resulten parecidas a otras, el ser humano se siente atraído por textos que resultan lejanos y extraordinarios. Su razonamiento se basa en que mientras esas historias nos atrapen, vamos a disfrutarlas (pp. 13-15), pero su permanencia y su relevancia en el tiempo también descansa en las propiedades que lo configuran.

2.1.2. Estructura

Aunque el mito suele hacer referencia a tiempos pasados, sus acontecimientos forman una estructura que refiere simultáneamente al pasado, presente y futuro. Por ello, a la hora de elaborar un análisis del relato mitológico, este se puede definir a partir de un sistema temporal permanente que combina una doble estructura. Por una parte, tiene una estructura de tiempo reversible y ahistórica que supone el nivel del lenguaje, y por otra, un sistema de tiempo irreversible e histórico que consiste en el habla. Esta composición doble lo hace pertenecer simultáneamente al dominio del habla y de la lengua, combinando sus propiedades en un tercer nivel superior de naturaleza lingüística que es la frase (Lévi-Strauss, 1977, pp. 188-191). Esta es una forma del discurso dependiente del lenguaje que relata una historia y que tiene un sentido en base a la interacción entre los distintos elementos que conforman el mito (Losada Goya, 2010, p. 21). A continuación, se justificará cómo dichos componentes son semas emblemáticos y símbolos generados a partir de la vida inconsciente.

Como toda entidad lingüística, el mito se integra por unidades constitutivas. Lévi-Strauss (1977) nombra dichos elementos como unidades constitutivas mayores o **mitemas**. Estas son los componentes más pequeños o frases más cortas que forman el mito y que, al unirse, funcionan como secuencias internas que conceden a la narración una estructura o esquema permanente. En ese sentido, tienen una estructura sincrónico-diacrónica que la caracteriza, lo que significa que sus elementos se ordenan en secuencias diacrónicas (lineales) y son leídas sincrónicamente a modo de columnas. Sumado a esto, son capaces de encubrir, detrás de una narración ordinaria y dentro de una estructura profunda, una significación alternativa (Lévi-Strauss, 1977, pp. 191, 209). Otros autores como Cencillo (1998) denominan esta unidad de significado mínima como **mitologemas**; símbolos míticos que constan de una representación y de, por lo menos, dos significados. Esto refuerza que muchos de los mitologemas no sean suficientes por sí solos y que necesiten estar unidos a otros mitologemas en una cadena sémica o simbólica para conformar un significado (pp. 53, 59, 66). En cualquier caso, ambos conceptos se presentan de forma latente o patente, y pueden ser reconocidos o aislados en frases (Losada Goya, 2010, p. 21) para posteriormente ser analizados en profundidad.

En ocasiones, una única frase o mitema puede constituir un relato mítico al evocar una relación con otros textos míticos dentro de una misma narración (Losada Goya, 2010, pp. 21-23). Aun así, dichos mitemas tienen presencia obligatoria y fundamental en toda variante de un mito, a diferencia de otros elementos secundarios que, independientemente de que sucedan o no, nunca van a alterar su estructura. En su análisis estructural, Lévi-Strauss (1977) considera todas las variantes del mito por igual y localiza correlaciones entre ellas (pp. 197-199). Asimismo, ordena las variantes de varios mitos en una disposición seriada de unidades mínimas que presentan una estructura simétrica cuando se comparan entre sí. Para ello ejemplifica este suceso con el mito de Edipo, donde es necesaria la presencia del mitema de una relación exagerada entre un hijo con su madre, mientras que se puede prescindir de, por ejemplo, el tema secundario del suicidio de una madre (Lévi-Strauss, 1977, pp. 197-204).

2.1.3. El mito como sistema de comunicación

Para poder entender las propiedades del mito en la actualidad, en especial todo lo referente a su significado, hay que considerarlo como parte de la lingüística y recurrir a la semiología. Esto ayudará a entender los elementos que lo componen y su respectivo funcionamiento. El semiólogo Barthes (1999) dedicó su libro *Mythologies* a estudiar el concepto como sistema. Este describe **el mito como un habla específica** que necesita cumplir una serie de condiciones para obtener esta denominación (p. 108). Aquí se debe matizar que el estudioso entiende los términos lenguaje, relato o discurso como una extensión del habla, correspondiéndose a “toda unidad o toda síntesis significativa, sea verbal o visual” (Barthes, 1999, p. 109). Por ende, el mito consistiría, ante todo, en un sistema de comunicación o mensaje: un modo de significación (Barthes, 1999, p. 108).

En este sentido, este autor opina que todo discurso puede ser un mito dependiendo de la forma en la que se narre y el uso social que lo justifique. Los relatos podrán alcanzar la condición mítica siempre y cuando el ser humano lo desee así, y esta será de duración determinada debido a que “el mito es un habla elegida por la historia” donde los mitos eternos no existen (Barthes, 1999, p. 108). Además, estos discursos se limitan al canal oral, sino que pueden llegar a nosotros a través de distintos medios o soportes, sean escritos o representativos, siempre que estos signifiquen algo (Barthes, 1999, p. 108). Este apunte permite enmarcar las piezas cinematográficas como potenciales mitos, una afirmación que marcará esta investigación.

Antes de proceder, es indispensable hacer un repaso del sistema lingüístico de la lengua común u objeto por ser precedente del sistema del mito. En síntesis, las unidades que lo conforman no sólo son la base para su comprensión, sino de su posterior composición. En primer lugar, la lengua se fundamenta en la relación entre tres términos diferenciados: el significante, el significado y el signo o sentido. Para el lingüista Saussure, su análisis particular de la semiología consiste en la relación entre un significante y un significado. Basándose en esto, Barthes esclarece que, en el lenguaje común, el significante expresa el significado y que la asociación entre ambos da lugar al signo (Barthes, 1999, pp. 110-112). No obstante, ¿a qué se refiere cada concepto? Seguidamente, se realiza una breve explicación de cada uno.

1. **Significante:** Es la forma o sustancia que percibimos; para Saussure es el concepto en sí (Barthes, 1999, pp. 110-111; Sánchez Arroyo, 2011).
2. **Significado:** Es la expresión del significante, por tanto, es lo que imaginamos cuando recibimos y procesamos el significante. Saussure lo denomina como imagen acústica (Barthes, 1999, pp. 110-111; Sánchez Arroyo, 2011).
3. **Signo (sentido):** El signo lingüístico estaría compuesto por significante y significado, y vendría siendo esa relación entre concepto-imagen. Su **sentido** viene dado de manera inmediata cuando leemos, escuchamos o escribimos, y obtiene un valor propio al formar parte de una historia (Barthes, 1999, pp. 110-113; Sánchez Arroyo, 2011).

Esto sería el llamado sistema semiológico primero, una cadena de donde ramificaría un **sistema semiológico segundo**. En la Tabla 1 es posible apreciar cómo este nuevo sistema resignifica los términos para construir el mito como una unidad. Se partiría de ese primer signo que combinaba significante y significado, que pasaría a convertirse en un nuevo significante. Este volvería a relacionarse con otra clase de significado para que su combinación dé un signo como resultado. Asimismo, Barthes (1999) propone nuevas denominaciones para la terminología de cada componente: el nuevo significante o antiguo signo sería la **forma**, el significado el **concepto** y el signo sería el **propio mito o su significación** (pp. 111-113).

MITO	lengua	1. significante	2. significado	
		3. signo		ii. SIGNIFICADO
		i. SIGNIFICANTE		iii. SIGNO

Tabla 1. El sistema semiológico segundo que conforma el mito. Elaboración propia a partir de Mitologías (p. 111), por R. Barthes, 1999, Siglo veintiuno.

Desde aquí surge una problemática tanto en cuanto el signo de la lengua posee un carácter ambiguo que hace sea simultáneamente **sentido y forma**, razón por la cual Barthes (1999) hace una diferenciación de nomenclaturas (p. 113):

- I. **Forma o significante del mito:** Es la suma de los signos lingüísticos del primer sistema referente a la lengua. Cuando este se refiere a la forma del mito, se pierde su historia y sólo queda la letra vacía, carente de sentido y valores. Sin llegar a desaparecer su sentido al completo, se convierte en un parásito que espera ser alimentado para requerir de una nueva significación que lo sustituya. Por tanto, cualquier soporte que transmita el mito (películas, libros, videojuegos, etc.) se reduce a una función del significante (Barthes, 1999, pp. 111-113; Sánchez Arroyo, 2011).
- II. **Concepto o significado del mito:** Engloba la historia y está determinado por ser histórico e intencional; es aquello que articula el mito. Una de sus características más notables es que un significado puede tener varios significantes. Como el significado del mito es cuantitativamente menor que el significante, es normal verlo repetido mediante formas diferentes. Para ser capaces de descifrar el mito es necesario poder nombrar sus conceptos y, a diferencia de la forma, el concepto nunca es abstracto (Barthes, 1999, pp. 114-115).
- III. **Significación o signo del mito:** El significante (forma) y significado (concepto) de un mismo sistema se interrelacionan para crear un signo (significación) o, en este caso, el propio mito. Es el único de los tres elementos que se manifiesta plenamente y es suficiente. Cabe destacar que, si la forma se muestra espacialmente, de manera literal, inmediata y extensa, el concepto consta de una presencia global encargada de condensar un saber. Consecuentemente, el mito se convierte en una palabra robada y devuelta que está justificada por la

doble función del mito: designar y notificar más imponer y hacer comprender (Barthes, 1999, pp. 113-118).

La significación mítica nunca podrá ser arbitraria como pasaba en la lengua porque siempre estará parcialmente motivada y contendrá un elemento analógico entre el sentido y la forma. La historia proveerá analogías a la forma y la motivación será escogida entre las posibles. Si se quisiera descifrar el mito, tendríamos que volver a la ambigüedad del significante, siendo sentido y forma sincrónicamente (Barthes, 1999, pp. 113-120). Su lectura dependerá de la focalización que se adopte, sea al significante vacío, al lleno o una combinación ambigua entre sentido y forma, haciendo ver que su desciframiento es meramente simbólico (Barthes, 1999, pp. 119-120).

Las dos primeras maneras de situarse son de orden estático, analítico; destruyen el mito, ya sea pregonando su intención, ya sea desenmascarándola. La primera es cínica, la segunda es desmitificante. La tercera forma es dinámica, consume el mito según los fines propios de su estructura: el lector vive el mito a la manera de una historia a la vez verdadera e irreal. (Barthes, 1999, p. 120)

En suma, se puede decir que la máxima característica del mito es aquella que lo coloca como **sistema de comunicación** porque sirve como móvil para obtener un conocimiento común y unificado entre los seres humanos (Duch, 1998, p. 336). El mito mismo es “metalenguaje porque es una segunda lengua en la cual se habla de la primera” (Barthes, 1999, p. 112); se basa en esa lengua objeto para construir su propio sistema. Entonces, se podría decir que el mito “hace un uso exhaustivo del discurso situándose más allá de la lengua natural” (Duch, 1998, p. 339), respaldando así esta propuesta metalingüística. En dicho caso, el sistema lingüístico se deja de lado y sólo es necesario saber el signo global del mito, razón por la cual cualquier soporte alcanza a capturar y retener mitos (Barthes, 1999, p. 112). Más allá, Martínez (2006) anota que este mecanismo será válido cuando los relatos míticos hayan sido compuestos a partir de un propósito; un objetivo centrado en superar los márgenes de la enunciación para tener un efecto trascendental en el ser humano ya que “su verdad reside precisamente en los arquetipos y valores universales que instauran” (pp. 48-49).

2.1.4. Características

Antes que nada, se remarcará la diferencia entre los términos *característica* y *función*. Se entiende por característica, aquellos rasgos y cualidades del objeto de estudio mientras que las funciones están relacionadas con su utilidad para el ser humano. Este epígrafe estará centrado en todos los aspectos relacionados con las características de los mitos clásicos del que parte todo cuento mítico, y las funciones sociales serán enumeradas más adelante. En relación a su definición de mito, Eliade (s.f.) recorre una serie de rasgos característicos que se cumplen en la mayoría de los mitos arcaicos para conformar un esquema general.

- 1. Narran las gestas de seres sobrenaturales.** Estos protagonistas no pertenecen al mundo ordinario ni son humanos, engloban las divinidades, seres celestes y astrales, y se enfatiza su trascendencia en la sociedad y

conductas del hombre. Pese a que esta característica es autoexplicativa, supone el cimiento para aquellas que las prosiguen (Eliade, s.f., pp. 6-7, 11).

2. **Las historias son sagradas y verdaderas.** Su caracterización divina viene concebida por la naturaleza inherente de sus protagonistas sobrenaturales. En consecuencia, es una “historia verdadera” porque se trata con realidades que definen los orígenes del mundo para estas sociedades y nuestro mundo es la prueba viviente. Por ello, se respeta ante todo su tiempo sagrado y se recitan en un momento y lugar determinado (Eliade, s.f., pp. 5-7, 11).
3. **Se refieren siempre a una creación, al origen de las cosas.** Como se ha comentado brevemente en el punto anterior, los mitos explican todo lo que acontece a nuestro alrededor. Asimismo, sus sucesos han configurado al ser humano y la manera en la que interactuamos. Dichas historias poseen una estructura casi idéntica al mito cosmogónico, encargado de narrar creación del mundo, porque explican situaciones posteriores que han logrado alterar el universo, sea para bien o para mal (Eliade, s.f., pp. 7, 9, 11, 15).
4. **En consecuencia, conocer el mito nos permite controlar libremente sus conocimientos.** Al comprender cómo las cosas fueron obradas por primera vez, su origen, se es capaz de replicar los pasos de los creadores y dotarles un uso propio futuro. Todo ello reitera la idea de que el hombre arcaico se considere el resultado de la suma de hechos míticos. A su vez, en las sociedades primitivas se relaciona este conocimiento con el poder mágico (esoterismo) ya que se transmiten a modo de secretos, muchas veces en iniciaciones (Eliade, s.f., pp. 8-11, 37, 59-60).
5. **Se vive al recitarlo, recordarlo y actualizarlo.** Las sociedades arcaicas recordaban las historias de su tribu y las mantenían actualizadas narrando oralmente el conocimiento y mostrándolo a los demás. Durante este proceso, se acercan al universo sagrado y son capaces de posicionarse temporalmente en la piel de esos seres extraordinarios, viviendo así el mito en primera persona (Eliade, s.f., pp. 8-11).

Teniendo en cuenta la definición por preferencia de Eliade (s.f.) que se ha mencionado anteriormente, se propone añadir a este listado un sexto elemento que el propio autor incide a lo largo de su obra.

6. **Transcurren en un tiempo primordial o mítico.** El lapso en el que suceden los hechos del mito es independiente al tiempo cronológico y se considera sagrado. En este caso, se trata del momento en el que los acontecimientos míticos que asentaron los comportamientos culturales por seres sobrenaturales sucedieron por primera vez, posterior al tiempo cosmogónico, pero siempre siendo un tiempo paralelo al que se puede recurrir o recordar cuando se desee (Eliade, s.f., pp. 5, 8, 11-12, 52, 65).

2.1.5. Funciones

Pese a que no existe una enumeración delimitada de funciones del mito, distintos autores hacen un esfuerzo por plantear cuestiones relacionadas a su utilidad. La razón primordial se debe a que clasificarlas por separado supondría luchar inútilmente contra ciertas simbiosis que son esenciales para puntualizar la naturaleza del mito. Este apartado se basa en los tres grandes bloques que Martínez (2006) propone como punto de partida, justificándolas con menciones a otras funciones paralelas que han sido recogidas durante las lecturas de la bibliografía. Cabe mencionar que las funciones expuestas respetan un orden específico porque beben unas de las otras; las dos primeras van de la mano y la tercera es consecuente (pp. 58-59). Al mismo tiempo, se referirá en mayor medida a la mitología de las sociedades primitivas, aunque también son aplicables a los mitos contemporáneos. Finalmente, quedará por determinar si estas funciones siguen vigentes o no.

3.1.5.1. El mito como instrumento de aprehensión del entorno

No cabe duda de que el ser humano es de naturaleza curiosa, por tanto, era de esperar que el hombre primitivo tuviera ansia por adquirir y fundar conocimiento. No obstante, fue en el momento en el que se sentía más perdido, falto de explicaciones que le ayudaran a comprender su realidad, cuando se originan los mitos (Cencillo, 1998, pp. 14, 17, 23; Duch, 1998, p. 167). Esto impulsaría a construir una estructura sistemática, el mito, para explicar el mundo y bajo esta misma premisa terminarían surgiendo las diversas ciencias (Martínez, 2006, p. 59). Estos relatos “impregnan de sentido humano la aprehensión de un mundo exterior que no es una significación clara para el hombre, pero que se trata de una interpretación de la realidad” (García Gual, 2003, p. 15). Lévi-Strauss (1987) achaca el modo de pensar de los pueblos primitivos en dos vertientes; una emocional o afectiva y una segunda funcionalista o utilitarista con fuerte relación a la aprehensión del entorno (pp. 38-39).

Como se ha comprobado, esta función se asienta en las “historias verdaderas” de las sociedades arcaicas que buscaban conocer el origen de todo aquello que les rodeaba (Eliade, s.f., pp. 5-7). Es una primera interpretación del mundo (García Gual, 1989, p. 27). Su presencia y prueba en los mitos clásicos es que suelen dar comienzo evocando y situándonos en ese tiempo primordial (Eliade, s.f., pp. 15-16). Asimismo, Eliade (s.f., pp. 5-11) y García Gual (1989, p. 27) coinciden en que esta aprehensión viene marcada por la fuerte conexión de las civilizaciones arcaicas con la religión porque esos primeros relatos míticos que daban cabida al ser humano en el universo fueron clasificados como sagrados. Eran, y siguen siendo, fuentes de conocimientos atesoradas y protegidas. El antropólogo Malinowski (s.f.) lo resume de la siguiente manera:

El mito cumple, en la cultura primitiva, una indispensable función: expresa, da bríos y codifica el credo, salvaguarda y refuerza la moralidad, responde de la eficacia del ritual y contiene reglas prácticas para la guía del hombre. De esta suerte el mito es un ingrediente vital de la civilización humana, no un cuento ocioso, sino una laboriosa y activa fuerza, no es una explicación intelectual ni una imaginaria del arte, sino una pragmática carta de validez de la fe primitiva y de la sabiduría moral. (pp. 36-37)

2.1.5.2. El mito como búsqueda de sentido

Muchos autores amparan que dicha búsqueda de sentido sea la base del mito porque surge como respuesta a esta necesidad. En ese mismo momento cuando el ser humano empieza a cuestionarse el mundo, también incide acerca de sí mismo, en autocomprenderse a través de las posibles lecturas de los mitos. Haciendo uso de la interpretación alegórica y la simbología se procura hallar explicaciones sobre la existencia de la vida y la identidad humana (Kerényi, 2009, p. 15; Martínez, 2006, pp. 60-61). Asimismo, las funciones de fundamentación y legitimación se incluyen dentro de este bloque porque dan cabida a “las relaciones y las instituciones que regulan la vida humana en un determinado lugar y espacio” (Duch, 1998, p. 59). De manera similar, este empleo viene recogido como *teodiceica*. Para Duch (1998), el mito genera un acuerdo entre los aspectos contrarios y autoexcluyentes de la existencia humana (p. 34), pudiendo así dar cabida al sentido humano.

2.1.5.3. El mito como de modelo para la conducta humana

Con el conocimiento sobre los orígenes del entorno junto a las explicaciones del sentido humano, se podría decir que el mito sirve como manual de instrucciones para instaurar un modelo para la conducta humana (Martínez, 2006, p. 43). Estudiosos como Duch (1998) recalcan que se trata de “la función más importante que asumen los mitos” (p. 58) y coincide con Eliade (s.f.), quien describe el mito como “el modelo ejemplar de todas las actividades humanas significativas” (p. 6). Este historiador condensa el paradigma de los actos del ser humano establecido por las sociedades arcaicas en los rasgos vistos anteriormente, de los cuales se destaca la capacidad del hombre de controlar libremente los conocimientos adquiridos del mito (Eliade, s.f., p. 8).

En definitiva y en palabras de Ferrater Mora (s.f.), el mito actúa como “el fundamento y el comienzo de la historia de una comunidad o del género humano en general”, algo que se ve plasmado desde el nacimiento de las sociedades arcaicas en sus relatos míticos verdaderos y sagrados. Tras entender el universo, el mito pasa a constituir “los modelos de todo aquello que normativamente ha de pensar y ha de hacer el ser humano” (Duch, 1998, p. 58). Dicha conducta ha sido llevada a cabo con anterioridad de forma exitosa por una figura divina sobrenatural, un héroe mítico, en el que la sociedad se inspira y guía para repetir sus pasos (Castillo Ceballos, 2013, p. 9, 15).

En síntesis, es posible estimar que, a pesar de que los mitos continúan vivos y presentes en la sociedad contemporánea, se transmiten a través de soportes y canales distintos, pero igualmente válidos. Respecto a sus propiedades, su contenido varía a la par que mantiene una secuencia estructural mínima (mitemas) intacta. Sumado a esto, se considera que los relatos míticos, sean obras clásicas o cuentos de todo tipo, continúan brindando un modelo para la conducta humana en la actualidad porque se sigue dependiendo y aceptando estas narraciones en distintos ámbitos culturales. En ellas, son los héroes quienes personifican y sirven de vehículo para dar ejemplo, pero ¿cuál es la morfología de dichos héroes míticos protagonistas? En el siguiente bloque se abordarán las distintas teorías y propuestas acerca de esta cuestión.

2.2. El héroe

En la panorámica de los orígenes del mito ya se adelantaba que, pese a su cantidad y variedad existente, estos relatos mantienen características parecidas debido a sus formas de difusión y transmisión. Entre ellos destaca la teoría del préstamo como procedimiento de divulgación y la posibilidad apropiación de lo existente para posteriormente equiparlo de modificaciones innovadoras. Asimismo, grandes autores como Homero se apoyaron del desarrollo de la escritura para unificar y sistematizar el pensamiento mitológico, especialmente aquellos encargados de fundar la cultura griega. Mediante este soporte se ha rendido homenaje durante siglos a los héroes, desde las civilizaciones más arcaicas hasta las contemporáneas. No obstante, no sería hasta principios del siglo XIX cuando Rank (1981) identificaría y recogería los rasgos fantásticos similares que se encuentran en todo mito, independientemente de su situación geográfica, para enmarcar una morfología estimada de la figura del héroe. A diferencia de otros investigadores, en su obra *El mito del nacimiento del héroe*, Rank (1981) analiza diversos relatos míticos como Sargón, Moisés, Gilgamesh, Perseo o Edipo para procurar explicar las razones por las cuáles se producen dichas semejanzas.

A partir de estos rasgos comunes, Rank (1981) establece una “leyenda patrón”; un esquema que actúa como esqueleto y que se puede adornar con detalles alternativos capaces de ser aclarados con la interpretación mítica, funcionando así de igual manera a la teoría del plagio. En él, el héroe normalmente pertenece a la alta nobleza y se presentan obstáculos o dificultades desde su concepción. A lo largo del embarazo, es habitual que un sueño u oráculo anuncie una profecía acerca de un peligro venidero a causa del nacimiento del infante. Esto motivará a que este sea abandonado por sus progenitores en el agua dentro de un recipiente. Posteriormente será rescatado por una familia humilde o animales que lo criarán hasta que descubra sus orígenes tras haber superado su infancia. Sabiendo la verdad, luchará hasta vengarse de su padre y obtener el reconocimiento que merece (pp. 79-80).

Dentro del mito del nacimiento del héroe, un tema que suele verse representado son los propios defectos del héroe, encargados de reivindicar las imperfecciones individuales que compartimos con estas figuras y que los hacen humanos (Rank, 1981, pp. 104, 110). Por lo tanto, Rank (1981) defiende que “el verdadero héroe de la novela es, entonces, el yo que se encuentra a sí mismo en el héroe” (p. 101) porque los mitos y sus protagonistas tienen como punto de partida la historia infantil personal de cada autor. Este hecho motiva el proceso de identificación entre el receptor y el héroe, haciendo posible detectar y afirmar semejanzas entre las realidades del ser humano y estas figuras míticas (Rank, 1981, pp. 100-101). Esta infinita relación entre ficción y realidad, parte de otra teoría complementaria a la de la migración de los mitos que además argumentaría el surgimiento de estos relatos con elementos parecidos en civilizaciones aisladas: la del inconsciente colectivo.

2.2.1. Inconsciente colectivo y arquetipos

En un principio, el inconsciente era visto como un estado fuera de la conciencia del yo que englobaba todo aquel contenido olvidado o reprimido. Sin embargo, el psicoanalista Jung (2010) dividió el inconsciente en dos capas: el inconsciente personal y el colectivo. En la primera de ellas recaen todas aquellas experiencias que el individuo ha adquirido de manera consciente y que afectan a su yo, pero que ha terminado enterrando en el inconsciente. Este sería el caso de los miedos, traumas, deseos, etc. Bajo esa capa descansa otra más profunda, el inconsciente colectivo, que es innata y preexistente, de naturaleza universal y hereditaria para la humanidad. Por ende, el pique personal cuenta con contenidos y comportamientos que son iguales en todos los individuos, en todas partes del mundo (pp. 3, 41-42).

Asimismo, el ensayista suizo añade que los contenidos de esta clase de inconsciente son “tipos arcaicos o –mejor aún– primigenios, imágenes generales existentes desde tiempos inmemoriales” (Jung, 2010, p. 5) y los denomina como **arquetipos**, concepto equiparable a los pensamientos elementales de Bastian (1868, como se citó en Rank, 1981). Con el paso de largos períodos de tiempo, innumerables arquetipos han florecido de manera instintiva hasta la superficie del consciente primordialmente mediante sueños, porque son productos involuntarios de nuestros inconsciente, y fantasías de la imaginación activa. Al ser percibidos, sus formas vacías pueden rellenarse, adaptarse y transformarse en función de la consciencia de la persona en la que se manifiesta. Estos han terminado siendo expresados como auténticos símbolos, transmitidos y acuñados a través de la tradición, el mito y el cuento popular. (Jung, 2010, pp. 5-6, 37, 41-43, 47-48, 77-78). Con todo esto Jung (2010) quiere decir que “el alma contiene todas esas imágenes de las que surgieron los mitos” (p. 7) y hace un paralelismo entre los arquetipos y los motivos mitológicos.

Para apoyar la investigación, resulta adecuado hacer un escueto repaso de la psicología del arquetipo del niño, uno de los motivos tradicionales reiterados en los mitos y que forma parte de la figura del héroe juvenil. El “dios-niño” representa el futuro en potencia y, en otras ocasiones, ciertos aspectos de la infancia que se ha olvidado. Muchos de los héroes míticos personifican este arquetipo para mostrar la transformación de su personalidad en sí mismos y proceso de individuación, simbolizando de esta forma un salvador. Con este motivo se entrevé el nacimiento de la prosperidad infantil porque el héroe, pese a ser de naturaleza humana, llega al límite de lo sobrenatural y divino. En primer lugar, se muestra la imagen de un niño abandonado, incomprendido o injustamente tratado. Desde ese punto de partida, el héroe será convencido de que se trata de alguien extraordinario o, en caso negativo, quedará expuesta su inferioridad. Durante su historia, este es capaz de enfrentarse al mayor de los peligros hasta alcanzar su hazaña suprema con el triunfo sobre la oscuridad, pero siempre terminará cediendo a lo insignificante (Jung, 2010, pp. 146-154, 168).

Dentro de este marco, Jung (2010) distingue cuatro características que componen la fenomenología del arquetipo del niño: el desvalimiento del niño, su invencibilidad, el hermafroditismo y su figura como ser inicial y final. Para empezar, el

desvalimiento marca su milagroso e inexplicable nacimiento. Además, el abandono de su madre es necesario para convertirse en un adulto autónomo. Entonces surge el dilema del niño aparentemente débil que se enfrenta a fatales peligros con fuerzas sobrehumanas (pp. 155-161). “El «niño», en efecto, es «insignificante», o sea, desconocido, «sólo un niño», pero divino, por otra parte” (Jung, 2010, p. 158). Al igual que muchos dioses cosmogónicos, el dios-niño es hermafrodita para convertirse en nexo de unión entre los fundamentos conscientes del presente y la inconsciencia de los tiempos primitivos, una fusión necesaria para la educación de las nuevas generaciones. Una singularidad que puede ser vista como una monstruosidad, se deja de lado porque sobresale su rol de salvador y capacidad de superación, simbolizando el sí mismo y la totalidad humana. Todo ello deriva en que el niño actúe como la naturaleza preconscious de nuestra infancia y aquella postconscious que supera la muerte, tratándose de un ser inicial y final (Jung, 2010, pp. 161-166).

Además del punto de vista junguiano, Kerényi (2004, pp. 43-52) también realizó comentarios acerca de los niños originales y su papel en la mitología como expresión de lo divino. Este estudioso se centra en la figura del hombre joven intemporal desde el nacimiento, infancia y juventud de los dioses antes de la culminación de su madurez. Muchos de los héroes eternos como Heracles o Hermes poseen una presentación biográfica de su infancia con rasgos recurrentes y reconocibles que transportan los mitemas de los cuentos de hadas modernos. Uno de estos principales aspectos es la condición de orfandad y soledad del niño que, tal y como adelantaba Jung, es abandonado o arrancado de su madre para luego ser adoptado. En dichos relatos la madre adopta un rol en el que se encuentra presente para el infante, pero que al mismo tiempo no existe. Asimismo, los peligros con los que el niño se topa son siempre violentos y extraordinarios. A pesar de ello, lo que destaca dentro de este aspecto es la transformación del destino de huérfano y sufrimiento del niño en un dios venerado. Una vez comprendidos los orígenes del niño-héroe y las características que inicialmente predominaban en su arquetipo, se proseguirá indagando en las aportaciones de otros autores respecto a su morfología.

2.2.2. Definición y morfología

A diferencia de las leyendas heroicas, los mitos de héroes se dirigen a sus protagonistas como personas que no existieron y que forman parte de un tiempo atemporal. Constan de una casi-existencia porque perviven en el culto de los seres humanos (Kerényi, 2009, p. 35). Se precisa adelantar que no existe una explicación que abarque todo y, por tanto, que aclare la naturaleza y el origen de los héroes. Es más, se cuestiona si realmente se fundó su tradición mitológica en territorio griego y se hacen suposiciones su surgimiento, del traspaso de lo divino a lo humano y su posterior elevación a lo divino (Suárez de la Torre, 2003, p. 9; Kerényi, 2009, p. 44). Por ende, es posible entender la ambigüedad de su naturaleza como rasgo definitorio ya que, tal y como será observado, la figura del héroe funciona como mediador entre lo divino y lo humano, el orden y el desorden, lo civilizado y lo salvaje, al igual que el dualismo entre los prodigios del propio héroe y su capacidad destructora (Bauzá, 2007, p. 37).

Tomando como punto de partida la leyenda patrón de Rank (1981) sobre la morfología del nacimiento del héroe, se procede a ampliar y continuar desarrollando los rasgos que componen dicho arquetipo con características adicionales que mitólogos han continuado identificando con el tiempo. Para comenzar este epígrafe, resulta adecuado definir en el sentido más amplio qué es un héroe. La palabra “héroe”, del griego héros, significa “proteger y servir” (Vogler, 2002, p. 65) y se relaciona con un Dios local o semidios divinizado tras su muerte (Bauzá, 2007, p. 9). Sin embargo, Kerényi (2009) expresa que hacer una traducción literal del griego no es conciso porque no siempre se distinguen por su heroísmo, sino por una sustancialidad que recae en su parecido a figuras divinas (p. 36). Esta opinión coincide con la de Aristóteles, quien argumenta que los héroes son seres superiores a los hombres en cuanto a capacidades físicas y morales. Sus aptitudes y buena fe los convierten en benefactores para la sociedad; figuras liberadoras y civilizadoras que se transforman en precursores del progreso y prototipos (Bauzá, 2007, pp. 63, 135; Castillo Ceballos, 2013, p. 9) y reciben culto y ofrendas en su dimensión más religiosa (Suárez de la Torre, 2003, p. 9).

En otras palabras, este héroe intermediario entre lo humano y lo divino ejerce como encarnación de Dios, personificación de la creación y el mantenimiento del universo. Desde tiempos primordiales se le ha concedido cualidades y proezas extraordinarias a partir de su nacimiento e infancia milagrosa hasta su apoteosis. Tras sus hazañas, se constituye un templo en su lugar de nacimiento para enaltecerlo y hacer el intento de recrear su heroicidad. Su gran tarea es volver como una persona eterna y renacida para enseñarnos las lecciones que ha aprendido por el camino (Campbell, 1972, pp. 19, 31-32, 178-179; Suárez de la Torre, 2003, p. 9; Kerényi, 2009, pp. 36-38).

El héroe, por lo tanto, es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales. De esta manera las visiones, las ideas y las inspiraciones surgen prístinas de las fuentes primarias de la vida y del pensamiento humano (Campbell, 1972, p. 19).

Mire por donde se mire, sus competencias extraordinarias los hacen prevalecer y cruzar el umbral de la temporalidad para fundarse como figuras mitológicas atemporales (Bauza, 2007, p. 13). No obstante, es su carácter humano lo que le impulsará a alcanzar el destino del mundo y le convierta en símbolo del imaginario colectivo que subyace en todos nosotros; una imagen creadora y redentora que busca ser reconocida y que nos representa (Campbell, 1972, pp. 29, 177, 202). Más adelante se comprobará que esta característica forma parte de su morfología, término que se comprende como la “forma o estructura de algo” (Real Academia Española, s.f., definición 1). Son aquellos elementos que constituyen el mito del héroe y que ayudan a definir su figura. Estos abarcan desde sus rasgos formales, funciones, variantes y, por supuesto, el renombrado viaje del héroe. Bauzá (2007) desarrolla la obra principal en la que se basará la actual revisión, *La morfología del mito del héroe*, que a su vez parte de *La morfología del cuento* de Propp (1985) publicada originalmente en 1928. En ella recopila una serie de rasgos distintivos que los investigadores de los textos mitológicos consideran como atributos característicos de lo llamado “heroico”, situando a Heracles como fundador del canon (Bauzá, 2007, pp. 35-36, 40).

Dichos rasgos se resumen como:

1. Inteligencia superior, capaz de resolver enigmas y problemas.
2. Sufrimiento de un castigo a causa de haber cometido una muerte accidental.
3. Exilio o separación que los hace cambiar, dotándoles de conocimiento.
4. Características extraordinarias que pueden manifestarse en marcas visibles.
5. Enemigo, divino o mortal, que tiene como objetivo desprenderse del héroe pero que siempre sale derrotado.
6. Enfrentamiento a pruebas de las que sale victorioso.
7. Fundador de ciudades, precedidas por la predicción de oráculos.
8. Portador de armas que lo caracterizan e identifican.
9. Gestación y nacimiento singulares.
10. Realización de hazañas asombrosas e inverosímiles en su infancia; prodigios.
11. Muerte violenta o final sobrenatural.
12. Relación desdichada con su descendencia.

A esta lista se le suma la constante búsqueda de la inmortalidad. Esto se debe a que los héroes son fruto de la unión entre seres divinos y mortales. Aun así, existen casos en los héroes pueden ser dioses caídos o seres excelsos; mortales que por sus propios esfuerzos y virtudes adquieren un rango heroico tras su fallecimiento, como Aquiles u Odiseo. Otra clase de héroes mortales serían antiguos reyes, fundadores de ciudades o guerreros trágicos (Bauzá, 2007, pp. 13-21, 32-33), pero entonces, ¿cualquiera se puede hacer llamar héroe? Bauzá (2007) propone distinguir e interpretar a los héroes utilizando la premisa “los seres de corazón puro” (p. 19), además del resto de atributos que hemos ido viendo. Al mismo tiempo, se debe apreciar su valor y coraje en combate como prueba esencial de su existencia porque están arriesgando su vida hasta alcanzar la apoteosis. Con apoteosis se refiere a la transfiguración que experimenta al héroe, tanto externa como interna, al salir victorioso de su hazaña. Para el héroe clásico, esto significará que al morir se convierta en un dios (Bauzá, 2007, pp. 31, 87). Paralelamente, Castillo Ceballos (2013) opina que existe un heroísmo reprimido dentro de todo ser humano, incapaz de ser liberado por infinidad de limitaciones como puede ser el egoísmo o el miedo, haciendo que los héroes sean figuras poco comunes (pp. 13, 15).

Todas las culturas manifiestan la necesidad de tener héroes o ídolos que sirvan como modelos a seguir por las cualidades y comportamientos que los dignifican (Castillo Ceballos, 2013, pp. 9-11). Entre ellas, encontramos el humanismo del héroe como rasgo característico que sirve para acercar al héroe a la sociedad y los dota de culto público. Esto difiere a la de otros mortales comunes, que reciben su respectiva adoración por privado. El factor humano y la mortalidad del héroe es lo que conmueve al ser humano porque le permite empatizar y descubrir el héroe que lleva dentro. Esta conexión héroe-humanidad suele hacerse cuando lloran. Las lágrimas sirven como vehículo para exteriorizar el lado más sensible del héroe; una faceta que los impulsará a su purificación, transfiguración y apoteosis. El dolor, la duda y el exilio existencial siempre serán los aspectos más humanos del héroe clásico, su sufrimiento psicológico e interno (Bauzá, 2007, pp. 26-30, 123-131).

Aunque se insiste en que el esquema presentado Bauzá (2007) no es final y que pueden suceder alteraciones (p. 25), conviene hacer mención de otras propuestas que parten de las ideas de Rank (1981) y que funcionan como antecedentes del monomito implantado por Campbell (1972) en 1949. Trece años antes, Raglan (1949, pp. 178-189) hace un análisis funcional del mito heroico y formula un patrón rígido que destripa escalonadamente en 22 propiedades. Para probar su esquema, expuesto a continuación, lo compara con los mitos de Heracles, Moisés y Robin Hood entre otros.

- | | |
|--|---|
| 1. La madre es una virgen que pertenece a la realeza. | 12. Como recompensa se casa con una princesa, habitualmente la hija de su predecesor. |
| 2. Su padre es un rey. | 13. Se convierte en rey. |
| 3. Hay cierto parentesco entre sus padres. | 14. Durante un tiempo reina sin incidentes. |
| 4. Las circunstancias de su concepción son inusuales. | 15. Prescribe leyes. |
| 5. Al nacer se le considera hijo de un Dios. | 16. Pierde el favor de los dioses o sus súbditos. |
| 6. En su nacimiento su padre o abuelo materno hace el intento de matarlo. | 17. Sacado del trono y expulsado de la ciudad. |
| 7. El bebé desaparece misteriosamente. | 18. Tiene una muerte misteriosa. |
| 8. Criado por padres adoptivos de un país lejano. | 19. Su final suele transcurrir en la cima de una colina. |
| 9. No se especifica nada de su niñez. | 20. Si llega a tener descendencia, no lo sucede en el trono. |
| 10. Al llegar a edad viril retorna a su hogar o se encamina a su futuro reino. | 21. Su cuerpo no es enterrado. |
| 11. Vence al rey, al gigante, dragón o fiera. | 22. Tiene una o más sepulturas donde se le celebra culto. |

Para terminar, hay que añadir que la constancia del sacrificio del héroe, muchas veces teniendo como resultado su muerte, lleva a analizar la tragedia como vertiente morfológica. La tragedia funciona como acto de culto debido a que motiva la lectura de estos relatos para honrar y enaltecer a los héroes caídos. Estos dramas poseen su propio esquema arquetípico que se comparte con otros relatos divinos. Se trata de una historia con numerosas variantes sobre el destino del dios-hombre. En ella no hay reglas definidas acerca de las etapas o hazañas que se deben realizar para alcanzar el estado de héroe, pero sigue existiendo relación con otros personajes clave como la madre del héroe, su padre terrenal y un hermano inferior o gemelo (Kerényi, 2009, pp. 47-48).

En una revisión más contemporánea sobre los atributos principales del héroe dentro de la tradición literaria y cinematográfica, Sánchez-Escalonilla (2002) es defensor de que el lema del héroe es “proteger y servir” en beneficio de los demás sin importar su tipología (p. 18). Asimismo, señala que todos los héroes se sostienen sobre cuatro cualidades que siempre tienen presentes mientras que lo que cambia son los temas que dan vida a la trama. El primer rasgo es la fortaleza y la tenacidad interior a la hora de afrontar peligros, problemas y sufrimientos. Esto le será necesario al héroe para abordar las hazañas que en primera instancia sobrepasan sus competencias. En segundo lugar, el héroe se compromete a hacer justicia, defendiendo una causa justa. Este principio dota de honestidad y consistencia a su comportamiento heroico. En relación con estas dos características, se sitúa el dominio de sí o autodisciplina. La templanza del héroe lo asistirá cuando deba controlarse ante impulsos imprudentes y tentaciones. Por último, en el desarrollo de todas sus cualidades ganará toda aquella sabiduría que carece cuando empieza la aventura. Esta evolución de la inexperiencia al conocimiento servirá de escaparate para mostrar su crecimiento (Sánchez-Escalonilla, 2002, pp. 18-36).

Cada héroe deberá enfrentarse a una misión principal, o trabajo en los mitos clásicos, que lo motive y empuje a la acción (Sánchez-Escalonilla, 2002, pp. 58-60). Tomando como cimiento las 20 tramas maestras de Tobias (1999), se pueden extraer los conceptos básicos de las aquellas recogidas como historias de acción física para dar forma a las posibles misiones del héroe (pp. 77-79). Entre ellas se diferencian siete: la búsqueda de una persona, lugar u objeto vital; la aventura en misteriosos universos por descubrir; una peligrosa persecución; el rescate de una víctima sea una persona, un grupo social o naciones enteras; la huida mediante un plan de fuga; la venganza de su antagonista en un acto de justicia contradictorio y el enigma a resolver (Sánchez-Escalonilla, 2002, pp. 60-77; Tobias, 1999, pp. 81-146).

Para entender cualquiera de las motivaciones que estimulan al héroe a emprender cierta misión, hay que profundizar en el mundo interior del protagonista: sus conflictos internos y relaciones. Sánchez-Escalonilla (2002) reduce las posibles metas interiores de Tobias (1999) a esencialmente tres. Como se ha ido viendo, el héroe sufrirá una metamorfosis a medida que discorra la trama física. Dentro de este arco de transformación puede suceder una purificación, la maduración de la personalidad, superación de traumas en los héroes heridos o el descubrimiento de su propia identidad. Otro de los desenlaces interiores es la ascensión del héroe desvalido, una peculiaridad presente desde el arquetipo del niño divino de Jung (2010) y Kerényi (2004). Dotar de inferioridad al héroe resulta atractivo porque ofrece la oportunidad de que los espectadores se vean identificados en ellos. Este autor reitera que esta condición es común en los cuentos de hadas, en donde las desgracias del héroe suelen ser socorridas por la intervención de un ser mágico como las hadas madrinas. Además, su riqueza moral, belleza interior y corazón puro será la condición que lo eleve y funcione como equivalente a las cualidades extraordinarias de los héroes clásicos. En la última meta interior se vuelve a incidir en el sacrificio del héroe. Su grado difiere según la implicación del personaje principal y el coste que le conlleve realizar la misión. Por ello, a mayor coste, mayor el sacrificio. El precio a pagar puede ser psicológico, material, de interés amoroso o la propia vida del héroe (Sánchez-Escalonilla, 2002, pp. 81-98).

2.2.3. Funciones

Vogler (2002) localiza varias funciones relacionadas con la caracterización del arquetipo del héroe que divide en psicológicas y dramáticas. Estas no sólo pertenecen a esta figura, sino que se pueden combinar o alternar con las del mentor, el guardián del umbral, el heraldo, la figura cambiante, la sombra y el embaucador, al igual que otro personaje puede demostrar momentáneamente características heroicas (pp. 69, 71). En cualquier caso, para mantener la integridad y pureza del héroe lo más intacta posible, el marco teórico se centrará únicamente en aquellas que suelen ser vinculadas a dicho arquetipo. Primeramente, y ante todo, encontramos que este personaje representa el ego dentro de la **función psicológica**. Esto viene a ser ese aspecto de la personalidad que es diferente al resto de personas. Un héroe estará capacitado para superar los límites del ego y de las facetas adquiridas gracias a las interrelaciones con villanos, amantes o aliados para encontrarse a sí mismo. Una vez se enfrente a sí mismo, será

cuando se conciba el verdadero héroe. Por ello, en muchos relatos el viaje interno del héroe se reduce a la búsqueda de identidad propia (Vogler, 2002, pp. 65-66).

En cuanto a las **funciones dramáticas**, estas se reparten entre diversos ámbitos. Al tratarse de personajes con un gran protagonismo en el relato, deben de tener una actitud activa y actuar para hacer avanzar la acción. Este aspecto ayudará a plasmar la responsabilidad del héroe y el control sobre su propio destino, un camino que les llevará a sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás. Se trata de un sacrificio personal que sirve como sello de identidad del arquetipo y que puede consistir en hacer entrega de su propia vida. Por ello, cabe esperar que otro elemento de esta función sea el enfrentamiento con la muerte, literal o simbólico (Vogler, 2002, pp. 68-69). Para Vogler (2002) “los héroes más efectivos son aquellos que experimental el sacrificio” (p. 69), pero lo crucial es que acepten el riesgo de poder salir derrotado o victorioso.

Más allá, hay que dotar al héroe con una serie de cualidades universales y peculiares, dignas de admiración, que resuenen con el público para que este se vea reflejado en este arquetipo. En la confección del personaje, es necesario evitar estereotipos y acercar la ficción lo más posible a la realidad. Las motivaciones del héroe deben estar empujadas por sentimientos en los que nos podamos identificar porque, detrás de la fantasía, en algún momento de nuestras vidas nos hemos visto en situaciones similares. Para lograr esta humanización del personaje es habitual recurrir a defectos que lo hagan más verosímil y que sirva como punto de partida para comprender el arco del personaje. A partir de sus imperfecciones, el héroe crecerá y evolucionará hasta convertirse en quien estaba destinado a ser. Por esto mismo, una de las maneras en detectar quién es el protagonista de la historia es cuestionar quién es la persona que más aprende a lo largo del relato (Vogler, 2002, pp. 66-71).

Sumado a estas, es obligatorio incluir la gran **función social** que desempeña el héroe. Para Bauzá (2007), lo que más se tiene en cuenta de este arquetipo son los valores y motivaciones que los empujan a lanzarse hacia lo desconocido. Su ética basada en la justicia social y solidaridad derivan en una actitud transgresora que desafía las normas impuestas por la sociedad. La empatía y admiración por estas cualidades van más allá, llegando al punto de glorificar a dichos individuos por la incesante necesidad de rendir culto a los ídolos generados con el tiempo (pp. 3-6). Además, y coincidiendo con las propias funciones del mito, los héroes sirven como motores para explicar y justificar el origen y estado de las cosas. Un modelo a seguir desde las civilizaciones primitivas hasta las que están por venir (Suárez de la Torre, 2003, pp. 13, 21).

2.2.4. Variantes y clasificaciones

Debido a la maleabilidad de su morfología, es habitual toparse con variantes del arquetipo del héroe ya sea entre mitos y cuentos de hadas, o cambios de un mismo personaje dentro de una misma historia. Para facilitar su lectura, se presenta el conjunto de héroes definidos que elabora Vogler (2002, pp. 71-75) con una clasificación:

1. **Héroes resueltos:** Su elevado grado de compromiso con sus encomiendas los empujan a ser activos y avanzar por sí solos en la aventura.

2. **Héroes reticentes:** En oposición, los héroes reticentes dudan y su pasividad necesita de una motivación externa para avanzar y alcanzar sus objetivos.
3. **Antihéroes:** Estos héroes pueden ser vistos como villanos por el simple hecho de actuar en contra de la ley desde el punto de vista de la sociedad. Aun así, como público sentimos simpatía hacia ellos porque nos vemos identificados de cierta manera. Dentro de esta variante se hallan dos subtipos:
 - a. **Antihéroes heridos:** Pese a que tienen un comportamiento similar al de un héroe convencional, acarrean con un pasado que les ha causado una herida moral o física, y se expresan cínicamente. Nos sentimos atraídos hacia este tipo de héroes por su rebeldía y porque suelen vencer.
 - b. **Antihéroes trágicos:** La gran diferencia con los antihéroes heridos, es que las cualidades y acciones de estos a veces producen rechazo en el público. Asimismo, nunca llegan a superar sus imperfecciones y sucumben a ellas.
4. **Héroes sociables:** Los héroes suelen presentarse como integrantes de una sociedad. Este tipo es separado de su grupo social para enfrentarse en solitario a la aventura hasta finalmente reintegrarse en la sociedad. Estos englobarían a la mayoría de héroes, pero existen casos en los relatos clásicos orientales en donde el protagonista decide permanecer en el mundo extraordinario.
5. **Héroes solitarios:** Protagonista contemporáneo, común del género cinematográfico *western*, que empieza separado y enfrentado a la sociedad. En el transcurso de su historia, tendrá contacto con grupos sociales dentro de su entorno hasta regresar al aislamiento. Igual que el caso anterior, en el final de su camino podrán decidir entre alejarse o formar parte de la sociedad.
6. **Héroes catalizadores:** Como excepción a la característica general donde el protagonista es aquel que experimenta los mayores cambios, la función primordial de este tipo de héroes es causar transformaciones en otros personajes. Sin embargo, un arco de personaje pobre no contrarresta el hecho que puedan actuar de manera heroica.

Revisando la bibliografía de la presente investigación surgen innumerables clasificaciones por otros autores, de las cuales destacamos las de Propp (1985), Campbell (1972), Sánchez-Escalonilla (2002) y Schmidt (2001, 2012). Si se quisiera ahondar en los héroes de los cuentos, Propp (1985) diferencia entre los **héroes buscadores** y los **héroes víctima**. La primera clase acepta el cometido de reparar una desgracia o suplir la necesidad de otro personaje, mientras que la segunda sufre directamente una carencia o las consecuencias del agresor (pp. 50-51). Sin importar su clase, el héroe estará equipado con un objeto mágico para hacer uso de él (Propp, 1985, p. 66). Más allá, Campbell (1972) confecciona una distinción entre el **héroe del mito** y **aquél del cuento de hadas**. El primero logra triunfar de manera macroscópica, en un ámbito histórico-mundial para regenerar la sociedad, mientras que el segundo se ciñe a su entorno doméstico y enemigos personales. Por ello, en los cuentos populares se intercambia el tema del exilio con el motivo del héroe despreciado y maltratado. En cualquier caso, los héroes reúnen una capacidad sobrenatural para vencer esas experiencias, dotarse de sabiduría y mostrar su verdadero carácter (pp. 29, 182-184).

El mitólogo continúa haciendo un recorrido por los distintos tipos de héroes clásicos, situando a los **héroes culturales** como los fundadores de las ciudades que surgen inicialmente dentro del ciclo cosmogónico y que perduran a lo largo de todas las generaciones. Seguidamente, el **hombre héroe** desciende con el objetivo de restaurar las conexiones con lo infrahumano, mientras que el **héroe supremo** revisita el trabajo realizado por el héroe cultural y reabre los ojos de la sociedad. Por otra parte, el **héroe resplandeciente** que se enfrenta y aniquila a monstruos y fuerzas malvadas sirve de justificación de sus cualidades sobrehumanas y, en caso de romper su papel de protector, se convierte en el ogro-tirano. Esto podrá ser evitado si este renuncia al mundo y se crucifica a sí mismo para pasar a ser un santo o asceta. Dicho acto, que puede ser pospuesto hasta que finalmente el héroe se encuentre con su destino final, los hará superar la vida y el mito (Campbell, 1972, pp. 177-179, 188-189).

Posteriormente, Sánchez-Escalonilla (2002) se centra en los héroes que aparecen en la literatura y en el cine, haciendo una inicial diferenciación entre el aventurero que emprende su viaje iniciático y el héroe que ya ha sido forjado antes del comienzo del relato narrado. Independiente de con cuál se trate, se distinguen los héroes que son **valedores de la humanidad** porque actúan como benefactores de la sociedad (fundadores de pueblos y dinastías, vencedores de monstruos, magos, adivinos, etc.). Dentro de la categoría de héroe también están los **campeones o guerreros** que con su lucha por una causa justa y valor logran contemplarse como parte del arquetipo heroico. Lo mismo sucede con los **autores de hechos maravillosos**, normalmente héroes forjados, que sobrepasan los límites humanos para llevar a cabo sus hazañas con actos extraordinarios (pp. 41-56). Entre esos hitos espectaculares sobresale el sacrificio consciente de la existencia del héroe, el cual termina su propia vida para lograr la victoria. Inspirado en el redentor por excelencia, Jesús de Nazaret, este acto constituye y consagra al **héroe mesiánico** (Sánchez-Escalonilla, 2002, pp. 98-100).

Por último, Schmidt (2001, 2012) tiene diferentes acercamientos a las variantes de la heroína y del héroe. Partiendo de las teorías de Jung (2010) surgidas en 1936, para esta autora los arquetipos son las instrucciones o *blueprints* de un escritor para construir un personaje bien definido, con profundidad y verosímil según la función cognitiva que predomine entre sentimiento, pensamiento, intuición y sensación. Sumado a esto, se basa en diosas y dioses mitológicos para clasificarlos y dotarlos de cualidades diferenciadas. Entre los femeninos encontramos a la musa seductora, la amazona, la hija de padre, la cuidadora, la matriarca, la mística, la mujer mesías y la doncella. Mientras que en el género masculino destaca al hombre de negocios, el protector, el recluso, el tonto, el hombre de la mujer, el hombre mesías, el artista y el rey. Aunque cada uno de ellos tendrá sus propias motivaciones, miedos y preocupaciones que harán avanzar la trama, también se pueden combinar distintos arquetipos femeninos y masculinos junto a sus respectivas versiones villanas para innovar y alejarse de los estereotipos. Además, recomienda hacer uso de los arquetipos animales para enriquecer la transformación del protagonista y dotar el relato de un mensaje temático (pp. 5, 9-15, pp. 3-5, 123-125).

2.2.5. Viaje del héroe

Fundamentada en los ritos de iniciación, la travesía del héroe mitológico o monomito de Campbell (1972) viene a consistir en un proceso tripartito basado en separación-iniciación-retorno en donde el aventurero se impone ante toda limitación y sigue el camino hacia la iluminación hasta alcanzarla (p. 25). Este relato toma influencias junguianas porque se demuestra que se repite un mismo esquema arquetípico de forma variable y constante a lo largo de la historia en todo mito de esta índole (Campbell, 1972, pp. 10, 28, 147, 1991, pp. 193-194). La repercusión de este trabajo obliga a incorporar este periplo como uno de los rasgos estructurales encargados de definir la figura del héroe. A modo resumen, el mitólogo define el viaje del héroe de la siguiente manera:

El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos (Campbell, 1972, p. 25).

Aunque al leer estas líneas se da a entender que se trata de un recorrido físico, este autor remarca que el monomito es esencialmente un viaje interior; una transformación fundamentalmente psicológica. Tal y como se podrá comprobar en las próximas páginas, las tres grandes etapas que conforman el periplo transfiguran al héroe, dotándole de conocimiento y experiencias. Antes de comenzar su repaso por sus fases, conviene especificar que el mismo Campbell (1972) refiere que su fórmula aplica tanto a mitos como cuentos de hadas como a hombres o mujeres (pp. 24, 29).

2.2.5.1. La partida

La primera gran etapa de este viaje, de partida o separación, marcará los primeros pasos del héroe hacia una hazaña que supera los límites de la naturaleza humana y que solo será posible si decide adentrarse en lo desconocido. Toda aventura heroica comenzará con la búsqueda de algún elixir o la carencia de algo que se tendrá que recuperar (Campbell, 1991, p. 180). Este bloque inicial está compuesto por cinco subdivisiones: la llamada de la aventura, la negativa al llamado, la ayuda sobrenatural, el cruce del primer umbral y el vientre de la ballena (Campbell, 1972, p. 28).

Para empezar, el héroe recibirá o sentirá **la llamada de la aventura** que lo embarcará hacia un universo extraordinario y desconocido. Esta puede tratarse de un mero accidente o de una llamada en su sentido literal. Dicha incitación puede ser transmitida por un mensajero o heraldo, habitualmente juzgado como un ser malvado u oscuro. Por ello, muchas veces se representa en los cuentos de hadas como una bestia o una figura velada. Asimismo, la atmósfera creada gira en torno a la fascinación de este guía que marca el inicio de un nuevo ciclo en la vida del héroe (Campbell, 1972, pp. 36-40). Campbell (1972) indica que esta tiene lugar a causa de deseos y conflictos reprimidos (p. 36), tal y como demuestra Freud (s.f.) en su obra *Psicopatología de la vida cotidiana*, revelados en una fase místicamente denominada “el despertar del yo”. En estos casos, el héroe puede aceptar la aventura voluntariamente o verse empujado contra su voluntad por un agente benigno o maligno (Campbell, 1972, p. 40).

En algunos casos, puede ocurrir que el héroe renuncie llevar a cabo la aventura y que se produzca **la negativa al llamado**. Esto puede suceder por distintas razones, siempre será más fácil permanecer en la rutina que lanzarse hacia lo desconocido. Por ello, la negativa acontece muchas veces por el propio interés del héroe. Tras el rechazo de ese primer contacto, a veces será necesario un milagro para reencauzar al héroe en su viaje. Esto puede estar influenciado por alguna revelación o sentimiento interior que lo empuje a salir o liberarse del universo que conoce. A pesar de todo, la aventura terminará por arrancar de alguna manera (Campbell, 1972, pp. 41-46).

Si no se rechaza la llamada, lo habitual es que le siga un encuentro con **la ayuda sobrenatural**: “una figura protectora (a menudo una viejecita o un anciano), que proporciona al aventurero amuletos” (Campbell, 1972, p. 46). También sirve de guía o maestro, proporcionando sabios consejos en los que el héroe debe aprender a confiar y, por tanto, creer en sí mismo. Estos serán vitales para alcanzar el objetivo final ya que esta figura representa la protección y da seguridad de que se llevará a cabo el viaje con éxito. En el caso de los cuentos de hadas, dicha ayuda sobrenatural viene representado por un hada madrina. Sin embargo, este rol también puede ser masculino (Campbell, 1972, pp. 46-50), como hemos visto recientemente con *Yoda* o *Gandalf*.

Consecuentemente, el héroe es encaminado así hasta llegar a la entrada que supondrá **el cruce del primer umbral**. Dicho umbral, sea metafórico o literal, consiste en una frontera que separa el universo cotidiano conocido por el héroe del universo extraordinario. Normalmente, la persona ordinaria está cómoda en su universo y se enorgullece de permanecer dentro de esos límites, temiendo dar el paso a lo inexplorado. No obstante, la única manera de alcanzar una nueva zona de experiencia es traspasando dichas delimitaciones. Pese a que el héroe sabe que será arriesgado, el peligro desaparece para quien es valiente y se produce una liberación del ego (Campbell, 1972, pp. 50-56). Campbell (1972) remarca que todos aquellos lugares desconocidos suponen una puerta al inconsciente, como si se tratara de un sueño. Es por ello que la aventura consiste, invariablemente, en ir más allá de lo conocido (p. 53).

Sobre este proceso recae una gran carga simbólica porque representa el renacimiento que tiene lugar cuando se cruza el umbral hacia un mundo singular. Así pues, este autor lo designa como **el vientre de la ballena**. Las entradas a los lugares desconocidos suelen estar protegidos por guardianes que se utilizan para personificar el peligro futuro. Estos pueden ser dragones, ogros mitológicos, leones, etc. y simbolizan las hileras de dientes de la ballena que deben ser cruzadas para llegar a su interior. Además, se relaciona con una manera de autoaniquilación figurada del héroe porque este se desprende de su ego y yo pasado para renacer con nuevos conocimientos y destrezas, sin nada que temer (Campbell, 1972, pp. 56-60, 1991, p. 207), tal y se irá descubriendo en las consiguientes subfases del ciclo.

2.2.5.2. La iniciación

En segundo lugar, la etapa de iniciación englobará todas aquellas pruebas y victorias preliminares, necesarias en este largo y peligroso sendero, hasta alcanzar la

hazaña suprema. Desde este momento el héroe ya se encuentra inmerso en un mundo extraordinario, con el que está cada vez más familiarizado, y va forjando vínculos estrechos con sus habitantes y enemigos. Las seis subdivisiones que constituyen este tramo son: el camino de las pruebas, el encuentro con la diosa, la mujer como tentación, la reconciliación con el padre, apoteosis y la gracia última (Campbell, 1972, pp. 28, 67).

El primer fragmento de esta etapa es **el camino de las pruebas** a las que el héroe deberá enfrentarse para fortalecerse y aprender lecciones. Esta es la fase favorita de la aventura mítica por ser cuando empieza a complicarse la aventura y a verse un claro cambio en el héroe. Para los místicos, esta etapa se hace llamar la “purificación del yo” porque las energías e intereses se concentran en factores trascendentales que purgarán al héroe. A lo largo de las pruebas, podrá ser ayudado por los elementos que encontró antes de entrar al mundo divino o puede ser aquí cuando descubra a esa ayuda sobrenatural. Aun así, se revelarán las dificultades psicológicas del héroe o puntos débiles, normalmente mediante símbolos, a los que se deberá enfrentar solo. En esta etapa de descubrimientos internos se tendrá que dejar de lado el orgullo y las victorias preliminares prepararán al héroe para el resto del viaje (Campbell, 1972, pp. 61-67).

En ese recorrido tendrá **el encuentro con la diosa**, la cual concederá al héroe el don del amor que se disfruta durante toda la eternidad. Esta cualidad, apta para héroes con “corazón gentil”, permite la felicidad y la seguridad del alma tras el exilio, ya que la última aventura suele ser matrimonio místico. En el caso de una heroína, está destinada a convertirse en consorte de un ser inmortal por medio de su naturaleza. La mujer sirve como representación mitológica de todo aquello que puede conocerse y que sólo llega a ser accesible para el héroe. Sin embargo, esta nunca es superior al héroe, sino que es capaz hacerle comprender elementos que van más allá de sus conocimientos. Por ende, sirve como guía que lo estimula a romper barreras. Cabe destacar que dicho encuentro puede estar personificado también por la figura materna, nutritiva y protectora, que sigue estando presente de alguna manera (Campbell, 1972, pp. 67-73).

En oposición, en algunas ocasiones la figura femenina puede personificar la distracción del héroe para impedir que cumpla su objetivo o alejarlo de él. Aquí es cuando aparece **la mujer como tentación** y la diosa se convierte en la reina del pecado. Esta es una prueba preliminar más que oscurece y mancha la aventura, símbolo de las crisis que conceden al héroe la oportunidad de ampliar sus conocimientos. Ante las tentaciones, será el héroe más puro quien tendrá las competencias para repudiarlas. Asimismo, estas no son obligatoriamente representadas por una mujer o un carácter sexual, sino que abarca una infinidad de manifestaciones (Campbell, 1972, pp. 73-76).

Otra prueba que consiste en abrirse emocionalmente, dejando de lado el ego y la represión, para elevar el entendimiento del héroe es **la reconciliación con el padre**. En muchos mitos, es habitual ver al padre encarnado con aspecto negativo, especialmente de ogro, como reflejo del propio ego del héroe. Para llegar a comprender al padre y perdonarle, será obligatorio tener fe en su misericordia. Dichas imágenes son necesarias a lo largo de la aventura para mantener el equilibrio y para que el héroe reciba más apoyos que castigos. Por esta razón, durante este desarrollo el protagonista

puede obtener esperanza y seguridad de la figura femenina vista anteriormente para soportar la crisis previa a la reconciliación. Además, esta experiencia será necesaria para cuando el héroe adopte el rol de padre (Campbell, 1972, pp. 76-88).

Una vez se han superado todos los obstáculos temidos y pruebas que el camino le ha puesto por delante, el héroe completa su encomienda alcanzando una forma divina y amplia sabiduría. Casi como si se tratara de un nuevo nacimiento, el aventurero se consagra para pasar a ser más de lo que era. Entonces es cuando alcanza el estatus deseado y se transforma hasta elevarse a la **apoteosis**. En este punto del camino es posible que se produzca un respiro transitorio antes de completar la hazaña que alentó la aventura en un principio (Campbell, 1972, pp. 89-100).

Por lo tanto, el crecimiento espiritual y divinidad del héroe irá aumentando a medida que supera fases hasta obtener **la gracia última**; el último episodio antes de poder volver a casa. Campbell (1972) apunta que el objetivo de los héroes míticos suele recaer en una sustancia que otorga la inmortalidad: el elixir del Ser Imperecedero. Para conseguirlo, el héroe busca en los dioses su fuerza y energía-sustancia que sólo entregan a aquellos que han sido debidamente probados. Un claro ejemplo de esta gracia serían los rayos de Zeus. La facilidad de la aventura del héroe y su capacidad resolutive demuestran que se trata de un hombre superior, el elegido. Aun así, puede que las deidades se nieguen a hacer la entrega y el héroe tenga que buscar la manera de recibirlo para poder concluir su objetivo final de regreso (pp. 101-112).

2.2.5.3. El regreso

La última etapa supone el retorno del héroe al mundo ordinario y el desarrollo de la reintegración en la sociedad. La vuelta al punto inicial es indispensable para justificar su retiro y demostrar a la civilización sus proezas. Asimismo, este acto le permitirá cerrar este ciclo recurrente, necesario para llevar a la humanidad a un estado próspero y superior. El presente final se subdivide en seis nuevas fases: la negativa al regreso, la huida mágica, el rescate del mundo exterior, el cruce del umbral del regreso, la posesión de los dos mundos y libertad por vivir (Campbell, 1972, p. 28).

De la misma manera que se contempló con la negativa al llamado en la partida, también puede suceder **la negativa al regreso** cuando el héroe rechaza la responsabilidad de retornar al mundo humano para transmitir todo el conocimiento adquirido a lo largo de su periplo. Son numerosos los héroes que permanecen en la isla bendita porque se les hace complicado volver a enfrentarse al lugar que tuvieron que dejar atrás. Temen la reacción de la sociedad ante su vuelta; la posibilidad de rechazo por haber partido sin previo aviso. A su vez, reflexionan acerca de la incapacidad de comprender la sabiduría que tienen que aportar o les preocupa perder todo aquello que han conseguido durante la aventura (Campbell, 1972, pp. 113-114, 126).

Antes de hacer regresar, puede que sea indispensable realizar **la huida mágica**. Esta tiene lugar cuando el héroe es explícitamente encomendado a volver con un elixir para restaurar sociedad. No obstante, para conseguirlo ha tenido que robarlo de un guardián o ha causado rencor en algún ser, generando una persecución agitada y a veces

cómica. Este es el episodio favorito del cuento popular cuya variedad consiste en que se abandonen los objetos del fugitivo, retrasando así la fuga. Otras versiones se basan en que el héroe fugitivo deje por su camino una serie de obstáculos para sus perseguidores o que la persecución se complique por evasiones mágicas. Sin importar su tipología y al igual que durante las pruebas, el héroe puede recurrir a amuletos o poderes sobrehumanos para impedir ser atrapado y lograr su fin (Campbell, 1972, pp. 114-120).

Para llegar a ese destino final, en determinadas ocasiones hará falta un **rescate del mundo exterior**. Esto puede ser resultado de que el héroe se vea atrapado, incluso herido, o cualquier otra crisis que dificulte retornar del mundo místico al universo cotidiano. La salvación puede venir de la mano de la diosa, compañeros conocidos por el camino o criaturas con dones mágicos. Sea quien sea, dicho rescate es una muestra más de la ayuda sobrenatural constante que recibe el héroe a lo largo del monomito (Campbell, 1972, pp. 120-126).

El héroe, por su cuenta o con ayuda externa, logra volver al mundo ordinario que fue su hogar en una fase titulada **el cruce del umbral del regreso**. Desde la perspectiva de esta sociedad, el héroe se pierde y desaparece, llegando a pensar que ha perdido la vida, pero terminan aceptando el elixir que les viene a otorgar. Al llegar, la última y compleja labor del héroe será volver a enseñar todo aquello que ha aprendido a lo largo de la historia (Campbell, 1972, pp. 126-127). No obstante, Campbell (1972) describe como “el don traído de la profundidad trascendente, se racionaliza con rapidez y se convierte en una no-entidad y se aviva la necesidad de que exista otro héroe que renueve el mundo” (p. 127), haciendo imprescindibles las incesantes relecturas del viaje del héroe. El verdadero problema del renovado héroe tras cruzar el umbral será aceptar las banalidades de la vida tras lo que acaba de vivir, deberá sobrevivir a este cambio drástico para completar su hazaña (Campbell, 1972, pp. 127, 130).

Con su regreso, también obtendrá la habilidad de tener **la posesión de los dos mundos** y convertirse en un ser cósmico capaz de atravesar con libertad la división entre universos. Sus visiones y experiencias tanto en lo cotidiano como en lo especial hacen que formalmente pase de ser un mero aventurero a un maestro, ganando estatus y renombre entre los que una vez fueron sus iguales. Desde este momento, el héroe renuncia a sus limitaciones personales y se desprende de la resistencia hacia su propia aniquilación. Con esta maduración, deja de vivir para convertirse en un ser anónimo, dispuesto a aceptar su destino (Campbell, 1972, pp. 132-136).

Tras haber respondido la llamada con éxito y repartir sus conocimientos, el ahora maestro pierde interés por la inmortalidad y valora cuál será su próximo rumbo en la vida, preparado para cualquier cosa que le pueda acontecer. Finalmente, y como resultado de la odisea, el héroe obtiene la **libertad por vivir**. Si bien, lo más probable es que aquel que haya sido requerido para realizar una empresa heroica vuelva a ser convocado por fuerzas externas y superiores para reincidir en una aventura semejante (Campbell, 1972, pp. 136-139).

De esta manera finaliza la propuesta cíclica de Campbell (1972), la cual se podría representar visualmente de la siguiente forma:



Figura 1. El monomito de Campbell. Elaboración propia a partir de *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito* (p. 140), por J. Campbell, 1972, Fondo de Cultura Económica.

Tal y como se ha expuesto con el regreso del héroe al ombligo del mundo y su labor como instructor de la sociedad, existe la repetida ocurrencia de que se reinicie el viaje del héroe con un nuevo aventurero después de que cese una temporada de tranquilidad y equilibrio entre mundos. Este esquema cíclico detectado por Campbell (1972) se ha asentado con firmeza entre los estudiosos de los mitos, tomándose como modelo a seguir en diferentes ámbitos creativos como la literatura contemporánea, el cine o los videojuegos. Esto ha tenido como consecuencia que otros autores hayan decidido introducir modificaciones y proponer sus propias versiones del monomito. En esta ocasión, se referirá a dos relevantes antecedentes seguidos por tres propuestas de dicha teoría que permitirán enriquecer y ampliar la visión de la morfología del héroe.

2.2.6. Revisiones del monomito

Por orden cronológico, se empezará con el reparto de funciones realizado por Propp (1985) según la esfera del héroe para después revisar los mitos individuales de Leeming (1998), en los que se pone foco sobre el nacimiento de la figura heroica. Seguidamente, el consultor cinematográfico Vogler (2002) hace posiblemente la versión más influyente de todas, resumiendo y ejemplificando las etapas con ejemplos de la industria del cine. A esta versión le contraponemos la propuesta actualizada de Sánchez-Escalonilla (2002), que parte del anterior, pero que coge su esencia del personaje de *Frodo* de la versión cinematográfica de *El Señor de los Anillos* (2001). Por último, veremos las diferenciaciones entre el viaje de los personajes femeninos frente a los masculinos con la interpretación del monomito de Murdock (1991) y Schmidt (2001, 2012) desde una perspectiva interna. Las diferencias y similitudes entre las etapas de cada viaje se podrán consultar en el Apéndice A.

2.2.6.1. Las funciones del cuento

Antes de que se asentara el monomito, a principios del siglo XX Propp (1985) proclamaba que uno de los principios fundamentales estructurales del cuento es el viaje porque plasma representaciones sobre viajes del alma (p. 142). Para este autor todo cuento fantástico está compuesto por 31 funciones sucesivas que se mantienen constantes. Más allá, en esta variante del mito hay siete personajes prefijados: héroe, falso héroe, mandatario, padre y princesa, agresor, donante y auxiliar. Si se relaciona función-personaje, varias de ellas se pueden agrupar según las siete esferas que definen a los personajes. En el caso de la esfera del héroe, le corresponden las funciones de *la partida con vistas a la búsqueda*, la cual caracteriza al héroe buscador, *la reacción ante las exigencias del donante* y *el casamiento*, ambas llevadas a cabo por el héroe víctima. No obstante, las esferas de acción se pueden repartir entre otra clase de personajes según las necesidades de la historia. Por ejemplo, un héroe puede ser su propio auxiliar y adquirir sus funciones (Propp, 1985, pp. 105-110).

Independientemente del reparto de funciones y al igual que el viaje de Campbell (1972), la morfología del cuento mítico parte obligatoriamente de una fechoría o carencia, que se puede multiplicar a lo largo del relato si se producen nuevas secuencias (Propp, 1985, pp. 121, 142). Como elemento esencial del cuento, el héroe conforma la situación inicial donde suele nacer en circunstancias maravillosas. Es habitual que su presentación en escena parta de una profecía de su destino, en la que se describen sus atributos superiores (Propp, 1985, pp. 112-113). Propp (1985) resume la llamada a la aventura en su novena función: “se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, alguien se dirige al héroe con una petición o una orden, se le envía o se le deja partir” (p. 50). Seguidamente, el héroe buscador la acepta y se va de su hogar para someterse a conglomerado de pruebas en una fase de preparación (Propp, 1985, pp. 53-57).

En gran medida, el resto del viaje que se produce según las funciones de los cuentos se asemeja al monomito que se presentó con posterioridad. Sin embargo, se producen variaciones en determinados detalles de la acción. Por ejemplo, los objetos mágicos que se ponen a disposición del héroe no siempre son donados por una ayuda sobrenatural, sino que puede aparecer espontáneamente o incluso ser robados (Propp, 1985, pp. 58-66). Además, durante la apoteosis el héroe es marcado por una herida u objeto antes de vencer al agresor, reparar el daño o suplir la carencia dada. La resolución tendrá como consecuencia un regreso donde se perciben paralelismos con *la huida mágica* y *el rescate del mundo exterior*. Tras su retorno, se pueden proponer nuevas tareas antes de que le héroe sea reconocido y reciba una nueva apariencia, una función que este estudioso también hace llamar *transfiguración*. Para finalizar, el recurrente casamiento podrá ser sustituido por una subida al trono (Propp, 1985, pp. 68-85), un acto que es posible comparar con *la libertad por vivir* de Campbell (1972)

2.2.6.2. Los mitos individuales

Por otro lado, el filólogo Leeming (1998) en su obra *Mythology: The Voyage of the Hero*, publicada originalmente en 1937, presenta una forma simplificada del

monomito. Este autor divide sus fases en ocho eventos básicos que considera como hitos mitológicos supremos de la vida del héroe. Pese a que los estudia de manera individual, el autor incide en que no se trata de etapas finales y cerradas, sino que se entrelazan y solapan de manera natural. En su análisis halla el mito básico que subyace en cada apartado del relato heroico. Entre ellos, hace hincapié en que la primera experiencia de trauma de todo humano es el nacimiento, formando el inicial milagro de la vida, y que, tras recibir ayuda externa para comprender las fuerzas superiores que lo rodean, debe perderse a sí mismo para encontrarse (Leeming, 1998, pp. 7-8).

Por tanto, el primer mito denominado *La milagrosa concepción y nacimiento, y escondite del niño* tiene como característica primordial el nacimiento virgen que deriva de una concepción divina o mágica. El héroe debe nacer de la nada, de lo desconocido. Esto se expresa mediante el motivo del lugar oculto en el que nace o se refugia tras llegar al mundo. Desde el inicio, el héroe se enfrenta a fuerzas malignas, siendo su propio nacimiento una lucha. Por ende, dicho mito opera como el inicio del viaje del proceso de individuación, conllevando a la búsqueda por los orígenes y la adopción del principio heroico en la *Infancia, iniciación y signos divinos*. Esta conlleva al tránsito de la niñez a la edad adulta, su primer renacimiento. En este segundo mito, el niño se prueba a sí mismo recibiendo una bendición divina o confrontando una fuerza física externa. Una etapa de vital importancia debido a que el ser humano, como individuo, no comprende quién es hasta que entiende quién fue en el pasado (Leeming, 1998, pp. 39-40, 65-66).

Seguidamente, se produce la *Preparación, meditación, retirada y rechazo* en donde el héroe da la espalda a sus responsabilidades para meditar en preparación de sus futuros actos. En ocasiones esto ocurre para evadir la acción, análoga a *la negativa del llamado* de Campbell (1972). Sin embargo, está más relacionado con el rito de paso espiritual que supone el renacimiento de uno mismo. Esta experiencia es necesaria en el proceso de individuación y para hallar la divinidad; un viaje compuesto por el clásico mito de *Prueba y búsqueda* que demuestra sus capacidades y lo define. Posteriormente, sucederá su *Muerte* violenta por causas externas o autoinfligida en un acto de sacrificio para beneficiar a los demás. A esto le acompañará el mito universal del *Descenso a los infiernos* para enfrentarse a sus mayores miedos y autorrealizarse antes de derrotar a la misma muerte. Esa etapa se relaciona con el retorno al nacimiento y vientre maternal antes de ser concebido como una persona universal y eterna en la *Resurrección y renacimiento*. Psicológicamente hablando, este momento supone la culminación del proceso de individuación del héroe, que tiene como conclusión la *Ascensión, apoteosis y expiación* que lo posiciona en un estado permanente de divinidad y reconocimiento. En resumen, el héroe ha perdido el sentido de sí para encontrarse y ser capaz de reponer el alma del inconsciente colectivo (Leeming, 1998, pp. 97-258).

2.2.6.3. El viaje del escritor

Pese a algún que otro matiz, se ha comprobado que la esencia del esquema de Campbell (1972) se mantiene en la versión aglomerada de Leeming (1998). Lo mismo ocurre con la adaptación que Vogler (2002) expone en *El viaje del escritor*, publicada por primera vez en 1998. Originalmente, este autor tomó las ideas *campbellianas* y las

plasmó en *Una guía práctica de El poder del mito de Joseph Campbell* (Vogler, 1985) para comprobar con certeza su funcionamiento. A partir de entonces, su obra ha obtenido gran aceptación en Hollywood y en otros ámbitos como en la publicidad, videojuegos y la cultura popular a la hora de contar historias. A grosso modo, este viaje detecta los elementos recurrentes en los relatos de aventuras y mitos para servir como manual de instrucciones. Se trata de una reescritura simplificada del viaje del héroe en 12 fases, aplicable a todo ser humano sin importar su género. Como escritores, se nos invita a hacer nuestras propias adaptaciones, cambiar el orden de las etapas o suprimir las que sean convenientes (Vogler, 2002, pp. 11-22, 27-28, 32-45). Aunque se advierte que gran parte del periplo tiene una equivalencia casi inequívoca con el patrón original, algunos nombres de las fases de Vogler (2002) cuentan con variaciones. Por ejemplo, el encuentro con el mentor es el equivalente a la ayuda sobrenatural y la recompensa con la última gracia. Ahora se apreciarán las principales diferencias entre ambos viajes.

Para empezar, se presenta un *mundo ordinario*, directamente o a modo de prólogo, para establecer el lugar de procedencia del héroe y ayudar a plantear ciertos antecedentes. Esta introducción conlleva a presentar al héroe o heroína al público, tanto sus problemas externos como a plantar la semilla de los internos, todo ello de tal manera que logre la identificación con el público. Pese a que Campbell (1972) tiene presente el mundo cotidiano en todo su viaje, Vogler (2002) le dedica una etapa íntegra para crear contraste con el mundo especial en el que se embarcará durante la aventura y realzar el cambio dramático. Tras tener una llamada a la aventura idéntica, en la fase correspondiente al regreso de la negativa al llamado el consultor cinematográfico hace una puntualización. Este dicta que, en el caso del viaje de los héroes resueltos, el rechazo será representado por otros personajes que manifiesten miedo o duda ante las consecuencias de adentrarse en el camino (Vogler, 2002, pp. 113-129, 144).

Más allá, Vogler (2002) antepone la etapa de *las pruebas* en una nueva oportunidad para fortalecer el contraste entre el mundo ordinario y el especial. Además, las complementa con las relaciones con los aliados y enemigos que el héroe se puede topar en su aventura (pp. 167-173). Este cambio supone que la fase denominada *la aproximación a la caverna más profunda*, parecida a *el vientre de la ballena* de Campbell (1972), se sitúe en el segundo acto y no en el primero debido a que para el consultor “la aproximación engloba todos los preparativos finales previos a la odisea suprema (el calvario)” (Vogler, 2002, p. 188). Esa odisea o calvario termina abarcando las subetapas *el encuentro con la diosa*, *la mujer como tentación*, *la reconciliación con el padre*, *la apoteosis* y *la recompensa* dentro de la iniciación de Campbell (1972, p. 28). Para Vogler (2002), esta gran fase indeterminada opera como la crisis central del segundo acto o punto medio de la travesía. Se puede representar como enfrentamientos con familiares o matrimonios, sin embargo, debe suceder eventualmente una muerte simbólica o literal como se ha visto repetido (pp. 191-210).

Algo similar ocurre con *el camino de regreso* de Vogler (2002), el cual engloba cinco de las últimas subetapas de Campbell (1972) como gran punto de inflexión que sucede al volver a cruzar el umbral de vuelta a casa. Esto se debe a que, aunque el

regreso puede interpretarse con huidas, venganzas, persecuciones o vuelos mágicos, todas llevan al mundo ordinario inicial. Ulteriormente, la resurrección se compara con *la posesión de los dos mundos*, en donde Vogler (2002) la enlaza al clímax del relato y la transformación física o de comportamiento del personaje. Dicha purificación transcurre a través de la sensación de catarsis, que también se ve con la maduración del héroe cósmico *campbelliano*. Por último, *el retorno con el elixir* gira en torno al afán del héroe por ayudar a la sociedad con su recién adquirida sabiduría, a diferencia del camino sin destino fijo que se menciona en la última subfase (*la libertad por vivir*) de Campbell (1972). Más allá, el consultor le otorga gran peso al retorno como símbolo que funciona para influir en las emociones del público (Vogler, 2002, pp. 224-265).

2.2.6.4. El viaje de Frodo

Para complementar el análisis entre estos viajes, se hace referencia a la visión creativa que Sánchez-Escalonilla (2002) propone de la forja heroica basada en el protagonista de *El Señor de los Anillos* (2001): *El viaje de Frodo*. En ella intenta alejarse de las teorías reduccionistas del inconsciente colectivo para rebatir que la aventura no se halla dentro del héroe, sino que irrumpe en su vida para conceder un sentido existencial. Pese a que se probará que gran parte de los elementos míticos se cumplen, este autor subraya que el personaje de *Frodo* no se presenta como un arquetipo heroico porque se enfoca en sus debilidades y su desproporción con la misión acometida. Consecuentemente, este planteamiento recalca el concepto de superación humana y agranda el valor del sacrificio del héroe, criterio fundamental seguido por J. R. R. Tolkien. Esta estructura dramática es de interés para contar historias porque aglutina varias tramas maestras y diversos viajes interiores (Sánchez-Escalonilla, 2002, pp. 110-119).

Como primera diferencia con los periplos estudiados, se elimina *el rechazo de la llamada* porque la desconfianza y deseo de huida ante la llamada forma parte de la respuesta natural del aventurero. Además, se justifica esta elección puntualizando que las dudas invadirán al héroe a lo largo de la travesía, pudiéndose dar varias oportunidades de querer rendirse. Tras la *aparición del Sabio Anciano*, se produce el cruce del primer umbral con la *entrada al mundo especial* (Sánchez-Escalonilla, 2002, pp. 116-118, 134-135). Aunque Sánchez-Escalonilla (2002) lo esquematiza formalmente dentro del segundo acto, se ha tomado la libertad de situarlo al mismo nivel que la partida de Campbell (1972) y el planteamiento de Vogler (2002) debido a que esta se empieza a producir en el primer acto y sirve de puente hacia el nudo del relato.

Durante el segundo acto, el viaje de *Frodo* introduce tres nuevas etapas. Partiendo con la *instrucción del candidato*, el mentor del héroe reaparece para presentarle el nuevo universo en el que se encuentra y ayudarlo a entrenar. Aun así, el adiestramiento suele dejarse sin finalizar porque se ve arrojado a sus pruebas iniciáticas. En ellas obtendrá sus primeras heridas que comenzarán a definir su morfología heroica. Otra adición de esta forja es la ulterior *visita*, voluntaria o no, *al Oráculo* en busca de orientación y aclarar incertidumbres de su pasado o futuro. Estas revelaciones serán parcialmente difusas para dar pie a que el joven héroe tenga que abrirse paso por su destino por sí mismo. Una vez está lo suficientemente preparado para continuar su

misión en solitario, se produce la *desaparición del Sabio Anciano* porque su rol como instructor ha finalizado (Sánchez Escalonilla, 2002, pp. 116-118, 167-192, 203-207).

Como última variación, se toma *la prueba suprema* y se reubica como parte de la resurrección. Esta sucede después de una pausa para reflexionar durante *la salida de los Infiernos*, lugar donde ha sufrido un enfrentamiento esclarecedor frente a la muerte. Asimismo, ese cambio coloca *la odisea* en el tercer acto porque suele coincidir con el sacrificio o resurrección del héroe como parte del clímax y desenlace. Al completar la hazaña suprema, sólo queda el opcional *regreso al hogar* como consecuencia de su transformación. Al volver, coincide con los patrones de referencia en que a veces la misión viene relacionada con elixires y el aprendizaje de lecciones. No obstante, el camino de vuelta no tiene que significar necesariamente retornar al mundo ordinario, sino que puede tratarse de un viaje sin regreso (Sánchez Escalonilla, 2002, pp. 116-118, 193-202, 213-233) al igual que dictamina Vogler (2002, p. 252).

2.2.6.5. El viaje de la heroína

Para ir finalizando, Schmidt (2001) hace una separación entre los viajes de cada género sin descartar la posibilidad de que personajes masculinos tomen el camino del femenino y viceversa. Además, especifica que cada arquetipo tendrá una aproximación distinta a cada etapa del viaje y que la caracterización de cada tipología ayudará a moldear el monomito. Repasando ambos viajes, se aprecia un fuerte enfoque en la transformación interna de los personajes frente a otras revisiones donde predominan las fases de acción. Para poder despertar y alcanzar el poder, tanto el héroe como la heroína deben dejar de lado su ego independientemente del momento del periplo en el que sean conscientes de ello (pp. 177-179).

En este viaje compuesto por nueve fases¹, la protagonista debe tomar una mirada introspectiva y cambiar a lo largo de la historia. A partir del planteamiento se produce un despertar que la hace cuestionar la autoridad y entender que su universo está en su contra. En ese momento toma la iniciativa de actuar y enfrentarse a los cambios que esto supone para encontrarse a ella misma hasta alcanzar su renacimiento. El primer acto, denominado *contención*, se compone de las etapas *ilusión de un mundo perfecto, la traición o descubrimiento y el despertar – preparación para el viaje*. Al acto segundo, *la transformación*, le sigue el *descenso y paso por las puertas del juicio, el ojo de la tormenta y la muerte donde todo se pierde*. En la *aparición* o tercer acto, terminaría con *el encuentro del apoyo externo, el momento de la verdad con el renacimiento y el regreso* a ese mundo ideal inicial para cerrar el ciclo (Schmidt, 2001, pp. 178-227).

En otra propuesta, Murdock (1991) propone un viaje derivado del esquema campbelliano que “comienza con la búsqueda de la identidad de la mujer” (p. 17). En él, la heroína empieza con el *alejamiento de lo femenino*, sea por rechazo o miedo a convertirse en su figura materna, y realiza una *identificación con lo masculino y reunión de aliados* en búsqueda de aprobación. Al cruzar el umbral entre la seguridad de lo conocido hacia lo desconocido, se enfrenta a obstáculos durante *las pruebas del camino*

¹ Las traducciones de los nombres de cada fase han sido realizadas por cuenta propia.

hasta trascender a *la dicha ilusoria del éxito* por sobrecarga de tareas. Pese al éxito, se sentirá vacía, *despertando sentimientos de aridez espiritual* en ella que la impulsarán a decir que no en un acto de muerte metafórica. Entonces desencadenará *la iniciación y descenso de la Diosa* con una pérdida de identidad y desolación inconsolable. En ese periodo de introversión, surge el *urgente anhelo de reconectar con lo femenino*, reclamando así su poder y *sanando la ruptura madre-hija* junto al *encuentro de lo masculino herido*. Aceptando las partes que la conforman, aprende a *integrar lo masculino y lo femenino* y moverse entre esta dualidad con el objetivo de transformar al mundo con su sabiduría (Murdock, 1991, pp. 11, 27-229).

Por todo ello, se puede concluir que la morfología de la figura del héroe y la heroína parte del arquetipo de dios-niño de Jung (2010) y de su patrón inicial impuesto por Rank (1981). Entre sus rasgos más característicos destaca su condición humana y cualidades extraordinarias que lo diferencian del resto de la sociedad. Asimismo, este personaje es digno de embarcarse en un periplo donde su tema universal se basa en “salir de una condición y encontrar la fuente de la vida para regresar maduro y enriquecido” (Campbell, 1991, p. 180). Entretanto, el cine se ha posicionado como uno de los principales vehículos para transmitir mitos y configurar héroes. De esta manera, no sólo se ha ampliado el catálogo de héroes con nuevos personajes reconocibles en los que el público se ve identificado, sino que se ha generado un nexo de unión entre los héroes históricos y aquellos más contemporáneos. Estos han logrado perdurar por el tiempo gracias a la fidelidad de sus seguidores, pero también por la naturaleza de esta industria (de la Plaza, 2003, pp. 115-117). Una industria, en donde

los cuentos tradicionales recogidos por Grimm y por Perrault, los ideados por Andersen, Carroll, Barrie o Collodi, encontraron en el cine de animación su medio para llegar y quedarse en la memoria de los niños... y de los adultos. (de la Plaza, 2003, p. 114)

2.3. Animación

Hablar de animación equivale a hablar de cine. El cine supone el registro de una sucesión de imágenes fotográficas inmóviles que luego son proyectadas a un determinado ritmo (fotogramas por segundo) para crear la ilusión de un movimiento que verdaderamente no existe (Duran, 2016, p. 11; Sánchez-Navarro, 2020, p. 10). Mientras tanto, si se accede a una definición genérica de cine de animación se descubre que este no se trata de un género cinematográfico ni una técnica aplicable, sino que existe un paralelismo entre ambos conceptos.

Ahora bien, en cuanto al término de cine de animación, tradicionalmente entendemos que agrupa los filmes creados gracias a la técnica de grabación de imagen por imagen, y que su esencia se sitúa dentro de la capacidad de dar vida a cualquier cosa que esté inanimada, ya sean dibujos (animación plana), muñecos articulados o plastilinas (animación en volumen), gráficos en 2D o 3D (animación por ordenador), o, en definitiva, todo aquello que fijado en el tiempo no puede ser considerado como vivo. (Duran, 2016, pp. 11-12)

Para Sánchez-Navarro (2020) esto quiere decir que la manufactura y artificio de la imagen animada necesita de la imaginación humana para convertirla en algo tangible. Aun así, en lugar de que este hecho lo aleje de la realidad, esta abstrae todo aquello que nos rodea para plasmarlo en unos espejismos capaces de ampliar lo explicable. En consecuencia y como se verá en las próximas páginas, coexisten tres relaciones complejas entre el cine de animación y la realidad: la introducción de la imagen real durante sus años incipientes, los avances e híbridos tecnológicos, y la constancia del comentario social que subyace en ciertas obras (Sánchez-Navarro, 2020, pp. 10-14, 20-21). Asimismo, cabe destacar que, aunque los dibujos animados son populares entre los niños y el cine familiar, son las audiencias adultas quienes han impulsado su éxito y contribuido a su expansión (Barrier, 2003, pp. IX-X). Este campo de experimentación audiovisual verá su historia marcada por los usos sociales de la imagen junto a sus transformaciones estéticas y culturales (Sánchez-Navarro, 2020, pp. 15, 18-19).

Por lo tanto, remontarse a su origen supone volver a la creación del cine y su asentamiento como medio de comunicación y vehículo de cultura. Lorenzo Hernández (2021, p. 11) apoya el argumento que dictamina que “el cine fue una invención colectiva” que surgió a partir de una cadena de sucesos en los que sus pioneros bebían unos de los otros. Para entonces, la imagen en movimiento ya formaba parte del imaginario colectivo gracias al uso de la luz para hacer de las historias un espectáculo, como la fantasmagoría y las sombras chinescas, o los juguetes ópticos como la linterna mágica o el fenaquistiscopio. Este también sería el caso del teatro óptico de Reynaud a principios de la década de 1890 mediante el uso del praxinoscopio, en el cual se pintaban animaciones cortas a mano sobre placas transparentes. Sus obras, llamadas *Pantomimas Luminosas*, se consideran el primer espectáculo de dibujos animados de la historia del cine. Todo esto desencadenaría en la presentación comercial del cinematógrafo de los hermanos Lumière a finales de 1895 en el *Salon Indien du Grand Café* de París, un artefacto audiovisual capaz de grabar imágenes y proyectarlas (Bendazzi, 2003, pp. 5-8; Duran, 2016, pp. 12-13). Sin embargo, esta misma autora insiste en que la animación discierne de un mero género para convertirse en “una forma de entender el cine que privilegia lo imaginario” (Lorenzo Hernández, 2021, p. 12) y presenta tres pioneros que centraron su trabajo a cumplir con este fin.

2.3.1. Precedentes y pioneros

Resulta inevitable no mencionar a Georges Méliès como uno de los máximos responsables de los fundamentos de la animación. Inspirado en el mago Robert-Houdin y el teatro, implementó trucajes como trampillas o sobrefondos, y puso a prueba las posibilidades de la cámara para crear los primeros efectos especiales. A nivel narrativo, se diferenció del cine documental de los Lumière centrándose en la ficción y mostrando gran interés en los cuentos de hadas guionizando tramas fantásticas. Entre 1886 y 1912, produjo 520 obras de las cuales solo 210 han sido recuperadas y entre las que se encuentra la primera cinta de ciencia ficción *Viaje a la Luna* (Méliès, 1902). Consecuentemente, su legado ha conllevado a definir, no sólo el cine de fantasía, sino a la animación (Duran, 2016, p. 70; Lorenzo Hernández, 2021, pp. 13-19).

En segundo lugar, está James Stuart Blackton, considerado como el primer creador de películas con animación. Este dibujante de tiras cómicas de prensa creó su propia productora de películas, *Vitagraph*, con el vitascopio de Edison e implementó los dibujos animados a través de recortes y la sustitución de elementos (Lorenzo Hernández, 2021, p. 21). No sería hasta *The Humpty Dumpty Circus* (Blackton, 1898) cuando se utilizaría por primera vez el proceso de animación *stop-motion*; una metodología que crea la ilusión del movimiento de objetos inanimados al cambiar ligeramente su posición fotograma a fotograma (Guinness World Records, s.f.). Sin embargo, es la cinta *Humorous Phases of Funny Faces* (Blackton, 1906) la que se considera por muchos autores como el primer filme de dibujos animados de la historia (Bendazzi, 2003; pp. 8-10; Duran, 2016, pp. 16-18, 44; Lucci, 2005, p. 47).

Finalmente, falta recalcar el impacto del exponente español Segundo de Chomón y su carácter innovador en los procesos de animación. Su interés por los efectos especiales le impulsó a diseñar y construir una cámara con la que experimentar con el *stop-motion* hasta crear su primera obra *Choque de trenes* (de Chomón, 1902). Concretamente, sus cintas fueron las primeras que usar materiales maleables y muñecos, como se puede apreciar en *La casa encantada* (de Chomón, 1906b) y *El teatro de Bob* (de Chomón, 1906a), e introdujo este proceso con seres humanos, denominado pixiliación, en filmes como *El hotel eléctrico* (de Chomón, 1908). Este artista, no sólo elevó los trucos de Méliès, sino que se apropió de sus bases para innovar y abrir paso a artistas como George Pal (1932-1948) y sus *Puppetoons*, o Willis O'Brien con *King Kong* (Cooper & Schoedsack, 1933) (de la Rosa, 2003, p. 469-470; Duran, 2016, p. 67, 70-73; Lorenzo Hernández, 2021, pp. 25-28, 134-147).

Más allá, el desarrollo de los dibujos animados no sería posible sin su precedente más cercano, la tira cómica de prensa, porque ayudaría a afianzar sus cimientos como producto mercantil. La competencia entre los grandes periódicos neoyorquinos por ganarse al nuevo público emigrante elevó la calidad de esta práctica porque eran vitales como reclamo visual. Estos profesionales acostumbraban a trabajar a gran velocidad y habilidad, destrezas esenciales para la animación. A raíz de este contexto, a lo largo de los primeros años del cine lo habitual fue adaptar los argumentos de las caricaturas de periódicos, como se hizo con *El regador regado* (Lumière, 1895), y realizar producciones en serie. En esta época se posiciona a Émile Cohl y Winsor McCay como padres del dibujo animado. (Barrier, 2003, pp. 10-19; Lorenzo Hernández, 2021, pp. 31-33, 38-40).

Émile Cohl, considerado como uno de los animadores más importantes del mundo, fue capaz de plasmar sus influencias del cómic en sus más de 250 películas. Inspirado por la animación de Blackton, descubrió cómo crear la ilusión de movimiento con la cámara y, por tanto, animar la escena. A partir de ahí, propone utilizar un papel sobre una mesa de luz para calcar los fotogramas sucesivos del movimiento y nace el primer *cartoon* con *Fantasmagorie* (Cohl, 1908). Este proceso se terminaría estableciendo como la metodología universal para la creación de dibujos animados. Asimismo, innovó con técnicas como la animación de recortables, objetos y marionetas, y fue el primero en producir películas que entremezclaban imagen real con animación

(Bendazzi, 2003, pp. 10-12; Duran, 2016, pp. 20-21; Lucci, 2005, p.61). El proyecto con el que trabajaría para los estudios *Pathé*, *The Newlyweds* (Cohl, 1913), sería la primera serie de animación en tener personajes recurrentes y hacer llegar las posibilidades de este arte a un público masivo (Barrier, 2003, pp. 11-12; Lorenzo Hernández, 2021, p. 36).

En oposición, Winsor McCay destaca por su modernidad y calidad artística, posicionándose como el primer animador americano con apenas una decena de cortometrajes. Adaptada de su propia tira de cómic, *Little Nemo* (McCay, 1911) se adelanta a técnicas cinematográficas como el *zoom* o el *travelling*. Posteriormente, su obra por excelencia, *Gertie the Dinosaur* (McCay, 1914), genera un mundo metalingüístico donde el animador de imagen real interactúa con sus creaciones animadas. Su protagonista también se considera como el primer personaje tridimensional de animación que cuenta con una personalidad bien definida, lo que se denomina en este campo como un personaje “redondo”. Asimismo, su predilección por las reproducciones casi idénticas de la realidad fomentó el desarrollo del primer filme documental animado: *El hundimiento de Lusitania* (McCay, 1918) (Barrier, 2003, pp. 10-18, 24, 33; Bendazzi, 2003, pp. 17-19; Lucci, 2005, p. 77).

A todo lo dicho, el primer largometraje animado, de duración superior a una hora y con 14 fotogramas por segundo, sería rodado en Argentina por Quirino Cristiani donde aún no había una industria de la animación. *El apóstol* (Cristiani, 1917) usa de figuras dibujadas con recortables para separar y mover las extremidades de los personajes con un hilo negro a través de una máquina con manivelas, pedales y poleas. La obra tuvo tanta aceptación que se mantuvo un año en cartelera, pero lamentablemente, todas las copias del filme fueron perdidas en un incendio (Bendazzi, 2003, pp. 49-51; Lorenzo Hernández, 2021, pp. 70-75). Por tanto, el largometraje más antiguo que se conserva es *Las aventuras del príncipe Achmed* de la animadora alemana Lotte Reiniger (1926). La cinta toma como referente el teatro de sombras chinescas para concebir una película con siluetas recortadas animadas a contraluz en una variación del *stop-motion* clásico. Esta obra, junto al resto de filmografía de la artista, pone especial atención a la narración de historias fantásticas y cuentos de hadas, algunas dirigidas a niños y otras a adultos, para conseguir efectos expresivos trascendentes en la historia del cine animado (Lorenzo Hernández, 2021, pp. 90-100; Sánchez-Navarro, 2020, pp. 25-27).

2.3.2. Los primeros estudios de animación

Este caldo de cultivo fue seguido por la apertura de los primeros estudios de animación, especialmente en Estados Unidos, donde se instauraron las mecánicas de trabajo en equipo que vemos en la actualidad. En la década de 1910 se adaptó el sistema industrial de los automóviles *Ford* para aumentar la productividad, reducir costes y dividir el trabajo. Paul Terry fue el máximo exponente de la producción industrial en la animación, el cual se centraba en recortar en los procedimientos y prestar atención a las exigencias del público. En este efervescente panorama, el estudio principal de la época era *Bray Pictures Company*, fundado en 1914, pero este coexistía con el estilo retro de *TerryToons*, *International Film Service* y el estudio de Raoul Barré. En 1919, la productora de Pat Sullivan hace el debut del antecesor de *Mickey Mouse*, *Felix the Cat*.

Creado por Otto Messner, este personaje icónico encarnaba una personalidad trabajada parecida a la de Charlot en una versión gatuna y su estrategia de marketing lo convirtió en el segundo personaje cinematográfico más famoso de 1926 después de Chaplin; un logro ingente en una década donde el público solicitaba estándares cada vez más elevados. La alta demanda de la serie obligó a contratar a más animadores y definir una cadena de trabajo con perfiles definidos, sin embargo, era su creador quien imaginaba los gags durante la producción y los demás tenían que adaptarse a su creatividad. Finalmente, por oposición a adaptarse al cine sonoro, *el gato Felix* acabaría desbancado por un ratón (Barrier, 2003, pp. 29-35; Lorenzo Hernández, 2021, pp. 46-50).

No obstante, la competencia directa e inspiración de Walt Disney en sus primeros años sería el estudio de los hermanos Fleischer por sus series transgresoras, experimentales y su sentido del humor surrealista e imaginativo. En la primera de ellas, *Out of the Inkwell* (Fleischer, 1918-1929), introducirían al payaso *Koko* y a la naturaleza reflexiva de sus trabajos. Sumado a esto, implementarían la rotoscopia; una invención que propulsó y moldeó la consolidación de la industria por la verosimilitud que otorgaba al movimiento de los personajes. Esta consistía en el calco fotograma a fotograma de películas de acción real mediante una máquina que proyectaba las imágenes sobre un caballete con una superficie de cristal del tamaño de una hoja para dibujar estas encima (Barrier, 2003, pp. 22-25; Bendazzi, 2003, p. 54). Con el tiempo, producirían sus primeros dibujos animados sonoros, *Talkartoons* (Fleischer & Fleischer, 1929-1932), e introducirían una versión de cámara multiplano, bautizada como *setback camera*, idónea para implementar tridimensionalidad y profundidad. Pese a su fama, no tendrían un departamento de guion propiamente dicho hasta los años 30, un aspecto esencial en los estudios *Disney*. El éxito del realismo de su principal competidor y el estreno de *Blancanieves y los siete enanitos* (Hand et al., 1937) darían pie al declive de *Fleischer Studios* (Lorenzo Hernández, 2021, pp. 52-61; Sánchez-Navarro, 2020, pp. 37-38).

Al otro lado del charco, la guerra hizo que la animación americana copara el mercado. Sin embargo, en Europa del Este y China también se producen animaciones notables. A diferencia de Estados Unidos, los estudios de cine eran nacionales porque se creaban con fondos estatales y se aseguraban de incluir departamentos de animación dirigidos a servir a la educación del público infantil. En las ocasiones en las que el Estado era incapaz de financiar los costes de producción, los animadores emigraron a otros estudios o se aliaron con productoras extranjeras. En muchos casos, empezaban imitando el modelo americano implantado por los hermanos Fleischer y Disney, alejándose de un estilo propio. Asimismo, debido al marco político-socio opresor y la censura, estos países dependieron de las sátiras metafóricas durante ciertos períodos de tiempo. Esto se ve, por ejemplo, en la animación alegórica polaca, la cual gravita alrededor de la desesperanza y el humor negro. En el caso de la Unión Soviética, se fundó el estudio *Soyuzmultfilm* junto al realismo socialista que prevalecería en su animación a lo largo de las décadas, siendo *La Reina de las Nieves* (Atamanov, 1957) su efeméride. Entretanto, la animación de muñecos checoslovaca es de las manifestaciones artísticas más reconocidas del país donde resalta su puesta en escena y efectos especiales (Lorenzo Hernández, 2021, pp. 209-255; Sánchez-Navarro, 2020, pp. 49-51).

2.3.3. La era dorada

Ya en la época dorada de Hollywood, eran tres los estudios que preponderaban: el entonces llamado *Walt Disney Studio*, del que se hará una retrospectiva en detalle más adelante, *Warner Animation* y la *Metro-Goldwyn-Mayer*. Los *Warner Bros Cartoons* nacieron como estrategia para evitar la subcontratación de Hugh Harman y Rudolph Ising, que ya habían empezado a producir series animadas de los *Looney Tunes* (Freleng & Schlesinger, 1930-presente) que la *major* se encargaba de distribuir. Simultáneamente, producían a color una serie secundaria desde 1934 conocida como *Merrie Melodies* (Schlesinger, 1931-1969), pero finalmente acabaría fusionándose con el título anterior. Una gran parte de su éxito entre los años 30 y 50 se correspondía a la organización de la plantilla en pequeños grupos capaces de realizar los dibujos más rápidos y baratos de la industria. A su vez, en lugar de centrarse en la calidad de la animación, dependían de los gags y el sentido del humor frenético, ofensivo y violento que iba va más allá de las limitaciones físicas humanas. La otra parte, recaía sobre un sustancial *star system* formado por personalidades fuertes que fueron evolucionando. Entre ellas destacamos la peculiar tartamudez del cerdito *Porky*, su contraste frente al *Pato Lucas* y un *Bugs Bunny* que evitó que la fórmula de la compañía se debilitara. Su capacidad de adaptación en la industria mediante la búsqueda de elementos diferenciadores, fomentaron su fama hasta lograr una calidad semejante a la de *Disney* en su culmen. En la actualidad, este estudio continúa teniendo un lugar en la cultura popular y la televisión (Barrier, 2003, pp. X-XI, 324-337, 359-361, 434-437, 453-470).

Cuando se habla de la *Metro-Goldwyn-Mayer* es indispensable mencionar a Tex Avery como el rey de los dibujos animados e influencia en la industria. El alto presupuesto de la compañía potenció la calidad de su animación y de la repercusión de este artista, que previamente había trabajado para *Warner Bros*. Este deseaba superar a *Disney* contraponiéndose a sus clichés y llegando a los límites de la representación utilizando lo políticamente incorrecto, la sátira y el erotismo. Sus personajes eran simples y atractivos con un *timing* rápido. Su estilo era tan diferente que el estudio separó su unidad de la conformada por Bill Hanna y Joe Barrera. Estos artistas trabajaron en primera instancia para la MGM desarrollando *Tom & Jerry* (Barbera & Hanna, 1940-1958), una apuesta por la ausencia de diálogos y la gestualidad de los personajes. El clamor de la crítica por la serie hizo que la compañía fuera ganando notoriedad como uno de los pilares de la animación americana. Como metodología, Barbera aportaba los gags sin necesidad de *storyboards* y Hanna estaba a cargo de la producción. A principio de los 50 el modelo impuesto se comienza a quebrar y Chuck Jones acaba retomando la popular serie varios años más tarde (Barrier, 2003, pp. 328, 403-426).

Por otro lado, *United Productions of America* (UPA) destaca por su fuerte influencia en otras productoras durante la etapa de los 50, especialmente en la estética europea. Estas se convirtieron en un punto de referencia y otros *cartoons* incluso intentaron emularlos. Esta entidad no quería seguir la norma autoimpuesta que dictaba que los protagonistas del género tenían que ser animales antropomórficos y crearon personajes humanos como *Mr. Magoo* (Bosustou et al., 1949-1960). Su diseño era más

asertivo en cuanto a expresividad y su hándicap englobaba la personalidad del personaje. Como objetivo tenían atacar la estética fundada por *Disney* y dirigirse a toda la población como audiencia potencial. De manera similar a *Warner Bros.*, contaban con presupuesto reducido y recortaban en fases de producción. No obstante, evitaban su violento humor para optar por una estética sofisticada y estilo más minimalista, tendencia que surge a raíz de sus primeras cintas militares y la posterior irrupción de la televisión (Barrier, 2003, pp. 501-537, 548; Bendazzi, 2003, pp. 130-133).

Con el asentamiento de la pequeña pantalla como nuevo medio de comunicación de masas en la década de los 50, muchos de los grandes estudios de animación tradicional de Hollywood cerraron. En un nuevo contexto en donde las salas sólo concebían largometrajes animados, las *majors* venden sus series a los canales de televisión para distribuir las domésticamente y llegar al público familiar. Entretanto, la animación televisiva cobra vida gracias al trabajo del estudio *Hanna-Barbera*. Este tándem supo ajustarse a un sistema de producción simplificado y rígido para generar una animación limitada, logrando abaratar costes y acortar tiempo. En él, se exigía una estricta cantidad de episodios con patrones predecibles destinados a rellenar los huecos de la parrilla. Para 1970, el 80% de la franja de programación infantil estadounidense estaría copada por las creaciones de Barbera & Hanna. No obstante, el punto de inflexión de la animación televisiva aterrizaría con la revolucionaria serie *Los Picapiedra* (Barbera & Hanna, 1960-1966), la única capaz de tener un recorrido tan extenso hasta la aparición de *Los Simpsons* (Brooks et al., 1989-presente). Estos artistas no sólo reinventaron la animación, sino que permitieron la creación de canales exclusivamente de dibujos animados como *Cartoon Network* (Barrier, 2003, pp. 537-565; Lorenzo Hernández, 2021, pp. 198-207; Lucci, 2005, p. 68).

Cabe aludir en este apartado el surgimiento del *anime* y su repercusión en la animación limitada de la cultura occidental. El dibujo ha formado parte de la tradición japonesa desde la era de Atsuka, durante el siglo VI, pero el manga no aparece hasta que Katsushika Hokusai publica una colección de rápidos bocetos de la realidad con el título *Hokusai Manga* en 1812. Al igual que en occidente, los juguetes ópticos importados introdujeron las imágenes en movimientos a esta población, creando su primera animación en 1907 e imitando las películas de linterna mágica alemanas. Cogiendo como fuente sus propias caricaturas, el mangaka Tezuka (1963) comienza realizando una serie de cortometrajes animados de *Astroboy* para televisión. A sus personajes los caracteriza con grandes ojos y facciones japonesas, un estilo que terminaría siendo identificativo para este tipo de animaciones. De esta manera, logró dotar de dinamismo sus obras y asentó las bases de la animación limitada japonesa, la cual se ha dilatado en un catálogo de géneros pensados para diversos públicos objetivos (Bendazzi, 2003, pp. 414-417; Lorenzo Hernández, 2021, pp. 266-272; Lucci, 2005, p. 93).

2.3.4. La animación digital

Los primeros pasos en las bases de la animación digital fueron impulsados por el desarrollo de la tecnología consecuente de la carrera espacial (Iwerks, 2007). Para entender su constitución hay que apuntar que le precedieron investigaciones e hitos

simultáneos procedentes de diversos ámbitos, siendo su origen las imágenes sintéticas por ordenador. El padre de este movimiento fue el artista John Whitney, responsable de crear las primeras imágenes abstractas en movimiento con un ordenador analógico en 1958. Tan solo cuatro años después, se inventaría la tableta gráfica para facilitar la labor de este naciente arte y el ámbito académico se introduciría en él con *Hummingbird* (Csuri, 1968), una animación de un colibrí que se transforma en líneas en movimiento (Lorenzo Hernández, 2021, pp. 305-307). Posteriormente, la Universidad de Utah comienza a experimentar con modelados de elementos humanos hasta que Ed Catmull (1976), futuro fundador de *Pixar*, crea la primera animación 3D propiamente dicha en *A Computer Animated Hand* (Iwerks, 2007; Lorenzo Hernández, 2021, p. 308).

El desarrollo de los gráficos por ordenador sería promovido por la entidad *Special Interest Group on Graphics and Interactive Techniques* (SIGGRAPH), fundada en 1974, además de irse incorporando gradualmente en el cine como es el caso de *Tron* (Lisberger, 1982) y su intento por hacer convivir los actores reales con objetos en 3D (Lorenzo Hernández, 2021, pp. 309-315; Lucci, 2005, p. 49). Ya en los 80, la exclusividad de los gráficos por ordenador se desarraiga de los centros de investigación y se cede a las universidades estadounidenses. *California Institute of the Cal Arts* (*CalArts*) sería una de las instituciones educativas pioneras en impartir estudios gráficos digitales (Lorenzo Hernández, 2021, p. 313). De esta escuela sale John Lasseter, un joven animador despedido de los estudios *Disney* por miedo a que su propuesta de largometraje digital dejara obsoletos a los animadores. Seguidamente, se incorpora a la unidad de efectos gráficos (*The Graphics Group*) de *Industrial Light & Magic* dirigida por George Lucas; empresa que ha encabezado el mercado desde las primeras entregas de *Star Wars*. En ella, Catmull concibe un ordenador especializado en gráficos que transformaba imágenes en simulaciones digitales, *Pixar Image Computer*, y Lucas se la vende a un Steve Jobs recién despedido de *Apple* por cinco millones de dólares. La compañía se independiza en 1986 y se instaura con el nombre de *Pixar* (Iwerks, 2007).

Para diferenciarse de compañías similares, decidieron apostar por el *acting* de los personajes. Esto se traduce a que los objetos sean capaces de transmitir emociones humanas para así dar la sensación de que están tan vivos como aquellos animados con técnicas tradicionales. Dicho objetivo fue materializado en *Luxo Jr.* (Lasseter, 1986), su cortometraje más representativo y el cual obtendría la primera nominación a un premio Óscar para una obra animada por ordenador. Poco a poco, más animadores de *CalArts* se fueron incorporando a la compañía y a finales de los 80 empiezan a colaborar con *Disney* tras acordar que esta les produjese sus dos primeros largometrajes. Esto no sólo repartía los gastos y beneficios entre ambas empresas, sino que *Pixar* no sería la dueña comercial de sus obras. La culminación de su trabajo llegaría con el estreno de *Toy Story* (Lasseter, 1995), el primer largometraje íntegramente animado por ordenador aclamado tanto por la crítica como el público (Iwerks, 2007).

Los 90 también supusieron el desarrollo de la animación 3D fotorrealista destinada al cine que vemos en la actualidad. Para lograrlo, era vital mejorar la verosimilitud de los personajes y objetos hechos por ordenador (Lorenzo Hernández,

2021, pp. 315, 317). Ya en 1999, Barrier predecía que “It will surely be just a few years, though, before filmmakers begin manipulating live action and computer animation in new and presently unclassifiable ways” [Seguramente pasarán un par de años antes de que los cineastas empiezan a manipular la acción real y la animación por ordenador de formas nuevas y actualmente inclasificables] (p. 572). Ese mismo año, se estrenaría la primera película en donde un actor real interactuaría con un personaje en tres dimensiones en *Star Wars: La amenaza fantasma* (Lucas, 1999) (Lorenzo Hernández, 2021, p. 317) y posteriormente se desarrollaría el *MOCAP* o *Motion Capture*, una técnica para capturar el movimiento real de los actores a tiempo real luego aplicarlos a un personaje animado digitalmente (Lucci, 2005, p. 51). Esta tipología de grabación se popularizaría con *Gollum de El señor de los anillos* (Jackson, 2001) (Lorenzo Hernández, 2021, p. 317; Nature, 2013) hasta alcanzar la calidad tecnológica que presenta *Avatar: El Sentido del Agua* (Cameron, 2022) (20th Century Studios UK, 2022).

“The art challenges technology, technology inspires the art” [El arte desafía la tecnología, la tecnología inspira el arte] (Iwerks, 2007). Estas palabras resumen perfectamente las razones del éxito de la animación por ordenador, la cual ha terminado revolucionando la industria con el establecimiento de grandes estudios de animación 3D como *DreamWorks*, *Ilumination*, *Laika Studios* o *Blue Sky Studios-Twentieth Century Fox* (Bendazzi, 2003, pp. 466-467; Duran, 2016, pp. 79-83). Esto también ha conllevado a que profesionales independientes y alejados de las *majors* se acerquen a un cine de animación experimental utilizando potentes y asequibles tecnologías. Consecuentemente, se ha llegado a un panorama donde abundan las series de televisión animadas televisivas o bajo demanda completamente diversas: desde apuestas contemporáneas, *remakes* de títulos pasados hasta adaptaciones de obras de otros campos como los videojuegos (Duran, 2016, pp. 58-59).

En cuanto a la animación tradicional en dos dimensiones, han inventado maneras de unificarla con la digital. Como ejemplo tenemos el *Sistema de Producción de Animación por Ordenador* o *Computer Animation Production System* (CAPS), un procedimiento más económico para darle tinta y pintura a los dibujos hechos a mano (Iwerks, 2007). Pese a ello, la animación plana se ha visto al borde de la extinción por ser incapaz de equipararse a las oportunidades de trabajo eficaz y características que ofrece un ordenador, como la libertad de los movimientos de cámara, la profundidad de los fondos o los modelados de luces y sombras. Aun así, algunos autores y críticos opinan que el hecho que se haya cumplido el temor que crecía entre los animadores desde finales de los 80 recae en que las obras digitales contaban con guiones más graciosos y contundentes (Barrier, 2003, p. 573; Iwerks, 2007; Lucci, 2005, p. 43).

La decadencia de la animación tradicional ha contribuido estos productos hayan sido revalorizados hasta adoptar un carácter de excelencia y de culto que va más allá del cine convencional. En su relectura se les ha concedido una naturaleza excepcional por ser el resultado de la visión de un artista adelantado a sus tiempos. En este ámbito se encasilla al cine vanguardista europeo o las obras primerizas de Walt Disney, dando lugar a la mercantilización de ediciones coleccionista (Sánchez-Navarro, 2012, pp. 133-

139, 2020, pp. 15-16). Pese a su éxito y aceptación, Sánchez-Navarro (2012) interpreta la animación como una revolución silenciosa que logró asentarse mientras se veía eclipsada por la gran industria del cine y su deseo de regulación (pp. 131-132). Por todo ello, se trata de un canal en potencia que permite una expresión sorprendentemente libre sobre temas relevantes y opiniones.

2.4. Walt Disney Animation Studios

Seguidamente se expondrá una panorámica de *The Walt Disney Company*, uno de los conglomerados más reconocibles del mundo por sus productos de entretenimiento y capacidad de sinergia entre industrias culturales. En este caso, el apartado se centrará en *Walt Disney Animation Studios*, el estudio de animación responsable del nacimiento de la empresa y de su inicial repercusión, haciendo hincapié en sus primeros años, fuentes de inspiración y los contextos que derivaron en sus diversos resurgimientos. Se ha optado por exponer sus inicios porque, debido a su naturaleza innovadora, la historia de la empresa va de la mano con el desarrollo de la animación; no puede haber una sin la otra.

2.4.1. Primeros pasos en la industria

Walter Elias Disney, nacido el 5 de diciembre de 1901 en Missouri, tuvo una tendencia e interés hacia el dibujo, y el mundo del espectáculo en general, desde temprana edad. Empezó a dibujar y publicar caricaturas siendo un niño hasta asistir a su única formación reglada como artista en el *Chicago Institute of Art*. En 1919 funda su primera y breve empresa *Iwerks-Disney* con el talentoso Ubbe "Ub" Iwerks, socio que tendría gran repercusión en su vida profesional. Tras ese primer fracaso, ambos se adentraron en la industria del cine realizando publicidad para salas de cine mediante técnicas de animación rudimentaria en la *Kansas City Film Ad*. Su paso por esta compañía le incitó a superar los límites de la industria, empezando por la producción de una serie de cortometrajes comerciales mudos, *Newman Laugh-O-Grams* (Disney, 1921), que combinaban imágenes de cámara con gags animados. Sus producciones semanales le dotaron de fama de cineasta local y le permitieron fundar la compañía de nombre homónimo *Laugh-O-gram Films* (Thomas, 1994, pp. 24, 35-37, 42-43, 55-62)

En total realizaron 10 cortometrajes con el objetivo de recuperar los cuentos de hadas tradicionales como *Caperucita Roja* o el *Gato con Botas* bajo una mirada anacrónica (Thomas, 1994, pp. 59-62). Aparte de la personificación y la atemporalidad, estas obras estaban caracterizadas por su estructura pobre y dependencia a la comedia física. Su tendencia hacia la literatura infantil popular encaminó su preferencia por los guiones adaptados frente a los originales (Hernández, 2010, pp. 114-115). Tras el quiebre de su distribuidora, invirtieron en el piloto de *Alice Comedies* (Disney & Iwerks, 1923-1927), una serie que introducía un personaje real dentro de un mundo animado inspirado en la novela de Carroll (1985), hasta verse obligados a cerrar el estudio. En búsqueda de alternativas, Disney se mudó a Hollywood donde la industria del cine

estaba en un estado efervescente. Allí, la productora M. J. Winkler se comprometió a impulsar su proyecto y fundó *Disney Brothers Studios* con su hermano Roy, el cual se encargaría del pilar económico de la empresa. En el transcurso de cuatro años se rodaron casi sesenta episodios y Walt pasó a convertirse en la cara de la compañía al cambiar el nombre comercial a *Walt Disney Productions* (Thomas, 1994, pp. 62-80).

Con el objetivo de adentrarse exclusivamente en la animación, la empresa aceptó un encargo de *Universal* para crear *Oswald, The Lucky Rabbit*, un conejo que triunfó en taquilla desde sus primeras proyecciones. Sin embargo, el marido de la productora Winkler arrebató a Disney tanto a su equipo como al personaje Oswald (Thomas, 1994, pp. 83-87), cuyos derechos no recuperarían hasta 2006 (The Walt Disney Company, s.f.). En bancarrota nuevamente y sin distribuidor, los hermanos Disney y Ub Iwerks cultivaron el personaje que se convertiría en un icono de la cultura popular: Mickey Mouse. Antes de su lanzamiento, Disney se percató en que el cine sonoro estaba ganando notoriedad tras el lanzamiento de *El cantor de jazz* (Crosland, 1927) y predijo que su factor diferencial residiría en la implementación de una banda sonora completamente sincronizada con la animación (Thomas, 1994, pp. 88-95).

El 18 de noviembre de 1928 se estrenaría *Steamboat Willie* (Disney & Iwerks, 1928), presentando a Mickey Mouse junto a una banda sonora rítmica y efectos de sonidos propios. Su éxito y recibimiento fue sin precedentes, alabados y premiados por su sincronización en medios como *Variety* o *The Times*. Desde aquí se distribuyeron una serie de cortometrajes que dotarían a *Mickey* de fama mundial y donde Walt prestaría su voz para dar vida al personaje durante veinte años. Mientras tanto, Disney (1929-1939) instauró un campo de pruebas con el proyecto *Silly Symphonies* que terminaría de consolidar el posicionamiento del estudio de animación, empezando por el metraje *The Skeleton Dance* en 1929 (Thomas, 1994, pp. 96-100). Esta serie no constó de un elenco de personajes fijos y aprovechó para incluir elementos narrativos europeos referentes de cuentos de hadas y mitológicos en 52 de los 75 cortos, mezclando guiños de la cultura popular y de la alta cultura (Hernández, 2010, pp. 124-129).

Durante los años treinta, tanto Mickey Mouse como las *Silly Symphonies* (Disney, 1929-1939) proporcionaron estabilidad y atención hacia la empresa. Sin embargo, Disney insistía en invertir cifras elevadas en las producciones en búsqueda de un sello de calidad dentro de estrechos márgenes de tiempo. En cuanto a las innovaciones en el sector, estas continuaron surgiendo de la compañía durante este periodo (Thomas, 1994, pp. 106-109). Walt Disney estaba convencido de que “el color sería la salvación de los dibujos animados” (Disney Miller, 1961, p. 157) y se impuso sobre la reticencia de su hermano Roy para introducir el color completo en la animación con el apoyo exclusivo de *Technicolor* con *Flowers and trees* (Gilliet, 1932). Su impactante repercusión le brindó de numerosos encargos, propuestas y contratos, además de ganar el premio Óscar a la recién estrenada categoría *Short Subjects, Cartoons* (Cortometraje, dibujos animados). Junto a él, le concedieron un premio honorífico por la creación de Mickey, quien vería el color en 1935 (The Walt Disney Company, s.f.; Thomas, 1994, pp. 114-116, 119).

Disney luchó por llevar sus obras más allá de la comedia característica de los cómics y los dibujos, y dotarlos de valor narrativo con el fin de configurar un crecimiento a largo plazo y, una vez más, lograr la excelencia por encima de los beneficios inmediatos. Para ello, instituyó un comité que trabajaba exclusivamente en argumentos, situaciones y gags: *The Story Department* (el departamento de la historia). Sumado a esto, estableció una academia dentro del estudio hasta los años 40 para refinar las habilidades del personal y en donde se terminaron por establecer los principios y estándares de la animación. En ella se hacía hincapié en la dinámica de los cuerpos y el análisis de la acción (Thomas, 1994, pp. 124-126). Hernández (2010) explica su funcionamiento tanto en cuanto “Disney obligaba a su gente a dibujar modelos humanos y animales en acción y filmaba películas que reproducía a cámara lenta en las clases para ayudar a sus hombres a comprender la dinámica del movimiento” (p. 134).

Tomemos como breve caso de estudio *Los tres cerditos* (Gilliet, 1933). A nivel técnico, supuso la concepción del recurso del *storyboard* por el animador Webb Smith. Entretanto, en el ámbito argumental elogiaban el diseño y escenificación de los personajes. Sin importar su aspecto parecido, cada uno de los cerditos rebosaba de personalidad propia por su forma de actuar y moverse. Por si no fuera poco, su éxito rotundo lo aportó en mayor medida la canción *Who's Afraid of the Big Bad Wolf?* combinado con su interpretación alegórica del panorama estadounidense tras la Gran Depresión. Todo ello reforzó la idea que este coctel de ingredientes era clave para seguir llamando la atención del público y otros sectores de la cultura popular. De dicho modo, no sólo sobrevivieron la crisis, sino que crecieron exponencialmente y continuaron reclutando nuevos talentos entre los que encontramos a *Disney's Nine Old Men* (los Nueve Ancianos de Disney) (Thomas, 1994, pp. 111, 116-119, 123-125).

2.4.2. Salto a los largometrajes

Disney tenía que la mirada fijada en nuevos horizontes. Una noche reunió a sus empleados y les escenificó durante horas su visión de futuro, lo que acabaría siendo *Blancanieves y los siete enanitos* (Hand et al., 1937). Su nuevo afán de superación era producir su primer largometraje de animación para reorientar la actividad empresarial, competir con las películas de la época y sacar una mayor rentabilidad capaz de paliar los elevados presupuestos. Asimismo, un formato extendido le iba a permitir profundizar en el naturalismo gráfico en el que ya se había encauzado, complejizar las tramas y confeccionar personajes diferenciados, realistas y humanos (Thomas, 1994, p. 129-131). Es más, el propio Disney era consciente de que el peso, no sólo de sus obras sino de la empresa, recaía en el guion tras declarar en 1935: “I honestly feel that the heart of our organization is the Story Department” [Verdaderamente siento que el corazón de nuestra organización es el departamento de la historia] (Thomas, 1994, p. 133).

El desarrollo de este largometraje animado trajo consigo la institucionalización del proceso creativo. Se afianzó el *story department* y se integró la metodología de trabajo que se ha mantenido hasta la actualidad. Para empezar, se proponían líneas argumentales que se exponían en *storyboards* sobre los que se discutía el desarrollo narrativo de la historia. Dichos *storyboards* se configuraban para crear un “tablero de

historia” que supusiera una primera versión de la película, dando la oportunidad de realizar modificaciones sobre ellas antes de animarlas. En él se escribían las líneas del guion para que los actores pudieran doblarlas y los modelos escenificarlas. Esas grabaciones sonoras y representaciones se filmaban para que los animadores pudieran recoger la gestualidad y plasmarla en los personajes mediante la rotoscopia. Al realizar las animaciones a falta de tinta y color, y tras grabar la banda sonora, Disney revisaba el trabajo junto a sus animadores de confianza (Hernández, 2010, pp. 157).

Como ya era costumbre, se volvieron a enfrentar a obstáculos económicos por ser un proceso longevo cuyos resultados no se podían medir. La única referencia y experiencia previa con la que contaban era la recreación del mito de Perséfone en la *Silly Symphony* titulada *The Goddess of Spring* (Jackson, 1934). Respecto a la elección de este cuento de hadas, Walt Disney estaba seguro de que se trataba de un material cargado de imágenes fantásticas que únicamente se podían conseguir a través de la animación. Sumado a esto, contaba con una visión cristalina acerca de cuál debía ser el resultado, cimentado en la continuidad narrativa y personajes con personalidades bien diferenciadas capaces de evolucionar, algo inédito en el campo de la animación durante los años 30 (Thomas, 1994, pp. 133-136). Afirmaba que: “Era y es, el argumento perfecto. Provoca simpatía de principio a fin” (Disney Miller, 1961, p. 181).

An appealing heroine and hero; a villainess of classic proportions; the Dwarfs for sympathy and comic relief; a folklore plot that touched the hearts of human beings everywhere. [Heroína y héroe simpáticos; una villana de proporciones clásicas; los enanitos para inspirar compasión y comicidad; una trama folclórica que llega al corazón de los seres humanos de todos lados] (Thomas, 1994, p. 130).

A lo largo de estos años existió una producción menos frecuente de cortometrajes incapaces de suplir el presupuesto de la producción principal que iba en aumento y que casi les cuesta la compañía. *Blancanieves y los siete enanitos* (Hand et al., 1937) se estrenó el 21 de diciembre de 1937 en el *Carthay Circle Theater* de Hollywood en una *premier* donde fueron invitadas celebridades de la época (Thomas, 1994, pp. 137-143). Los animadores Frank Thomas y Ollie Johnston recuerdan cómo en el clímax de la cinta el público rompió a llorar hasta que hicieron retumbar la sala con aplausos (Thomas, 1995). La película se convirtió en un éxito inmediato que ha pasado a ser una obra de culto. En sus primeros tres meses de exhibición, se estima que 20 millones de personas asistieron a salas a presenciarla y un año tras su estreno había recaudado la cifra más elevada por una película sonora hasta entonces, ocho millones de dólares en todo el mundo (Fonte y Mataix, 2005, p. 45; Thomas, 1994, p. 142).

En el transcurso de dos años estrenaron *Pinocho* (Luske & Sharpsteen, 1940), *Fantasia* (Algar et al., 1940), *Dumbo* (Sharpsteen et al., 1941), *El dragón chiflado* (Luske & Werker, 1941) y *Bambi* (Hand et al., 1942). En esta etapa conocida como *la era dorada de Disney* (Apéndice B) destaca *Fantasia* (Algar et al., 1940) por su naturaleza visionaria. El proyecto consistió en una producción fragmentada en ocho cortometrajes experimentales inspirados en la cultura tradicional y mitología europea, acompañados por piezas musicales que lo dotan de vida (Hernández, 2010, p. 191). Así, esta película concierto se convierte en una pieza accesible de gran envergadura divulgativa y

educativa (Thomas, 1994, p. 153) cuya ausencia de línea argumental urge incluir un narrador que le dé coherencia (Hernández, 2010, p. 184). A su vez, la elección de dos temas sólidos contribuye a unificar el resultado final. Según Allan (1999, p. 97), estos serían el ciclo del orden natural y el poder, con un factor caótico que nace de la irrupción de las fuerzas naturales. Por ejemplo, en su metraje representativo, *El aprendiz de brujo*, se trata con la liberación de las fuerzas de caos por la curiosidad, mitema extraído de la Caja de Pandora y extrae la creación de vida artificial que ramifica del mito de Prometeo.

En el ámbito técnico y experimental, la obra puso en marcha el primer sistema de sonido estereofónico de un largometraje de gran distribución, denominado *Fantasound* (Thomas, 1994, pp. 154-155). Este era necesario para que los espectadores pudieran experimentar la sinestesia, la cual consiste en la "imagen o sensación subjetiva, propia de un sentido, determinada por otra sensación que afecta a un sentido diferente" (Real Academia Española, s.f., definición 2), cuando percibieran las imágenes y la música simultáneamente. Las exigencias de instalación derivaron en que *Walt Disney Productions* comenzara a distribuir independientemente sus obras. Tras el estreno del filme, la crítica respondió favorablemente considerando *Fantasound* como punto de partida para los avances tecnológicos de la industria cinematográfica que catapultaba la animación "al status público de manifestación artística" (Hernández, 2010, p. 220). Aun así, el interés perdió fuerza impidiendo cumplir la ambición de convertir esta película en un contenido recurrente. La obra tuvo diversas reposiciones en busca de rentabilidad y no sería hasta varias décadas después cuando se convertiría en una obra de arte declarada que ha llegado a tener una versión actualizada *Fantasia 2000* (Algar et al., 1999) (The Walt Disney Company, s.f.; Thomas, 1994, pp. 161-162).

2.4.3. Cambio de rumbo

Ninguna de las películas mencionadas logró equiparar el éxito en salas de exhibición que había obtenido *Blancanieves*. Más allá, el descontento de los empleados que se venía gestando desde que la compañía había empezado a crecer desmesuradamente bajo el mandato paternalista de Walt, inadecuado para el calibre del estudio, terminó estallando durante la huelga sindicalista de Hollywood y Nueva York (Thomas, 1994, pp. 163-171). Esto hizo que parte de la plantilla cambiara de productoras de animación o fundaran estudios propios, como fue *United Productions of America* (UPA) (Barrier, 2003, pp. 501-537). Al mismo tiempo, Estados Unidos se involucraba más en la Segunda Guerra Mundial. Los bancos americanos retiraron los créditos y gran parte de la plantilla creativa fue reclutada. Con el fin de rentabilizar los proyectos en marcha, los estudios decidieron frenar temporalmente la experimentación y esperar al fin de la guerra. Entretanto, pivotaron la actividad exterior hacia el mercado cinematográfico latinoamericano con subvenciones gubernamentales, dando nacimiento a *la era del empaquetado* (Apéndice B) (Thomas, 1994, pp. 169-174, 201).

Esta nueva etapa estuvo dominada por el formato fragmentario con estructuras narrativas arcaicas debido a que resultaba ser una fórmula útil para subsistir durante los años de conflicto y posguerra. Así quedó en pausa la tradición narrativa europea donde abundaban los cuentos de hadas y sus ambientaciones atemporales e ilocalizables. Las

primeras películas *Saludos amigos* (Jackson et al., 1943) y *Los tres caballeros* (Ferguson, 1945) estuvieron ambientadas en Latinoamérica, mezclando animación con imágenes documentales de viaje como nexo narrativo. Su rentabilidad a corto plazo impulsó a que la fórmula de recopilar cortometrajes para crear un formato mayor se replicara en las cuatro producciones consecuentes. Paralelamente empezaron a generar material de adiestramiento y propaganda para las tropas estadounidenses, documentales de no ficción y contenido educativo para generar más ingresos. No obstante, el público, la crítica y los propios talentos de la casa continuarían demandando el regreso de las narraciones clásicas europeas que seguían siendo el sello de identidad de la productora (Thomas, 1994, pp. 176-187, 203-209).

Los años 50 marcarían el comienzo de *la edad de plata* de obras Disney con *La Cenicienta* (Geronimi et al., 1950) (Apéndice B), el primer largometraje íntegro desde *Bambi* (Hand et al., 1942). Después de varios intentos de guion, extrajeron el arquetipo narrativo presente en las distintas versiones del cuento, especialmente las de Perrault y los hermanos Grimm; su respectiva madrastra, el casamiento con la realeza y la zapatilla. Sumado a ello, se dejaron influenciar por *Blancanieves* y optaron por autorreferenciarse en aspectos como la envidia de la madrastra de la belleza de la joven o su sueño por la llegada de un príncipe. Su éxito superó a su predecesora y devolvió la confianza al estudio. Su recaudación asistiría, no sólo a producir nuevas películas, sino a ver los albores del parque temático *Disneyland* y la serie de televisión homónima (Hernández, 2010, pp. 259-268; Thomas, 1994, pp. 209-211, 241-259).

Tras varios largometrajes sin mucha repercusión y con Walt alejado de la actividad creativa para desarrollar películas íntegramente de acción real en Inglaterra, decidieron sumergirse en su tercer cuento de hadas con *La bella durmiente* (Geronimi, 1959). Así traería de vuelta la fantasía, la espectacularidad y la música clásica. A pesar de que la obra original recoge elementos mitológicos, los estudios se basaron en la versión modernizada de Perrault, rindiendo homenaje a ciertas influencias cinematográficas, a la par que imitaban aspectos de las princesas predecesoras. En su desarrollo, Disney supervisaba el esqueleto de la historia e ideas principales, pero no se comparaba con la implicación que aportó en sus primeros filmes. A su vez, la elección de un formato panorámico originó dificultades entre los animadores y obstáculos que se verían reflejados en taquilla, rentabilizando sus gastos después de varios reestrenos (Hernández, 2010, pp. 297-306; Thomas, 1994, pp. 294-295).

Como respuesta al comportamiento del público, se decidió situar el siguiente filme, *101 dálmatas* (Geronimi et al., 1961), en su propia época dejando la fantasía únicamente a la humanización de los animales. El formato también volvería a sus dimensiones tradicionales y se iniciaría el reciclaje de la animación con la reutilización de escenas procedentes de estrenos pasados, una mala costumbre que se distinguiría descaradamente en futuras producciones (Hernández, 2010, pp. 306-309). Para rescatar el estudio en declive, se dependería de la culminación de los *live action* con *Mary Poppins* (Stevenson, 1964) y la implantación de programas de televisión a color que creaban sinergia con el desarrollo de los parques temáticos en desarrollo, *Disneyworld*

y *EPCOT* (Thomas, 1994, pp. 287, 315, 332-339). Entre tanta conmoción, la salud de Walt Disney empeoraba por un tumor pulmonar que derivaría en su fallecimiento el 15 de diciembre de 1966 (The Walt Disney Company, s.f.).

2.4.4. Disney sin Walt

Roy Disney, hermano de Walt, dejó de lado su jubilación para hacerse cargo de la compañía mientras se terminaba de producir *El libro de la selva* (Reitherman, 1967) y continuar con el resto de proyectos vigentes. Antes de su muerte, Walt había intentado reincorporarse en el estudio de animación, ideando personalmente elementos de caracterización de los personajes y varios gags (Thomas, 1994, pp. 343-344, 356-357). Los animadores veteranos del estudio remarcan que, si esta película no hubiera sido un éxito, seguramente la esencia Disney habría desaparecido en la compañía (Thomas, 1995). Con la obstinada idea de seguir la mentalidad precursora de su creador, los nuevos responsables del estudio de animación se aferraron a retomar los proyectos que Walt había aprobado, pero que habían sido abandonados (Hahn, 2009; Thomas, 1995).

En ese momento se entra en *la época oscura* (Apéndice B) con *Los aristogatos* (Reitherman, 1970), ambientada en París y protagonizada por el mundo animal. El gran error de esta obra y de las que le siguieron fue la ausencia de originalidad y su obvia semejanza con elementos que habían funcionado previamente. Esto mismo pasaría con *Robin Hood* (Reitherman, 1973) donde únicamente destaca la dinámica entre el villano y su secuaz, un juego entre personalidades que se convertiría desde entonces en un elemento fundamental en las películas de la compañía. Además, estas películas junto a *Lo mejor de Winnie the Pooh* (Lounsbery & Reitherman, 1977) convertirían la convivencia de animales antropomórficos con seres humanos en un recurso constante de la era (Fonte, 2001, pp. 41-61; Gasca, 2001, pp. 116-118, 128-131).

Gracias a la incorporación de nuevos talentos, *Los rescatadores* (Lounsbery et al., 1977) adopta una perspectiva aventurera más convencional. Estos serían formados por Eric Larson, el último animador veterano activo, para asegurar que la esencia *Disney* perdurara en el tiempo. La cinta fue el mayor éxito comercial desde el fallecimiento de Disney, devolviendo al estudio cierta reputación perdida. La nueva plantilla joven y rebotante de ideas contemporáneas, tuvo que enfrentarse a las desfasadas fórmulas y costumbres. Esta fricción motivó al animador Don Bluth, director de obras como *Pulgarcita* (1994) y *Anastasia* (1997), a abandonar el estudio junto a otros animadores. Este percance obligó a posponer el estreno de *Tod y Toby* (Berman & Stevens, 1981), una obra demasiado cruda para los jóvenes espectadores que presagiaba el final de los estudios (Fonte, 2001, pp. 63-75; Gasca, 2001, pp. 140-141, 146-147; Hahn, 2009).

Aunque a mediados de los 80 se apreciaban avances significantes en la animación, el estudio seguía atrapado en viejos proyectos. En esta época Michael Eisner y Frank Wells se incorporan a los altos cargos de la compañía, primera vez que personas ajenas a la familia Disney tomaba el control (Hahn, 2009). Para acelerar la producción de más de una década de *Tarón y el caldero mágico* (Berman & Rich, 1985), implementaron los nuevos avances tecnológicos como el proceso *Animation Photo Transfer* (APT) o la infografía. Sin embargo, por mucha animación de calidad que tuviera,

el metraje fue todo un fracaso por dirigirse al público equivocado: adolescentes que buscaban distanciarse de los productos infantiles de *Disney*. No obstante, con el personaje de la princesa Elena se comienza a entrever la iniciativa que caracterizaría a las heroínas del estudio a lo largo de su renacimiento en los 90 (Fonte, 2001, pp. 77-81).

En 1984, Jeffrey Katzenberg se incorpora como presidente del departamento de animación; responsable de la incorporación de elementos característicos de las historias *Disney* (Hahn, 2009). Durante esta etapa previa al retorno de la grandiosidad de las películas animadas, la compañía buscó captar un público nuevo ambientando sus producciones en la contemporaneidad y dotándolas de un aire moderno. Sin embargo, esto chocaba con los espectadores ya acostumbrados a los cuentos de hadas clásicos de finales del siglo XIX. La tecnología también estuvo muy presente en este periodo. El sistema de animación por ordenador, *Computer Generated Imagery* o comúnmente conocido CGI, contribuyó a optimizar los resultados de la animación tradicional, contribuir a su realismo y crear secuencias impactantes (Fonte, 2001, pp. 83-95).

2.4.5. El renacimiento de los estudios

Después de varias décadas sin un rumbo definido, decidieron volver a las raíces de la compañía adaptando un nuevo cuento de hadas. Con *La sirenita* (Clements & Musker, 1989) se inicia *el renacimiento de los estudios* (Apéndice B) que labraría el camino hacia el prototipo definido de las tramas *Disney* que les devolvería el prestigio perdido. El empeño de los nuevos directivos en renovar las producciones manteniéndose fieles a los cimientos que Disney había implementado en sus primeros años fue fundamental a lo largo de esta etapa (Gasca, 2001, p. 156). Esta tendrá como pilares la animación de calidad, música espectacular, gags para suavizar los momentos dramáticos y una trama memorable. Asimismo, se obtiene el reconocimiento de la crítica y la aceptación del público con una recaudación que lograría paliar la crisis económica del estudio. De esta manera, *La sirenita* (Clements & Musker, 1989) no sólo ayudó a definir la compañía, sino de industria de la animación (Fonte, 2001, p. 131; Hahn, 2009; Lucci, 2005, pp. 230-231).

El sistema de trabajo de esta década se basó en primero componer la música para luego desarrollar la animación en función de la partitura. La colaboración entre los músicos y los directores fue vital ya que las canciones servían de guía para desarrollar el carácter de los protagonistas, acentuar momentos dramáticos y avanzar la trama, demostrando una compenetración simbiótica entre imagen y sonido (Fonte, 2001, pp. 97-99, 106; Hahn, 2009; Lucci, 2005, pp. 230-231). De igual manera, se implanta un estereotipo de canción sacado de las grandes producciones de *Broadway*, la canción en la que el personaje principal manifiesta al público sus verdaderos deseos y sueños [*I want song*] (Gasca, 2001, p. 162-163; Hahn, 2009). Entre los músicos involucrados cabe destacar la colaboración entre letrista Howard Ashman y el compositor Alan Menken, además de grandes figuras *pop* como Elton John o Phil Collins.

Asimismo, las heroínas con arquetipo de mujer liberal e independiente, que luchan por sus sueños y se mueven activamente, son las que se imponen de ahora en adelante; una caracterización que tiene como responsable el asesoramiento de

Katzenberg. Mientras tanto, sus protagonistas masculinos, como Bestia, Quasimodo o Tarzán, son capaces de transmitir sus miedos más profundos y sufren transformaciones donde el espectador es testigo de su lucha interna y maduración. También se conforman otras fórmulas como la pareja de personajes secundarios cómicos encargados de auxiliar a los protagonistas durante sus hazañas, villanos que rebasan su aspecto físico para ser más despiadados y malignos junto a sus secuaces inútiles. En el lado gráfico, predomina un gran realismo y atención a los detalles que hacen que los estudios se acerquen cada vez más al naturalismo gráfico que tanto obsesionaba a Walt Disney (Fonte, 2001, p. 98, 120-122, 181-197, 239-242; Gasca, 2001, pp. 162-163, 172, 182; Hahn, 2009).

Con cada estreno, sus filmes fueron ganando mayor repercusión. *La bella y la bestia* (Trousdale & Wise, 1991) se convirtió en el primer largometraje animado en estar nominada al Óscar a la mejor película [*Best Picture*] (Fonte, 2001, p. 118; Lucci, 2005, p. 234-235) y *El rey león* (Allers & Munkoff, 1994) en la película de animación más taquillera de la historia, por encima de muchas de acción real, hasta el estreno de *Frozen* (Buck & Lee, 2013). En el punto más álgido de la culminación de los estudios, fallece el directivo Frank Wells en 1994 tras un accidente de helicóptero. La incertidumbre inundó la compañía y generó una batalla interna que afectó a las producciones que se encontraban en fase de desarrollo (Fonte, 2001, p. 174; Hahn, 2009). El principal proyecto afectado fue *Pocahontas* (Gabriel & Goldberg, 1995), la primera obra *Disney* inspirada en un suceso real y que se vio eclipsada por el primer largometraje de animación digital *Toy Story* (Lasseter, 1995).

No obstante, la compañía continuó invirtiendo en adaptaciones con tratamiento adulto como *El jorobado de Notre Dame* (Trousdale & Wise, 1996), refrescantes estilos de animación como *Hércules* (Clements & Musker, 1997) o en la inclusión de nuevos géneros en la animación como ocurrió con *Mulán* (Bancroft & Cook, 1998). Como cierre del *renacimiento* que acaparó los años 90, *Tarzán* (Buck & Lima, 1999) aglutinó las metodologías de trabajo y características esenciales que hicieron de esta era una etapa reconocible e influyente en la animación (Fonte, 2001, p. 225; Gasca, 2001, p. 190). En ese tiempo, supieron como ramificar su éxito en otros productos culturales hasta convertirse en las obras más rentables de la industria cinematográfica (Hahn, 2009). Esto se debía a que los proyectos estaban pensados para alimentar las necesidades de la factoría que pedían propulsar las ventas del novedoso VHS, comercializar *merchandising* a escala mundial y lograr que sus personajes vivieran más allá de la pantalla en sus parques temáticos (Gasca, 2001, p. 162).

2.4.6. Disney en el nuevo milenio

Tras haber alcanzado sus mayores éxitos, los estudios continuaron produciendo clásicos animados como *El emperador y sus locuras* (Dindal, 2000) y *Lilo & Stitch* (DeBlois & Sanders, 2002) en una nueva época experimental y de *post-renacimiento* (Apéndice B). Mientras tanto, colaboraban en las películas taquilleras que surgían desde *Pixar*, como *Monstruos, S.A.* (Docter et al., 2001) o *Los Increíbles* (Bird, 2004), y que acaparaban toda la atención del público. No sería hasta 2005 cuando empezarían a emular las películas animadas completamente con tecnología digital, siendo la primera

Chicken Little (Dindal, 2005); una transición motivada por el declive de sus metrajés con fórmulas machacadas y que les costaría la tradición de los estudios. Solamente un año después, adquirirían *Pixar Animation Studios* y, al asociar que haber dejado de lado la animación dibujada a mano había causado estragos, se embarcarían en un proyecto de cuento de hadas realizado con animación tradicional que daría pie a una *era de resurgimiento* (Apéndice B): *Tiana y el sapo* (Clements & Musker, 2009) (Iwerks, 2007; The Walt Disney Company).

Ya en los 2010's, apuestan por una combinación de adaptaciones de cuentos populares, como *Rapónchigo* de los hermanos Grimm en *Enredados* (Grenouillet & Howard, 2010) o *La reina de las nieves* de Andersen en *Frozen* (Buck & Lee, 2013), intercaladas con ideas originales como *¡Rompe Ralph!* (Moore, 2012) y *Zootrópolis* (Bush et al., 2016). La frescura de las nuevas historias junto a la esencia del sello de la casa vuelven a propulsar las películas del estudio en taquilla tras la pequeña decadencia de la década anterior (The Walt Disney Company). Para 2023, *Walt Disney Animation Studios* ha realizado 61 películas en total, siendo la última entrega *Mundo extraño* (Hall & Nguyen, 2022) (Walt Disney Animation Studios, s.f.). Algunos aficionados proponen que la etapa en la que se encuentra el estudio ahora mismo sea denominada como la *era del streaming* (Apéndice B) por haber tenido sus últimos lanzamientos divididos entre salas de cine y plataformas digitales (Moore, 2022).

Durante este tiempo, la multimillonaria *The Walt Disney Company* continuó escalando hasta convertirse en una de las marcas más reconocidas. Al mando del presidente ejecutivo Bob Iger, en 2023 el conglomerado cuenta con 12 parques temáticos, tiendas y cruceros repartidos por el mundo y ha adquirido *Marvel Entertainment* y *Lucasfilm* entre otros. Recientemente en 2019, se fusionó con *20th Century Fox* y, en el mismo año, lanzó su propia plataforma de vídeo en *streaming* bajo demanda, *Disney+*, para adaptarse a los nuevos modelos de consumo (The Walt Disney Company, s.f.). No obstante, se puede decir que sus estudios de animación son el corazón del conglomerado por ser la razón de ser de la compañía además de haber marcado trascendencia y legado en la industria: "Disney fue un modelo único: no sólo derrotaba a la competencia, sino que la eliminaba, porque en la mente de sus espectadores, su animación aparecía como la única posible" (Bendazzi, 2003, p. 69).

La figura de Walt Disney es considerada como un visionario, premiado por haber recuperado e instaurado los clásicos del folclore en una sociedad contemporánea a escala mundial con sus creaciones atemporales (Hernández, 2010, pp. 316-317; Thomas, 1994, pp. 15, 328, 351). Pese a que se cuestiona la diversidad de sus mensajes contradictorios y los objetivos de su estrategia de marketing enmascarada, no se puede negar que dichas obras hacen más que entretener; ayudan a que los niños entiendan quiénes son y cómo funciona la sociedad. Son películas que están atadas a narrativas que sobrepasan los límites de la pantalla como la libertad, los ritos de paso o la tolerancia y ofrece la oportunidad de que sus historias resuenen con tanto niños como adultos (Giroux, 1999, pp. 84-107).

3. Objetivos e hipótesis

El propósito de esta investigación es identificar en qué medida el mito heroico se ve reflejado en el género cinematográfico que comprende la animación y en sus tramas. En el marco teórico se ha podido detectar cómo el cine ha bebido de las grandes historias mitológicas como inspiración y punto de partida para luego actualizarlas y adaptarlas a su propio medio. Asimismo, este vehículo ha sido capaz de ir más allá para confeccionar un nuevo conjunto de héroes que poseen su propio modelo arquetípico, sin desechar las bases mitológicas en las que se fundamentan. Partiendo de esta interrelación, el cometido de este análisis versará sobre la correlación entre la morfología del héroe mitológico con los protagonistas de nuestro objeto de estudio: los héroes y heroínas de las películas de *Walt Disney Animation Studios* estrenadas durante su etapa de renacimiento, entre 1989 y 1999.

Para ello, es necesario hacer un inciso para recordar que todo discurso puede transportar un mito independientemente de su canal, tal y como remarcaba Barthes (1999) con su desglose de sistemas semiológicos, y que son estos nuevos soportes los que hacen posible que los mitos perduren en el tiempo. Estos tienen como función primordial servir como modelo para la conducta humana a través de la figura del héroe, compuesta por una configuración y estructura específica que se replica en toda historia de esta índole. En ella, se halla un conglomerado de clasificaciones y rasgos, además de un patrón de viaje (monomito) que cuenta con numerosas revisiones para adecuarse a distintos ámbitos como la literatura, el cine o los videojuegos.

Tomando en consideración el evidente asentamiento y presencia mítica en los productos culturales, se ha extraído la morfología del héroe mitológico para equipararla a la muestra, concretando el siguiente objetivo principal de investigación:

- **Objetivo 1:** Identificar en qué medida se aplica la morfología del héroe mitológico en los protagonistas de las películas de *Walt Disney Animation Studios* estrenadas entre 1989 y 1999.

A su vez, dicho objetivo se subdivide en tres objetivos secundarios relacionados con los diversos aspectos que componen su morfología:

- **Objetivo 1.1:** Señalar qué tipología de héroe predomina en la muestra y advertir diferencias morfológicas según las clases.
- **Objetivo 1.2:** Determinar en qué rasgos se incide, cuáles se incumplen y, en caso de haberlos, señalar las variables introducidas por *Walt Disney Animation Studios*.
- **Objetivo 1.3:** Indicar qué etapas del viaje del héroe están presentes con mayor frecuencia y, si se detectan, señalar las diferencias con este esquema.

A través de los objetivos expuestos se podrá comprobar en qué medida las películas animadas dentro del contexto del objeto de estudio han aplicado los héroes del mito clásico en su elaboración. Este estudio resulta apropiado porque, pese a que Vogler (2017) ha hecho hincapié de la influencia del monomito en las narraciones de las

películas, especialmente en aquellas animadas por la compañía *Disney* en los 90 gracias a las aportaciones del propio consultor, no se encuentra bibliografía que complemente la presencia del viaje con la caracterización de sus protagonistas. Por ende, esta contribución novedosa podría servir de referencia a aquellos autores que deseen reflexionar sobre los héroes en la animación o la industria cinematográfica. No obstante, cabe mencionar que no se pretende insinuar que los resultados de la actual investigación se puedan extraer y adaptar a cualquier largometraje u obra de otro estudio cinematográfico, sino que será necesario un análisis específico de este por la posibilidad de existir matices o diferencias.

Teniendo en cuenta de que se trata de una investigación de carácter cualitativo, la tarea de confeccionar una hipótesis se ve dificultada por la multitud de variables y la dependencia interpretativa de los resultados. Por ende, se formularán las siguientes preguntas de investigación:

1. ¿Qué efectos ha tenido el asentamiento de las bases morfológicas del héroe mitológico en las películas animadas de *Disney*?
 - 1.1. ¿Cómo son sus héroes y qué formas asumen?
 - 1.2. ¿Cuáles son los rasgos de estos protagonistas? ¿Siguen el modelo arquetípico del héroe o existen aportaciones propias?
 - 1.3. ¿Hasta qué punto se cumplen las etapas del viaje del héroe en las tramas de los estudios *Disney*?

4. Metodología

Una vez definidos los objetivos de investigación, es fundamental ahondar en la muestra que formará parte del objeto de análisis, su contexto y justificación de elección. Sumado a ello, se desglosarán las técnicas y la elaboración de herramientas necesarias para llevar a cabo un riguroso análisis cuyos resultados serán posteriormente observados y comentados. De esta manera, se podrá corroborar si se cumplen los objetivos expuestos con anterioridad.

5.1. Proceso de selección

La inspiración inicial para esta investigación consistía en responder por qué los protagonistas de determinadas películas empiezan siendo personas que no encajan en sus comunidades (término *underdog* [desvalido] en inglés) y luego llegan a ser glorificados por sus actos. Sin embargo, al poco tiempo de comenzar con la elaboración del marco teórico se esclareció que se estaba tratando con uno de los rasgos del héroe. Pese a determinar este punto de partida, resultaba inviable analizar la presencia de la figura del héroe en la industria cinematográfica en general, por lo que uno de los primeros pasos de la investigación radicó en acotar la muestra al ámbito de la animación. La elección de este género se hizo en función de las posibilidades narrativas y tecnológicas que este permite, situándose en un estado de constante innovación y libertad. Dentro de este género se decidió centrar el análisis en *Walt Disney Animation Studios* por su asentamiento en la industria desde hace 100 años, su desmedida influencia y por ser precursora de diversos aspectos cinematográficos. No obstante, a partir de su elección surge una duda: ¿cómo se relacionan sus historias con la mitología?

“Un cuento de hadas es el mito del niño” (Campbell, 1991, p. 196). Son relatos que se narran por diversión, incluyendo desenlaces felices porque están dirigidos a los más pequeños. En ellos se recurre a fuertes temas mitológicos donde transcurre una maduración y transformación del yo infantil al adulto en una búsqueda para hallar al sí mismo en el interior (Campbell, 1991, p. 195, 197; Kerényi, 2009, p. 39-40). Pese a que existe disparidad en cuanto a su clasificación, todo cuento maravilloso contiene una estructura reconocible que los define. Su particularidad recae en la ley de permutabilidad: sus partes constitutivas se pueden transportar de forma intacta entre cuentos (Propp, 1985, pp. 12-15). Estudiar su morfología es de utilidad para poder equiparar dichos cuentos con los mitos ya que “mientras no sepamos desglosar un cuento en sus partes constitutivas no podremos establecer comparaciones justificadas” (Propp, 1985, p. 28).

Propp (1985) remite a que su análisis logra una interpretación que deja entrever al mito dentro de la estructura del cuento (p. 119). Primero se dota al relato de un esqueleto reconocible que puede ser adornado a gusto de su autor; un proceso que ha sabido acoger inteligentemente los estudios *Disney* desde sus inicios con sus adaptaciones de los cuentos de hadas clásicos. Por lo tanto, se puede defender que los cuentos que inspiraron la muestra parten del mito porque cumplen con el requisito fundamental que impone la raíz *mythos*: son relatos. Dichos relatos conforman un

sistema de comunicación que está destinado a repercutir más allá de la diversión a través de la enseñanza de lecciones, alcanzando la condición mítica formulada por Barthes (1999). A su vez, aunque la mayoría tienen finales felices que sobrepasan las limitaciones impuestas por Eliade (s.f.), se pueden distinguir temas mitológicos en ellos y, en consecuencia, una estructura determinada por mitemas o mitologemas (Lévi-Strauss, 1977). Su morfología, constituida por funciones delimitadas y atributos variables, concede la potestad de proclamar estos relatos como **cuentos míticos**, variante proveniente del mito clásico (Propp, 1985).

Una vez elegido el estudio y justificada su relación con la mitología, se era consciente de que con su longeva trayectoria se contaba con 60 filmes al inicio de la investigación en 2022 que habían sido concebidas y encasilladas en una serie de periodos. Ante la posibilidad de extraer varias películas de distintos años, se tropezó con que las consecuencias del contexto sobre las obras, como la guerra, el presupuesto mínimo o los momentos de incertidumbre del estudio, hacían que esta opción resultara poco apropiada para el análisis. Por todo ello, se decidió seleccionar el renacimiento que tuvo lugar entre 1989 y 1999, una de sus etapas más reputadas y culturizadas, como objeto de estudio. A su vez y como se ha ido viendo, este fue un punto de inflexión tanto para la compañía como para dicho género cinematográfico, contribuyendo al estilo narrativo predominante en el nuevo milenio.

5.2. Muestra

Entre las once obras estrenadas por *Walt Disney Animation Studios* en la década de los 90, se termina descartando *Fantasia 2000* (Algar et al., 1999) por tratarse de un conjunto de cortometrajes individuales que no cuentan con un hilo conductor definido ni personajes recurrentes, complejizando la labor de centrarse en un personaje y extraer de este la morfología del héroe. Por tanto, el objeto de estudio queda comprendido por 10 películas. En las siguientes páginas, se presenta el *logline* para cada una de ellas junto a una panorámica contextual de su desarrollo.

1. ***La sirenita* (Clements & Musker, 1989):** “Una princesa sirena hace un trato con una malvada bruja del mar en un intento de convertirse en humana y conseguir el amor de un príncipe.” (IMDb.com, Inc., s.f.-g).

En pleno cambio del estudio, *La sirenita* (Clements & Musker, 1989) nace a mediados de los 80 cuando uno de los jóvenes animadores propone adaptar el cuento de Andersen (2010). En comparación con su obra original, esta mantiene la esencia y los temas básicos, sufriendo apenas modificaciones para cumplir con el final feliz típico de cuento de hadas. La creación de un elenco de grandes personajes con un rico mundo interior supuso una parte fundamental de la historia y su posterior éxito. Mientras tanto, a nivel artístico procuraron crear un escenario bajo el mar lo más realista posible, estudiando los movimientos de elementos bajo el agua (Fonte, 2001, pp. 97-99, 106; Gasca, 2001, pp. 162-163; Hahn, 2009; Lucci, 2005, pp. 230-231).

2. **Los rescatadores en Cangurolandia (Butoy & Gabriel, 1990):** “Unos ratones agentes corren a Australia para salvar a un niño pequeño y a un águila real de un cazador furtivo.” (IMDb.com, Inc., s.f.-h).

Esta película posiblemente sea la obra menos reconocida de esta etapa al tratarse de una secuela. Su historia narra cómo los seres humanos protegen al mundo animal de su propia especie y, a su vez, relata cómo los animales socorren al protagonista. Así, el elenco principal está compuesto por animales autóctonos, que interpolan la organización social humana a sus especies, siendo el héroe y el villano los únicos seres humanos. En este último recae gran parte de su repercusión, el cual nace de las expresiones de su actor de doblaje, además de la autorreferencia de otros grandes villanos *Disney* como Cruella de Vil (Fonte, 2001, pp. 109-115; Gasca, 2001, p. 164).

3. **La bella y la bestia (Trousdale & Wise, 1991):** “Un príncipe egoísta es condenado a convertirse en un monstruo para el resto de su vida a menos que consiga enamorarse de una hermosa joven a la que mantiene presa.” (IMDb.com, Inc., s.f.-f).

Con esta obra retornan los cuentos de hadas por excelencia al estilo *Disney* y se renueva la fórmula desfasada de la factoría. La esencia de su relato original, la leyenda de Cupido y Psiquis, ha estado viva en diferentes mitologías en donde un ser monstruoso se enamora de una mujer bella. No obstante, la versión más difundida hasta el estreno de la mencionada adaptación fue la de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont. Su desarrollo comenzó con una primera propuesta demasiado seria que, tras la incorporación de los creativos musicales, queda desechada. Estos buscaron que cada una de las escenas generara una reacción en el público e impulsara la historia. Pese a sus numerosas referencias temáticas y estéticas al cine norteamericano clásico y fantástico, su valor recae en su mensaje, personajes y reconocimiento tecnológico (Fonte, 2001, pp. 117-131; Gasca, 2001, p. 172; Hahn, 2009; Lucci, 2005, p. 234-235).

4. **Aladdín (Clements & Musker, 1992):** “Un joven callejero de buen corazón y un gran visir hambriento de poder, luchan por una lámpara mágica que tiene el poder de hacer realidad los deseos más profundos.” (IMDb.com, Inc., s.f.-a).

El letrista Ashman propuso versionar uno de los relatos incluidos en *Las mil y una noches* con ambientación en el reino mítico de *Ágrabah*. *Aladdín* (Clements & Musker, 1992) es una aventura con tono cartonista que llega a simular una *buddy movie* por la fuerte personalidad del Genio. Este personaje resulta ser un caso particular porque la acción se detiene con él en oposición a películas anteriores. Este largometraje animado tiene como trasfondo la superación y su mensaje recae en la sinceridad y la amistad. Además, se añade una infinidad de referencias cinematográficas y culturales, junto a cameos de otras obras del estudio para proporcionar personalidad y humor identificativo (Fonte, 2001, pp. 133-147; Gasca, 2001, p. 173; Lucci, 2005, pp. 236-237).

5. **El rey león (Allers & Munkoff, 1994):** “El pequeño león, príncipe heredero, es engañado por su malvado tío, quien desea el trono para sí mismo.” (IMDb.com, Inc., s.f.-c).

Pese a que su línea argumental central está basada en *Bambi* (Hand et al., 1942) y *Hamlet* de Shakespeare, *El rey león* (Allers & Munkoff, 1994) se considera el punto más alto de creatividad de *Disney* en un intento de renovación de conceptos. Su tratamiento es sumamente adulto, en donde la culpabilidad marca las decisiones del protagonista. En una diégesis donde ni siquiera se sugiere la existencia del ser humano, el tema principal de la obra es la relación entre un padre que busca educar y delegar su sabiduría a su hijo para continuar el ciclo de la vida. Para hacer la historia lo más realista posible, los animadores estudiaron a los animales de cerca y contaron con expertos encargados de explicar sus formas de comportamiento y movimiento. Asimismo, un gabinete de psicólogos aportó consejos que reducir el impacto de la muerte de Mufasa en el público infantil (Fonte, 2001, pp. 153-167; Gasca, 2001, pp. 174-175; Lucci, 2005, pp. 238-239).

6. ***Pocahontas* (Gabriel & Goldberg, 1995):** “Un soldado inglés y la hija de un jefe algonquino comparten un romance cuando los colonos ingleses invaden la Virginia del siglo XVII.” (IMDb.com, Inc., s.f.-j).

Esta fue una oportunidad para profundizar en el realismo gracias a la leyenda histórica y folclore popular sobre la indígena que se enamora de un colonizador británico en una historia de amor prohibido del estilo a *Romeo y Julieta*. Pese a la extensa documentación, visitas a los descendientes de la tribu y el asesoramiento de antropólogos e historiadores, los guionistas terminaron alejándose de los sucesos históricos y el genocidio de los colonizadores para suplir las necesidades de la empresa y ser políticamente correctos. Asimismo, con el objetivo de incrementar el carácter dramático y verosímil de la película, primero desarrollaron su trama y con el tiempo fueron añadiendo gags para suavizarla, una metodología poco rudimentaria para el estudio (Fonte, 2001, pp. 169-179; Gasca, 2001, p. 178; Lucci, 2005, pp. 244-245).

7. ***El jobado de Notre Dame* (Trousdale & Wise, 1996):** “Un campanero deforme reivindica su libertad contra un político perverso que lo mantiene preso en Notre Dame para ayudar a su amiga, una bailarina gitana.” (IMDb.com, Inc., s.f.-b).

Inspirado en *Nuestra señora de París* de Víctor Hugo (s.f.), el filme fue desarrollado por los mismos directores de *La bella y la bestia* (Trousdale & Wise, 1991) para evitar similitudes. Este metraje mantiene elementos de la obra original, pero procurando crear simpatía en el protagonista para acercarlo al público y contrastar con el villano. Su crudeza y realismo dramático hace que la obra pierda la esencia infantil de los dibujos animados, pero se alterna el desenlace original para concluir con un final feliz propio de los cuentos de hadas, tocando valores como la aceptación, la comprensión y la solidaridad (Fonte, 2001, pp. 181-197; Gasca, 2001, p. 182; Lucci, 2005, pp. 248-249).

8. ***Hércules* (Clements & Musker, 1997):** “El hijo de Zeus y Hera fue despojado de su inmortalidad cuando era niño y debe convertirse en un verdadero héroe para poder reclamarla.” (IMDb.com, Inc., s.f.-d).

Los factores diferenciales de esta película son su humor paródico y su refrescante estilo de animación de líneas anguladas y estilizadas. En cuanto a la adaptación en sí, esta se aleja del mito original, extrayendo varias anécdotas del héroe clásico y reparando

en el valor de la condición de semidiós de un joven que, pese a tener buenas intenciones, es incapaz de controlar su fuerza sobrehumana. Entre las aportaciones originales destaca el sátiro *Fil* y un coro de musas que narra la historia con música góspel (Fonte, 2001, pp. 199-209; Gasca, 2001, p. 184; Lucci, 2005, pp. 254-255).

9. **Mulán (Bancroft & Cook, 1998):** “Para salvar a su padre de la muerte en el ejército, una joven doncella va en secreto en su lugar y se convierte en una de las mayores heroínas de China en el proceso.” (IMDb.com, Inc., s.f.-i).

Basada en la leyenda china de *Hua Mu Lan* en donde una mujer inadapta a su tiempo se rebela ante la tradición para honrar a su familia, se trató del primer largometraje del estudio recogido en el género bélico que incluyó escenas crudas del horror de la guerra. Realizado íntegramente en la sede de Florida de la compañía, sus artistas investigaron acerca de la arquitectura y paisajes orientales para recrear un entorno creíble ubicado en la China imperial del siglo XII. Es una trama histórica que aborda la evolución de la discriminación sexual impuesta por las costumbres sociales (Fonte, 2001, pp. 211-223; Gasca, 2001, p. 185; Lucci, 2005, pp. 262-263).

10. **Tarzán (Buck & Lima, 1999):** “Un hombre criado por gorilas debe decidir a dónde pertenece realmente cuando descubre que es un humano.” (IMDb.com, Inc., s.f.-k).

Tarzán (Buck & Lima, 1999) adapta el afamado personaje de Edgar Rice Burroughs y presenta la interrelación entre el ser humano, el mundo animal y la naturaleza. El guion se redactó a partir de un análisis fiel al desarrollo del libro original y la descripción del personaje principal, la cual ya indicaba su instinto animal contrastado con su emotividad, inteligencia, y cualidades atletas. A su vez, el escenario de la selva juega como un personaje más y se le saca partido mediante la fluidez y naturalidad con la que Tarzán se mueve en ella; un movimiento inspirado en el *skater* profesional Tony Hawk que sólo tendría cabida en la animación gracias a los avances de los sistemas digitales (Fonte, 2001, pp. 225-245; Gasca, 2001, p. 190; Lucci, 2005, pp. 274-275).

5.3. Técnica de recogida de datos

Como técnica de recogida de datos se ha hecho uso del **análisis de contenido** debido a que proporciona tanto información cuantitativa como una interpretación cualitativa de los resultados (Piñuel Raigada, 2002, p. 2). Para ello, se establecieron y organizaron los criterios expuestos más abajo en un libro de códigos elaborado expresamente para la investigación (Apéndice C). Este se elaboró con la intención de definir todas las categorías y valores a analizar, además de proporcionar una guía que poder consultar a la hora de recolectar los resultados o en caso de duda. En cuanto al contenido de la ficha de análisis, se definieron sus tres categorías principales a partir del marco teórico acerca de la morfología de la figura del héroe. A modo de apunte, se descartó incluir las funciones del arquetipo como parte de su estructura ya que se consideraba que algunos de estos aspectos, como su psicología o características dramáticas, se veían reflejadas de igual manera en el resto de categorías.

Empezando por su tipología, se ha extraído la clasificación de Vogler (2002, pp. 71-75) para diferenciar entre los protagonistas que son héroes y, en caso de que los hubiera, antihéroes. Dentro de la variable del héroe se hallan aquellos que son resueltos porque se mueven de manera activa frente a los reticentes que son pasivos. A esta lista se le suma los sociables, integrantes de la sociedad, y su opuesto el héroe solitario. Por otro lado, estarían los catalizadores que ayudan a otros a transformarse y, como adición a la lista, la aportación de Sánchez-Escalonilla (2002, pp. 98-100) de héroe mesiánico que se sacrifica por los demás. Como antihéroes se entienden a los personajes que actúan en contra de la ley para completar sus encomiendas. Entre ellos están los heridos moral o físicamente, y el antihéroe trágico que produce rechazo en el espectador.

Para componer las variables de la segunda categoría, los rasgos del héroe, se han contrapuesto las propuestas de los diferentes autores de estudio mitológico para extraer aquellas características recurrentes. Para ello, primero se hará una distinción del género del personaje principal que servirá para detectar posibles diferencias entre el héroe y la heroína. A continuación, se introduce la subcategoría denominada infancia que permite contextualizar acerca de los orígenes del héroe, desde su nacimiento, estatus y profecía que adelanta su futuro heroico. Para probar la condición de desvalimiento del arquetipo del dios-niño de Jung (2010), se verificará si fue abandonado por sus progenitores para ser posteriormente criado por una familia humilde o animales, si es parcial o completamente huérfano, además de si es incomprendido y/o tratado injustamente por la sociedad.

A la hora de emprender su viaje, el héroe en cuestión tendrá una motivación; una razón de ser que lo impulse. Como objetivos posibles se encuentra la búsqueda de la inmortalidad, alguien o algo; el descubrimiento de sus orígenes o de una fuerza malvada; la protección de algo o alguien, o querer servir a una causa. Asimismo, a lo largo de la historia destacará en él o ella rasgos distintivos de su naturaleza que entendemos como cualidades físicas, habitualmente sobrenaturales en el héroe mítico, o psicológicas como un corazón puro, grandeza moral, belleza interior o tenacidad. Otra variable complementaria es su humanismo porque, como se ha podido comprobar, el héroe mítico está a medio camino entre lo terrenal y lo divino. Dicho estado podrá ser manifestado a través de las lágrimas, el sufrimiento, la duda o sus defectos. Para terminar con los rasgos, se ha incluido la variable de transformación comprendida como el cambio que sufre el protagonista desde que inicia la película hasta que termina. Esta puede ser interna con su maduración, superación de traumas, descubrimiento de su identidad, o puede ser representada visualmente de forma externa.

En cuanto al tercer componente de la morfología, el viaje del héroe, se cruzaron las etapas del monomito de Campbell (1972), Vogler (2002), Sánchez-Escalonilla (2002) junto a los viajes de la heroína de Murdock (1991) y Schmidt (2001) para obtener las fases comunes entre todas las revisiones (Apéndice A). En esta comparativa se descartaron las propuestas de Propp (1985) y Leeming (1998) por ser antecedentes del monomito campbelliano. Dentro de esta categoría, se han distinguido los tres actos de la estructura narrativa del relato. El primero sirve como planteamiento hasta darse el

primer punto de giro. En él se podrá establecer el *mundo ordinario* de donde parte el protagonista, la *llamada a la aventura*, su posible *ayuda sobrenatural* y el *cruce del primer umbral* hacia un mundo desconocido. Entre los dos puntos de giro se producirá el nudo del segundo acto donde predominarán las etapas de *las pruebas*, *el descenso a los Infiernos*, una *odisea* caracterizada por un sacrificio e incluso la muerte, hasta obtener una *recompensa*. Para finalizar, el tercer acto que se da tras el segundo giro contendrá *el camino de regreso*, sea por huida o rescate, la *resurrección* del héroe mediante la transformación, y su *regreso* literal, o no al mundo desde donde partió.

Seguidamente se presenta el contenido de la ficha de análisis utilizado para recoger los datos:

Año de la película	Título de la película y personaje		
Tipología	Héroe	Resuelto	Activo
		Reticente	Pasivo
		Sociable	Integrante de la sociedad
		Solitario	Alejado de la sociedad
		Catalizador	Transforma a otros
		Mesiánico	Sacrificio
	Antihéroe	Herido	Moral
			Físico
		Trágico	
	Rasgos	Género	Femenino
Masculino			
Infancia		Nacimiento singular	
		Pertenece a la nobleza	
		Se produce una profecía	
Desvalimiento		Abandonado	Criado por familia humilde
			Criado por animales
		Huérfano	Un padre o madre
			Ningún progenitor
		Incomprendido	
Injustamente tratado			
Motivación		Buscar	Inmortalidad
			Alguien
			Algo
		Descubrir	Orígenes
			Fuerza malvada
		Proteger	Alguien
			Algo
Servir		Una causa	
Cualidades		Físicas	Sobrenatural
		Psicológicas	Corazón puro
			Grandeza moral
	Belleza interior		
	Tenacidad		

	Humanismo	Lágrimas		
		Sufrimiento		
		Duda		
		Defectos		
	Transformación	Interna	Maduración	
			Superación de trauma	
			Descubrimiento identidad	
Externa		Física		
Viaje	Primer acto	Mundo ordinario		
		Llamada a la aventura		
		La ayuda sobrenatural		
		El cruce del primer umbral		
	Segundo acto	Las pruebas	Aliados	
			Heridas	
		Descenso a los Infiernos		
		La odisea	Muerte	
			Sacrificio	
		Recompensa		
	Tercer acto	El camino de regreso	Huida	
			Rescate	
		Resurrección		
Regreso				

Tabla 2. Ficha de análisis. Elaboración propia.

5. Resultados

Tras haber visualizado las 10 películas que comprenden la muestra y realizar la recolecta de datos, seguidamente se presentarán dichos resultados apoyados por comentarios justificados de su planteamiento. Para que la disertación sea lo más dinámica y lógica posible, se procederá a distribuir la información en las tres grandes categorías que conforman la ficha de análisis: tipología, rasgos y viaje. A su vez, aquellas variables que abarquen un mayor número de valores servirán a modo de subdivisión. Mediante esta exposición se podrá determinar hasta qué punto las bases de la morfología del héroe, que han sido extraídas a partir del marco teórico, están presentes en las películas analizadas. En consecuencia, se podrá fundamentar conclusiones referentes a la envergadura mitológica en el cine de animación y responder a los objetivos de la investigación. En el Apéndice D se podrán consultar las variables que se cumplen e incumplen en cada uno de los casos.

6.1. Tipología

Antes de adentrarse en la morfología del héroe en las películas estrenadas por *Walt Disney Animation Studios* en su época renacentista, es de vital importancia definir la clase de personaje con la que se está tratando. Como principal resultado, se confirma en su totalidad que sus protagonistas son **héroes** que se mueven por la historia siguiendo las reglas impuestas por la sociedad para alcanzar sus objetivos en beneficio de los demás. Por tanto, la figura del antihéroe queda desechada como parte de la fórmula de los estudios. No obstante, cabe mencionar que en algunos casos se hallan personajes que cargan con una herida moral y psicológica, un aspecto característico de los antihéroes que se expondrá más adelante en la sección referente a *las pruebas* del monomito. De esta manera, se genera un héroe herido cuya historia de vida marca sus acciones y personalidad. Dentro de la variante de héroe, tampoco se ve representado el héroe mesiánico que propone Sánchez-Escalonilla (2002, pp. 98-100), algo de esperar ya que podría ser traumático para el público infantil ver morir a estos personajes en la gran pantalla. Aun así, no se descarta la posibilidad de que se produzcan muertes metafóricas a lo largo de sus viajes necesarias para la transfiguración final del héroe.

Entrando de lleno en esta configuración del héroe, nueve de los diez protagonistas están motivados por sus propios deseos y curiosidad, emprendiendo la aventura con iniciativa gracias a su impulso. Contrapuesto a estos **héroes y heroínas resueltos**, se encuentra Simba de *El rey león* (Allers & Munkoff, 1994), un personaje que comienza mostrando un carácter activo, pero que termina estancado y ahogado en su propia culpabilidad tras pensar que ha asesinado a su padre. Aun presentándose la oportunidad de restaurar su honor como heredero justo de la *Roca del Rey*, las dudas le invaden y necesita la ayuda externa de su amiga Nala, el babuino Rafiki y el fantasma de Mufasa para recapacitar y finalmente actuar. Por otro lado, durante la recogida de datos ha surgido la cuestión de si Cody, uno de los actores principales en *Los rescatadores en Cangurolandia* (Butoy & Gabriel, 1990), demuestra una personalidad activa o pasiva al mantenerse aprisionado gran parte de la trama y depender de un rescate. Finalmente,

se opta por descartar la naturaleza pasiva porque no está cegado por sus dudas, sino que es un héroe resuelto empujado por su rol como protector animalista dentro de sus limitaciones como niño. Tomando todo esto en consideración, se ha decidido encasillar a Simba como el único **héroe reticente**.

En cuanto a su relación con los demás, se aprecia una contradicción entre la inteligencia interpersonal de la sociedad con la sensación de pertenencia del protagonista. Si la diferenciación entre **héroe sociable y solitario** se ciñe al libro de códigos (Apéndice C), se distingue al sociable como aquel que empieza viviendo dentro de un grupo social y se aleja de este para realizar su aventura, mientras que el segundo está enfrentado a la sociedad antes de tener contacto con ella. Dentro de esta variable se hallan dos claros ejemplos: Aladdín de la película homónima y Quasimodo de *El jorobado de Notre Dame* (Trousdale & Wise, 1996). El primero, aunque vive en las calles de *Ágrabah* y tiene contacto con sus residentes, es un ladrón alejado de la sociedad que se ve atraído por los asuntos que acontecen en palacio (Imagen 1). De manera más obvia, Quasimodo vive 20 años aislado y ocultado hasta que decide salir al festival que se celebra bajo Notre Dame (Imagen 2). Por ende, un 80% son héroes sociables tanto en cuanto tienen vida social; el matiz que no se tiene en cuenta en esta definición es si es el propio grupo social quien aparta al joven o genera una falta de comprensión.



Imagen 1. Fotograma de *Aladdín* (Clements & Musker, 1992).



Imagen 2. Fotograma de *El jorobado de Notre Dame* (Trousdale & Wise, 1996).

Dentro de esos ocho personajes “sociables”, se discierne a cuatro que son apartados en mayor o menor medida por los habitantes de su mundo ordinario. En el punto más extremo del baremo se sitúa Hércules (*Hércules* [Clements & Musker, 1997]), rechazado por su fuerza incontrolada y destructora hasta tal punto que son capaces de confesarle a la cara que “es demasiado peligroso para estar con gente” (Clements & Musker, 1997). Mientras tanto, Fa Mulán, de *Mulán* (Bancroft & Cook, 1998), desencadena una exclusión social en potencia al desimpresionar a la casamentera obteniendo como sentencia “no aportarás honor a tu familia nunca” en un contexto donde las mujeres sirven a sus maridos. Asimismo, tampoco se le ve interactuar con nadie aparte de su familia y mascotas, dando a entender que no logra pertenecer a un grupo social plenamente. Por otro lado, la heroína de *La bella y la bestia* (Trousdale & Wise, 1991), Bella, hace vida normal y mantiene conversaciones con los aldeanos, pero a sus espaldas cuchichean sobre lo peculiar y extraña que resulta. El único personaje que demuestra interés genuino es el librero, sin tener en cuenta el interés romántico egocéntrico de Gastón. Por último, también se puede incluir a Ariel, protagonista de *La*

sirenita (Clements & Musker, 1989), como personaje integrante de una sociedad, pero apartada de ella, porque a una escala más personal es ella misma quien nota que no es afín a los demás y prefiere dedicar su tiempo a sus propios intereses.

Como mención especial, están los **héroes catalizadores** encargados de transformar a los demás, los cuáles suponen mitad de la muestra analizada. A grandes rasgos, estos tienen la capacidad de hacer recapacitar a las personas que les rodean y expandir sus percepciones y juicios. En esta tipología se puede estimar a Pocahontas (*Pocahontas* [Gabriel & Goldberg, 1995]) por interponerse entre dos grupos confrontados y hacerles entrar en razón, los actos de Mulán que se elevan por encima del hecho de que sea mujer y a Tarzán (*Tarzán* [Buck & Lima, 1999]) por hacer entender a su padre adoptivo Kerchak que es uno más de la manada. Respecto a cambios físicos y psicológicos, Bella no sólo enseña a Bestia a controlar su temperamento y a ver más allá de la apariencia, sino que contribuye a que vuelva a tener forma humana. Entretanto, Aladín le otorga libertad al Genio, representado de manera visual con la apertura de sus brazaletes (Imagen 3), además de darle la oportunidad de mantener una amistad con quien fue su amo y motivar a que el Sultán cambie la ley que impide que su hija se case con el protagonista.



Imagen 3. Fotograma de *Aladín* (Clements & Musker, 1992).

6.2. Rasgos

Tras haber esclarecido las clases de héroes y heroínas a analizar, se proseguirá razonando las características propias del mito que predominan en estos protagonistas y qué otras no. Previa a su explicación, conviene subrayar que hay una ligera mayoría de héroes frente a heroínas, no obstante, estos se reparten y alternan casi de manera sistemática a lo largo de la década. Sumado a ello, todos menos Cody cuentan con un interés romántico heteronormativo en donde se le da importancia al papel activo, justiciero e independiente de la mujer, incluso si se trata de un personaje secundario

como es el caso de Jasmine, Esmeralda o Megara, por lo que la diferencia resulta ínfima. Aun así, este detalle se tendrá en cuenta a la hora de comentar los resultados en caso de que se encuentre algún tipo de patrón trascendental a partir del género.

6.2.1. Infancia

La infancia del héroe es una ventana hacia sus orígenes que permite dar a entender su morfología inicial hasta culminar con su proceso de individuación. En este contexto y etapa, la mitología incluye un nacimiento singular o milagroso caracterizado por dificultades, ser descendiente de la nobleza y el anuncio del futuro del héroe a través de una profecía. De entrada, cabe destacar que cuatro de los protagonistas incumplen todas estas variables mientras que, del grupo restante, es solamente Hércules quien incorpora estos rasgos en su configuración; un hecho que probablemente se deba a estar directamente inspirado en la figura mitológica de Heracles. Asimismo, esta es la única película que cuenta con una **profecía** dictada por las Moiras que, al adelantar las hazañas heroicas del personaje (Imagen 4), provoca que termine convertido en un ser mortal. No obstante, el factor fantástico sí que se mantiene presente a lo largo de ciertas tramas a través de maldiciones, hechizos y sueños. Como ejemplo estaría *La sirenita* (Clements & Musker, 1989) cuyo trato con la bruja Úrsula definirá su futuro, la maldición que condiciona la vida de Bestia o el sueño recurrente de Pocahontas que, aunque toma sentido en el clímax, no predice su futuro desde temprana edad.

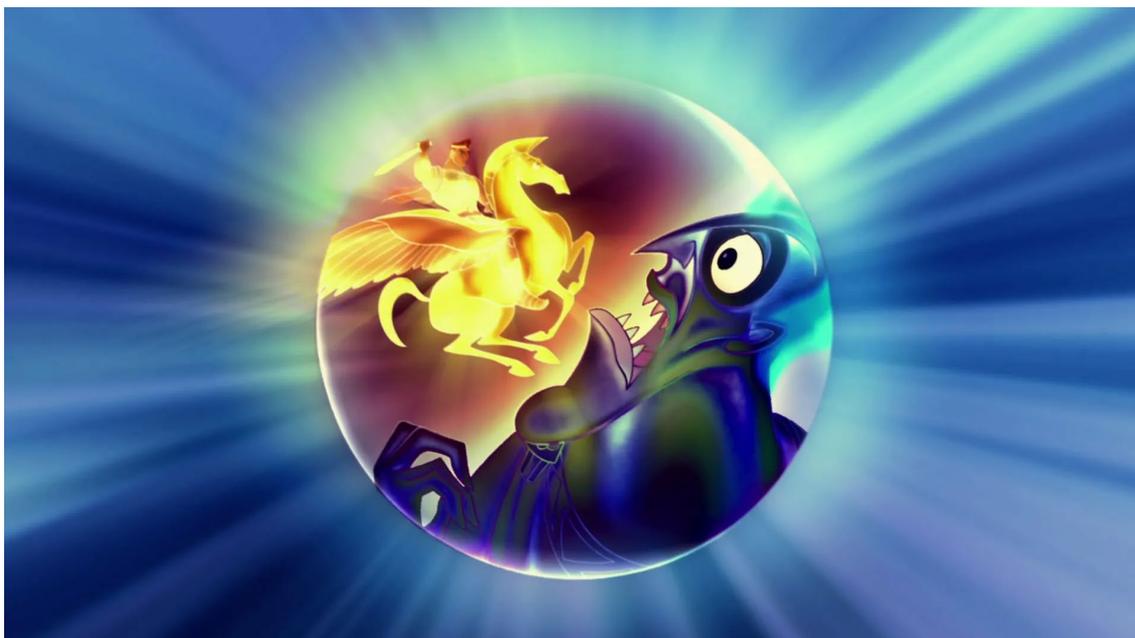


Imagen 4. Fotograma de *Hércules* (Clements & Musker, 1997).

Volviendo a su **nacimiento**, la gran mayoría de los personajes se introducen en su tiempo presente sin aportar una historia de vida. Esto es posible que sea en beneficio de la profundización de la madurez del personaje ya que se siguen encontrando en una etapa prematura de su vida. Casualmente, aquellos que sí que introducen un nacimiento fuera de lo común fueron estrenadas casi consecutivamente, en 1996, 1997 y 1999. Estos son Quasimodo, Hércules, mencionado con anterioridad, y Tazán. *El jorobado de Notre Dame* (Trousdale & Wise, 1996) parte su historia narrando la caza de los gitanos,

uno de los conflictos principales que conforma la línea argumental de la trama, además de cómo Quasimodo estuvo al borde de la muerte siendo un recién nacido. En un modelo similar, el pequeño Hércules también se enfrenta a peligros mortales a partir de un nacimiento que se puede considerar extraordinario por el simple hecho de ser hijo de dioses. Por último, la vida de Tarzán aguarda obstáculos desde que es un bebé con el incendio del barco, su naufragio y el asesinato de sus progenitores por el leopardo Sabor, hasta que es acogido por los gorilas.

Como parte de sus orígenes y antepasados, no debe desecharse si los personajes estudiados son **descendencia de la nobleza** o no, un aspecto recurrente en los protagonistas de las grandes mitologías. Tras examinar los resultados, se advierte que el 50% pertenece a lo que se considera como realeza o nobleza en sus mundos. Esta es la situación de Ariel al ser hija menor del rey de *Atlántica* o de Simba, futuro heredero del reino de la *Roca del Rey*. A ellos se les suma Pocahontas como sucesora del jefe *Powhatan*, Hércules como descendencia de Zeus, padre de los dioses, y finalmente Tarzán como hijo adoptivo de líder de la manada de gorilas, Kerchak. Comparando la división del grupo entre sí, se detecta que aquellos personajes cuyos progenitores se integran en lo considerado como nobleza reciben un trato más rígido y cargan con una mayor expectativa por el rol e imagen que deben tomar. Por ejemplo, Pocahontas se ve obligada a casarse con el guerrillero Kocoum para que la línea de jefes continúe y, tanto Simba, como Hércules y Tarzán, deben probarse para poder elevarse como líderes y héroes innatos. Sin embargo, llama la atención que entre aquellos que no tienen título, Bella y Aladdín terminen casados con un príncipe y una princesa respectivamente. Más peculiar es el caso de *Mulán* (Bancroft & Cook, 1998), un relato en donde la imagen y el honor cobra muchísima importancia debido a que la familia *Fa*, pese a no ser noble, es altamente respetada. Sumado a ello, sobresale del resto porque es a ella quien el Emperador le concede los títulos nobiliarios por salvar a China al final del filme.

6.2.2. Desvalimiento

En el transcurso de esa infancia y hasta el momento en el que el espectador conoce al héroe o heroína en cuestión, este se ubica en una situación de desamparo a raíz de distintas causas que han condicionado su crecimiento. Según los trabajos de Jung (2010) y Kerényi (2004), esto origina en la situación de abandono por parte de sus progenitores y posible orfandad de los protagonistas, dos valores que van de la mano y que se pueden interpretar conjuntamente. A medida que se recogían los datos, era visible que el abandono dependía, primeramente, en si los personajes tenían progenitores vivos o no. Por lo tanto, es esencial comenzar exponiendo que un 80% es total o parcialmente **huérfano**, queriendo decir que este alto porcentaje no cuenta, por lo menos, con **un padre o madre**. De esta evidencia, más de un cuarto de ella es huérfano **en su sentido mayúsculo**: Aladdín, Quasimodo y Tarzán. En relación al **abandono**, Aladdín se cuida por sí solo, mientras que a Tarzán **lo adopta la gorila** Kala. Entretanto, Quasimodo comprende una situación particular porque, pese a que lo acoge el juez Frollo y lo cría desde la pobreza del campanario de Notre Dame, el estatus del villano no corresponde con la variable **familia humilde** y se prescinde el abandono más aún por haber perdido a sus padres a causa de su tutor legal.

Pasando a aquellos personajes que tienen un progenitor, dicha caracterización afecta a la mitad de la muestra. Además, se localiza que coinciden en género opuesto el protagonista-progenitor vivo, constituyendo fuertes lazos entre heroína-padre (Imagen 5) y héroe-madre (Imagen 6). En virtud de poseer por lo menos una madre o padre, la condición de abandono se produce en menor medida mostrando a Simba como el único héroe a caballo entre esta clasificación de orfandad y aislamiento. Aun así, el rasgo de abandono se obtiene por cuenta propia justo después de haber perdido a su padre. Esta es la única orfandad que no viene dictada desde la introducción del personaje, sino que se da de manera explícita en el transcurso de la película. Más allá, el cachorro decide huir de su reino hasta ser amparado por otra especie de animales, Timón y Pumba.



Imagen 5. Pocahontas (Gabriel & Goldberg, 1995). Imagen 6. Fotograma de Tarzán (Buck & Lima, 1999).

En contraposición, entre los dos personajes que sí que tienen a ambos padres y madres vivos, Hércules y Mulán, únicamente el primero presenta uno de los valores que cualifican a un héroe que ha sido abandonado. Técnicamente hablando, este joven se considera de tal manera porque ha sido criado por una familia humilde, no obstante, no es abandonado por sus padres, sino que la circunstancia humana en la que se encuentra le impide regresar a su hogar junto al resto de divinidades, impulsando a que se adentre en su aventura. Mientras tanto, Mulán es responsable de alejarse voluntariamente de su familia para luchar por lo que cree correcto, siendo recibida con cariño a su vuelta.

Como se comprobará en el apartado que trata la naturaleza humana de los héroes, dotar de inferioridad a los protagonistas permitirá la identificación con el espectador. Una de las maneras más efectivas de lograr esto es plantear a personajes con personalidades y aspiraciones tan fuertes que choquen con la sociedad y produzcan **incomprensión** por parte de su círculo. En este aspecto, se contempla que el 90% del estudio encaja con esta particularidad con Cody como excepción. Para justificarlo, se pone en valor el hecho de que no se ve al joven interactuar con otras personas para saber si realmente su relación con los animales resulta extraña para los demás. No obstante, el contraste entre su actitud animalista y el afán por la caza furtiva de McLeach genera un interesante debate entre perspectivas opuestas. Respecto a los que sí son incomprensidos, se aprecia una falta de entendimiento procedente de dos ángulos: el círculo de confianza más cercano (familia y amigos) y desde la comunidad, sean desconocidos o no. Independientemente de la distinción, la falta de comprensión ejerce un rechazo en el héroe que tiene como secuela el sufrimiento y la duda, dos sentimientos asentados en su humanismo. Enseguida se referirá a ejemplos de ello en relación al círculo que origina la incomprensión.

Empezando por la relación padre-hija, Ariel busca explicar al rey Tritón que no todos los seres humanos son iguales y que merecen una oportunidad. Por mucho que la sirena salvara al príncipe Eric de un naufragio, su padre se resiste a comprender que el joven se encontraba en peligro, ofuscado en la idea de que estos viven para cazar criaturas marinas y alimentarse de ellas. En la disputa que marca la decisión de la heroína de hacer un trato con Úrsula para obtener piernas, Tritón deja de escuchar lo que la muchacha tiene que decir y la sentencia: “Te aseguro Ariel que harás lo que yo te ordene, y si esta es la única manera, que así sea” (Clements & Musker, 1989), destrozando sus preciados tesoros humanos. Por su parte, la amiga de la infancia de Simba, Nala, no logra entender por qué el león huyó de su hogar y, aun sabiendo el estado de desamparo de su reino, se resiste a volver para ayudar. “No puedo comprender ¿Por qué no quiere ser quien debe ser, el rey que veo en él?” (Allers & Munkoff, 1994). Ambos de estos ejemplos se terminan aclarando una vez se enfrentan a su apoteosis, logrando la aspirada comprensión.

Desde una perspectiva comunitaria, casi tres cuartos de los protagonistas estudiados son enmarcados como extraños y peculiares por distintas razones que lo único que tienen en común es que les asusta lo diferente. Así, Bella es catalogada como rara por su pueblo debido a su gusto hacia la lectura, a Aladdín lo encasillan como una “rata callejera” por su circunstancia de vida, los parisinos se alejan de Quasimodo por su aspecto y la tribu de Pocahontas no entiende su predisposición por John Smith. Como se comentaba con la clasificación de héroe social, pero sin sentimiento de pertenencia, no existe empatía hacia Hércules y el descontrol sobre su fuerza, mientras que Mulán es excluida por no encajar en los estereotipos de la mujer china. En un caso más particular, Tarzán sufre una incomprensión por parte de su padre adoptivo parecida a la de Ariel, en donde no le deja acercarse a las personas que acaban de embarcar en la jungla. No obstante, aquí las tercas ideas de Kerchak se extienden por la manada y el héroe debe salir a interactuar con los seres humanos a escondidas. Este ejemplo resulta más doloroso porque Tarzán no sólo se siente incomprensido, sino engañado por su comunidad y, sobre todo, por su madre. “¿Por qué no me dijiste que había criaturas como yo?” (Buck & Lima, 1999).

Como respuesta a esta incomprensión, casi la totalidad de los héroes se ven **injustamente tratados** por su respectivo círculo, que reacciona en contra de ellos y sus deseos. Esto se puede representar a modo de castigo si se trata de un familiar, como la destrucción de la estatua de Eric con los poderes de Tritón, o mediante manipulación psicológica, como hacen los villanos Frollo y Scar con sus víctimas. Cuando se está tratando de un acoso procedente de la sociedad, se escoge la humillación pública como recurso sustancial. Los dos ejemplos que sobresalen son Quasimodo y Hércules; en el primero denigran al futuro héroe atándole mientras le tiran tomates por su deformidad (Imagen 7), y el segundo es insultado y expulsado del pueblo por no tener dominio sobre su don divino. “Mantén a ese monstruo lejos de aquí” (Clements & Musker, 1997). En esta variable también se incluye el secuestro de Cody por un desconocido porque lo lleva a una situación de desamparo y falta de protección que contribuye al desvalimiento del héroe. La heroína que se descarta es Pocahontas porque los colonos no llegan a

atacarla a ella directamente, sino a su tribu como grupo. Además, y a diferencia de otros títulos, su padre no realiza ningún acto para herirla directamente; la condena de muerte hubiera sido la misma para cualquier hombre inglés.



Imagen 7. Fotograma de *El jorobado de Notre Dame* (Trousdale & Wise, 1996).

6.2.3. Motivación

Toda historia debe progresar con aquellas situaciones que acontecen al protagonista. Al tratarse en su mayoría de héroes activos, ellos son los principales actores y responsables de hacer avanzar la acción mediante sus decisiones y actos. Estos derivan primordialmente de las motivaciones y deseos que los empujan a moverse. Sin embargo, el propósito no es siempre lineal, sino que puede variar en función de las necesidades del personaje y las situaciones que intervengan. Por ende, algunos personajes muestran más de una motivación en su empresa, o un deseo principal que se alimenta de pequeños objetivos que surgen en el transcurso de la trama. Dichos propósitos han sido divididos en cuatro grandes tipos: **buscar**, **descubrir**, **proteger** y **servir**. En general, se puede decir que todos los héroes y heroínas estudiados están impulsados por la búsqueda y la protección, seguido por el servicio de una causa y el descubrimiento de los orígenes. A continuación, se irá destripando cada una de estas clasificaciones en los distintos subtipos que poseen y en qué medida estos son la motivación principal de los personajes.

Pese a que en estas películas sus protagonistas hacen todo lo necesario para **buscar** y hallar un objetivo, no siempre se justifica por la misma razón. La **inmortalidad**, un concepto ansiado por los semidioses de la mitología, no es algo en lo que siquiera se repare en estas historias. El único nexos con la búsqueda de la divinidad se relaciona a Hércules como consecuencia secundaria de su objetivo principal. Si es probado como un héroe, podrá ser bienvenido en el *Monte Olimpo*, que a su vez equivale a ser concedido la condición de dios. Por otro lado, Bella también presenta una clase de búsqueda específica de manera temporal. Ella parte a buscar a **alguien**, su padre Maurice que ha

desaparecido en el bosque, como motivación desencadenante de la trama, pero su objetivo constante es la protección de este. En lo que sí coinciden los protagonistas en su totalidad es en la búsqueda de **algo**, principalmente un deseo. Normalmente se utiliza una canción como vehículo para expresar estos sentimientos y darlos a conocer al público. Estas intenciones se resumen de la siguiente manera:

1. Ariel: Inicialmente busca objetos del universo humano y obtener conocimientos, hasta querer formar *Parte de él*.
2. Cody: Ante todo, quiere hallar el bienestar de los animales.
3. Bella: En la canción *Bella (Repetición)* explica cómo desea vivir aventuras y tener una vida más allá de las limitaciones de su pequeño pueblo.
4. Aladdín: Busca sobrevivir en las callas de *Ágrabah* y posteriormente se mueve para alcanzar el amor de Jasmine.
5. Simba: Quiere convertirse en rey para cumplir con su labor como heredero al trono, pero en la canción *Voy a ser el Rey León* se recalca que aún es temprano.
6. Pocahontas: Desde la introducción y en el dilema que se expresa en *Río Abajo*, está buscando labrar su camino por cuenta propia.
7. Quasimodo: Ansía tener la libertad para vivir como uno más *Ahí fuera*.
8. Hércules: La finalidad de este joven es encontrar un lugar donde pertenecer y ser aceptado por encima de todo según canta en *No importa la distancia*.
9. Mulán: Mientras busca honrar a su familia demostrando que sabe hacer lo correcto, también quiere ser reconocida por quién es verdaderamente.
10. Tarzán: Desde su niñez busca convencer al gorila Kerchak que pertenece a la manada y, posteriormente, desea que Jane se quede con él en la jungla.

El **descubrimiento** también puede ser visto como uno de los motivos que inciten la marcha del héroe. En la bibliografía revisada, se había extraído cómo esas razones podían estar relacionadas con averiguar los **orígenes** de uno mismo como desencadenante de ser huérfano o abandonado por sus progenitores. Aun así, únicamente se dan dos películas, *Hércules* (Clements & Musker, 1997) y *Tarzán* (Buck & Lima, 1999), en las que esto sucede después de que se les informa a los héroes que son adoptados. Consecuentemente, esto genera curiosidad por comprender su procedencia y, para Tarzán, aprender cómo son los seres humanos. En oposición, Quasimodo sabe desde antes de iniciar su aventura que Frollo lo acogió, quien se lo recalca a modo de daño y control psicológico: “Cuando tu cruel madre te abandonó de niño, cualquier otro te hubiera ahogado. ¿Y así agradeces el que te acogiera y criara como a un hijo?” (Trousedale & Wise, 1996). No obstante, en el clímax le revela que su madre murió intentando salvarle, una información acerca de sus orígenes que nunca impulsa la acción de Quasimodo, sino que recibe pasivamente de improviso. Esto sucede de igual manera con la confesión de Scar a Simba: “Y ahí va mi pequeño secretito: yo maté a Mufasa” (Allers & Munkoff, 1994). Mientras tanto, llama la atención como Aladdín no hace ninguna referencia a sus padres y al espectador cuenta con lagunas de información y detalles de su historia de vida.

Otra de las opciones planteadas era la motivación por descubrir una **fuerza malvada** que supone una amenaza para el mundo ordinario del protagonista o el universo en el que se sumerge. En estos largometrajes animados incorporan un claro villano que se interpone ante los sueños y objetivos del personaje principal, estableciendo una diferencia evidente entre el bien y el mal. Pese a ello, no se muestra un interés inicial por descubrir ni buscar voluntariamente a esa fuerza malvada, sino que sus caminos y destinos se ven entrelazados. Ariel, Cody o Tazán son tres ejemplos de personajes que se ven atraídos por el enemigo hasta que se imponen ante ellos. Por otro lado, están los protagonistas que mantienen fuertes lazos con fuerzas malignas en potencia y conviven en el mismo grupo social e incluso familia. No será hasta el final del segundo acto cuando se descubra su faceta malvada. Esto le acontece a Bella con su pretendiente Gastón, Simba con su tío Scar (Imagen 8), Quasimodo con su tutor legal Frollo. Por ello, el anhelo por el descubrimiento de una fuerza malvada está ausente en la integridad de la muestra.



Imagen 8. Fotograma de *El rey león* (Allers & Munkoff, 1994).

Poniendo el foco sobre el afán de **protección**, se halla otra de las motivaciones constantes de estos largometrajes animados. Dentro de esta causa, se subraya el auxilio y defensa de **alguien** a raíz de que un individuo, grupo, acompañante animal o mágico esté amenazado por un ser maligno o una situación específica que lo ponga en peligro. Aquí, los seis héroes junto a las cuatro heroínas se ven implicados a menor o mayor escala. Asimismo, para algunos funciona como detonante del relato, como ocurre con Mulán al esconder su identidad para impedir que su padre tenga que ir a la guerra. Este acto además sirve como punto de no regreso en otros filmes, tal y como sucede en *La bella y la bestia* (Trousdale & Wise, 1991): Bella toma el lugar de su padre en el castillo para que él pueda ser libre y, posteriormente, hace todo lo posible para proteger a Bestia del ataque de Gastón y el pueblo. Algo similar transcurre con Pocahontas que, en lugar de proteger a John Smith de un villano caricaturizado y convencional, se impone literalmente ante la sentencia de su padre.

Por otro lado, existe la posibilidad de que lo que se proteja sea **algo** intangible o un objeto material como un elixir. Dentro de esta subdivisión, se acogen exclusivamente los protagonistas de *El rey león* (Allers & Munkoff, 1994) y *Pocahontas* (Gabriel & Goldberg, 1995). Simba, aparte de proteger a los habitantes del reino de las garras de Scar y las hienas, regresa a la *Roca del Rey* con el objetivo defender su derecho a ejercer como rey tanto como su linaje. Mientras tanto, la ecologista y pacifista Pocahontas tiene la intención de proteger la naturaleza y los seres vivos como fin altruista, un argumento que utiliza para disuadir a John Smith sobre su mentalidad imperialista. Esta misma línea la sigue a lo largo de la historia, alcanzando su cenit con la canción *Colores en el viento*.

Además de dicha cualidad protectora, los héroes pueden sentirse inclinados a **servir una causa** que consideren justa. Esta clase de acciones ocurren cuando se ven implicados como benefactores en conflictos que se alejan de lo personal para tomar un nivel macroscópico. Los propósitos relacionados con el beneficio de la sociedad figuran en más de la mitad del conjunto de filmes, destacando este factor en la segunda mitad de la época renacentista *Disney*. Como representante máximo de esta motivación se sitúa Pocahontas y su mensaje ecologista. Su empeño por servir a la naturaleza y conexión espiritualista con ella conduce la trama. Sumado a ello, el afán por crear armonía entre su tribu y los colonos ingleses la impulsan a cerrar su transfiguración como heroína. Otros casos relacionados con otros seres vivos engloban la posición en contra de la caza (Cody), además de proteger y servir la manada de gorilas (Tarzán). Entretanto, Hércules sirve como benefactor de la sociedad para cumplir con la condición de héroe y ser bienvenido entre los dioses y Mulán, aunque servir a China no es su motivación inicial, se ve implicada en la encomienda y termina queriendo luchar voluntariamente. Para terminar y en una disposición diferente, el legado de Simba es servir como rey y gobernar con el objetivo de que continúe el ciclo de la vida.

6.2.4. Cualidades

Para que los personajes sean atractivos para el público y puedan diferenciarse de los demás, necesitan estar caracterizados de forma rica y realista. Entre estos rasgos es habitual que sobresalgan determinadas cualidades físicas y psicológicas que definan al personaje. Entre las del primer tipo, las **físicas**, es común encontrar entre los héroes mitológicos una **capacidad sobrenatural** y sobrehumana que se manifiesta de modo prodigioso y casi milagroso. Por supuesto, en toda la muestra se detectan rasgos identificativos que distinguen al protagonista, sin embargo, exclusivamente seis de ellos demuestran un atributo fuera de la norma. Como punto de partida del renacimiento *Disney*, se introduce a una criatura mitológica perteneciente a leyendas con *La sirenita* (Clements & Musker, 1989). A pesar de que ser una sirena es algo normal para Ariel y su comunidad, encaja perfectamente en esta cualidad por ser de índole sobrenatural entre humanos. En cuestión estética y visual, la deformidad que caracteriza a Quasimodo se clasifica como un aspecto fuera de lo común, pero lo que resulta verdaderamente prodigioso es su fuerza monstruosa que funciona como símil de su amorfia. En esta misma línea, Hércules también posee una fuerza sobrenatural catalogada como divina y

procedente de los dioses que, a diferencia de Quasimodo, se hace mucho más evidente en comparación a los demás (Imagen 9).



Imagen 9. Fotograma de *Hércules* (Clements & Musker, 1997).

En este tipo de relatos infantiles es habitual que los héroes estén acompañados a lo largo de su aventura de compañeros de viaje que aporten alivio cómico o tramas secundarias. Muchas veces, estos suelen ser animales o seres mágicos que solamente tienen contacto con el protagonista porque poseen una habilidad exclusiva para comprenderles. En *Los rescatadores en Cangurolandia* (Butoy & Gabriel, 1990), Cody es el único ser humano capaz de mantener conversaciones fluidas con los animales y, como espectador, escuchamos cómo estos le contestan. En un ejemplo donde el carácter divino está más manifiesto, llega un momento en el que Pocahontas y John Smith conectan espiritualmente, dejando de lado sus propios códigos lingüísticos para así entenderse de forma extraordinaria y mágica. Con respecto a Tarzán, es cierto que para el resto de seres humanos es sorprendente su competencia comunicativa con los gorilas, pero desde el análisis se considera como una especie de bilingüismo al aprender un lenguaje humano posteriormente. De este personaje, lo que sí que se puede etiquetar como sobrehumano es su capacidad de desplazarse por la jungla con las lianas.

Además de los rasgos físicos característicos, los atributos **psicológicos** referentes a la personalidad de los héroes pueden servir como equivalente de su condición extraordinaria. Para Sánchez-Escalonilla (2002, pp. 92-96) estos recaen en un corazón de oro, la grandeza moral, la belleza interior y tenacidad, y son justamente estas características las que aparecen sin reparos en el conjunto de los héroes y heroínas estudiados. Seguidamente se expondrán los casos más destacables de cada tipo, empezando por el **corazón puro** que viene dado en función de la nobleza y bondad del personaje. Esta característica está representada mayoritariamente en forma de diversos actos hacia otros, como ocurre en la escena de los lobos en la que Bella tiene la oportunidad de huir a casa, pero decide quedarse para auxiliar a Bestia y curar sus

heridas. Esta clase de gestos son recurrentes en estas películas para poner en valor la generosidad del héroe tal y como demuestra Aladdín al regalar el pan que ha robado para sobrevivir a unos niños que también viven en la calle. En otros casos, esto se consigue de un modo más explícito y verbal como hace Zeus cuando le revela a Hércules que "Un verdadero héroe no se mide por el tamaño de sus músculos, sino por el de su corazón" (Clements & Musker, 1997) tras haber sacrificado su vida por salvar Megara.

Un personaje donde se ejemplifica la bondad y el perdón in extremis es Quasimodo. Después de haber sido criado bajo la opresión de su controlador amo Frollo quien le inculcaba crueldad, descubre su verdadera faceta maligna y tiene varias oportunidades de herirle de la misma manera en la que el juez pretendía hacer con él. Pese a las revelaciones de su pasado y su educación enfocada en la brutalidad, el joven se deshace de las armas que tiene a su disposición, específicamente una daga, aterrorizado. Sumado a esto, tampoco deja caer al villano al fuego, aunque su vida también corra peligro. Por otro lado, la bondad del héroe se puede plasmar igualmente con las reacciones de otros personajes hacia ellos. Siguiendo este mismo caso, toda la ayuda externa prestada por Esmeralda y Febo en el punto álgido de la trama es en respuesta al amparo cedido por Quasimodo en Notre Dame previamente. Lo mismo ocurre con la niña, símbolo de la inocencia, que sabe ver el corazón de oro de Quasimodo tras su aspecto deforme, espeluznante para otros (Imagen 10).



Imagen 10. Fotograma de *El jorobado de Notre Dame* (Trousdale & Wise, 1996).

Otras maneras ingeniosas de expresar esta cualidad subyacen en pequeños detalles gestuales de aliados que no pronuncian palabra. En *La sirenita* (Clements & Musker, 1989), el perro del príncipe Eric exhibe una clara reacción hacia Ariel (Imagen 11) y otra para Vanessa (Imagen 12), la forma humana de la bruja Úrsula. A la primera de ellas le lame la cara en las escenas en las que coinciden, mientras que a la segunda le ruge. Utilizar este tipo de personajes no sólo resulta ser una fórmula frecuente de la compañía (la alfombra mágica y Abú con Aladdín, el caballo Phillipe de Bella o el corcel

alado Pegaso de Hércules, etc.), sino que además complementan y retroalimentan la exteriorización de la belleza interior que veremos más adelante.



Imagen 11. Fotograma de *La sirenita* (Clements & Musker, 1989).



Imagen 12. Fotograma de *La sirenita* (Clements & Musker, 1989).

Pasando al segundo atributo psicológico extraordinario, la **grandeza moral**, el personaje principal se ve defendiendo lo que considera por correcto en un acto de justicia. Dentro de sus limitaciones impuestas por su edad, Cody proclama su posición a favor de la libertad de los animales y en contra de la caza desde que aparece en escena. Lo mismo ocurre con Pocahontas y su tacto con la naturaleza que la rodea. Siguiendo la línea de una panorámica mayúscula, y pese a ser por razones personales, Hércules protege y sirve a la sociedad a la par que Mulán lucha para salvar a China de las tropas de Shan Yu y conservar el honor de su familia, aunque se haya desvelado su identidad. Asimismo, Simba y Tarzán defienden sus valores como miembros de sus manadas y buscan proteger a sus respectivas familias en peligro. A menor escala, tanto Ariel como Bella batallan para liberar a sus padres que han sido secuestrados. Para finalizar, llama la atención cómo Aladdín roba para sobrevivir, pero sabe diferenciar entre lo que es correcto y lo que no cuando contesta a un egocéntrico pretendiente de la princesa que pretende dar un latigazo a unos niños que se cruzan en su camino: “Si yo fuera tan rico como tú procurarías tener buenos modales” (Clements & Musker, 1992). Demostrando así que su grandeza moral sobrepasa su pobreza e imagen sucia.

Continuando con las cualidades internas, se observa que la **belleza interior** pervive en los protagonistas sin importar los obstáculos a los que se enfrenten. Esta está basada en instaurar estrechos vínculos emocionales con los demás, sin importar si se trata de un animal, criatura mágica o ser humano. En las historias estudiadas, los lazos interpersonales suelen verse representados en una relación específica que sobresale entre las demás. Por ejemplo, Cody tiene una conexión que va por encima de las leyes depredador-presa con un águila real al igual que tiene Simba con Timón y Pumba, el Genio forja una amistad con su amo Aladdín y lo mismo acontece entre Hércules y su mentor Fil. Además, la sirenita Ariel también muestra capacidad de establecer fuertes vínculos sin poder pronunciar palabra. A diferencia de estas películas, *La bella y la bestia* (Trousdale & Wise, 1991) coge el concepto de belleza interior y lo adopta como mensaje de la película, algo que se repite en *El jorobado de Notre Dame* (Trousdale & Wise, 1996). No obstante, estas no ponen foco sobre las relaciones, sino que hacen referencia a la cualidad física de belleza y cómo esta no determina la bondad y grandeza de la persona. “No hay mayor verdad, la belleza está en el interior” (Trousdale & Wise, 1991).



Imagen 13. Fotograma de *La bella y la bestia* (Trousdale & Wise, 1991).

Complementariamente a estos atributos, el protagonista del relato debe exhibir coraje y determinación en respuesta a arriesgar su vida como sacrificio hacia los demás. Los casos que prueban la **tenacidad** del actor principal suelen estar unidos a una aventura que implica a grandes grupos sociales intercalada con las disyuntivas internas que angustian a los héroes. Simba tiene el valor de volver a su reino para plantarle cara a Scar y a su pasado reprimido. En un ejemplo distinto, Mulán se enlista voluntariamente en la guerra y debe esforzarse el doble en los entrenamientos para probarse (Imagen 14), además de mantener su identidad oculta. Aparte, la tenacidad de otros personajes los impulsa a actuar con persistencia como ocurre a Pocahontas por detener el conflicto entre los grupos enfrentados, interponiéndose ante la ejecución de John Smith. Por último, a veces la lucha constante se hace evidente e indudable cuando el protagonista ha tocado fondo como hace Aladdín al volver a palacio, aunque sus mentiras hayan visto la luz, o cómo Hércules sigue batallando pese haber perdido su fuerza sobrehumana.



Imagen 14. Fotograma de *Mulán* (Bancroft & Cook, 1998).

En resumen, las cualidades configuran a personajes complejos y están atadas al humanismo que abunda en los personajes. Esto se debe a que esta caracterización convierte la ficción en héroes y heroínas verosímiles que aparentan ser parecidos al espectador. Por ello, es habitual encontrar otras cualidades psicológicas aparte de las anotadas en la ficha de análisis que los personifican de manera realista. Esto se aprecia en el ingenio de Aladdín o la capacidad de superación de Simba. Lo mismo se aplica a la madurez de Pocahontas e inteligencia emocional que permite ver más allá del odio: “Mi hija habla con sabiduría a pesar de su juventud. Todos hemos venido con el corazón lleno de ira, pero ella ha venido con valor y comprensión” (Gabriel & Goldberg, 1995).

6.2.5. Humanismo

Como se venía adelantando, el rasgo primordial y necesario para generar empatía y acercar al héroe al público es el humanismo. Como espectadores, nos podemos ver reflejados en estos personajes que, gracias a sus cualidades benefactoras, nos resultan tan atractivos como para querer parecernos a ellos. Por ende, este factor no sólo conmueve al público, sino que contribuye a la necesidad cultural de implantar modelos a seguir. La fórmula más visible de exteriorizar la sensibilidad del héroe es mediante las **lágrimas**. Más allá, estas asistirán a la purificación y transformación final del héroe. Para valorar esta característica, se ha contabilizado exclusivamente aquellos protagonistas que muestran claramente los ojos llorosos o dejan caer lágrimas por su rostro (Imagen 15). Teniendo esto en cuenta, son siete los héroes y heroínas que cumplen con este requisito. Algunos de ellos lloran en diversas ocasiones, como Ariel, Bella, Pocahontas, Quasimodo o Mulán, mientras que otros solamente dejan ver este lado sensible en sus momentos más débiles como le pasa a Simba tras ver morir a su padre. Después está Cody cuyas lágrimas son casi imperceptibles en el instante que visita los huevos del águila Marahute pensando que esta ha sido cazada.



Imagen 15. Adaptación de fotogramas de Allers & Munkoff (1994), Bancroft & Cook (1998), Butoy & Gabriel (1990), Clements & Musker, (1989), Gabriel & Goldberg (1995) & Trousdale & Wise (1991, 1996). Elaboración propia.

No obstante, cabe recalcar que curiosamente los tres héroes que no llegan a mostrar lágrimas en pantalla se emocionan y se exterioriza su sensibilidad a través del personaje con el que comparten la escena. Por ejemplo, el Genio es quien se emociona en agradecimiento del acto desinteresado que realiza Aladdín al utilizar su último deseo para liberarle del hechizo que lo ataba a la lámpara. Lo mismo ocurre con Hércules, quien solloza al encontrar a Megara fallecida, pero es Fil quien deja caer una lágrima. Esto mismo le pasa a Tarzán cuando comparte una emotiva despedida con su madre adoptiva Kala antes de irse a Londres y adentrarse al mundo humano, es ella quien llora mientras se abrazan. En esta misma película, también se da una especie de lágrima metafórica en el punto más álgido de la historia, antes de la transformación del héroe. Tras derrotar a los enemigos que buscaban capturar a los gorilas, el líder de la manada Kerchak utiliza sus últimos suspiros para aceptar a Tarzán como su hijo y próximo jefe; una escena que transcurre bajo la lluvia, interpretada como las lágrimas colectivas de los testigos (Imagen 16).



Imagen 16. Fotograma de Tarzán (Buck & Lima, 1999).

En relación al humanismo, el dolor físico y el **sufrimiento** psicológico aportan más razones para que el público pueda conectar con sus protagonistas y sentir simpatía hacia ellos. Esta variable de la morfología del héroe cobra tal peso en las películas analizadas que el conjunto de los personajes se ve afectados por algún tipo de sufrimiento. Como se trata de un rasgo extenso, que cada individuo puede experimentar según su contexto y que se puede interpretar de muchos modos, se ha optado por enumerar algunas de las ocasiones detectadas en las que los protagonistas de la muestran sufren:

1. Ariel: Desde que su padre Tritón descubre que se ha entrometido en la vida de los humanos, sufre por su falta de comprensión y el castigo que cae sobre sus preciados objetos de la superficie. Posteriormente, perder su voz es sinónimo de angustia por no poder expresarse, llegando a su límite cuando ve a su amado Eric comprometerse con otra chica de un día para otro.

2. Cody: Este héroe sufre por el bienestar del águila Marahute y de sus huevos, además de que se ve secuestrado y enjaulado por el cazador McLeach en dos ocasiones y debe sobrevivir durante días por su cuenta.
3. Bella: Su sufrimiento principal durante el tiempo es prisionera de Bestia, se basa en vivir sabiendo que no podrá ver a su padre más. Una vez se reencuentran, su pena recae en los ataques de Gastón a Bestia y ser testigo de su muerte.
4. Aladdín: El joven huérfano es el primero en demostrar un sufrimiento físico con su casi ahogamiento donde es necesaria la intervención del Genio para salvarle. Asimismo, continúa la línea general de angustia psicológica tras pelearse con sus aliados, perder la lámpara o no poder casarse con Jasmine a causa de las leyes.
5. Simba: La culpabilidad corroe a Simba desde que es un cachorro y vive tan atormentado por su pasado que causa un gran rechazo a la aventura cuando Nala le pide que vuelva a casa. Junto a esto, se ve por su cuenta en el desierto africano, sin agua ni comida, hasta que lo acogen Timón y Pumba.
6. Pocahontas: La futura heredera *Powhatan* carga con la presión de su legado mientras forma parte del enfrentamiento entre su tribu y los ingleses recién llegados. Por si fuera poco, su pretendiente Kocoum muere en sus brazos tras ser disparado, su interés romántico John Smith se enfrenta a una ejecución y debe despedirse de él para que pueda ser tratado en Inglaterra.
7. Quasimodo: Lleva su vida entera atrapado en el campanario de la iglesia, angustiado y anhelando ver mundo. Cuando por fin tiene la oportunidad de conocer el mundo, se burlan de él y, para más inri, sufre por desamor por primera vez en su vida.
8. Hércules: El semidiós crece angustiado porque no encuentra su lugar entre el resto de jóvenes. A lo largo de su aventura, sufre al verse engañado por la chica con la que se siente acompañado y comprendido, Megara. En el ámbito físico, es otro de los pocos héroes a los que se le inflige daño. Esto sucede cuando pierde su fuerza temporalmente y las criaturas le dan una paliza, dejándole moratones, o cuando se lanza al río Estigia y envejece a gran velocidad.
9. Mulán: El sufrimiento de esta heroína recae en los estereotipos y costumbres de su comunidad, que la ven como una deshonra para su familia al no aprobar el examen de la casamentera. Más tarde, le aflige ver a su padre querer ir a la guerra en su mal estado de salud y además le duele ser rechazada por sus compañeros guerrilleros por ser desvelada como mujer.
10. Tarzán: Desde pequeño, Tarzán sufre por ser físicamente diferente a los demás, un factor que hace que tenga que sobreesforzarse para ser aceptado. Sumado a ello, su manada es incapaz de comprender sus deseos de conocer a otros seres de su especie, un sufrimiento que alcanza su punto máximo cuando se percata de que inconscientemente los ha traicionado.

Otros de los rasgos humanos vitales para caracterizar a estos personajes con una esencia humana es la inescapable **duda** que les impide avanzar en su aventura momentáneamente. La correspondencia de este instante es lo que puede hacer que se produzca una pequeña negativa al llamado en el viaje del héroe, una fase que se verá

obviada más adelante porque, tal y como se ha comprobado en el marco teórico, es una respuesta que subyace en la naturaleza del héroe. Analizando las diferentes razones por las cuales estos personajes se enfrentan a un dilema, se halla que se pueden dividir las clases de dudas en cuatro subtipos. La primera de ellas es la vacilación e incertidumbre al estar frente al primer paso que puede cambiar sus vidas. Entre todos los filmes, la mitad de ellos se acogen a esta categoría por tener una estrecha relación con un posible rechazo a la aventura. Ariel duda si debe aceptar el trato de Úrsula y lo que esto supone: “Si me convierto en humana debo dejar a mis hermanas y a mi padre” (Clements & Musker, 1989). Lo mismo le pasa a Bella, Quasimodo y Mulán cuando se disponen a dejar definitivamente su hogar a cambio de suplir sus motivaciones. En un caso de disyuntiva considerable, se recuerda cómo Pocahontas cuestiona en la canción *Río Abajo* si debe seguir el camino impuesto por la tradición o el que ella dicte.

En el transcurso de la trama, los protagonistas se irán enfrentando a diversas pruebas en forma de tesituras que les obligarán a parar para recapacitar. En esta breve etapa, podrán meditar sobre las acciones de los demás o, más importante, sobre sí mismos y sus próximas decisiones. Cody es el único héroe en el que se distingue una duda relacionada con otra persona, su secuestrador McLeach. Cuando este le confiesa que otro cazador se ha adelantado y ha matado a la preciada águila, el niño duda por unos instantes si esto es verdad. Lo mismo sucede cuando lo vuelven a capturar y pierde la esperanza. Al contrario, Aladín se replantea el uso de las mentiras y las consecuencias de estas a medio camino de su viaje. Entretanto, Hércules duda de sí mismo cuando la sociedad lo rechaza por ser diferente o cuando su padre le indica que aún no está preparado para unirse a los dioses. Volviendo al ejemplo de Bella, esta heroína vuelve a exteriorizar duda cuando por fin tiene la posibilidad de regresar junto a su padre a cambio de dejar a Bestia herido y desamparado (Imagen 17).



Imagen 17. Fotograma de *La bella y la bestia* (Trousdale & Wise, 1991).

Una vez el héroe tiene el suficiente conocimiento acerca del mundo extraordinario, en ocasiones deberá decidir si volver a su hogar o permanecer en ese nuevo universo. Dicha dicotomía entre dos mundos se aprecia con claridad en Tarzán, un ser humano que ha sido criado entre gorilas durante su vida, pero que nunca ha logrado sentirse parte de la manada. Tras tener contacto con su especie por primera vez, tiene la posibilidad de embarcar hacia Inglaterra, tierra que promete acogerle tal y como es. Sin embargo, esta decisión significaría dejar atrás a su madre adoptiva y a su familia animal. De un modo parecido, Simba duda si volver a la *Roca del Rey* para enfrentarse a su tío Scar, una marcha de la mentalidad *Hakuna Matata* (vive y deja vivir) que le ha servido para huir de sus problemas y evitar que sus seres queridos descubran su pasado. Por todo ello, se puede decir que cualquiera de estas clases de dudas retroalimenta el sentimiento de sufrimiento expuesto anteriormente y refuerza el humanismo que debe manifestarse en todo personaje heroico.

El último atributo indispensable para dotar de humanismo a los héroes y aproximarlos al espectador recae en los **defectos**. Estos pueden ser tanto defectos físicos como comportamientos que ponen en valor la imperfección del personaje. A la hora de definir si esto se aplica a todos los personajes o no, Bella y Hércules han generado indecisión. La primera de ellas incumple la regla de Bestia que la prohíbe acceder al ala oeste, no obstante, no se considera que esto sea un defecto sino simple curiosidad que fomenta su condición como heroína resuelta y activa. En cuanto a Hércules, Hades descubre que su punto débil es su amor por Megara, un sentimiento que no es negativo ni lo hace imperfecto, sino que permite aprovecharse de él. Pese a que es posible reparar en que el descontrol sobre su fuerza podría obrar como defecto, su posterior maestría descarta cualquier clase de argumentación a favor. Así pues, se termina determinando que son los dos únicos personajes que no muestran defectos.

En el lado opuesto del espectro quedan los ocho protagonistas restantes. Entre ellos, Cody y Tarzán coinciden en falta de experiencia e inocencia que contribuyen a que sean fáciles de engañar para que los villanos se puedan aprovechar de ellos. En cuanto a carácter desobediente, sobresalen Ariel y Pocahontas que ignoran las órdenes de sus padres y son vistas como necias. Continuando con conductas dañinas, Aladdín inventa una vida alternativa a partir de sus mentiras, Simba adopta una posición fanfarrona, burlándose de los demás por ser el futuro rey y Quasimodo exhibe celos hacia Febo por conseguir el amor de Esmeralda. Desde otra perspectiva, Mulán da la sensación de ser imperfecta bajo la mirada de la sociedad por no cumplir con las expectativas de la mujer impuestas en la cultura (ser puntual, servicial, etc.), creándole complejos y la necesidad de probarse. Para ir finalizando, Quasimodo es el único héroe de la lista que posee defectos físicos, siendo su aspecto malformado un rasgo que lo diferencia de los demás y que le permite conectar con el público.

6.2.6. Transformación

Para finalizar con los rasgos que conforman la morfología del héroe, llega la transformación que concluye con el arco del personaje. Esta es vital para demostrar que el joven que se alejó de su hogar para vivir su propia aventura ya no es quien era,

consagrado ahora como un auténtico héroe. En el caso de esta clase de personajes, dicha metamorfosis siempre es en positivo y puede ser transmitida a través de diversos recursos. Primeramente, se debe diferenciar entre aquella transformación que es puramente interna o si, además, se exhibe externamente a través de la apariencia. En el presente estudio se ha detectado que ocho de los diez personajes analizados sufren cambios tanto internos como externos, dejando a Cody y Quasimodo como los únicos héroes donde se pone foco sobre la transformación psicológica. Sin embargo, dentro del cambio interno se debe discernir entre tres variables: maduración, superación de trauma y descubrimiento de la identidad. Estos se pueden retroalimentar entre sí o suceder de forma individual, aun así, se identifica que todos ellos sufren una transformación que combina la maduración y la superación de trauma, y un 70% cumple con las tres variables. A continuación, se expandirá acerca de estas apoteosis para la personalidad y se cerrará el epígrafe con su correspondiente transformación física.

La **maduración** suele hacer alusión al aprendizaje a través de la experiencia, produciendo así un cambio **interno** en la persona. Como se veía adelantando, el cien por ciento de la muestra crece en el transcurso de su aventura. Aunque este tipo de cambio puede ser el resultado de diferentes razones, se aprecia un proceso común entre algunos héroes y heroínas. Muchos de ellos se encuentran en la etapa de la vida en la que se transita de la niñez y la adultez, la adolescencia, y deben enfrentarse a su pasado y adquirir nuevas responsabilidades. Tanto Simba como Pocahontas y Tarzán deben convertirse en los líderes de sus grupos sociales e infundir la sabiduría adquirida durante su hazaña en los demás. Por otro lado, los errores de uno mismo también sirven como fuente de conocimiento, además de ofrecer la posibilidad de recapacitar y aprender de uno mismo. Esto le ocurre a Ariel tras ver las consecuencias de su trato con la bruja marina, a Cody que aprende a desconfiar o a Aladdín con las secuelas de sus mentiras. Sumado a ello, la maduración no engloba exclusivamente los atributos que se ganan, sino los que pierden. Por ejemplo, Hércules se desprende de sus inseguridades una vez es aceptado por sus más allegados, mientras que Quasimodo deja de ser dependiente del juez Frollo obteniendo a cambio su libertad. Como efecto complementario, los protagonistas aprenden a ser fieles a ellos mismos, como pasa con Mulán y Bella, y terminan de definir su propia identidad.

Antes de que esto suceda, los aventureros deberán **superar un trauma** que les haya condicionado en el transcurso de su vida y, en especial, en su más reciente travesía. Al sanar dichas heridas psicológicas, podrán salir purificados y esto les permitirá dar el paso final en su transfiguración. Asimismo, se observa que el aspecto psicológico superado está intrínsecamente relacionado con los sufrimientos y angustias emocionales detalladas previamente para cada uno de los personajes (Tabla 3).

	Sufrimiento o angustia	Superación
Ariel	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de comprensión y destrozo de sus preciados objetos. • No poder expresarse. • Ver a Eric comprometerse con otra. 	<p style="text-align: center;">→</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sana y fortalece la relación con su padre Tritón. • Recupera su voz. • Matrimonio con Eric.

Cody	<ul style="list-style-type: none"> • Sufrimiento por el bienestar del águila Marahute y sus huevos. • Secuestrado y enjaulado por el cazador McLeach. 	→	<ul style="list-style-type: none"> • Marahute no es cazado y los huevos son protegidos. • Ser secuestrado y pensar que el águila ha sido asesinada
Bella	<ul style="list-style-type: none"> • Como prisionera, sabe que no podrá ver a su padre más. • Le aterroriza la monstruosidad de Bestia. • Es testigo de la muerte de Bestia. 	→	<ul style="list-style-type: none"> • Se reencuentra con su padre y lo auxilia. • Aprende a no juzgar por las apariencias. • Bestia renace como hombre.
Aladdín	<ul style="list-style-type: none"> • Casi muere ahogado. • Se pelea y aísla de sus aliados, costándole perder la lámpara. • No puede casarse con Jasmine por las leyes impuestas. 	→	<ul style="list-style-type: none"> • Genio le salva del ahogamiento. • Reconciliación con Genio y resto de aliados. • El Sultán cambia las normativas y Jasmine y Aladdín se casan.
Simba	<ul style="list-style-type: none"> • Atormentado al pensar que ha matado a su padre Mufasa. • Al borde de la muerte por en el desierto. 	→	<ul style="list-style-type: none"> • Recupera su honor como hijo del rey tras volver al reino y conocer la verdad. • Rescatado por Timón y Pumba.
Pocahontas	<ul style="list-style-type: none"> • Presión por ser la futura heredera <i>Powhatan</i>. • Enfrentamiento entre su tribu y los ingleses recién llegados. • Kocoum es disparado y muere en sus brazos. • Su interés romántico John Smith se enfrenta a una ejecución. 	→	<ul style="list-style-type: none"> • Sin seguir las normas y tradiciones impuestas, sana su carga existencial y se convierte en líder de su tribu. • El enfrentamiento se disuelve y llegan a un entendimiento. • Logra frenar la sentencia de John Smith.
Quasimodo	<ul style="list-style-type: none"> • Vivir atrapado en el campanario de la iglesia, anhelando salir. • Humillado públicamente. • Sufrimiento por desamor de Esmeralda. 	→	<ul style="list-style-type: none"> • Queda liberado de la opresión impuesta por Frollo. • Aceptado como héroe. • Apoya el amor entre Esmeralda y Febo.
Hércules	<ul style="list-style-type: none"> • Rechazado entre el resto de jóvenes. • Engañado por Megara, quien trabaja para Hades. • Sin su fuerza, sufre una paliza por las criaturas mitológicas. • Envejece rápidamente al lanzarse al río Estigia. 	→	<ul style="list-style-type: none"> • Aceptado por la sociedad y los dioses. • Megara se redime al salvarle la vida y confiesan su amor. • Recupera su fuerza sobrenatural y vence a los titanes. • Sobrevive a la muerte a causa de los efectos del río.

Mulán	<ul style="list-style-type: none"> • Deshonrada por no seguir los estereotipos y costumbres de su comunidad. • Le duele ver a su padre enfermo querer ir a la guerra. • Rechazo de sus compañeros guerrilleros por ser mujer. 	→	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocida y honrada por el Emperador tras salvar a China. • Evita que su padre tenga que luchar en la guerra y le trae de vuelta los regalos del Emperador. • Sus compañeros la asisten para derrotar a Shan Yu.
Tarzán	<ul style="list-style-type: none"> • Sufre por ser físicamente diferente a los gorilas. • Falta de comprensión por parte de su manada, en especial Kerchak. • Inconscientemente traiciona a su manada, que es secuestrada. 	→	<ul style="list-style-type: none"> • Descubre los orígenes de sus padres y la casa del árbol. • Kerchak lo acepta como hijo y líder del grupo. • Libera a los gorilas de las jaulas y se redime.

Tabla 3. Superación del sufrimiento o angustia psicológica de los personajes de las películas de Walt Disney Animation Studios entre 1989 y 1999. Elaboración propia.

Con **descubrimiento de la identidad**, se refiere al proceso de individuación que define la identidad de uno mismo. Un desarrollo psicológico que es posible gracias a la superación de complejos y traumas pasados combinada con la madurez de la personalidad. En esta variable se ha podido comprobar que, aunque la mayoría sí que lo logra, no todos los protagonistas alcanzan este estrato. Específicamente, se estaría refiriendo a Cody y a Bella. El primero, todavía es un niño cuando se produce su aventura, seguramente el primer viaje de muchos porque le queda por aprender. Más allá, esto se puede justificar con la cantidad de ayuda externa que recibe para poder completar su hazaña. En el caso de la heroína, tiene clara su identidad y deseos desde un principio, por lo que su personalidad ya es lo suficientemente fuerte y es consciente de ello. Por si fuera poco, su rol como catalizadora del cambio de Bestia, quien sí proclama su identidad en el largometraje, sirve como premisa para apoyar esta idea.

Como se mencionaba hace unos párrafos, tener clara la identidad suele ser equivalente a la capacidad del héroe de ser fieles a sí mismos sin reparos, confiando en su juicio, decisiones y acciones. Así es cómo Aladdin logra hacer ver a Jasmine y al Sultán que sus sentimientos son genuinos y que su corazón es puro, Simba disipa la culpabilidad que acechaba en su consciencia, Quasimodo aprende a defenderse sin depender de un amo y Mulán no tiene miedo a mostrar abiertamente quién es. Además, se advierte que un grupo considerable de ellos culmina su identidad al encontrar un lugar físico o grupo social al que sienten que pertenecen y son comprendidos. Esto se aplicaría a Ariel con el mundo humano en la superficie, Pocahontas quien permanece en su tribu para cumplir con su rol como nueva mentora, también a Hércules por quedarse en la Tierra junto a Megara y a Tarzán que logra tener una posesión entre el mundo animal y el humano.

En relación con la transformación **externa física**, la representación visible del cambio sirve como prueba tangible para cerciorar la metamorfosis del héroe o heroína. La mitad de las películas seleccionadas concluyen con un protagonista con ropajes nuevos para simbolizar su transfiguración, esta pudiendo estar vinculada a un cambio

de estatus como sucede los trajes reales de Bella y Aladdín. En otros casos, la vestimenta aporta una interpretación de un cambio más complejo, como el colgante de Pocahontas que encarna su madurez o el corte de pelo de Mulán, sumado a su nueva forma de vestir alejada al estilo femenino utilizado para ver a la casamentera, para dejar ver que ya no está aparentando ser quien no es. En otro ejemplo que sobrepasa la vestimenta, Tarzán no sólo adopta el ropaje de la especie humana, sino que su modo de caminar y hablar se desliga del comportamiento animal con el que fue educado.

Adicionalmente, se producen otras transformaciones físicas más obvias para poder satisfacer el desenlace de la trama. En vistas a que Ariel pueda permanecer junto a Eric en la superficie, necesita cumplir con la condición de la especie y obtener piernas. De un modo similar, para que Hércules sea aceptado en el Olimpo debe alcanzar la categoría heroica, lo que supone que su color de piel se vuelva más anaranjado y desprenda un brillo divino (Imagen 18). En un proceso más natural, Simba crece de cachorro a león en tamaño, pero es en especial su melena y su parecido a su antecesor lo que corona su transformación final. Por el contrario, Cody no tiene ninguna herida física como testimonio de su secuestro y el cambio de Quasimodo se concentra en lo psicológico para que así cobre mayor importancia el contraste entre sus defectos físicos, y la pureza de su corazón y belleza interior.



Imagen 18. Fotograma de Hércules (Clements & Musker, 1997).

6.3. Viaje

La estructura del relato heroico funciona como un rasgo adyacente y complementario a su morfología principal porque su labor recae en terminar de definir la figura del héroe en el transcurso de la historia. A nivel global, este patrón recurrente que se ha ido adaptando a los distintos medios y tramas contemporáneas se aplica casi íntegramente en la muestra seleccionada. Únicamente dos subfases son las que no tienen cabida en ninguna de las películas y el tercer acto es el que se ve más

comprometido. Seguidamente, se repasarán las diferentes etapas que transcurren en la estructura de tres actos y sus representaciones en pantalla.

6.3.1. Primer acto

Tal y como se puede observar en la base de datos con los resultados (Apéndice D), las cuatro fases que comprenden el primer acto se registran sin excepción en las películas estrenadas en los años 90 por *Walt Disney Animation Studios*. La razón detrás de ello es que el planteamiento de la situación de los personajes, su *mundo ordinario*, proseguido de un detonante que incita una *llamada a la aventura*, son primordiales para proporcionar un objetivo al protagonista e iniciar la acción. La fase que a lo mejor puede resultar más particular es *la ayuda sobrenatural* porque depende de la llegada de un personaje externo que, en algunos casos, se demora en aparecer hasta después del *cruce del primer umbral* hacia un nuevo mundo. Antes de empezar a desarrollar los resultados para dichas cuatro etapas, es debido aclarar que el primer acto pone fin con el primer punto de giro.

El *mundo ordinario* no es más que la zona de confort del personaje desde donde inicia su aventura. A lo mejor este universo no es totalmente “ordinario” para nosotros, como el reino marino de *Atlántida* de *La sirenita* (Clements & Musker, 1989), o el entorno animal en el que crecen Simba (Imagen 19) y Tarzán, pero para estos personajes supone su hogar de partida. Por mucho que los jóvenes aventureros sientan que no pertenecen a ese lugar, como le ocurre a Hércules o a Mulán, tienen que cumplir con las labores impuestas por sus respectivas sociedades y acatarse a sus normas. En los casos de Bella, Aladín o Quasimodo, se expone sus ansias por salir de una situación de vida en la que parecen estar atrapados, además de hacerles sentir infelices e incompletos, para luego contraponerlo y contrastarlo a la aventura extraordinaria que están a punto de presenciar. De cualquier manera, este planteamiento es primordial para presentar con efectividad la personalidad del personaje, su mundo y su relación con él.



Imagen 19. Fotograma de *El rey león* (Allers & Munkoff, 1994).

Para que el viaje del héroe dé comienzo es imprescindible contar con un desencadenante o **llamada a la aventura**. Aunque esto suceda en todos los largometrajes estudiados, esta puede proceder de diferentes ámbitos. En su gran mayoría, proviene de un acontecimiento inesperado que obliga al héroe a actuar. Poniendo el foco sobre Hércules, enterarse que fue encontrado con el medallón de los dioses por sus padres adoptivos le empuja a recibir respuestas acerca de sus orígenes y su fuerza inhumana. Una importante decisión que dicta el camino del personaje, al igual que Pocahontas debe elegir si casarse con Kocoum o labrar su propio camino. Dichos sucesos pueden ser, más específicamente, problemas en los que los personajes se ven envueltos como ocurre con el naufragio del barco de Eric que provoca que Ariel tenga contacto con los seres humanos. En otros ejemplos, Bella sale a buscar a su padre que se ha perdido en el bosque y la muerte de Mufasa cambia la vida del joven Simba.

Independientemente de que se produzca un acontecimiento o problema, los deseos y motivaciones personales que se han ido engendrando en los protagonistas salen a la luz a la hora de emprender su viaje. El festival de París no es nada más que una excusa para que Quasimodo escape de su campanario y conozca cómo es la vida entre sus paisanos, cumpliendo con su propia ambición: “Yo me estoy muriendo por saber lo que es pasar sólo un día en compañía. Ahí fuera, libre bajo el sol” (Trousdale & Wise, 1996). Por otro lado, Tarzán se acerca de manera voluntaria a los seres humanos tras escuchar un disparo lejano. Una incesante curiosidad que subyace en comprender por qué es diferente a su manada, respuesta que encuentra en dicha llamada.

Una última manera mediante la cual llega la llamada, es a través de otro personaje. Se ha podido comprobar que este transmite verbalmente la misión a realizar como hace el canguro *Faloo* al informar a Cody que el águila Marahute ha sido atrapada (Imagen 20) y que él es “el único que puede llegar” (Butoy & Gabriel, 1990). Lo mismo ocurre con Aladín cuando es prisionero de palacio y un Jafar disfrazado de anciano le ofrece un trato a cambio de liberarle de prisión. Para otros héroes, la llamada que llega a través de otra persona no va dirigida directa a ellos, pero acaban interviniendo. De esto sería Mulán un claro ejemplo, quien se traviste para evitar que su padre vaya a la guerra cuando solicitan que un hombre de cada familia de aliste.



Imagen 20. Fotograma de *Los rescatadores en Cangurolandia* (Butoy & Gabriel, 1990).

Como se ha ido viendo a través de las dudas que pueden surgir en los aventureros, el rechazo de la llamada puede ser un trayecto temporal. La única excepción que existe es *El rey león* (Allers & Munkoff, 1994). Entrando en contexto, la primera oportunidad de Simba de aceptar la llamada se produce cuando se ve obligado a ejercer como rey tras ver como una estampida de ñus mata a su padre Mufasa. Una consecuencia del incidente forzada por su tío Scar quien le convence de que ha sido su culpa, invitándole a huir. Después de crecer exiliado de su reino voluntariamente, se encuentra con su amiga de la infancia Nala que le pide que vuelva a tomar su lugar como heredero de la *Roca del Rey*. Así es como dicha *llamada a la aventura* se dilata en el tiempo a causa de un rechazo sustancial. No obstante, aceptar el destino de su viaje se impondrá ante cualquier problema físico o moral que se produzca en este héroe o cualquier otro de la selección.

Una vez en marcha, los protagonistas se toparán con una figura mentora en forma de **ayuda sobrenatural** que usualmente le otorgará conocimiento y/o amuletos que afectarán el paso de su travesía. Cabe matizar que el nombre de esta fase puede resultar confuso porque no siempre se trata de un ser mágico o “sobrenatural”. Sin embargo, la excepción de esta denotación es Jane, la chica inglesa e interés romántico de Tarzán que le enseña acerca del mundo extraordinario de donde origina la especie humana. En oposición, los sabios consejos de la abuela Sauce de Pocahontas y el dragón Mushu enviado por los antepasados de Mulán son claro ejemplo de la índole que sobrepasa los límites de lo ordinario en la mayoría de los mentores de las películas de *Disney* (Imagen 21). Asimismo, cuando estos personajes pueden servir como vehículo para que el aventurero cruce el umbral hacia el universo extraordinario en compañía. De este modo, el sátiro Fil es quien entrena directamente a Hércules y lo lleva a enfrentarse a monstruos, al igual que el Genio de la lámpara concede el primer deseo de Aladdín, convertirse en un príncipe, para poder entrar en palacio.



Imagen 21. Fotograma de *Mulan* (Bancroft & Cook, 1998).

Por su parte, *La bella y la bestia* (Trousdale & Wise, 1991) llama especial atención porque no hay un mentor entre los objetos animados del castillo que destaque sobre los demás, sino que son varios de ellos los que proporcionan consejos tanto a Bella como Bestia. Tomando como guía el libro de códigos (Apéndice C), podemos conceder este rol a la señora Potts por ser quien anima a la heroína cuando se convierte en prisionera de su nuevo entorno: el castillo. Más allá y para cerrar esta etapa, se aprecia que, tanto en este como en otros filmes, este encuentro se retrasa para acontecer después de que el héroe se haya adentrado en el mundo extraordinario porque se trata de un personaje procedente de allí. Esto también se puede observar con la guía del mono Rafiki y el fantasma de Mufasa que ayudan a Simba a entrar en razón o la ayuda que le ofrece Esmeralda a Quasimodo cuando se están burlando de él en el festival. Este intercambio obliga a que la investigación proceda a analizar la siguiente fase.

En poco tiempo, el futuro héroe se encontrará a las puertas de un universo que promete cumplir sus deseos y lograr los objetivos que han impulsado sus decisiones y acciones. ***El cruce del primer umbral*** es el giro que proporciona un punto de no retorno en la vida del protagonista, por lo que sentirá que debe terminar lo que ha empezado y se encontrará sumido en el viaje. Al cruzar la frontera entre el lugar que siempre ha conocido y aquel que desconoce, se compromete a atravesarlo con determinación como actor principal y acepta su inevitable destino. El cruce puede ser un traslado literal desde un punto A hacia un punto B: Bella parte desde su aldea hasta el castillo de Bestia, Quasimodo parte desde su campanario hasta las calles de París, Hércules va en busca de Fil para que este lo inicie en entrenamientos heroicos, Mulán deja atrás su hogar para alistarse en el campamento base del ejército, etc.

No obstante, este paso también puede representarse a modo de suceso que intervenga en los objetivos del héroe. Cody cae en la trampa del cazador furtivo McLeach, quien lo toma como preso al ver que el niño posee una pluma del águila Marahute y que puede indicarle su localización. Desde este punto, la motivación principal de Cody es escapar para proteger a su amiga. Por su parte, salvar a Jane supone para Tarzán un primer contacto con desconocidos que se parecen a él, retomando su deseo de niño por entender por qué es diferente a los gorilas. Asimismo, Pocahontas busca respuesta acerca de sus sueños premonitorios, que la llevan a descubrir unas “nubes extrañas” en el cielo (las velas de los barcos ingleses). Este acontecimiento la dirige hasta John Smith, encargado de alterar su rumbo como jefa *Powhatan*.

Pese a que no se contempla como un aspecto obligatorio del viaje, en este proceso de cambio el héroe puede toparse con guardianes del umbral que protegen la puerta metafórica hacia el nuevo mundo y simbolizan el peligro que se avecina. De ellos se hallan dos ejemplos representativos. En primer lugar, Ariel debe atravesar un jardín de criaturas repugnantes para llegar hasta Úrsula (Imagen 22). Estos guardianes que custodian la cueva de la bruja son víctimas de sus pasados tratos que sirven como preaviso sobre cómo puede ser el desenlace de la travesía de todo aquel que entra. A su vez, Hércules debe probarse ante el centauro Nesso, guardián del río, en su primera encomienda como héroe oficial, una batalla que figurará como la primera de las muchas fuerzas malvadas que Hades enviará para aniquilarle.



Imagen 22. Fotograma de *La sirenita* (Clements & Musker, 1989).

6.3.2. Segundo acto

Teniendo claro su objetivo, el héroe se adentra de lleno en el mundo desconocido donde se llevará a cabo gran parte de su aventura, obteniendo conocimiento y aprendizaje a cada paso, para finalmente alcanzar una condición suprema. Este intervalo está compuesto por otras cuatro grandes fases: *las pruebas*, *el descenso a los Infiernos*, *la odisea* y *la recompensa*. Aunque su cumplimiento a nivel general continúa siendo absoluto en las 10 películas vistas, *la odisea* cuenta con un factor que depende sumamente de la interpretación del investigador. Aun así, se justificará cada una de las clasificaciones y premisas tal y como se ha venido haciendo.

Las pruebas contribuyen a introducir al héroe en un ambiente que está fuera de su zona de confort y fortalecerle. Estas pueden consistir en desafíos y misiones físicas como lo es aprender a caminar para Ariel, intentar escapar de prisiones como les sucede a Cody y a Aladdín, o puede ser un entrenamiento literal como realizan Mulán y Tarzán. En su otra vertiente, las pruebas morales también conducen al crecimiento personal y, más importante, a sanar al héroe. Por ejemplo, Tarzán lucha por definir su identidad como hombre de la jungla mientras insiste por hacer comprender a la manada su deseo por obtener respuestas sobre la especie humana. Entretanto, Quasimodo se enfrenta a tomar decisiones que están en contra de lo impuesto por su amo y Simba debe hacerle frente a su pasado. Estos retos podrán producir heridas físicas o psicológicas como motivo del cambio que están sufriendo.

Asimismo, esta fase también supone el momento ideal para definir con claridad quiénes son los aliados y cuáles son los enemigos. Los **aliados** son los *sidekicks* o compañeros de viaje indispensables en la fórmula *Disney*. En su mayor medida, se trata de criaturas mágicas o animales, parlantes o no, que acompañan a los protagonistas desde antes de emprender su periplo. Algunos serán de considerada utilidad para salir victoriosos de las encomiendas, pudiendo tratarse de mentores, mientras que otros operarán como mero recurso cinematográfico para aportar comedia y así dar un respiro

a la acción. A veces, se combinarán ambos tipos de compañeros para crear una dualidad contrastada. Para representar este tipo de parejas tenemos al dragón Mushu, que además adopta el rol de mentor de Mulán, opuesto al grillo mudo Cri-Kee. En otros casos como el de *Pocahontas* (Gabriel & Goldberg, 1995), hará falta más de un aliado gestualmente cómico para diluir una trama demasiado dramática. Por su parte, los **enemigos** corresponden a las fuerzas malvadas que amenazan su bienestar y el de la sociedad. Estos están definidos como claros villanos y suelen ser acompañados por sus respectivos secuaces. Sin embargo, al inicio de la aventura y bajo la mirada de los héroes, el enemigo puede parecer alguien cercano a ellos. Ariel y Pocahontas ven a sus padres como enemigos porque no son capaces de entender sus deseos y puntos de vista. Por su parte, Bella encasilla a Bestia como un ser monstruoso sin conocer su historia de vida porque es el responsable de encerrar a su padre y luego a ella.

Como se venía anticipando, pueden surgir nuevas **heridas** a raíz de los combates y acontecimientos que obstaculizan el camino del héroe. Además, sirven como prueba y recuerdo de la aventura en la que han decidido adentrarse. En estas historias, la totalidad de los protagonistas sufren, por lo menos, una herida psicológica para contribuir a su transformación interna basada en la maduración, superación de trauma y descubrimiento de su identidad. Por ello, en ocasiones será durante esta fase cuando se produzca un acontecimiento que dañe emocionalmente al personaje principal. Por supuesto, Simba es el héroe que mejor ilustra esta clase de herida, pero cabe mencionar que la humillación hacia Quasimodo después de dar el paso de formar parte de la sociedad es tanta, que le empuja a alejarse de este mundo hasta que Esmeralda tiene contacto con él. De modo complementario, en la mitad de las películas se producen heridas que suponen un daño fisiológico al protagonista: Ariel pierde su voz, Hércules recibe una paliza después de que su fuerza se desvanece, Mulán sufre una herida en el costado luchando en la guerra, Tarzán recibe un disparo superficial y Aladdín casi muere ahogado. Más allá, conviene mencionar una herida que se transmite de forma metafórica cuando se rompe el colgante de Pocahontas en la escena en la que el compañero inglés de John Smith, Thomas, dispara a Kocoum con la intención de proteger a su camarada (Imagen 23). Este daño material se puede traducir en el quiebre de los valores de comprensión que defiende esta heroína.



Imagen 23. Fotograma de *Pocahontas* (Gabriel & Goldberg, 1995).

Una vez los héroes hayan obtenido todo el conocimiento y experiencia necesaria, iniciarán, inconscientemente o no, el ***descenso a los Infiernos***. Este camino le acercará al último desafío que pondrá a prueba sus habilidades y cualidades. Normalmente, esta fase consiste en el traslado físico de un lugar a otro, pero también se ve representada a través de un acontecimiento o decisión del protagonista. Así ocurre con Tarzán, quien pone rumbo a Inglaterra después de que su madre adoptiva Kala le explique que lo recogió cuando era un bebé tras comprobar que sus padres habían sido asesinados por el leopardo Sabor. Por su parte, Hércules acepta un trato con Hades donde pierde su fuerza durante 24 horas a cambio de la seguridad de Megara, sabiendo que esto pondrá en peligro a otras personas. En ambos ejemplos, serán sus propios actos los que conduzcan trayecto hacia un mal supremo que los aguarda.

En cambio, lo habitual es ver cómo el aventurero decide volver a una localización conocida para él o que visitó al inicio de su viaje porque necesita proteger y salvar a un aliado que se encuentra en peligro. Bella queda libre como prisionera de Bestia y vuelve a casa para cuidar de su padre enfermo, de la misma manera que McLeach deja ir a Cody para que este vaya a comprobar que los huevos de Marahute están a salvo. A su vez, otros héroes como Aladdín o Simba vuelven al lugar donde saben que se encuentra la gran amenaza que acecha y deben mentalizarse para confrontarla. Por último, el descenso de Pocahontas es inesperado porque, aunque sabe que relacionarse con un inglés es un riesgo, la odisea detona en el árbol de la abuela Sauce, una ubicación consistente a lo largo de la película que siempre ha supuesto un santuario para la heroína. En el resto de los casos, los personajes principales se adentran en un mundo desconocido donde les espera una batalla, como el enfrentamiento con el ejército de Shan Yu para Mulán o detener la boda de Úrsula y Eric en el barco para Ariel.

Será entonces cuando entremos en la crisis central o ***la odisea***, una etapa presente en todas las películas donde se producirá indiscutiblemente un *sacrificio* para poder completar la misión junto a la posible *muerte* metafórica de un aspecto de la vida del protagonista. Este calvario suele radicar en el inicio del enfrentamiento entre el héroe o heroína contra el villano, una batalla que se puede alargar hasta el posterior *camino de regreso*. Por ejemplo, Mulán lucha contra el ejército de Shan Yu en las montañas nevadas, un combate que se interrumpe pensando que han vencido para así prolongarse hasta antes de regresar a su hogar. Esta gran prueba suprema suele ser fruto de una decisión tomada por el aventurero cuando aún no era consciente de las consecuencias de sus actos y la envergadura de su viaje. Asimismo, esta idea se aplica a Ariel que se enfrenta al desenlace de pactar con la Úrsula: perder su condición humana y ser revelada como sirena ante los humanos, además de ver cómo su padre se convierte en prisionera de la bruja para poder salvarla. Lo mismo le sucede a Tarzán, que se da cuenta de que verdaderamente ha traicionado a Kerchak y a la manada tras ser capturado en el barco hacia Inglaterra.

El modo más sencillo para identificar esta fase entre el resto es a través de la crisis personal que sufren los personajes. Después del difícil recorrido que han logrado superar, se percatan de que el viaje aún no ha terminado y que, por si la dimensión de la

amenaza fuera poca, han cometido errores que han repercutido negativamente en sus seres queridos. Por ello, Cody pierde la esperanza momentáneamente cuando vuelve a ser atrapado junto al águila Marahute porque están en esa situación porque cayó en la trampa de McLeach. Igualmente, Quasimodo se encuentra atado en el campanario mientras ve cómo Esmeralda va a ser quemada públicamente en la plaza porque condujo involuntariamente a Frollo hasta a *Corte de los Milagros* donde estaba escondida. En su defecto, Simba regresa a la *Roca del Rey* reinada por la oscuridad para dar la cara a sus heridas psicológicas y confesar que mató a Mufasa a su familia.

En este proceso, existe la posibilidad de que el héroe ponga fin a su vida con la intención de que su autoaniquilación arregle sus fallos y beneficie a los demás. Teniendo en cuenta la índole de la compañía y las películas de animación, resulta inviable matar a los protagonistas, aunque puedan resucitar, por la repercusión que podría tener en los jóvenes espectadores. Por ello, las siete **muertes** registradas son reiteradamente metafóricas, relacionadas con el fin de un estilo de vida que habían adoptado durante el viaje. En ese sentido, Ariel presencia el final de su vida entre los humanos, Bella y Simba se despegan de un ambiente alejado de los problemas y las preocupaciones, Quasimodo deja atrás su servicio hacia su amo Frollo y Tarzán deja en la jungla su versión más animal. Por otro lado, también se aprecia la muerte de los alter ego de dos de los personajes: El príncipe Alí queda enterrado para que Aladdín pueda brillar (Imagen 24) y la faceta del guerrero Ping queda descubierta para ofrecer a Mulán la oportunidad de redimirse. No obstante, hay que tener en cuenta que existirá una problemática con estos resultados al estar basados en interpretaciones, por lo que su presencia podría variar en función del investigador. Lo que sí se certifica son los sacrificios que la totalidad de los protagonistas conciben con el objetivo de enmendar sus faltas.



Imagen 24. Fotograma de *Aladdín* (Clements & Musker, 1992).

Para alcanzar la condición heroica, los aventureros deben renunciar algo preciado para ellos en beneficio de los demás. El grado del sacrificio dependerá de la implicación del héroe sumado al coste que acarree. Este puede contemplar desde poner su vida física en peligro, desprenderse de aspectos morales como pueden ser el respeto o la libertad, arriesgar la seguridad de otra persona o grupo social, u obsequiar un valioso elixir. Para ejemplificar la primera variable, Quasimodo se lanza al fuego para rescatar a Esmeralda de su sentencia de ser quemada por bruja y Hércules se enfrenta a los titanes para servir a los ciudadanos antes de lanzarse al río Estigia para recuperar a Megara. En el ámbito más psicológico, Mulán y Simba crucifican su reputación y honor cuando llega el momento de poner la verdad por delante y confesar un aspecto de sus vidas que saben que producirá rechazo en los demás. En cambio, Bella y Tarzán ponen en juego la protección de sus seres queridos a los que pretenden capturar al desvelar al villano su paradero, siempre con la intención de ayudar. En última instancia, los deseos de la lámpara mágica en *Aladdín* (Clements & Musker, 1992) funcionan como el preciado elixir anhelado por su protagonista y villano para hacer realidad sus propósitos. En esta película, el héroe sacrifica el último deseo que puede concederle una vida con Jasmine a cambio de la libertad al Genio. Un acto desinteresado que saca a relucir las cualidades honradas del protagonista.

Tras verse envueltos en *la odisea* y superarla, el héroe obtendrá una **recompensa** como demostración de su valerosa hazaña. Pese a que esta etapa es obligatoria en el conjunto de largometrajes, en ciertos casos no se recibirá un premio o compensación hasta el final del periplo. Por tanto, la ubicación de esta fase dentro del viaje supone variaciones dependiendo de si la batalla final se extiende a lo largo de diversas fases o no. Esto mismo es lo que sucede en, por ejemplo, *La sirenita* (Clements & Musker, 1989) o *Mulán* (Bancroft & Cook, 1998) porque no sentencian a Úrsula y Shan Yu hasta justo antes de la resurrección de las heroínas. Aun así, se suele adelantar una recompensa anticipatoria para motivar al héroe a seguir luchando por sus objetivos. Cuando Simba conoce que Scar es el verdadero asesino de su padre, se libera del pasado y recupera su honor dañado, una recompensa moral que sirve como sustrato para vengarse de su tío. En un caso diferente, la captura de Tarzán cuando pretende partir hacia Inglaterra le hace recapacitar acerca de quién es y a dónde pertenece, adquiriendo su identidad a cambio de su sacrificio justo antes de embarcarse hacia su encuentro final con el cazador Clayton que ha apresado a su familia. En lo que sí que coinciden todos los filmes es que dicha recompensa no se trata de un objeto material, sino de un aspecto moral o victoria.

6.3.3. Tercer acto

A medida que el enfrentamiento llega a su culmen, el viaje del héroe empieza a llegar a su fin. El desenlace del relato verá a su protagonista tomar *el camino de regreso* al mundo ordinario desde el que partió. Para poder volver a su hogar, es posible que necesite *huir* de una fuerza malvada que le impide avanzar o ser *rescatado* por otros personajes. Todo ello conllevará a la *resurrección* del héroe que lo convertirá en el gran benefactor al alcanzar el clímax del viaje. Seguidamente, será cuando por fin pueda *regresar* como una persona completamente cambiada y consagrada.

Habiendo aclarado que a veces *la odisea* se extiende a lo largo de diversas etapas, será costumbre encontrar con que **el camino de regreso** aglutina el enfrentamiento final entre el héroe y su enemigo. Esto le sucede a Ariel, Cody, Bella, Simba, Pocahontas, Quasimodo, Mulán y Tarzán. Una vez esta termina con la victoria del héroe, será cuando crucen nuevamente el umbral que separa el mundo extraordinario donde ha transcurrido su aventura con el que ya les era conocido. En este recorrido de vuelta, cabe mencionar aquellos personajes que pusieron fin a su prueba suprema con anterioridad y que ahora se enfrentan a un nuevo dilema. El palacio de *Ágrabah* vuelve a la normalidad una vez Aladdín engaña a Jafar para que se convierta en un genio y quede atrapado en una lámpara. Después de sacrificar su último deseo, el joven regresa a su realidad y estatus social que impide casarse con la princesa. Por otro lado, Hércules extingue la amenaza de los titanes y regresa a Megara, quien fallece al haber sido herida y debe luchar por recuperar su vida sumergiéndose en el río Estiga.

Sea para concluir el último combate o el nuevo problema, la hazaña no se completará tan fácilmente. En este proceso, los jóvenes se ven enredados en una amenaza de la que sólo pueden escapar con un enfrentamiento cara a cara para aniquilarlo. Por ende, en ninguno de los casos siquiera se contempla una ***huida***. A pesar de eso, precisan de un ***rescate*** externo cedido por los aliados que los han acompañado en curso del viaje para poder completar su misión y así dar los últimos pasos hacia su transfiguración. La razón por la que esto es imprescindible, se encuadra en la juventud de estos personajes, quienes están asiduamente creciendo y aprendiendo de sus mentores. De manera contradictoria, es posible que el rescate refuerce la posición del héroe como rescatador. Megara impide que un pilar aplaste a Hércules (Imagen 25) antes de oponerse a las criaturas que invaden la ciudad, tomando la vida de la muchacha como precio a pagar por el sacrificio. Esto motivará al héroe a ponerse en peligro para recuperar la vida de su amada y convertirse en el rescatador. A su vez, después de haber sido auxiliada por los objetos mágicos del castillo, Bella rescata a Bestia de su maldición al confesarle su amor, concibiendo una dicotomía entre rescatador-rescatado.



Imagen 25. Fotograma de *Hércules* (Clements & Musker, 1997).

Como se comentó en la transformación como característica de la morfología del héroe, el cambio físico y/o moral del protagonista es una consecuencia natural de su travesía, algo que acaece al cien por cien de ellos de cierta manera u otra. No obstante, con **resurrección** o renacimiento del héroe se considera que ha llegado al punto más álgido, no sólo de su aventura, sino de su vida, donde posiblemente no se vuelva a producir ningún episodio de semejante envergadura. Dentro de esta fase se ha excluido a Cody porque, a pesar de sanar sus heridas psicológicas y madurar, requiere en gran medida la ayuda de sus aliados para completar la misión y hay un personaje cuyos actos lo elevan a un estado superior: Bernardo. El pequeño ratón contribuye a salvar a Cody del río con cocodrilos y a liberar de la jaula a Marahute y otros aliados, siendo consagrado explícitamente por su compañera Bianca: "eres en verdad el héroe del día" (Butoy & Gabriel, 1990). Esto da para conjeturar que a Cody aún le quedan más hazañas heroicas por vivir, futuros viajes que contribuirán a su renacimiento.

En esta etapa se han podido comprobar dos ejemplos en los que se contempla una doble **resurrección** como consecuencia del rol catalizador de los héroes. Al vivir en primera persona la aventura que tanto ansiaba, con elementos mágicos, príncipes y malvados, a las que únicamente podía acceder mediante la lectura, Bella renace como princesa y responsable de romper la maldición que había caído en los residentes del castillo hacía diez años. Al mismo tiempo, Bestia sufre un renacimiento supremo con la ayuda de la heroína, transformando su personalidad y aspecto monstruoso al de un príncipe. Entretanto, Aladdín se transfigura en su viaje aprendiendo a dejar de aparentar y aceptando su procedencia, a la par que concede al Genio una resurrección como entidad libre. De tal modo, la etapa relacionada con el renacimiento adopta una carga mayor en la historia.

"Vamos Marahute, vamos todos a casa" (Butoy & Gabriel, 1990). Tras alzarse como un ser experimentado y glorificado por sus actos, el **regreso** concluirá el arduo viaje del héroe (Imagen 26). Esta vuelta puede ser literal hacia el lugar ordinario desde el que dio comienzo su travesía, o el ahora maestro de los dos mundos puede decidir permanecer en el universo que ya no le resulta tan extraordinario. El 60% de los protagonistas toman la decisión de retornar a la tierra que les vio partir porque allí les espera una labor que dejaron inacabada. Así, Simba permanece en su reino para restaurar el ciclo de la vida con la bienvenida de un nuevo heredero al trono; Pocahontas y Tarzán rechazan partir hacia Londres para liderar a sus pertinentes grupos; Hércules regresa a la Tierra para tener una vida junto a Megara y Mulán se reencuentra con su padre para hacer entrega de los regalos del Emperador como reconocimiento por salvar a China.



Imagen 26. Fotograma de Los rescatadores en Cangulolandia (Butoy & Gabriel, 1990).

En su vertiente opuesta, Tritón concede piernas a su hija Ariel para que pueda permanecer en su mundo especial junto a los seres humanos y Quasimodo se incorpora entre los parisinos, entorno que aún resulta lejano y extraordinario. Mientras tanto, Bella y Aladdín establecen una vida junto a sus prometidos que fusiona elementos y personas de ambos mundos, concibiendo un equilibrio entre ambos. Sumado a ello, se repara en que en siete de las diez películas el desenlace consiste en la unión entre el héroe y su interés romántico, celebrándose tres bodas. De esta manera, las películas *Disney* incorporan a su fórmula uno de los elementos clásicos de los cuentos de hadas: el matrimonio.



Imagen 27. Fotograma de La sirenita (Clements & Musker, 1989).

Al haber identificado la tipología del héroe en las diez películas que conforman la época renacentista de las películas animadas de *Walt Disney Animation Studios* y aplicado la morfología y viaje del héroe clásico a sus protagonistas, se puede cerrar este apartado razonando los resultados desde un punto de vista genérico. Como se ha podido constatar, el conjunto de aventureros responde a dos variables del héroe dependiendo de su actitud hacia la misión y su relación con la sociedad. Entre ellos, el 50% además se etiqueta como héroes catalizadores, un tercer tipo. Referente a sus rasgos, la infancia es el aspecto en el que más se difiere porque en muchos casos no se proporciona suficiente información acerca de su pasado, sin embargo, el 20% se salva de la condición de huérfano dentro del inevitable desvalimiento de estos personajes incomprensidos e injustamente tratados. A la hora de emprender su aventura, estarán motivados principalmente por la búsqueda de un deseo o para proteger a un ser querido, aunque no se descartan matices según la película.

A su vez, su personalidad estará siempre comprendida por los cuatro valores psicológicos principales, equivalente a la característica sobrenatural cuando no la hay, y mostrarán su humanismo a través de las lágrimas, sufrimiento, duda o defectos (seis de ellos cumpliendo con las cuatro variables). Como consecuencia de la aventura, todos los héroes encontrarán una transformación interna mediante la maduración y la superación de traumas, excluyendo el cambio físico en dos de los personajes. Por todo ello, el 90% de la muestra cumple con las once fases plasmadas en las diferentes versiones del monomito a excepción de *Los rescatadores en Cangurolandia* (Butoy & Gabriel, 1990) que releva la *resurrección* a un aliado. Además, cabe hacer hincapié en que algunas de las subetapas se incumplen en función de las exigencias del relato, donde la *huida* como respuesta a *el camino de regreso* se prescinde al completo debido a las situaciones ineludibles que envuelven al personaje.

Con los datos expuestos como base sustancial, en la siguiente sección del presente trabajo se podrá referir de vuelta a los objetivos marcados con anterioridad, contestar a las preguntas de investigación y formular así las conclusiones del estudio.

6. Discusión

Con el fin de llevar a cabo una discusión organizada y eficiente, se irá resolviendo cada uno de los objetivos individualmente, empezando por los particulares que contribuirán a despejar la cuestión general de este estudio. Apuntar que, pese que se han ido haciendo especulaciones a medida que discurrían los resultados, en este epígrafe se tendrá la oportunidad de ahondar en estas teorías y contrastarlas con los trabajos distinguidos en el marco teórico. Una vez despejados los objetivos, se procederá a contestar las preguntas de investigación.

- **Objetivo 1.1:** Señalar qué tipología de héroe predomina en la muestra y advertir diferencias morfológicas según las clases.

La variante que predomina en este estudio, siendo cumplida por un 90% de la muestra, es la del **héroe resuelto** comprometido con su aventura que avanza activamente por sí mismo, aunque a veces se apoye en ayuda externa. Esta clase de héroes es necesaria ya que, sin esa predisposición, el viaje del héroe originado por Campbell (1972) se estancaría y no habría trama heroica. En ese sentido, se coincide con Sánchez-Escalonilla (2002, pp. 134-135) en que, aun cuando el protagonista camine por su cuenta hacia sus propósitos, la desconfianza y la duda formarán parte del viaje y tendrá oportunidades de echarse para atrás. Esto será afrontado como una prueba adicional que será superada con el fin de demostrar la transformación interna del individuo implicado.

El rey león (Allers & Munkoff, 1994) se exhibe como una anomalía dentro de las películas seleccionadas al enfocarse en las cualidades humanas del personaje, como la lucha interna y la culpabilidad, y depender de una asistencia constante para poder consagrarse. Dentro de esta caracterización, el desarrollo del personaje sigue con el consejo “será conveniente que un héroe reticente y poco comprometido cambie de actitud llegado un determinado momento, de modo que se implique totalmente en la aventura una vez que se le haya proporcionado la debida motivación” (Vogler, 2002, p. 71), por lo que el héroe termina inclinándose hacia su faceta más resuelta sin importar su camino. Algunas de las puntualizaciones morfológicas que se intuyen de modo aislado entre la clase predominante y este héroe inicialmente reticente, es que este último es uno de los pocos protagonistas criados por animales tras ser abandonado, con la protección de algo (su derecho legítimo como rey) como uno de sus objetivos.

El segundo de los arquetipos que sobresale en ocho de los diez protagonistas analizados es el del **héroe sociable**. Ya Vogler (2002, p. 73) adelantaba que “los héroes son en su mayoría sociables”, iniciando la historia integrados en un grupo del que se deben emancipar para vivir una aventura en solitario antes de regresar, o no, a esa misma sociedad. No obstante, en los casos de las películas de *Walt Disney Animation Studios* se advierte una particularidad: formar parte de un reino, pueblo, tribu, manda, etc. no quiere decir que el héroe tenga un sentimiento de pertenencia hacia él ni que exista reciprocidad con sus paisanos. El rechazo desde el que parte su aventura suele tener como consecuencia una meta interior profunda y sufrimiento derivado de la falta

de comprensión y trato injusto. Esta condición motivará al joven aventurero a buscar alternativas de la circunstancia de vida que le hacen infeliz, estando estrechamente atado a la variable resuelta. Por ende, con la exclusión de uno de ellos, todo este grupo comparte la condición de resuelto y sociable.

De esta manera, se deduce que existe la contingencia de concretar composiciones entre las dicotomías resuelto-reticente y sociable-solitario, junto al resto de valores. Aquí conviene hablar de una combinación de variables tipológicas que se encuentra presente en la mitad de los héroes. Esta es la de la **figura catalizadora** con actitud activa (resuelto) e integrante de la sociedad (sociable). Según la definición de esta clase, son protagonistas cuyos actos heroicos se centran en desencadenar cambios personales en otros personajes, dejando en segundo plano su propia transformación. A diferencia de la categorización de Vogler (2002), estos héroes no centran sus hazañas en este aspecto, sino que sufren metamorfosis en conjunto. Recordemos que Campbell (1972) explicaba que el aventurero consagrado volvería a cruzar el umbral del regreso para tener un efecto sobre la sociedad a través del conocimiento adquirido durante su empresa, por lo que se puede decir que este rol como catalizador funciona como consecuencia directa de la transfiguración del propio héroe.

Para finalizar este primer objetivo secundario se repara en que, a grandes rasgos, no destaca ninguna diferencia morfológica entre las tipologías, sino que se mantiene un esqueleto genérico entre ellos que se irá desgranando en la resolución de los próximos puntos. Desde la posición del guionista hay que tener en cuenta que será necesario dotar a los héroes con ciertas cualidades e historias de vida que los diferencien entre sí para evitar que esta fórmula no sea obvia ni repetitiva para el espectador. Con todos estos matices y posibilidades, se llega a la conclusión de que, por mucho que sus bases sean esencialmente similares, “el concepto del héroe es flexible y puede expresar muchas clases de energía” (Vogler, 2002, p. 71).

- **Objetivo 1.2:** Determinar en qué rasgos se incide, cuáles se incumplen y, en caso de haberlos, señalar las variables introducidas por *Walt Disney Animation Studios*.

A la hora de definir los rasgos que preponderan en la morfología de la figura heroica es indispensable comenzar exponiendo las escasas disimilitudes entre los héroes masculinos y heroínas femeninas. Tal y como aclaraba Campbell (1972), “el héroe es el símbolo de esa divina imagen creadora y redentora que está escondida dentro de todos nosotros y sólo espera ser reconocida y restituida a la vida” (p. 29). Un ser sobrenatural que además parte, desde la visión de Rank (1981), de nuestras propias historias personales. Como consecuencia, el patrón que yace en la muestra es el mismo independientemente del género. Sin embargo, es cierto que se contempla una diferenciación entre los personajes femeninos y los masculinos que va más allá de los rasgos analizados. En estos casos, la figura de la heroína se ve limitada y condicionada por ser mujer y el rol que representa en su sociedad, como les ocurre a Mulán o Pocahontas al verse obligadas a contraer matrimonio. Por otro lado, algunas de las

protagonistas dependen de las acciones de los demás, especialmente de los hombres, como Ariel que debe obedecer a su padre y Bella como prisionera de Bestia.

Tras esta breve aclaración, se localizan seis grandes subcategorías que componen los rasgos del héroe y que están vigentes en el todo el análisis de un modo u otro: infancia, desvalimiento, motivación, cualidades, humanismo y transformación; compuestas por un total de 30 variables entre sí. A partir de ellas, se escruta que un tercio de las características se cumple por la totalidad de la muestra, el segundo tercio por el 50-99% de las películas y el último grupo de valores se visibiliza entre el 0-49% de los protagonistas.

Como el objetivo especifica que se deben concretar los rasgos en los que se hace hincapié, este apartado se centrará en las diez variables que tienen una aparición absoluta en la muestra. Dos de ellas están relacionadas con la gran motivación que invade al personaje hasta el punto de emprender su aventura. Esas serían la **búsqueda de algo**, normalmente un deseo que aparenta inalcanzable, y la **protección de alguien**, ya sea un familiar, un interés romántico o un aliado. La primera de ellas forma parte de una de las siete posibles misiones del héroe dentro de las tramas maestras de Tobias (1999, pp. 81-91) y la expresión de estos sentimientos a través de canciones se convierte en uno de los elementos que caracteriza a las películas de esta compañía; variable introducida por la casa a partir de la influencia de los grandes musicales de *Broadway*. Entretanto, la segunda forma parte del lema del héroe “proteger y servir” de Sánchez-Escalonilla (2002, p. 18). Este autor opina que estos atributos configuran al héroe cinematográfico sin importar su tipología. Sin embargo, se comprueba que, a pesar de que la protección es un objetivo habitual del protagonista animado, la acción de servir se ve limitada a aquellos personajes que se ven enredados en tramas a mayor escala que afectan a grandes sociedades como Pocahontas, Tarzán o Mulán.

Las siguientes cuatro variables imperantes en los largometrajes estudiados, engloban todas las cualidades psicológicas que caracterizan al héroe desde un punto de vista extraordinario. Estas son el **corazón puro**, la **grandeza moral**, la **belleza interior** y la **tenacidad**. Los resultados no sólo coinciden con el mundo interior de Sánchez-Escalonilla (2002, pp. 22, 93-96) que contribuye al desvalimiento del protagonista, sino que tanto Bauzá (2007, p. 19) como Campbell (1972, p. 72) refieren al corazón gentil como un requisito apto para el arquetipo heroico. La recurrencia de dichos rasgos es trascendental para suplir la falta de capacidades sobrenaturales requeridas para la realización de prodigios, una cualidad física que poseen exclusivamente seis de los héroes. Esta idea de convertir características basadas en la bondad y la nobleza en atributos que sobrepasan los límites de la naturaleza se asienta en las bases del arquetipo del dios-niño de Jung (2010, pp. 153-154), el cual alcanza una frontera divina que se entrelaza con su índole humana.

Avanzando en aquellos rasgos que predominan, corresponde ahondar en los sentimientos utilizados para expresar el humanismo del héroe. Dicha caracterización es esencial para estos personajes ya que, como comentaba Bauzá (2007) en su obra *El mito del héroe: Morfología y semántica de la figura heroica*, “el héroe clásico nos conmueve

no por lo que posee de divino, sino por lo que tiene de mortal” (p. 123). Esta conexión empática entre el público y el héroe contribuye a la incesante necesidad de las sociedades de tener héroes como modelos de la conducta humana a lo largo de los tiempos, una función del héroe y del mito en general que autores como Duch (1998, p. 58) o Eliade (s.f., p. 6) han puesto en valor. Los resultados de este trabajo subrayan el **sufrimiento** y la **duda** como principales pilares de la naturaleza humana, y se coincide con Kerényi (2004, p. 51) cuando se refiere a ellos como el móvil de la transformación del destino desvalido del niño en un ser glorificado. No obstante, la procedencia de esos sentimientos varía a la del héroe mitológico. Bauzá (2007, p. 35) recogía que, para esta figura, su sufrimiento partía de un castigo tras haber cometido un asesinato accidental. Mientras tanto, en el caso de las historias *Disney* origina principalmente de la incomprensión y el rechazo social. Por otro lado, la duda se mantiene como un acto reflejo hacia la aventura como se venía profundizando anteriormente.

Los últimos dos rasgos que son fundamentales para los héroes analizados están relacionados con su metamorfosis final y derivan directamente de la sabiduría adquirida en la búsqueda debido a que “el personaje se halla en medio de un proceso de cambio a lo largo de la historia” (Tobias, 1999, p. 91). Estos son la **maduración** y la **superación de traumas** que suelen concordar con sus sufrimientos principales. Dicha *posesión de los dos mundos* para Campbell (1972, pp. 132-136) o *catarsis* para Vogler (2002, pp. 240-241) es un resultado inevitable del viaje que demuestra que el héroe no es el mismo aventurero que aceptó la llamada. Asimismo, como los protagonistas de la muestra son en su mayoría menores, se ve reflejado el proceso de individuación y definición de la personalidad dentro de la psicología del arquetipo del niño de Jung (2010, p. 152). Para cerrar este apartado, cabe hacer una breve mención al héroe incomprendido y tratado injustamente. Estas variables no sólo cuentan con un ratio de cumplimiento del 90%, sino que, además, contribuyen al humanismo y a la transformación del personaje que se ha ido afirmando en los párrafos previos.

En cuanto a los rasgos con menor grado de cumplimiento y de los que se podría prescindir, se pone el foco sobre aquellos que fueron formalizados exclusivamente por un héroe. Antes de examinarlos, llama la atención que se suprima en su integridad la motivación del aventurero por **descubrir la fuerza malvada**. En síntesis, en los resultados se explicó que los característicos villanos *Disney* se interponían en el viaje del héroe para entorpecerlos y completar sus propios objetivos. A su vez, estos tenían un parentesco previo porque eran mayoritariamente familiares o miembros del mismo grupo, por lo que los héroes continuaban su camino ignorando la existencia de su maldad. En ese sentido, supone un gran desajuste con *El mito del nacimiento del héroe* de Rank (1981, pp. 79-80), en donde la fuerza malvada recae en el abandono del niño divino por parte de sus progenitores. En lugar de consagrarse a través de la venganza sobre sus padres, los protagonistas de dichas películas animadas buscan superar las grandes pruebas impuestas ante ellos para alcanzar sus objetivos principales. Aun así, los enemigos siguen suponiendo un pilar de estas tramas heroicas porque se asienta en la propuesta de Campbell (1972, p. 189) que dicta que son un recurso para evidenciar las capacidades prodigiosas del héroe.

Pasando ahora a aquellas variables que ocurren en un único caso se ubica que, tanto la existencia de una profecía en la infancia del héroe para adelantar su destino heroico, como haber sido criado por una familia humilde y que busque la inmortalidad, transcurre en exclusiva en *Hércules* (Clements & Musker, 1997). La teoría por la cual esto sucede es por estar inspirado en la figura de Heracles, manteniéndose así más fiel a la morfología y patrones mitológicos. En primer lugar, se puede decir que el incumplimiento de la **profecía** está pensado para servir al guion y recalcar la situación de desvalimiento y sufrimiento del protagonista en su mundo ordinario. Si se supiera su futuro desde el planteamiento, rompería con la superación y transfiguración que se va acumulando en el transcurso de la historia. Sin embargo, los elementos fantásticos propios de los cuentos de hadas de Propp (1985) se difunden mediante hechizos y cualidades mágicas, además desde la ayuda sobrenatural de Campbell (1972, pp. 46-50).

Por otro lado, el **rescate de la familia humilde** que establece Rank (1981, pp. 79-80) dentro de su “leyenda patrón” es una consecuencia de la condición de abandono y orfandad del héroe. No obstante, si el 70% de la muestra tiene a ambos progenitores o, por lo menos, una madre o un padre, lo más probable es que esta variable se incumpla. En cuanto a la **búsqueda de la inmortalidad**, Bauzá (2007, pp. 14-17) insistía en que esta motivación conformaba los rasgos de los héroes debido a su condición intermediaria entre lo humano y lo divino para que su apoteosis consistiera en morir para convertirse en un dios. En el caso de esta investigación, todos los protagonistas, menos Hércules, son mortales, por lo que ni siquiera se concibe el concepto de la inmortalidad. Entonces, se está de acuerdo con Castillo Ceballos (2013, pp. 13, 15) cuando estima a esta figura suponen personas comunes que dejan de reprimir su miedo para dejar salir su naturaleza heroica, dejando de lado la idea de la eternidad.

Regresando a la trama maestra de exploración de Tobias (1999, pp. 81-91), su vertiente de la **búsqueda de alguien** se ve plasmada como detonante en *La bella y la bestia* (Trousdale & Wise, 1991). La escasez de esta motivación se debe a que, como se comprobaba en los rasgos recurrentes, se da un peso mayúsculo a alcanzar un deseo que lleva asentado en el protagonista desde antes de la *llamada de la aventura*. Por lo que se refiere al resto de variables que son cumplidas por menos de la mitad de los héroes, vale la pena dejar constancia de las siguientes: un nacimiento singular, ser criados por animales, no tener ningún progenitor, partir a la aventura para descubrir sus orígenes o luchar con el fin de proteger algo tangible. Al igual que las precedentes, estas son menos frecuentes para dar protagonismo a las que tienen una presencia constante dentro de la misma subcategoría.

Acerca de las variables introducidas por *Walt Disney Animation Studios*, se ha comentado la existencia de la carencia de un sentimiento de pertenencia, incluso si el héroe es integrante de un grupo social, ocasionando que su sufrimiento parta de una situación de rechazo colectivo por ser encasillados como diferentes. Más allá, utilizan el recurso musical para expresar sus circunstancias de vida y sus metas más profundas con el espectador. Partiendo de la introducción del personaje, se repara en que el **backstory del aventurero se suele limitar** para ofrecer la oportunidad de profundizar en la

metamorfosis que tiene lugar en el largometraje. Esto significa que las variables referentes a la infancia, en especial el nacimiento singular y la profecía anunciadora, toman un segundo plano y son requeridas únicamente en los casos particulares que exigen explicaciones de los actos del villano en el pasado, como cuando Frollo adopta a Quasimodo después de asesinar a su madre o el deseo de Hades de convertir a Hércules en mortal para llevar a cabo su plan.

Sumado a esto, se observa una reiteración en la **relación entre heroína-padre y héroe-madre** en los casos en los que el protagonista tiene un progenitor. Desde el punto de vista del arquetipo de la heroína de Murdock (1991, p. 11), la conexión con su padre es fruto del alejamiento de lo femenino a raíz de la ausencia de su madre, para luego identificarse con el rol masculino. Esto es vital para sanar los traumas con ambos géneros e integrar la dualidad femenino-masculino en su conocimiento. Siguiendo las bases de la diosa de Campbell (1972, pp. 67-73), para el héroe la figura femenina de su madre puede servir para instruirle acerca del amor eterno y, la separación de ella en la aventura, lo impulsará a convertirse en un adulto autónomo según Jung (2010, pp. 155-161). Por último, existe una insistencia en la presencia de un **interés romántico** del héroe como requisito morfológico que, en su gran medida, su unión suele operar como cierre de la película. Asimismo, el pretendiente en cuestión debe adoptar un papel activo y justiciero en la trama, sin importar su género, para acentuar la misión benefactora del protagonista y ayudar a producir un cambio positivo en él o ella.

- **Objetivo 1.3:** Indicar qué etapas del viaje del héroe están presentes con mayor frecuencia y, si se detectan, señalar las diferencias con este esquema.

De las once grandes etapas que se han extraído a partir de las concordancias en los trabajos de Campbell (1972), Vogler (2002), Sánchez-Escalonilla (2002), Murdock (1991) y Schmidt (2001) (Apéndice A), se cumplen al 100% diez de ellas. Uno de los argumentos a favor de dicha asiduidad es el mismo hecho de haber extraído las fases habituales entre esos cinco grandes viajes en lugar de tomar, por ejemplo, el monomito de Campbell (1972) individualmente. Esto se realizó de esta manera porque, al igual que el modo de transmitir mitos ha cambiado, el viaje ha sufrido modificaciones con el fin de adaptarse a los distintos medios de comunicación y productos culturales. De cualquier modo, esto deja la **etapa de resurrección** como la única fase donde se excluye uno de los héroes, a Cody de *Los rescatadores en Cangurolandia* (Butoy & Gabriel, 1990). Para explicar este suceso, hay que remontarse al mito de la resurrección de Leeming (1998, p. 239) que dictamina que esta fase es la consagración del héroe como un nuevo individuo completo. Aunque se aprecia un cambio de maduración y sanación en el personaje, da la sensación de que su renacimiento estará por llegar en un futuro incierto, posiblemente porque se trata de un niño de ocho años.

Sin embargo, dentro de esas diez grandes fases frecuentadas, se hallan matices en sus variables y determinadas ausencias en algunos de los filmes. Una de ellas se trata de la **muerte como parte de la odisea**. Autores como Raglan (1949), Bauzá (2007) o Kerényi (2009) relacionaban el final de la vida del héroe como un paso obligatorio para poder elevarse y ser venerados por los seres humanos, además de describirlo como

muerte violenta, misteriosa o sobrenatural. En el caso de las películas analizadas se reemplaza la muerte literal por la simbólica para adaptar la trama a un público, en su mayoría, joven. Para lograr esto con efectividad, crean una versión del protagonista que no se identifica con su verdadera naturaleza para, inevitablemente, llegar a un punto de no retorno donde se vean forzados a dejar atrás esa máscara para transfigurarse. El ejemplo más explícito y representativo sería el final del guerrero Ping tras ser apuñalado en batalla, para desvelar la identidad de Mulán a sus compañeros y ofrecerle la oportunidad de honrar a su familia como ella misma. Al contrario, el 30% de los héroes donde no transcurre una muerte metafórica tiene fallecimientos literales como el de Kocoum en *Pocahontas* (Gabriel & Goldberg, 1995) o el de Megara en *Hércules* (Clements & Musker, 1997). Se propone que la inclusión de ellos sea como recurso dramático y para apoyar el crecimiento psicológico del héroe, además de para introducir a los jóvenes espectadores al rito de paso que supone el duelo.

Otra de las principales diferencias es la ausencia absoluta de la **huida** como alternativa del **camino de regreso**. Esta fase se basa en *la huida mágica* de Campbell (1972) que tiene lugar “si el héroe en su triunfo gana la bendición de la diosa o el dios y luego es explícitamente comisionado a regresar al mundo con algún elixir para la restauración de la sociedad” (p. 114). En las películas de *Walt Disney Animation Studios* que han sido analizadas, no es habitual ver un elixir con el que regresar y en muchos de los casos el héroe permanece en el mundo extraordinario. Al contrario del héroe fugitivo, estos protagonistas se ven atrapados en un enfrentamiento con el enemigo del que solamente se puede salir derrotándolo. Por ende, las condiciones estructurales de la historia demandan un rescate externo, en ocasiones sobrenatural, en oposición a que se realice una huida por cuenta propia.

Para cerrar las disconformidades en el patrón del viaje del héroe, concierne realizar una discusión acerca de la **linealidad de las etapas**. Mientras que para Campbell (1972) el monomito tiene un orden delimitado que se debe respetar porque consiste en un camino recto, Vogler (2002) insistía en que “cualquier elemento del viaje del héroe puede aparecer en cualquier punto de la historia” (p. 274) y fomentaba reescribir y adaptar las fases según conveniencia. Así pues, no es de extrañar que a veces la introducción de *la ayuda sobrenatural* y *el cruce del primer umbral* se intercambien dependiendo de los requisitos de la historia; esa figura mentora puede funcionar como apoyo para transitar de un mundo a otro, o formar parte de la bienvenida del universo desconocido. En otro ejemplo de desemejanzas estructurales, el gran enfrentamiento final entre el héroe y la fuerza malvada que acontece en *la odisea* se puede dilatar hasta *el camino de regreso* y *la resurrección*, difuminando las delimitaciones entre etapas.

- **Objetivo 1:** Identificar en qué medida se aplica la morfología del héroe mitológico en los protagonistas de las películas de *Walt Disney Animation Studios* estrenadas entre 1989 y 1999.

A partir de los datos y la posterior discusión de estos, se ha podido comprobar que siete de los diez protagonistas son considerados como héroes resueltos que pertenecen a una sociedad que los rechaza. Además, si fuera imprescindible para la

trama, este podría adoptar un rol catalizador sin problemas para promover la transformación en otros aliados a la vez que alcanza la suya propia.

Complementario a esta clasificación, se detecta que los rasgos del héroe mitológico se pueden identificar con contundencia en los héroes y heroínas de los largometrajes de la muestra. Entre ellos, la infancia del héroe es la que más disimilitudes y variantes presenta al contar con información limitada sobre su historia de vida, junto a su abandono. Sin embargo, el 80% cumple con la condición de orfandad, son incomprendidos e injustamente tratados, subrayando el desvalimiento de estos personajes principales. Mientras tanto, su personalidad está incondicionalmente compuesta por las cuatro cualidades psicológicas (corazón puro, grandeza moral, belleza interior y tenacidad) como manifiesto de sus atributos sobrenaturales y no se cuestiona el mostrar su humanismo a través del sufrimiento y la duda. No obstante, seis de los diez protagonistas extreman el factor humano al incidir también en sus defectos y expresar sus problemas a través de las lágrimas.

En cuanto al viaje del héroe, el 90% de las películas incluyen las once fases plasmadas en las diferentes versiones del monomito a excepción de una. A pesar de este matiz, todos ellos emprenden su aventura motivados por la búsqueda de un deseo sólido o para proteger a un ser querido. Para finalizar la travesía, el conjunto de héroes sufrirá una transformación interna mediante la maduración y la superación de traumas, pero solamente nueve de ellos vivirán un renacimiento o resurrección. En oposición, se excluye la variable de la *huida* y la muerte del héroe es meramente metafórica para satisfacer los requisitos de una película animada dirigida en esencia a niños. Para cerrar la estructura del relato heroico, no se descartan matices según el filme ni la posibilidad de alternar y fusionar etapas en virtud de la trama.

Por todo ello, se puede confirmar que la morfología del héroe mitológico basada en su tipología, rasgos y viaje, se aplica en gran medida en los protagonistas de las películas de *Walt Disney Animation Studios* estrenadas entre 1989 y 1999. Aunque se demuestra la aplicación de dichas características mitológicas, estas se limitan a contribuir al desarrollo de las películas a modo de inspiración porque el estudio de animación se toma la libertad de modificar y prescindir los aspectos que no concuerdan a nivel estructural y dramático, además de añadir aquellos otros que han comprobado que funcionan bien en este género cinematográfico con sus años de experiencia.

Habiendo recopilado y argumentado los resultados, se procede a responder a las preguntas de investigación de manera breve y concisa para llegar a las conclusiones:

2. ¿Qué efectos ha tenido el asentamiento de las bases morfológicas del héroe mitológico en las películas animadas de *Disney*?

Las bases morfológicas de los mitos y sus héroes han posibilitado a los guionistas del estudio *Disney* a extraer los rasgos mitológicos clásicos e incorporarlos en los jóvenes protagonistas de sus películas animadas. Esta correlación no se produce de forma idéntica, sino que se escoge concienzudamente los aspectos que más interesan plasmar para adaptarlos a las fórmulas de la propia compañía. De este modo, lo que consiguen

es enriquecer y actualizar la morfología del héroe, siempre tomando en consideración el *target* al que se dirigen.

2.1. ¿Cómo son sus héroes y qué formas asumen?

De modo general, sus héroes son personajes que forman parte de una sociedad, pero que sienten que no pertenecen a ella por ser considerados como diferentes. Partiendo de este planteamiento, el rechazo social alimenta determinados deseos y motivaciones que invitan a los héroes a tomar iniciativa y aceptar su destino de manera comprometida y activa. Es más, incluso aquellos héroes que muestran una pasividad inicial, toman las riendas de su camino tarde o temprano. En este viaje actúan como benefactores de la sociedad, distribuyendo sabiduría y apoyo transformativo a aquel que lo necesite. Así pues, adoptan el modelo de héroe resuelto y sociable, capaz de mostrar una vertiente catalizadora si un reparto más coral lo requiere.

2.2. ¿Cuáles son los rasgos de estos protagonistas? ¿Siguen el modelo arquetípico del héroe o existen aportaciones propias?

Los rasgos de estos protagonistas, sin importar de si se trata de un héroe o una heroína, se pueden dividir en categorías definidas que provienen de los mitos heroicos. En primer lugar, cumplen con la condición de desvalimiento basada esencialmente en la falta de comprensión y trato injusto a causa de tener una fuerte personalidad que destaca sobre los demás. Paralelamente, cuentan con motivaciones definidas que los impulsan a lo largo de la historia. Estas se resumen en la protección de alguien cercano y la búsqueda de un deseo que aparenta imposible. Su corazón puro, grandeza moral, belleza interior y tenacidad conforman su mundo interior, que es considerado como extraordinario. A medida que se enfrentan a su periplo, exhiben instantes de duda y sufrimiento para sacar su lado más humano a relucir y conectar con un espectador que se ve reflejado en las circunstancias que afectan al personaje. Finalmente, el joven aventurero se convierte en un héroe transformado para siempre, alcanzando la maduración y la sanación de sus traumas pasados.

Con esta configuración, los protagonistas siguen un tercio del modelo arquetípico del héroe definido. No obstante, hacen uso e hincapié en otros aspectos mitológicos como el descubrimiento de la identidad, la orfandad o las cualidades físicas sobrenaturales cuando la trama lo requiere. Asimismo, se prescinde de otras características como la presencia de profecías venideras, el descubrimiento de la fuerza malvada, la búsqueda de la inmortalidad o el rescate de la familia humilde para dar pie a las aportaciones propias del estudio. Entre ellas se recalca la ausencia o limitación de una historia de vida que aporte contexto al público, la contradicción entre la integración en una sociedad versus el sentimiento de pertenencia a ella, la musicalidad de los personajes como vía de expresión, la combinación héroe-madre y heroína-padre, junto a la inclusión de un interés romántico resuelto.

2.3. ¿Hasta qué punto se cumplen las etapas del viaje del héroe en las tramas de los estudios *Disney*?

Sin entrar en detalles, las etapas del viaje del héroe se adaptan casi a la perfección a las tramas de los estudios *Disney*, comprobando así que los consejos y aportaciones de Christopher Vogler se pueden ver reflejados en dichas películas. Sin embargo, se intuyen alteraciones respecto a la linealidad de las etapas que, de vez en cuando, pueden resultar difusas entre ellas. En cuanto a las fases en sí, se hallan particularidades esencialmente en la *muerte* como parte de *la odisea*, la cual se centra en demostrar simbólicamente el fin del protagonista como lo conocimos en el planteamiento y el nacimiento de su proceso de individuación. Además, se sitúa al héroe en tesituras frente a sus enemigos donde sea obligatoria la ayuda de los aliados para descartar el uso de la *huida* en el momento de realizar *el camino de regreso*. Por último, se detecta una anomalía en uno de los personajes que no alcanza la *resurrección* por ser demasiado joven y necesitar enfrentarse a más pruebas para poder sufrir la metamorfosis hacia su personalidad plena.

7. Conclusiones

Una vez recogidos los resultados y haberlos analizados en detalle mediante una rigurosa discusión, se han despejado los objetivos esbozados inicialmente. A falta de hipótesis, se ha dado respuesta a determinadas preguntas de investigación que habían sido previamente planteadas, llegando a la conclusión de que, en efecto, la morfología del héroe mitológico se ve reflejada en su mayoría en las películas de *Walt Disney Animation Studios* estrenadas entre 1989 y 1999, siempre de manera premeditada, comedida y complementaria a la fórmula de los estudios de animación. Más allá, a partir de la presente investigación también se han detectado otros datos relevantes que conviene desglosar a modo de conclusiones adicionales:

1. Los rasgos del héroe mitológico sirven como punto de partida en el desarrollo de las tramas cinematográficas.

No existe un ajuste literal de la figura del héroe en las tramas cinematográficas. En lo que se refiere al desarrollo de las películas, los guionistas toman la estructura mitológica como inspiración, como una posibilidad desde la que partir, un esqueleto que puede ser usado, o no, así como apuntaban Propp (1985) o Rank (1981). Esto se identifica, al menos en las películas animadas, mediante la omisión de determinados rasgos, como la profecía en la infancia del héroe, o subetapas íntegras dentro del viaje del héroe, como la huida para regresar al hogar. Sumado a ello, resulta factible adaptar los elementos que son de interés en función de las exigencias del relato cinematográfico. Incluso en *Hércules* (Clements & Musker, 1997), el filme más fiel a los patrones mitológicos por tratarse de una versión del héroe Heracles, se localizan diferencias y matices como, por ejemplo, la carencia de defectos o el traspaso del sacrificio mortal a otro de los personajes. Estas oportunidades de adecuación admiten la incorporación de fundamentos propios y promueven la creatividad necesaria para contar las mismas historias desde ángulos innovadores a partir de héroes diferenciados por personalidades y deseos dispares.

2. Aunque la mitología clásica asienta las bases estructurales del relato cinematográfico y sus personajes, las películas animadas contienen influencias de diversos campos.

Partiendo de la conclusión anterior, se infiere que las películas y sus protagonistas toman recursos de numerosos ámbitos culturales para enriquecer la obra y atribuirle una identidad propia. Contradictoriamente, esto se consigue a través de la apropiación y teoría del préstamo. Entre estas influencias se hallan los cuentos de hadas como gran antecedente de esta clase de películas. Aparte de poseer componentes mágicos y fantásticos propios de los relatos míticos, integran un desenlace feliz que contiene un matrimonio o equivalentes que cierran de la trama romántica. Tomando como prototipo este estudio de animación, su extenso recorrido en la industria ha cimentado su fórmula desde los primeros cortos y, más aún, a partir del estreno de su primer largometraje *Blancanieves y los siete enanitos* (Hand et al., 1937). Los pequeños gags cómicos heredados de los primeros dibujos animados, la insistencia de Walt Disney

en el corazón de la historia, los villanos clásicamente despiadados y los cameos, entre otros, son algunos de los ingredientes que constituyen el patrón *Disney*. En su trayectoria, han sabido adherirse a fórmulas de campos como el teatro y los musicales, aparte de acomodarse a los movimientos sociales para modernizar sus obras. Un claro ejemplo de ello es la confección de heroínas contemporáneas que alzan la voz y actúan para cumplir sus sueños.

3. Existen determinadas desigualdades entre la morfología del héroe y la heroína en las películas animadas.

A pesar de que la figura del héroe haya estado enfocada sobre todo en el género masculino desde las sociedades arcaicas, se ha podido comprobar que tanto la clasificación estudiada del héroe, como sus rasgos y periplo, es vigente e intercambiable para el sexo femenino. En la muestra seleccionada, se alterna la aparición de heroína-héroe para ofrecer diversidad, habiendo cuatro heroínas para seis héroes. Asimismo, los intereses amorosos también se caracterizan con atributos heroicos y luchan por sus propios deseos justicieros. No obstante, se detectan ciertas particularidades en la morfología de estos. Primeramente, se suele reforzar la relación entre héroe-madre y heroína-padre, especialmente en aquellos casos en los que hay una ausencia de progenitor, con el fin de sanar heridas. Más importante aún, la mujer debe enfrentarse a los estereotipos que representa en su sociedad y romper las barreras masculinas que la limitan y condicionan a lo largo de su viaje, como el matrimonio impuesto o las órdenes de los personajes del género opuesto.

4. En su caracterización, destaca el desvalimiento y humanismo del héroe que se recalca a través del constante rechazo social.

En el transcurso de los resultados y en la discusión, se ha reiterado el uso del rechazo social como condicionante de desvalimiento y detonante de humanismo. Esta circunstancia desde la que parte el joven aventurero, se hace patente sin importar si forma parte de un grupo social o no. Su fuerte personalidad y apasionados deseos provocan una incompreensión en sus diferentes círculos, que llega a ser tan severa que inducen al trato injusto y la humillación. El sufrimiento que origina de esta situación y que le acompaña hasta que logra sanar sus heridas, no hace más que fortalecer sus motivaciones y fomentar su aventura y viaje interior. Así, se permite profundizar en la faceta humana del héroe, imprescindible para que el público pueda conectar con sus problemas, empatizar y apoyarle.

5. Como dictaban las funciones del mito, las películas de animación ofrecen un modelo a seguir, además de una fuente de aprendizaje para los niños.

Con la ayuda del humanismo del héroe extraído de la conclusión anterior, los largometrajes con los que estamos tratando sirven de modelo para la conducta humana, en especial para los menores que aún están absorbiendo conocimiento. Esta función, que opera como pilar de los mitos para Duch (1998, p. 58), concibe a las películas como un producto cultural que sobrepasa el entretenimiento para utilizarse como recurso educativo. A partir de ellos se pueden extraer lecciones, experiencias de vida y

cualidades positivas como es la tenacidad o la grandeza moral. Por otra parte, el aprendizaje para los niños se sostiene sobre los ritos de paso. Al introducirles a procesos psicológicos, como el duelo, se les prepara para futuros acontecimientos y permite normalizar la muerte desde temprana edad. Lo mismo sucede con la maduración y el proceso de individuación, una transformación obligatoria para todo ser humano y en la que cualquier persona se puede ver reflejada.

8.1. Limitaciones, aprendizaje y recomendaciones

A pesar de que el trabajo se ha podido llevar a cabo con éxito, desde el comienzo de la investigación se ha topado con dificultades que han limitado y obstaculizado su desarrollo. El primer inconveniente se dio a partir de la lectura y recopilación del marco teórico. Especialmente con los trabajos previos sobre el mito, se topó con una contextualización que resultaba abrumadora de la cantidad de referencias bibliográficas que profundizaban en la cuestión a investigar, dando la sensación de no haber fin. En esta situación, se tuvo que limitar esta detallada labor para evitar que el marco teórico se alejara de los objetivos establecidos. A nivel personal, este ejercicio funcionó como aprendizaje para saber detectar cuándo la información es suficiente y recortar toda aquella que es prescindible.

El siguiente impedimento surgió con la definición de la muestra. Pese a que acotar la muestra ayudó a realizar el estudio en su integridad dentro de los plazos establecidos, se es consciente de que esto supuso una limitación en el momento de llegar a conclusiones y consultar la vigencia actual de las teorías obtenidas. Por ende, se determina que es inviable aplicar las deducciones de los resultados a cualquier largometraje u obra de otro estudio de animación sin haber realizado antes un análisis específico para revelar probables particularidades o diferencias evidentes. Tampoco se aconseja dar por hecho que el modelo continuará estando reflejado en las películas del nuevo milenio de *Walt Disney Animation Studios* debido a que han transcurrido más de 30 años desde el estreno de algunos de los largometrajes estudiados. Si se tuviera una cantidad de tiempo y recursos mayor, convendría ampliar la selección de héroes para tocar distintas épocas de la compañía, teniendo en cuenta que cada una estuvo bajo diferentes contextos sociales, culturales y económicos. En una perspectiva ambiciosa, sería apropiado cruzar las películas de distintos estudios de animación como *Warner Animation* y *DreamWorks* para revisar si la presencia del arquetipo del héroe es perceptible desde el sentido más amplio de este género cinematográfico.

Posteriormente, la recogida de datos supuso uno de los pasos más breves de la investigación. El motivo detrás de esto fue definir claramente las variables correspondientes a la ficha de análisis en el libro de códigos. Esta guía proporcionó limitaciones interpretativas que hicieron del volcado de los datos una tarea sencilla, además esta se consultaba frecuentemente en caso de dudas. Las dificultades florecieron a la hora de exponerlos: el extenso número de variables consumió bastante tiempo y la valoración de los resultados adoptó complicaciones porque algunos valores eran complementarios mientras que otros se podían excluir entre sí. En consecuencia, como mejoría se propondría replantear la ficha de análisis de tal manera que sus

categorías y valores respondieran únicamente a la complementariedad. Asimismo, se necesitaría una mejor distribución del tiempo entre el marco teórico y los resultados, discusión y conclusiones al haberle dedicado al primero varios meses, mientras que se aglutinó la segunda parte de la investigación en apenas un mes.

En síntesis, esta investigación sirve como herramienta para la aplicación diaria de los guionistas cuando se vean ante el desarrollo de un guion de un largometraje de animación. Siguiendo el modelo que se ha verificado, pueden cumplir con los requisitos de manera literal, adaptarlos a su proyecto o innovar haciendo todo lo contrario. Desde el punto de vista del investigador, la implicación del estudio supone la posibilidad de compaginar la tipología y caracterización de los héroes infantiles con una estructura del monomito que ha sido acondicionada a la industria cinematográfica. Tomando como base las variables y valores posibles, tendrán la licencia de extraer como plantilla la ficha de análisis para aplicarla a futuros estudios relacionados con la aplicación de la morfología del héroe mitológico en cualquier otra obra audiovisual, atendiendo las necesidades de cada uno. A nivel personal, el estudio ha saciado la inicial curiosidad por comprender la razón detrás de la alta frecuencia de la naturaleza desvalida en los protagonistas de estas historias; un rasgo que ha sido heredado del dios-niño junguiano y realzado para poner en valor el humanismo del héroe clásico.

8. Referencias

- 20th Century Studios UK (2022, 21 de diciembre). *Avatar: The Way of Water | Acting In The Volume | Featurette | In Cinemas Now* [Vídeo]. YouTube. Recuperado el 22 de diciembre de 2022 de <https://youtu.be/uGerlQljugg>
- Allan, R. (1999). *Walt Disney and Europe. European Influences on the Animated Feature Films of Walt Disney*. Indiana University Press.
- Andersen, H. C. (2010). *La sirenita*. Biblioteca Virtual Universal. Recuperado el 2 de mayo de 2023 de <https://biblioteca.org.ar/libros/157552.pdf>
- Barrier, M. (2003). *Hollywood cartoons: American Animation in Its Golden Age*. Oxford University Press, Incorporated.
- Barthes, R. (1999). *Mitologías*. Madrid, España: Siglo veintiuno.
- Bauer, A. (1882). *Die Kyros-sage und verwandtes* (Vol. 100). in Comm. bei C. Gerold's Sohn.
- Bauzá, H. F. (2007). *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Bendazzi, G. (2003). *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Madrid, España: Ocho y medio.
- Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Campbell, J. (1991). *El poder del mito. Joseph Campbell en diálogo con Bill Moyers*. Barcelona, España: Emecé Editores.
- Castillo Ceballos, G. (2013). *La forja del héroe*. Madrid, España: Ediciones Rialp.
- Cencillo, L. (1998). *Los mitos, sus mundos y su verdad*. Madrid, España: Biblioteca de Autores Cristianos.
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine. Versión castellana de María Jesús Fernández Prieto*. Taurus Humanidades.
- Disney Miller, D. (1961). *Walt Disney*. Madrid, España: Ediciones Rialp.
- Duch, L. (1998). *Mito, interpretación y cultura*. Barcelona, España: Herder.
- Duran, J. (2016). *El cine de animación estadounidense*. Editorial UOC.
- Eliade, M. (s.f.): *Mito y realidad*. Argentina: Libros Tauro.
- Ferrater Mora, J. (s.f.). *Mito*. Diccionario Ferrater Mora. Recuperado el 26 de febrero de 2023 de <https://www.diccionariodefilosofia.es/es/diccionario/l/2653-mito.html>

- Fontán Nowell, V. (2016). *El monomito en el videojuego: el "viaje del héroe" en las aventuras gráficas de LucasArts* [Trabajo fin de master inédito]. Universidad de Sevilla.
- Fonte, J. (2001). *Walt Disney: El universo animado de los largometrajes (1970-2001)*. Madrid, España: T&B Editores.
- Fonte, J. y Mataix, O. (2005). *Walt Disney, el universo animado de los largometrajes (1937-1967)*. Madrid, España: T&B Editores.
- Freud, S. (s.f.). *Psicopatología de la vida cotidiana*. Elejandría.
- García Gual, C. (1989): *La mitología. Interpretaciones del pensamiento mítico*. Barcelona, España: Montesinos.
- García Gual, C. (2003): *Diccionario de mitos*. Madrid, España: Siglo XXI Editores.
- Gasca, L. (2001). *100 años de magia*. El País-Aguilar.
- Genette, G. (1989). *Figuras III*. Editorial Lumen.
- Giroux, H. A. (1999). *The Mouse That Roared: Disney and the End of Innocence*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Guinness World Records. (s.f.). *First animated film*. Recuperado el 3 de diciembre de 2022 de <https://www.guinnessworldrecords.es/world-records/first-animated-film>
- Hernández, T. S. (2010). *Los cuentos de hadas según Walt Disney: modelos narrativos, tradición literaria, préstamos sonoros e influencias visuales en la producción de películas del canon WDFA (1937-1967)* [Tesis de Doctorado, Universidad Pontificia de Salamanca]. SUMMA. Repositorio Institucional – Universidad Pontificia de Salamanca.
- Hugo, V. (s.f.). *Nuestra señora de París*. México: Fundación Carlos Slim. Recuperado el 2 de mayo de 2023 de https://cdn.pruebat.org/recursos/recursos/Senora_Paris.pdf
- IMDb.com, Inc. (s.f.-a). *Aladdín*. IMDb. Recuperado el 1 de mayo de 2023 de <https://www.imdb.com/title/tt0103639/>
- IMDb.com, Inc. (s.f.-b). *El jorobado de Notre Dame*. IMDb. Recuperado el 1 de mayo de 2023 de <https://www.imdb.com/title/tt0116583/>
- IMDb.com, Inc. (s.f.-c). *El rey león*. IMDb. Recuperado el 1 de mayo de 2023 de <https://www.imdb.com/title/tt0110357/>
- IMDb.com, Inc. (s.f.-d). *Hércules*. IMDb. Recuperado el 1 de mayo de 2023 de <https://www.imdb.com/title/tt0119282/>
- IMDb.com, Inc. (s.f.-e). *IMDb: Puntuaciones, reseñas y dónde ver las mejores películas y...* IMDb. Recuperado el 17 de noviembre de 2022 de <https://www.imdb.com/>

- IMDb.com, Inc. (s.f.-f). *La bella y la bestia*. IMDb. Recuperado el 1 de mayo de 2023 de <https://www.imdb.com/title/tt0101414/>
- IMDb.com, Inc. (s.f.-g). *La sirenita*. IMDb. Recuperado el 1 de mayo de 2023 de <https://www.imdb.com/title/tt0097757/>
- IMDb.com, Inc. (s.f.-h). *Los rescatadores en Cangurolandia*. IMDb. Recuperado el 1 de mayo de 2023 de <https://www.imdb.com/title/tt0100477/>
- IMDb.com, Inc. (s.f.-i). *Mulán*. IMDb. Recuperado el 1 de mayo de 2023 de <https://www.imdb.com/title/tt0120762/>
- IMDb.com, Inc. (s.f.-j). *Pocahontas*. IMDb. Recuperado el 1 de mayo de 2023 de <https://www.imdb.com/title/tt0114148/>
- IMDb.com, Inc. (s.f.-k). *Tarzán*. IMDb. Recuperado el 1 de mayo de 2023 de <https://www.imdb.com/title/tt0120855/>
- Jung, C. G. (2010). *Obra completa. Vol.9/1, Los arquetipos y lo inconsciente colectivo* (Segunda edición.). Trotta.
- Kerényi, K. (2004). El niño original. En C. G. Jung y K. Kerényi (Eds.), *Introducción a la esencia de la mitología. El mito del niño divino y los misterios eleusinos* (pp. 43-94). Ediciones Siruela.
- Kerényi, K. (con Pòrtulas, J.). (2009). *Los héroes griegos*. Atalanta.
- Leeming, D. (1998). *Mythology: The Voyage of the Hero* (3rd ed.). Oxford University Press.
- Lévi-Strauss, C. (1977). *Antropología estructural*. Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- Lévi-Strauss, C. (con Arruabarrena, H.). (1987). *Mito y significado*. Alianza Editorial.
- Lorenzo Hernández, M. (2021). *La imagen animada. Una historia imprescindible*. Madrid, España: Diábolo Ediciones.
- Losada Goya, J. M. (2010). *Nociones de terminología mitocrítica*. Recuperado el 24 de agosto de 2022 de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/10789/>
- Lucci, G. (2005). *Animación*. Electa.
- Malinowski, B. (s.f.). *Magia, ciencia y religión*. Planeta-Agostini.
- Martínez, M. Á. (2006). *Mito, cine, literatura: laberinto y caos en el tercer hombre*. Ediciones Alfar.
- McCall, D. L. (1998). *Film Cartoons: A Guide to 20th Century American Animated Features and Shorts*. McFarland & Company.
- Moore, T. (2022, 18 de abril). *Disney Renaissance Movies: Why, When, and What Happened?* WDW Magazine. Recuperado el 8 de abril de 2022 de

<https://www.wdw-magazine.com/disney-renaissance-movies-why-when-and-what-happened/>

- Murdock, M. (1991). *Ser mujer: Un viaje heroico. Un apasionante camino hacia la totalidad*. Madrid, España: Gaia Ediciones.
- Nature [NatureVideoChannel]. (2013, 11 de diciembre). *Creating Gollum* [Vídeo]. YouTube. Recuperado el 24 de diciembre de 2022 de https://youtu.be/w_Z7YUyCEGE
- Pastor, D. (2019). *¡HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ! Pixar a través de sus películas*. Dolmen Editorial.
- Piñuel Raigada, J. L. (2002). Epistemología, metodología y técnicas del análisis de contenido. *Sociolinguistic studies*, 3(1), pp. 1-42. Recuperado el 14 de mayo de 2023 de https://www.ucm.es/data/cont/docs/268-2013-07-29-Piñuel_Raigada_AnalisisContenido_2002_EstudiosSociolinguisticaUVigo.pdf
- de la Plaza, F. J. (2003). Héroes y mitos en el cine. En F. Rodríguez (Maquetación), *Mitos y Héroes* (pp. 107-117). Edición de la Fundación Joaquín Díaz.
- Propp, V. (1985). *Morfología del cuento*. Madrid, España: Ediciones Akal.
- Raglan, L. (1949). *The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama*. The Thinker's Library (133). London: Watts & Co.
- Rank, O. (1981): *El mito del nacimiento del héroe*. Paidós.
- Real Academia Española. (s.f.). Mito. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 17 de agosto de 2022 de <https://dle.rae.es/mito>
- Real Academia Española. (s.f.). Morfología. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 8 de febrero de 2023 de <https://dle.rae.es/morfolog%C3%ADa>
- Real Academia Española. (s.f.). Sinestesia. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 26 de octubre de 2022 de <https://dle.rae.es/sinestesia>
- de la Rosa, E. (2003). Cine de animación en España en G. Bendazzi, *Cartoons: 110 años de cine de animación* (pp. 469-508). Madrid, España: Ocho y medio.
- Sánchez Arroyo, C. (2011, 25 de agosto). *El método semiológico en el análisis de los mitos*. Víctor del Río. Recuperado el 20 de agosto de 2022 de http://www.victordelrio.es/blog_docente/?p=174
- Sánchez-Escalonilla, A. (2002). *Guión de aventura y forja del héroe*. Madrid, España: Editorial Ariel.
- Sánchez-Navarro, J. (2012). La revolución silenciosa. Una relectura de la animación como cine de culto en A. Sala y D. de Fez (Eds.), *Neoculto. El libro definitivo sobre el cine de culto*. (págs. 131-139). Madrid, España: Calamar Ediciones.

- Sánchez-Navarro, J. (2020). *La imaginación tangible: una historia esencial del cine de animación*. Editorial UOC.
- Schmidt, V. L. (2001). *45 Master Characters: Mythic Models for Creating Original Characters*. Penguin.
- Schmidt, V. L. (2012). *A Writer's Guide to Characterization: Archetypes, Heroic Journeys, and Other Elements of Dynamic Character Development*. Penguin.
- Suárez de la Torre, E. (2003). Los héroes y la vida de los griegos. En F. Rodríguez (Maquetación), *Mitos y Héroes* (pp. 9-27). Edición de la Fundación Joaquín Díaz.
- The Walt Disney Company. (s.f.). *Disney History*. D23: The Official Disney Fan Club. Recuperado el 6 de noviembre de 2022 de <https://d23.com/disney-history/>
- Thomas, B. (1994). *Walt Disney: An American Original*. Disney Editions.
- Tobias, R. B. (1999). *El guion y la trama: fundamentos de la escritura dramática audiovisual*. Ediciones Internacionales Universitarias.
- Todorov, T. (1970). Las categorías del relato literario. En *El análisis estructural del relato* (pp. 155-192). Buenos Aires, Argentina: Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Vogler, C. (1985). *Una guía práctica de El poder del mito de Joseph Campbell*. Recuperado el 1 de marzo de 2022 de <http://www.thinking-differently.com/creativity/wp-content/uploads/2014/01/The-Heros-Journey.pdf>
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Ma Non Troppo, Robinbook Ediciones.
- Vogler, C. (2017). Joseph Campbell goes to the movies: The influence of the hero's journey in film narrative. *Journal of Genius and Eminence*, 2(2), pp. 9-23.
- Walt Disney Animation Studios. (s.f.) *Feature Films*. Recuperado el 6 de noviembre de 2022 de <https://disneyanimation.com/films/>

9. Filmografía

- Algar, J., Artmstrong, S., Beebe, F., Ferguson, N., Handley, J., Hee, T., Jackson, W., Luske, H., Roberts, B. & Satterfield, P. (Directores). (1940). *Fantasia* [Película]. Walt Disney Animation Studios.
- Algar, J., Brizzi, G., Brizzi, P., Butoy, H., Glebas, F., Goldberg, E. & Hunt, P. (Directores). (1999). *Fantasia 2000* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.
- Allers, R. & Munkoff, R. (Directores). (1994). *El rey león* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.
- Atamanov, L. (Director). (1957). *La Reina de las Nieves* [Película]. Soyuzmultfilm.
- Bancroft, T. & Cook, B. (Directores). (1998). *Mulán* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Feature Animation Florida; Walt Disney Pictures.
- Barbera, J. & Hanna, W. (Productores ejecutivos). (1940-1958). *Tom & Jerry* [Serie de televisión]. Hanna-Barbera Productions; Metro-Goldwyn-Mayer.
- Barbera, J. & Hanna, W. (Productores ejecutivos). (1960-1966). *Los Picapiedra* [Serie de televisión]. Hanna-Barbera Productions.
- Barbera, J. & Hanna, W. (Productores ejecutivos). (1961-1962). *El oso Yogui* [Serie de televisión]. Hanna-Barbera Productions; Screen Gems; Screen Gems Television.
- Barbera, J. & Hanna, W. (Productores ejecutivos). (1968-1969). *Los Autos Locos* [Serie de televisión]. Hanna-Barbera Productions, Merrill Heatter-Bob Quigley Productions.
- Barbera, J. & Hanna, W. (Productores ejecutivos). (1969-1971). *Scooby-Doo, ¿dónde estás?* [Serie de televisión]. Hanna-Barbera Productions; Taft Broadcasting.
- Berman, T. & Rich, R. (Directores). (1985). *Tarón y el caldero mágico* [Película]. Silver Screen Partners III; Walt Disney Feature Animation; Walt Disney Pictures.
- Berman, T., Rich, R. & Stevens, A. (Directores). (1981). *Tod y Toby* [Película]. Walt Disney Animation Studios.
- Bird, B. (Director). (2004). *Los Increíbles* [Película]. Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures.
- Blackton, J. S. (Director). (1898). *The Humpty Dumpty Circus* [Cortometraje]. Kalem Company; Vitagraph Company of America.
- Blackton, J. S. (Director). (1906). *Humorous Phases of Funny Faces* [Cortometraje]. Vitagraph Company of America.
- Bluth, D. & Goldman, G. (Directores). (1994). *Pulgarcita* [Película]. Don Bluth Entertainment.

- Bluth, D. & Goldman, G. (Directores). (1997). *Anastasia* [Película]. Fox Animation Studios; Fox Family Films; The Big Gun Project; Twentieth Century Fox.
- Bosustow, S., DeParie, D. & Freleng, F. (Productores ejecutivos). (1949-1960). *Mr. Magoo* [Serie de cortometrajes]. DeParie-Freleng Enterprises; United Productions of America.
- Brooks, J. L., Frink, J., Groening, M., Jean, A., Maxtone-Graham, I., Selman, M. & Simon, S. (Productores ejecutivos). (1989-presente). *Los Simpsons* [Serie de televisión]. 20th Century Fox Television; 20th Television; 20th Television Animation; Gracie Films; Fox Television Animation.
- Buck, C. & Lee, J. (Directores). (2013). *Frozen: El reino del hielo* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.
- Buck, C. & Lima, K. (Directores). (1999). *Tarzán* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.
- Bush, J., Howard, B. & Moore, R. (Directores). (2016). *Zootrópolis* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.
- Butoy, H. & Gabriel, M. (Directores). (1990). *Los rescatadores en Cangurolandia* [Película]. Silver Screen Partners IV; Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.
- Cameron, J. (Director). (2022). *Avatar: El Sentido del Agua* [Película]. Lightstorm Entertainment; TSG Entertainment; Twentieth Century Studios.
- Catmull, E. & Parke, F. (Directores). (1976). *A Computer Animated Hand* [Cortometraje]. Halftone Animation.
- de Chomón, S. (Director). (1902). *Choque de trenes* [Cortometraje]. Luis Macaya y Alberto Marro.
- de Chomón, S. (Director). (1906a) *El teatro de Bob* [Cortometraje]. Pathé Frères.
- de Chomón, S. (Director). (1906b). *La casa encantada* [Cortometraje]. Pathé Frères.
- de Chomón, S. (Director). (1908). *El hotel eléctrico* [Cortometraje]. Pathé Frères.
- Clements, R., Mattinson, B., Michener, D. & Musker, J. (Directores). (1986). *Basil, el ratón superdetective* [Película]. Silver Screen Partners III; Walt Disney Feature Animation; Walt Disney Pictures.
- Clements, R. & Musker, J. (Directores). (1989). *La sirenita* [Película]. Silver Screen Partners IV; Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.
- Clements, R. & Musker, J. (Directores). (1992). *Aladdín* [Película]. Silver Screen Partners IV; Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.
- Clements, R. & Musker, J. (Directores). (1997). *Hércules* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Feature Animation Paris; Walt Disney Pictures.

Clements, R. & Musker, J. (Directores). (2009). *Tiana y el sapo* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.

Cohl, E. (Director). (1908). *Fantasmagorie* [Cortometraje]. Société des Etablissements L. Gaumont.

Cohl, E. (Director). (1913). *The Newlyweds* [Serie de cortometrajes]. Pathé Frères.

Cooper, M. C. & Schoedsack, E. B. (Directores). (1933). *King Kong* [Película]. RKO Radio Pictures.

Cristiani, Q. (Director). (1917). *El apóstol* [Película]. Federico Valle.

Crosland, A. (Director). (1927). *El cantor de jazz* [Película]. Warner Bros.

Csuri, C. (Director). (1968). *Hummingbird* [Cortometraje].

DeBlois, D. & Sanders, C. (Directores). (2002). *Lilo & Stitch* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Feature Animation Florida; Walt Disney Pictures.

Dindal, M. (Director). (2000). *El emperador y sus locuras* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.

Dindal, M. (Director). (2005). *Chicken Little* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.

Disney, W. (Director). (1921). *Newman Laugh-O-Grams* [Cortometraje]. Laugh-O-Grams Films.

Disney, W. (Director). (1929). *The Skeleton Dance* [Cortometraje]. Walt Disney Productions.

Disney, W. (Productor ejecutivo). (1929-1939) *Silly Symphonies* [Serie de cortometrajes]. Walt Disney Productions.

Disney, W. & Iwerks, U. (Directores). (1928). *Steamboat Willie* [Cortometraje]. Walt Disney Productions.

Disney, W. & Iwerks, U. (Productores ejecutivos). (1932-1937). *Alice Comedies* [Serie de cortometrajes]. Winkler Pictures.

Docter, P., Silverman, D. & Unkrich, L. (Directores). (2001). *Monstruos, S.A.* [Película]. Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures.

Ferguson, N. (Director). (1945). *Los tres caballeros* [Película]. Walt Disney Animation Studios.

Fleischer, D. & Fleischer, M. (Productores ejecutivos). (1929-1932). *Talkartoons* [Serie de cortometrajes]. Fleischer Studios.

Fleischer, M. (Productor ejecutivo). (1918-1929). *Out of the Inkwell* [Serie de cortometrajes]. Fleischer Studios.

Freleng, F. & Schlesinger, L. (Productores ejecutivos). (1930-presente). *Looney Tunes* [Serie de cortometrajes]. Warner Bros. Cartoons.

Gabriel, M. & Goldberg, E. (Directores). (1995). *Pocahontas* [Película]. Pixar Animation Studios; Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.

Geronimi, C. (Director supervisor), Clark, L., Larson, E. & Reitherman, W. (Directores de secuencia). (1959). *La bella durmiente* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Productions.

Geronimi, C., Jackson, W. & Luske, H. (Directores). (1950). *La Cenicienta* [Película]. Walt Disney Animation Studios.

Geronimi, C., Jackson, W. & Luske, H. (Directores). (1961). *101 dálmatas* [Película]. Walt Disney Animation Studios.

Gillet, B. (Director). (1932). *Flowers and trees* [Cortometraje]. Walt Disney Productions.

Gillet, B. (Director). (1933). *Los tres cerditos* [Cortometraje]. Walt Disney Productions.

Greno, N. & Howard, B. (Directores). (2010). *Enredados* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.

Hahn, D. (Director). (2009). *Despertando a la bella durmiente*. Stone Circle Pictures.

Hall, D. & Nguyen, Q. (Directores). (2022). *Mundo extraño* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Studios.

Hand, D. D. (Director supervisor), Algar, J., Armstrong, S., Heid, G., Roberts, B., Satterfield, P. & Wright, N. (Directores de secuencia). (1942). *Bambi* [Película]. Walt Disney Animation Studios.

Hand, D. D. (Director supervisor), Cottrell, W., Jackson, W., Morey, L., Pearce, P. & Sharpsteen, B. (Directores de secuencia). (1937). *Blancanieves y los siete enanitos* [Película]. Walt Disney Animation Studios.

Heffron, R. T. (Director). (1976). *Futureworld* [Película]. American International Pictures; The Aubrey Company.

Iwerks, L. (2007). *The Pixar Story* [Documental]. Leslie Iwerks Productions.

Jackson, P. (Director). (2001). *El señor de los anillos: La comunidad del anillo* [Película]. New Line Cinema; The Saul Zaentz Company; WingNut Films.

Jackson, W. (Director). (1934). *The Goddess of Spring* [Cortometraje]. Walt Disney Productions.

Jackson, W., Kinney, J., Luske, H. & Roberts, B. (Directores). (1943). *Saludos amigos* [Película]. Walt Disney Animation Studios.

Lasseter, J. (Director). (1986). *Luxo Jr.* [Cortometraje]. Pixar Animation Studios.

- Lasseter, J. (Director). (1995). *Toy Story* [Película]. Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures.
- Lisberger, S. (Director). (1982). *Tron* [Película]. Lisberger/Kushner; Walt Disney Productions.
- Lounsbery, J. & Reitherman, W. (Directores). (1977). *Lo mejor de Winnie the Pooh* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Productions.
- Lounsbery, J., Reitherman, W. & Stevens, A. (Directores). (1977). *Los rescatadores* [Película]. Walt Disney Animation Studios.
- Lucas, G. (Director). (1999). *Star Wars. Episodio I: La amenaza fantasma* [Película]. Lucasfilm.
- Lumière, L. (Director). (1895). *El regador regado* [Cortometraje]. Lumière; Société des Etablissements L. Gaumont.
- Luske, H. & Werker, A. (Directores). (1941). *El dragón chiflado* [Película]. Walt Disney Productions.
- Luske, H. & Sharpsteen, B. (Directores supervisores), Ferguson, N., Hee, T., Jackson, W., Kinney, J. & Roberts, B. (Directores de secuencia). (1940). *Pinocho* [Película]. Walt Disney Animation Studios.
- Malmberg, J. (2022). *Mickey: The Story of a Mouse* [Documental]. Tremolo Productions; Walt Disney Productions.
- McCay, W. (Director). (1911). *Little Nemo* [Cortometraje]. Vitagraph Company of America.
- McCay, W. (Director). (1914). *Gertie the Dinosaur* [Cortometraje]. McCay; Vitagraph Company of America.
- McCay, W. (Director). (1918). *El hundimiento de Lusitania* [Cortometraje]. Universal Film Manufacturing Company.
- Méliès, G. (Director). (1902). *Viaje a la Luna* [Cortometraje]. Star-Film.
- Moore, R. (Director). (2012). *¡Rompe Ralph!* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.
- Pal, G. (Productor ejecutivo). (1932-1948). *Puppetoons* [Serie de cortometrajes]. Paramount Pictures.
- Reiniger, L. (Directora). (1926). *Las aventuras del príncipe Achmed* [Película]. Comenius-Film CmbH.
- Reitherman, W. (Director). (1967). *El libro de la selva* [Película]. Walt Disney Animation Studios.

- Reitherman, W. (Director). (1970). *Los aristogatos* [Película]. Walt Disney Animation Studios.
- Reitherman, W. (Director). (1973). *Robin Hood* [Película]. Walt Disney Animation Studios.
- Schlesinger, L. (Productor ejecutivo). (1931-1969). *Merrie Melodies* [Serie de cortometrajes]. Leon Schlesinger Productions; Warner Bros. Cartoons.
- Scribner, G. (Director). (1988). *Oliver y su pandilla* [Película]. Silver Screen Partners III; Walt Disney Feature Animation; Walt Disney Pictures.
- Sharpsteen, B. (Director supervisor), Armstrong, S., Ferguson, N., Jackson, W., Kinney, J. & Roberts, B. (Directores de secuencia). (1941). *Dumbo* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Productions.
- Stevenson, R. (Director). (1964). *Mary Poppins* [Película]. Walt Disney Productions.
- Tezuka, O. (Director). (1963). *Astroboy* [Serie de televisión]. Mushi Productions.
- Thomas, T. (Director). (1995). *Frank y Ollie: Los magos de Disney* [Documental]. Theodore Thomas Productions; Walt Disney Pictures.
- Trousdale, G. & Wise, K. (Directores). (1991). *La bella y la bestia* [Película]. Silver Screen Partners IV; Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.
- Trousdale, G. & Wise, K. (Directores). (1996). *El jorobado de Notre Dame* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.

10. Apéndice A. Revisiones del viaje del héroe

EL VIAJE DEL HÉROE Campbell (1972)	EL VIAJE DEL ESCRITOR Vogler (2002)	EL VIAJE DE FRODO Sánchez-Escalonilla (2002)	EL VIAJE HEROICO DE LA MUJER Murdock (1991)	EL VIAJE DE LA HEROÍNA Schmidt (2001)
LA PARTIDA	PRIMER ACTO	PRIMER ACTO	-	CONTENCIÓN
	El mundo ordinario	Mundo ordinario		Ilusión de un mundo perfecto
La llamada de la aventura	La llamada de la aventura	Llamada a la aventura	Alejamiento de lo femenino	La traición o descubrimiento
La negativa al llamado	El rechazo de llamada			
La ayuda sobrenatural	El encuentro con el mentor	Aparición del Sabio Anciano	Identificación con lo masculino y aliados	
El cruce del primer umbral	La travesía del primer umbral	Entrada al Mundo especial (primer umbral)		Despertar y preparación para el viaje
El vientre de la ballena				
LA INICIACIÓN	SEGUNDO ACTO	SEGUNDO ACTO	-	TRANSFORMACIÓN
El camino de las pruebas	Las pruebas, los aliados, los enemigos	Instrucción del candidato	Las pruebas del camino: enfrentamiento con ogros y dragones	Descenso: paso por las puertas del juicio
		Primeras heridas		
		Visita al Oráculo		
	La aproximación a la caverna más profunda	Descenso a los infiernos (segundo umbral)	La dicha ilusoria del éxito	El ojo de la tormenta
		Desaparición del Sabio Anciano		
El encuentro con la diosa	La odisea (el calvario)		Despertar de los sentimientos de aridez espiritual: Muerte	Muerte donde todo se pierde
La mujer como tentación				
La reconciliación con el padre				
La apoteosis				
La última gracia	La recompensa		Iniciación y descenso a la Diosa	
EL REGRESO	TERCER ACTO	TERCER ACTO	-	APARICIÓN
La negativa al regreso	El camino de regreso	Salida de los Infiernos	El urgente anhelo de reconectar con lo femenino	Encuentro del apoyo externo
La huida mágica				
Rescate del mundo exterior				
El cruce del umbral del regreso			Sanación de lo masculino herido	
La posesión de los dos mundos	La resurrección	Prueba suprema y resurrección (tercer umbral)	Integración de lo masculino y femenino	Renacimiento
Libertad para vivir	El retorno con el elixir	Regreso al hogar (cuarto umbral)		Regreso

Tabla A1. Diferencias y similitudes entre los viajes del héroe y de la heroína. Elaboración propia a partir de Campbell (1972, p. 140), Vogler (2002, p. 44), Sánchez-Escalonilla (2002, p. 117), Murdock (1991, p. 11) y Schmidt (2001, pp. 178-227).

11. Apéndice B. Épocas Walt Disney Animation Studios

LA ERA DORADA (1937 - 1942)



LA ERA DEL EMPAQUETADO (1942 - 1949)



LA EDAD DE PLATA (1950 - 1967)



LA ÉPOCA OSCURA (1970 - 1988)



EL RENACIMIENTO (1989 - 1999)



POST-RENACIMIENTO (1999 - 2009)



ERA DE RESURGIMIENTO (2009 - 2019)



ERA DE DEL STREAMING (2020 -)



12. Apéndice C. Libro de códigos

1) Tipología

- a) **Héroe:** Motivado por causas justas, sigue las reglas impuestas por la sociedad.
 - i) **Resuelto:** Se mueven de manera **activa** y comprometida en su aventura.
 - ii) **Reticente:** **Pasivo** y cargado de duda, necesita impulso externo para avanzar.
 - iii) **Sociable:** **Integrante de la sociedad** que vive en solitario su aventura hasta reintegrarse con ella, o no.
 - iv) **Solitario:** Inicialmente enfrentado y **alejado a la sociedad**, tiene contacto con ella durante su aventura y finalmente decide formar parte de ella, o no.
 - v) **Catalizador:** Ayudan a otros personajes a **transformarse**.
 - vi) **Mesiánico:** Hacen el **sacrificio** de poner fin a su vida por los demás, tras su victoria pueden renacer, o no.
- b) **Antihéroe:** Actúa en contra de la ley para completar sus encomiendas.
 - i) **Herido:** Su pasado le ha causado una herida con la que carga.
 - (1) **Moral:** Herida no tangible, psicológica.
 - (2) **Físico:** Herida visible en su cuerpo.
 - ii) **Trágico:** Producen rechazo en el espectador.

2) Rasgos

- a) **Género**
 - i) **Femenino:** Heroína.
 - ii) **Masculino:** Héroe.
- b) **Infancia:** Pasado que permite contextualizar acerca de los orígenes del héroe.
 - i) **Nacimiento singular:** Se presentan obstáculos o dificultades desde la concepción del héroe o su nacimiento es milagroso o inexplicable.
 - ii) **Pertenece a la nobleza:** Descendencia de la realeza o un alto cargo.
 - iii) **Se produce una profecía:** Visión que adelanta el futuro heroico del personaje.
- c) **Desvalimiento:** Situación de desamparo y falta de protección.
 - i) **Abandonado:** El personaje es abandonado por sus progenitores y es acogido por otros.
 - (1) **Criado por familia humilde**
 - (2) **Criado por animales**
 - ii) **Huérfano**
 - (1) **Un padre o madre:** Sólo tiene un progenitor.
 - (2) **Ningún padre:** Ha perdido ambos progenitores.
 - iii) **Incomprendido:** Su círculo no entiende la personalidad o deseos del personaje y lo encasilla como fuera de lo “normal”.
 - iv) **Injustamente tratado:** Por su círculo cercano o la sociedad.

- d) **Motivación:** Razón de ser que impulsa al protagonista a moverse y emprender cierta misión. Es lo que hace avanzar la trama.
- i) **Buscar:** Hace todo lo necesario para hallar un objetivo.
 - (1) **Inmortalidad:** Busca poner fin su condición humana.
 - (2) **Alguien:** Busca un ser vivo que se ha perdido, ha sido capturado o que no se encuentra a su alcance.
 - (3) **Algo:** Busca un objeto o persigue un deseo.
 - ii) **Descubrir:** Hace todo lo necesario para sacar a la luz un hecho oculto.
 - (1) **Orígenes:** Descubrir cuál es su procedencia.
 - (2) **Fuerza malvada:** Descubrir cuál es la fuerza malvada que amenaza una sociedad o a su persona.
 - iii) **Proteger:** Hace todo lo necesario para ayudar y defender alguien o algo.
 - (1) **Alguien:** Una persona, un animal, un ser animado y vivo, etc.
 - (2) **Algo:** Un objeto material o concepto intangible.
 - iv) **Servir:** Hace todo lo necesario para apoyar un propósito.
 - (1) **Una causa:** Razón o motivo justo que beneficia a un grupo social.
- e) **Cualidades:** Características físicas y/o psicológicas que definen al personaje.
- i) **Físicas:** Rasgos físicos característicos que sobresalen sobre los demás.
 - (1) **Sobrenatural:** Capacidad sobrenatural que resulta prodigiosa o divina.
 - ii) **Psicológicas:** Atributos de la personalidad del personaje.
 - (1) **Corazón puro:** La bondad y nobleza configuran la pureza del personaje.
 - (2) **Grandeza moral:** Cualidad justiciera y defensora que impulsa al personaje a luchar por lo que es considerado por correcto.
 - (3) **Belleza interior:** Capacidad de establecer vínculos personales y emocionales estrechos con los demás.
 - (4) **Tenacidad:** Determinación, valor y coraje a la hora de enfrentarse a retos y peligros.
- f) **Humanismo:** Condición mortal conmovedora que acerca al héroe al espectador.
- i) **Lágrimas:** Exteriorizan la sensibilidad del personaje.
 - ii) **Sufrimiento:** Angustia emocional o dolor físico.
 - iii) **Duda:** Vacilación e indecisión que frena al héroe temporalmente a avanzar.
 - iv) **Defectos:** Imperfecciones de la personalidad o físicas como una cicatriz.
- g) **Transformación:** Cambio que se produce en el personaje en el transcurso del relato, tanto físico como psicológico, para bien como para mal.
- i) **Interna:** Cambio psicológico y no tangible.
 - (1) **Maduración:** Se ha producido un aprendizaje y cambio en la personalidad del héroe, ya no es como era al empezar su historia.
 - (2) **Superación de trauma:** Sanación de heridas psicológicas.
 - (3) **Descubrimiento identidad:** Proceso de individuación por el cual el personaje se define con una identidad propia.
 - ii) **Externa:** Representación del cambio de manera visual.
 - (1) **Física:** Prueba tangible y visible del cambio.

3) Viaje

- a) **Primer acto:** Inicio de la película hasta el primer punto de giro.
 - i) **Mundo ordinario:** Lugar cotidiano o espacio conocido por el personaje desde donde parte hacia su aventura.
 - ii) **Llamada a la aventura:** Detonante o incitación, transmitida por un personaje externo o no, que causa que el protagonista se embarque en su aventura.
 - iii) **La ayuda sobrenatural:** Figura, habitualmente mentora, que proporciona consejos, conocimiento y amuletos vitales para que el héroe pueda completar su encomienda.
 - iv) **El cruce del primer umbral:** Paso del mundo ordinario al mundo extraordinario, es un punto de no retorno.
- b) **Segundo acto:** Nudo de la historia que transcurre entre el primer y segundo punto de giro.
 - i) **Las pruebas:** Serie de desafíos a los que se enfrenta el protagonista y que sirven a modo de entrenamiento para fortalecerse antes de la prueba final.
 - (1) **Aliados:** Conjunto de personajes que ayudan o empujan al héroe a completar sus objetivos.
 - (2) **Enemigos:** Personajes o fuerzas malignas que se anteponen para obstaculizar la aventura del protagonista.
 - (3) **Heridas:** Daño físico o moral que sufre el personaje durante esta etapa.
 - ii) **Descenso a los Infiernos:** Preparativos antes de la prueba suprema y acercamiento a ella.
 - iii) **La odisea:** Crisis central que pone en juego los aprendizajes y habilidades adquiridas por el héroe durante su aventura. Funciona como gran prueba.
 - (1) **Muerte:** Para completar su misión y en beneficio de los demás, el protagonista pone fin a su vida. Puede ser una muerte metafórica.
 - (2) **Sacrificio:** Para completar su misión, el personaje principal sacrifica algo preciado para él o ella.
 - iv) **Recompensa:** Tras la batalla, el protagonista obtiene un premio físico o moral de gran importancia.
- c) **Tercer acto:** Sección de la obra desde el segundo punto de giro hasta su final.
 - i) **El camino de regreso:** Viaje por el cual se vuelve a cruzar el umbral entre el mundo extraordinario al ordinario.
 - (1) **Huida:** El personaje debe escapar para volver a su hogar.
 - (2) **Rescate:** El protagonista necesita ayuda externa para poder regresar.
 - ii) **Resurrección:** Transfiguración suprema o renacimiento del héroe, ya no es la misma persona que al inicio de su aventura. Clímax del relato.
 - iii) **Regreso:** Vuelta literal, o no, al mundo ordinario desde donde partió.

13. Apéndice D. Volcado de datos

En la base de datos adjunta se puede comprobar la totalidad de datos recogidos junto a las anotaciones realizadas durante el visionado de las películas. Estas sirvieron para desglosar los resultados y proceder con la posterior discusión. En este apéndice se encuentra tanto una tabla general que contrapone a los 10 héroes y heroínas analizadas, como una hoja individual para cada uno de ellos.

FICHA DE ANÁLISIS			ARIEL	CODY	BELLA	ALADDÍN	SIMBA	POCAHONTAS	QUASIMODO	HÉRCULES	MULÁN	TARZÁN	TOTAL	%		
Tipología	Héroe	Resuelto	Activo	X	X	X	X	-	X	X	X	X	9	90%		
		Reticente	Pasivo	-	-	-	-	X	-	-	-	-	1	10%		
		Sociable	Integrante de la sociedad	X	X	X	-	X	X	-	X	X	X	8	80%	
		Solitario	Alejado de la sociedad	-	-	-	X	-	-	X	-	-	-	2	20%	
		Catalizador	Transforma a otros	-	-	X	X	-	X	-	-	X	X	5	50%	
		Mesiánico	Sacrificio	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0%	
	Antihéroe	Herido	Moral	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0%	
			Físico	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0%	
Trágico			-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0%		
			-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0%		
Rasgos	Género	Femenino		X	-	X	-	-	X	-	-	X	-	4	40%	
		Masculino		-	X	-	X	X	-	X	X	-	X	6	60%	
	Infancia	Nacimiento singular		-	-	-	-	-	-	X	X	-	X	3	30%	
		Pertenece a la nobleza		X	-	-	-	X	X	-	X	-	X	5	50%	
		Se produce una profecía		-	-	-	-	-	-	-	X	-	-	1	10%	
	Desvalimiento	Abandonado	Criado por familia humilde	-	-	-	-	-	-	-	X	-	-	1	10%	
			Criado por animales	-	-	-	-	X	-	-	-	-	X	2	20%	
		Huérfano	Un padre o madre	X	X	X	-	X	X	-	-	-	-	5	50%	
			Ningún progenitor	-	-	-	X	-	-	X	-	-	X	3	30%	
		Incomprensido		X	-	X	X	X	X	X	X	X	X	9	90%	
		Injustamente tratado		X	X	X	X	X	-	X	X	X	X	9	90%	
	Motivación	Buscar	Inmortalidad	-	-	-	-	-	-	-	X	-	-	1	10%	
			Alguien	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-	1	10%	
			Algo	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%	
		Descubrir	Orígenes	-	-	-	-	-	-	-	-	X	-	X	2	20%
			Fuerza malvada	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0%
		Proteger	Alguien	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%
			Algo	-	-	-	-	X	X	-	-	-	-	-	2	20%
		Servir	Una causa	-	X	-	-	X	X	-	X	X	X	6	60%	
	Cualidades	Físicas	Sobrenatural	X	X	-	-	-	X	X	X	-	X	6	60%	
			Corazón puro	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%	
		Psicológicas	Grandeza moral	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%	
			Belleza interior	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%	
			Tenacidad	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%	
	Humanismo	Lágrimas		X	X	X	-	X	X	X	-	X	-	7	70%	
		Sufrimiento		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%	
		Duda		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%	
		Defectos		X	X	-	X	X	X	X	-	X	X	8	80%	
Transformación	Interna	Maduración	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%		
		Superación de trauma	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%		
	Descubrimiento identidad	X	-	-	X	X	X	X	X	X	X	X	8	80%		
Externa	Física	X	-	X	X	X	X	-	X	X	X	8	80%			
Viaje	Primer acto	Mundo ordinario		X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%		
		Llamada a la aventura		X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%		
		La ayuda sobrenatural		X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%		
		El cruce del primer umbral		X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%		
	Segundo acto	Las pruebas	Aliados	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%	
			Enemigos	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%	
			Heridas	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%	
		Descenso a los Infiernos		X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%		
		La odisea	Muerte	X	-	X	X	X	-	X	-	X	X	7	70%	
			Sacrificio	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%	
	Recompensa		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%		
	Tercer acto	El camino de regreso	Huida	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0%	
			Rescate	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%	
		Resurrección		X	-	X	X	X	X	X	X	X	X	9	90%	
	Regreso		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10	100%		

Tabla D1. Resultados contrapuestos de los protagonistas de las películas de Walt Disney Animation Studios estrenadas entre 1989 y 1999. Elaboración propia.

1989		La sirenita (Clements & Musker, 1989)- Ariel		Resultado	Comentarios			
Tipología	Héroe	Resuelto	Activo	X	Motivada por sus propios deseos de acercarse cada vez más al mundo humano			
		Reticente	Pasivo	-				
		Sociable	Integrante de la sociedad	X	Aunque no realiza la aventura totalmente en solitario, siempre está acompañada por aliados			
		Solitario	Alejado de la sociedad	-				
		Catalizador	Transforma a otros	-				
	Antihéroe	Herido	Moral	-				
			Físico	-				
Trágico			-					
Rasgos	Género	Femenino		X				
		Masculino		-				
	Infancia	Nacimiento singular			-	Lo desconocemos		
		Pertenece a la nobleza			X	Hija del rey de <i>Atlántica</i>		
		Se produce una profecía			-	No se produce una profecía, sino un trato con <i>Úrsula</i> que definirá su futuro		
	Desvalimiento	Abandonado	Criado por familia humilde		-	No abandono		
			Criado por animales		-			
		Huérfano	Un padre o madre		X	Padre soltero		
			Ningún progenitor		-			
	Incomprendido			X	Quiere ser parte del mundo humano y Sebastián intenta convencerla de que no lo haga; su padre es quien menos lo entiende			
	Injustamente tratado			X	Tritón destruye la estatua de Eric como castigo y la sobreprotege			
	Motivación	Buscar	Inmortalidad		-			
			Alguien		-			
			Algo		X	Intangible: Formar parte de la vida humana y buscar conocimiento de este mundo		
		Descubrir	Orígenes		-	Quiere descubrir el universo humano y aprender sobre él		
			Fuerza malvada		-			
		Proteger	Alguien		X	Durante el tercer acto a su padre y a Eric de <i>Úrsula</i>		
			Algo		-			
	Servir	Una causa		-				
	Cualidades	Físicas	Sobrenatural		X	Es una sirena, algo normal en su comunidad, pero sobrenatural entre humanos		
			Corazón puro		X	Los gestos cariñosos del perro Max con Ariel frente al rugido con Vanessa define su pureza		
		Psicológicas	Grandeza moral		X	Lucha contra <i>Úrsula</i> en cuanto la informan de que Eric ha sido hechizado y defiende a su padre		
			Belleza interior		X	Establece lazos estrechos sin poder pronunciar palabra		
			Tenacidad		X	Lucha por sus sueños sin importar desobedecer a su padre		
	Humanismo	Lágrimas			X	Cuando destruye estatua y cuando Eric se va a casar con Vanessa		
		Sufrimiento			X	Angustia por no poder expresarse y por ver a Eric comprometerse con otra chica		
		Duda			X	Duda si aceptar el trato de <i>Úrsula</i>		
Defectos			X	Es desobediente e impulsiva				
Transformación	Interna	Maduración		X	Aprende de sus errores (aceptar la propuesta <i>Úrsula</i> , no escuchar a su padre, etc.)			
		Superación de trauma		X	Sana y fortalece la relación con su padre			
		Descubrimiento identidad		X	Encuentra su lugar entre los seres humanos			
	Externa	Física		X	Condición humana: piernas			
Viaje	Primer acto	Mundo ordinario			X	Presentación de <i>Atlántica</i> , el mundo ordinario para ella		
		Llamada a la aventura			X	Fascinada por la fiesta en el barco. Salvar a Eric detona que quiera ir más allá para formar parte del mundo humano		
		La ayuda sobrenatural			X	El trato mágico con la bruja <i>Úrsula</i> y Sebastián como mentor		
		El cruce del primer umbral			X	Consigue piernas y se adentra al mundo humano		
	Segundo acto	Las pruebas	Aliados		X	Principalmente Sebastián junto a Flounder y Scuttle	Pruebas: Aprender a caminar con dos piernas, intentar que Eric la bese y romper la maldición durante 3 días, parar la boda entre Eric y Vanessa	
			Enemigos		X	<i>Úrsula</i> y sus secuaces; su padre como enemigo		
			Heridas		X	Herida física: perder su voz / Herida psicológica: ver cómo Eric se va a casar con Vanessa		
		La odisea	Descenso a los Infiernos			X	Nada hasta el barco donde se celebra la boda y luego desciende literalmente al fondo del mar hacia la odisea	Odisea: Ariel se enfrenta a las consecuencias del pacto con <i>Úrsula</i>
			Muerte		X	A diferencia de la obra original, la joven sirena no muere literalmente, pero su vida entre los humanos sí		
		Sacramento			X	Sacrifica su condición humana y se convierte en prisionera (además Tritón se sacrifica posteriormente por su hija)		
Recompensa			X	Tritón ocupa su lugar como prisionero de <i>Úrsula</i> , la recompensa final no llega hasta que la derrotan				
Tercer acto	El camino de regreso	Huida		-		Regreso: Enfrentamiento final con <i>Úrsula</i> tras apoderarse del tridente		
		Rescate		X	Eric ayuda a matar a <i>Úrsula</i> clavándole el mástil de un barco abandonado			
	Resurrección			X	Tritón la convierte en humana (transformación física) + maduración del personaje			
Regreso			X	Regreso a su mundo extraordinario y matrimonio				

Tabla D2. Resultados de la heroína Ariel de la película *La sirenita* (Clements & Musker, 1989). Elaboración propia.

1990		Los rescatadores en Cangurolandia (Butoy & Gabriel, 1990) - Cody		Resultado	Comentarios			
Tipología	Héroe	Resuelto	Activo	X	Héroe activo dentro de sus límites, depende bastante de la ayuda externa			
		Reticente	Pasivo	-	Descartamos pasividad porque no está cegado por sus dudas			
		Sociable	Integrante de la sociedad	X	Se aleja del mundo humano hacia el animal y vive la aventura en solitario			
		Solitario	Alejado de la sociedad	-				
		Catalizador	Transforma a otros	-				
		Mesiánico	Sacrificio	-				
	Antihéroe	Herido	Moral	-				
			Físico	-				
Trágico			-					
Rasgos	Género	Femenino		-				
		Masculino		X				
	Infancia	Nacimiento singular			-			
		Pertenece a la nobleza			-			
		Se produce una profecía			-			
	Desvalimiento	Abandonado	Criado por tanna		-			
			Criado por animales		-			
		Huérfano	Un padre o madre	X	Madre soltera			
			Ningún progenitor		-			
		Incomprendido			-	No lo vemos interactuar con otros humanos como para saber si es incomprendido o no		
		Injustamente tratado			X	Es secuestrado y se encuentra en situación de desamparo y falta de protección		
	Motivación	Buscar	Inmortalidad		-			
			Alguien		-			
			Algo		X	El bienestar de los animales		
		Descubrir	Orígenes		-			
			Fuerza malvada		-			
		Proteger	Alguien		X	Específicamente al águila <i>Marahute</i> y sus huevos y en general a cualquier animal		
			Algo		-			
		Servir	Una causa		X	En contra de la caza		
	Cualidades	Físicas	Sobrenatural		X	Puede comunicarse con el mundo animal (los animales sólo hablan con él)		
		Psicológicas	Corazón puro		X	Buenas intenciones con los personajes, los desea proteger y salvar		
			Grandeza moral		X	Lucha por lo correcto y defiende sus causas justas dentro de sus limitaciones		
			Belleza interior		X	Representado por el vínculo emocional con el águila		
			Tenacidad		X	Determinación por huir de la cárcel animal de McLeach, asegurarse de que los huevos están salvaguardados y proteger al águila		
	Humanismo	Lágrimas			X	Tras ir a visitar los huevos del águila real		
		Sufrimiento			X	Es secuestrado		
		Duda			X	Duda si lo que le dice McLeach sobre haber matado el águila es verdad o no y se desespera cuando le capturan por segunda vez		
		Defectos			X	Fácil de engañar por su inocencia: cree a McLeach cuando le dice que ya ha matado al águila como trampa		
	Transformación	Interna	Maduración		X	Experiencia de vida, aprende a desconfiar de la gente y que hay mal en el mundo		
			Superación de trauma		X	Ser secuestrado y pensar que el águila ha sido asesinada		
			Descubrimiento identidad		-	Aún es un niño, le queda mucho por aprender		
		Externa	Física		-			
	Viaje	Primer acto	Mundo ordinario			X	Su casa con su madre (el mundo humano) y su buena relación con los animales	
			Llamada a la aventura			X	El canguro <i>Faloo</i> le informa que el águila dorada ha sido atrapada y él es el único que puede salvarla	
			La ayuda sobrenatural			X	El propio águila lo salva de la caída del risco y posteriormente recibirá la ayuda externa de <i>Los Rescatadores</i> ; le otorga la pluma	
			El cruce del primer umbral			X	Cae en la trampa de caza de McLeach y es secuestrado	
Segundo acto		Las pruebas	Aliados		X	Los animales que están secuestrados con él, los rescatadores Bernardo y Bianca, Jake, Wilbur, el águila, todos los animales	Pruebas: Intentar escapar de la prisión de McLeach y ser descubierto varias veces; engaño de McLeach como prueba	
			Enemigos		X	McLeach y su secuaz la lagarta Joanna		
			Heridas		X	Herida psicológica: Ser secuestrado y pensar que el águila <i>Marahute</i> ha sido cazada		
		Descenso a los infiernos			X	Va al nido del águila a comprobar que los huevos están bien, después de haber sido engañado con que el águila está muerta		
		La odisea	Muerte		-		Odisea: Vuelven a ser atrapados y Cody sufre una crisis porque pierde la esperanza momentáneamente	
			Sacrificio		X	Sacrifica su libertad (nuevamente) para asegurarse que los huevos están a salvo		
Recompensa			X	Los huevos están a salvo gracias a Bernardo, y Cody junto a <i>Marahute</i> , Bianca y Jake ganan la esperanza de ser salvados				
Tercer acto		El camino de regreso	Huida		-		Regreso: Enfrentamiento final con McLeach en el río	
			Rescate		X	Rescate de Bernardo y <i>Marahute</i> , quien evita que Cody sea arrastrado por la corriente hasta la cascada		
		Resurrección			-	Hay un cambio, pero no es muy obvio, ¿más aventuras por vivir?. Renacimiento de Bernardo: "eres en verdad el héroe del día"		
		Regreso			X	Vuelo encima de <i>Marahute</i> : "Vamos <i>Marahute</i> , vamos todos a casa"		

Tabla D3. Resultados del héroe Cody de la película *Los rescatadores en Cangurolandia* (Butoy & Gabriel, 1990). Elaboración propia.

1991 <i>La bella y la bestia</i> (Trousdale & Wise, 1991) - Bella		Resultado	Comentarios			
Tipología	Héroe	Resuelto	Activo	X	Va en búsqueda de su padre, decide tomar su lugar, cura a Bestia del ataque de los lobos, intenta salvar a Bestia de Gastón, etc.	
		Reticente	Pasivo	-		
		Sociable	Integrante de la sociedad	X	Se separa de su pequeño pueblo para vivir su aventura en el castillo y, tras romper el hechizo, ambos mundos se fusionan	
		Solitario	Alejado de la sociedad	-		
		Catalizador	Transforma a otros	X	Produce el mayor cambio sobre Bestia	
	Mesiánico	Sacrificio	-			
Antihéroe	Herido	Moral		-		
		Físico		-		
	Trágico		-			
Rasgos	Género	Femenino		X		
		Masculino		-		
	Infancia	Nacimiento singular		-		
		Pertenece a la nobleza		-		
		Se produce una profecía		-	Se produce una maldición sobre Bestia	
	Desvalimiento	Abandonado	Criado por familia humilde		-	
			Criado por animales		-	
		Huérfano	Un padre o madre	X	No tiene madre	
			Ningún progenitor		-	
		Incomprendido		X	Fuera de lugar en su pueblo, es catalogada como "rara" por leer	
	Injustamente tratado		X	La encierran por loca		
	Motivación	Buscar	Inmortalidad		-	
			Alguien	X	Busca a su padre que ha desaparecido en el bosque como motivación desencadenante de la trama	
			Algo	X	Desea vivir aventuras y tener una vida más allá de las limitaciones de su pequeño pueblo: <i>Bella (repetición)</i>	
		Descubrir	Orígenes		-	
			Fuerza malvada		-	
		Proteger	Alguien	X	Toma el lugar de su padre en el castillo para protegerle y finalmente procura proteger a Bestia del pueblo	
			Algo		-	
	Servir	Una causa		-		
	Cualidades	Físicas	Sobrenatural		-	
			Corazón puro	X	Representado en la escena cuando puede volver a casa, pero decide quedarse para auxiliar a Bestia y curar sus heridas	
		Psicológicas	Grandeza moral	X	Defiende a su padre cuando lo toman por loco e intenta convencer a los aldeanos que Bestia no es un monstruo	
			Belleza interior	X	Mensaje de la película	
			Tenacidad	X	Luchadora, se impone ante las órdenes de Bestia e intenta hacer entrar en razón al pueblo	
	Humanismo	Lágrimas		X	Al tomar el puesto de su padre como prisionera y al perder a Bestia	
		Sufrimiento		X	Por no poder ver a su padre y por ver a Bestia morir	
		Duda		X	Duda por unos segundos si sustituir a su padre como prisionera o no, o si dejar a Bestia herido en la nieve	
		Defectos		-	Es curiosa yendo al ala oeste, pero no es ningún defecto	
	Transformación	Interna	Maduración	X	Sus experiencias en el castillo la hacen madurar	
			Superación de trauma	X	Aprende a no juzgar por las apariencias	
			Descubrimiento identidad		-	Tiene clara su identidad y deseos desde un principio
		Externa	Física	X	Mediante la ropa (de aldeana a princesa) y sus diferentes colores	
	Viaje	Primer acto	Mundo ordinario		X	El pueblo donde viven
Llamada a la aventura				X	Sale a buscar a su padre que se ha perdido en el bosque	
La ayuda sobrenatural				X	No hay un mentor que destaque, pero la señora Potts es quien anima a la heroína cuando se convierte en prisionera	
El cruce del primer umbral				X	Entrada al castillo (para ella, el mundo extraordinario) - ocurre antes que la ayuda sobrenatural	
Segundo acto		Las pruebas	Aliados	X	Todos los objetos vivos del castillo	Pruebas: Aceptar que es prisionera de Bestia de por vida sin poder ver más a su padre, enfrentarse a los lobos en el bosque, ver a su padre caer sufrir, enamorarse como prueba, etc.
			Enemigos	X	Principalmente Gastón, junto al pueblo que no la comprende y quiere matar a Bestia + los lobos como enemigos	
			Heridas	X	Herida psicológica: no poder volver a ver su padre	
		Descenso a los infiernos		X	Bella queda libre y vuelve a casa para cuidar de su padre enfermo	
		La odisea	Muerte	X	Muerte metafórica: La vida recluida de Bella, alejada de los problemas	Odisea: Encierra a Bella y Maurice por locos al hablar sobre Bestia y el pueblo va de camino a atacar el castillo
			Sacrificio	X	Sacrifica la protección de Bestia al desvelarle con el espejo mágico, quien no sabe que lo van a atacar	
Recompensa		X	La taza Chip los rescata (libertad como recompensa) y finalmente Gastón muere y los protagonistas vuelven a estar juntos			
Tercer acto	El camino de regreso	Huida		-	Regreso: Ataque al castillo y enfrentamiento entre Gastón y Bestia, que concluye con la transformación de Bestia	
		Rescate	X	Bella es la rescatadora y Bestia el rescatado + Paralelamente ambos son ayudados por los objetos del castillo		
	Resurrección		X	Principalmente esta fase la sufre Bestia, mientras que Bella renace como la responsable de romper la maldición y princesa		
Regreso		X	El mundo encantado por la maldición se rompe y se convierte en el mundo ordinario			

Tabla D4. Resultados de la heroína Bella de la película *La bella y la bestia* (Trousdale & Wise, 1991). Elaboración propia.

1992	Aladdín (Clements & Musker, 1992) - Aladdín		Resultado	Comentarios			
Tipología	Héroe	Resuelto	Activo	X	Tiene iniciativa e instinto de supervivencia		
		Reticente	Pasivo	-			
		Sociable	Integrante de la sociedad	-			
		Solitario	Alejado de la sociedad	X	Empieza siendo un ladrón enfrentado a la sociedad, su aventura es dentro de un grupo y termina formando parte de él		
		Catalizador	Transforma a otros	X	Ayuda a transformar al Genio (le otorga su libertad) y motiva a que el Sultán cambie la ley		
		Mesiánico	Sacrificio	-			
	Antihéroe	Herido	Moral	-			
Físico			-				
Trágico			-				
Rasgos	Género	Femenino		-			
		Masculino		X			
	Infancia	Nacimiento singular			-	Se desconoce	
		Pertenece a la nobleza			-		
		Se produce una profecía			-		
	Desvalimiento	Abandonado	Criado por familia humilde		-		
			Criado por animales		-		
		Huérfano	Un padre o madre		-		
			Ningún progenitor		X		
		Incomprendido			X	Lo encasillan como una "rata callejera"	
	Injustamente tratado			X	Enfrentado a la sociedad + no puede casarse con <i>Jasmine</i> por las normas impuestas		
	Motivación	Buscar	Immortalidad		-		
			Alguien		-		
			Algo		X	Sobrevivir y posteriormente el amor de <i>Jasmine</i>	
		Descubrir	Orígenes		-		
			Fuerza malvada		-		
			Alguien		X	A Ágrabah (especialmente el Genio, Jasmine y el Sultán) de Jafar	
		Proteger	Algo		-		
	Una causa			-			
	Cualidades	Físicas	Sobrenatural		-	Destaca su ingenio como habilidad prodigiosa	
			Corazón puro		X	"Un diamante en bruto" representado cuando cede su comida a los niños de la calle	
		Psicológicas	Grandeza moral		X	Aunque roba para sobrevivir, tiene conocimiento de lo que es correcto y lo que no	
			Belleza interior		X	Representado por su amistad con el Genio y otorgarle su libertad	
			Tenacidad		X	Vuelve una y otra vez a palacio para ayudar a los demás, se enfrenta a ellos con astucia	
					-	Se emociona al liberar al Genio, pero nunca llega a llorar	
	Humanismo	Lágrimas			-		
		Sufrimiento			X	Físico: Ahogamiento / Psicológico: pelearse con Genio, perder la lámpara, no poder casarse con Jasmine	
Duda			X	Duda sobre si vivir una mentira es lo correcto			
Defectos			X	Mentir			
Transformación	Interna	Maduración		X	Aprende de sus errores (mentiras) y a ser él mismo		
		Superación de trauma		X	Reconciliación con Genio y enfrentarse a las consecuencias de sus mentiras		
		Descubrimiento identidad		X	Aprende a ser él mismo y descubre que mentir no ayuda		
	Externa	Física		X	Ropaje de príncipe en su boda		
Viaje	Primer acto	Mundo ordinario			X	Las calles de Ágrabah	
		Llamada a la aventura			X	Conoce a Jafar disfrazado como un anciano que le ofrece una misión a cambio de liberarlo de prisión	
		La ayuda sobrenatural			X	Encuentro con la alfombra mágica y el <i>Genio</i> , ambos le ayudan a salir de la cueva	
		El cruce del primer umbral			X	El mundo extraordinario es su vida como príncipe que comienza al pedir su primer deseo	
	Segundo acto	Las pruebas	Aliados		X	Abú, la alfombra mágica, Genio, Jasmine y el Sultán	
			Enemigos		X	Jafar e Iago	
		Heridas	Físicas: Casi muere ahogado / Psicológicas: Le corroe la culpabilidad por recurrir a las mentiras			X	
			Tras ser casi ahogado vuelve a palacio (Infierno) donde Jafar toma el control de la lámpara y destierra a Aladdín			X	
			Muerte metafórica: Muere la figura del príncipe Alí			X	
	La odisea	Muerte		X	Sacrifica su último deseo para liberar a Genio		
	Sacrificio		X	Tras derrotar a Jafar, su recompensa es el amor de Jasmine			
Tercer acto	Recompensa			X			
	El camino de regreso	Huida		-			
		Rescate		X	Sultán rescata a Aladdín cambiando la ley (Otros rescates previos: rescate del ahogamiento y de ser congelado)		
	Resurrección			X	Aprende a dejar de aparentar y aceptarse por lo que es (pobre) + Genio también sufre una resurrección como un ser libre		
Regreso			X	No regresa a las calles, pero sí que regresa a ser él mismo sin depender de los deseos del Genio; Matrimonio			

Tabla D5. Resultados del héroe Aladdín de la película *Aladdín* (Clements & Musker, 1992). Elaboración propia.

1994		El rey león (Allers & Munkoff, 1994) - Simba		Resultado	Comentarios		
Tipología	Héroe	Resuelto	Activo	-	Puede parecer que empieza siendo activo, pero se estanca en su culpabilidad		
		Reticente	Pasivo	X	Rehuye de su manada y responsabilidades hasta que llega Nala, y Rafiki le ayuda a recapacitar		
		Sociable	Integrante de la sociedad	X	Comienza rodeado por los suyos y se aleja hasta que decide volver para reclamar lo que le pertenece		
		Solitario	Alejado de la sociedad	-			
		Catalizador	Transforma a otros	-			
		Mesiánico	Sacrificio	-			
Tipología	Antihéroe	Herido	Moral	-			
			Físico	-			
		Trágico		-			
Rasgos	Género	Femenino		-			
		Masculino		X			
	Infancia	Nacimiento singular		-	Nacimiento ordinario, lo que se presenta de manera majestuosa con la escena introductoria		
		Pertenece a la nobleza		X	Hijo del rey		
		Se produce una profecía		-			
	Desvalimiento	Abandonado	Criado por familia humilde	-			
			Criado por animales	X	Criado desde niñez a adultez por otros animales que no son sus padres, pero no a causa de un abandono directo		
		Huérfano	Un padre o madre	X	Su padre Mufasa es asesinado en el transcurso de la película		
			Ningún progenitor	-			
			Incomprensido	X	Nala no entiende su rechazo hacia volver a casa, tampoco Timón ni Pumba		
	Injustamente tratado	X	Manipulación psicológica por parte de Scar, además de tratarse mal a él mismo				
	Motivación	Buscar	Inmortalidad	-			
			Alguien	-			
			Algo	X	Quiere cumplir con su labor como heredero al trono, pero aún es demasiado joven		
		Descubrir	Orígenes	-			
			Fuerza malvada	-			
		Proteger	Alguien	X	Posteriormente busca proteger a los habitantes de su reino de Scar y las hienas		
			Algo	X	Además de proteger su puesto como rey		
	Servir	Una causa	X	Servir como rey y gobernar con el objetivo de que continúe el ciclo de la vida			
	Cualidades	Físicas	Sobrenatural		-		
			Psicológicas	Corazón puro	X	Su nobleza como heredero le impulsan a volver a casa y salvar a su reinado de las garras de Scar	
		Grandeza moral		X	Defiende su reinado poniendo en peligro su vida y quiere hacer justicia por el asesinato de Mufasa		
		Belleza interior		X	Conecta con Timón y Pumba en lugar de comérselos y hace amistades con animales que no son de su especie		
		Tenacidad		X	Determinación por ser el rey de la <i>Roca del Rey</i> , coraje por enfrentarse a su pasado y valor por volver para enfrentarse a Scar		
Humanismo	Lágrimas		X	Con la muerte de Mufasa			
	Sufrimiento		X	Culpabilidad, atormentado por su pasado que causa un gran rechazo a la aventura cuando Nala le pide que vuelva a casa			
	Duda		X	Duda si volver a su hogar (<i>Roca del Rey</i>) para enfrentarse a su tío Scar			
	Defectos		X	De pequeño farda y hace burlas por ser futuro rey, de mayor es incapaz de enfrentarse a sus miedos (momentáneamente)			
Transformación	Interna	Maduración	X	Crece con la historia: se enfrenta a su pasado - de la niñez a la adultez			
		Superación de trauma	X	Vuelve a su reino a ocupar su lugar tras recuperar su honor como hijo del rey			
		Descubrimiento identidad	X	Descubre que su tío fue el culpable de su trauma (muerte de su padre Mufasa)			
	Externa	Física	X	De cachorro a león			
Viaje	Primer acto	Mundo ordinario		X	La <i>Roca del Rey</i> y el reino en armonía cuando Simba es cachorro		
		Llamada a la aventura		X	Con la muerte de Mufasa, Simba está obligado a ejercer como rey, pero lo rechaza al creer que ha matado a su padre		
		La ayuda sobrenatural		X	Posterior: El fantasma de Mufasa le hace entrar en razón junto a la guía de Rafiki		
		El cruce del primer umbral		X	Scar convence a Simba de que es culpable de matar a Mufasa y el cachorro huye a tierras desconocidas		
	Segundo acto	Las pruebas	Aliados	X	Timón, Pumba, Nala, Zazu, Rafiki, Mufasa, su madre y el resto de leonas		
			Enemigos	X	Scar y las hienas		
			Heridas	X	Gran herida psicológica: generación de un trauma		
		Descenso a los Infiernos		X	Nala descubre que Simba está vivo y le implora que vuelva para reinar; se produce la ayuda sobrenatural y Simba decide volver		
		La odisea	Muerte	X	Muerte de un estilo de vida alejado de las preocupaciones		
			Sacrificio	X	Sacrifica la reputación y respeto que tienen de él como futuro rey al confesar que mató a su padre		
	Recompensa		X	Recompensa moral: Simba se libera de su pasado y recupera su honor y lugar como rey al ser Scar el asesino			
	Tercer acto	El camino de regreso	Huida	-			
Rescate			X	Recibe ayuda de sus aliados para enfrentarse a las hienas y finalmente las hienas matan a Scar			
Resurrección		X	Simba se convierte en rey desde el momento en el que ruga				
Regreso		X	El reino vuelve a su estado ordinario y se restaura el ciclo de la vida con la bienvenida de un nuevo heredero al trono				

Tabla D6. Resultados del héroe Simba de la película *El rey león* (Allers & Munkoff, 1994). Elaboración propia.

1995 Pocahontas (Gabriel & Goldberg, 1995) - Pocahontas		Resultado	Comentarios			
Tipología	Héroe	Resuelto	Activo	X	La curiosidad por los colonos la mueve, además de su espíritu justiciero	
		Reticente	Pasivo	-		
		Sociable	Integrante de la sociedad	X	Se separa de su tribu para acercarse a John Smith	
		Solitario	Alejado de la sociedad	-		
		Catalizador	Transforma a otros	X	Tiene la capacidad de hacer recapacitar a los dos grupos enfrentados	
	Antihéroe	Herido	Moral	-		
			Físico	-		
	Trágico	-				
Rasgos	Género	Femenino		X		
		Masculino		-		
	Infancia	Nacimiento singular		-	Se desconoce	
		Pertenece a la nobleza		X		
		Se produce una profecía		-	Sueño recurrente que toma sentido cuando avanza la historia, pero nunca predice su futuro	
	Desvalimiento	Abandonado	Criado por familia humilde	-	No es abandonada	
			Criado por animales	-		
		Huérfano	Un padre o madre	X	Sólo tiene padre	
			Ningún progenitor	-		
		Incomprensido		X	Su tribu no entiende su predisposición por John Smith	
	Injustamente tratado		-	Los colonos no llegan a atacarla a ella directamente, sino a su tribu como grupo por lo que se descarta		
	Motivación	Buscar	Inmortalidad	-		
			Alguien	-		
		Descubrir	Algo	X	Inicialmente está buscando su propio camino; encaminar su vida por cuenta propia	
			Orígenes	-		
		Proteger	Fuerza malvada	-		
	Alguien		X	A John Smith ante la sentencia de su padre		
	Servir	Algo	X	La naturaleza y los seres vivos		
		Una causa	X	Mensaje ecologista + el entendimiento entre su tribu y los ingleses		
	Cualidades	Físicas	Sobrenatural	X	Capacidad de comunicarse con John Smith mágicamente	
			Corazón puro	X	Ecologista + perdona a Thomas por la muerte de Kocoum	
		Psicológicas	Grandeza moral	X	Justiciera y defensora de todo lo que le rodea	
			Belleza interior	X	Forja una conexión con todo ser vivo que la conoce (seres humanos, animales, vegetación, etc.)	
			Tenacidad	X	Su persistencia por parar el conflicto la impulsa a interponerse ante la ejecución de <i>John Smith</i>	
	Humanismo	Lágrimas		X	Cuando visita a John Smith, cuando habla de su ejecución y cuando se despiden	
		Sufrimiento		X	Muerte de Kocoum, enfrentamiento entre ambos grupos, posible ejecución y despedida de John Smith	
		Duda		X	En la canción <i>Río abajo</i> se cuestiona si debe seguir el camino impuesto por la tradición o el que ella elija	
		Defectos		X	Desobedece a su padre, que la considera una necia por acercarse a un hombre inglés	
	Transformación	Interna	Maduración	X	Continúa siendo una chica con espíritu libre, pero su contacto con los ingleses la ha responsabilizado	
			Superación de trauma	X	No sigue las normas y tradiciones impuestas, ha sanado esa carga existencial	
			Descubrimiento identidad	X	Decide quedarse en su tierra porque ha descubierto su lugar	
		Externa	Física	X	A través del colgante reparado de su madre se representa su adultez	
	Viaje	Primer acto	Mundo ordinario		X	Su tribu y las tradiciones que la rodean, se encuentra en un momento donde debe decidir sobre su futuro
Llamada a la aventura				X	Debe decidir si tomar el camino fácil y casarse con Kocoum o emprender su propio camino	
La ayuda sobrenatural				X	Abuela Sauce y sus sabios consejos	
El cruce del primer umbral				X	Se acerca hacia las "nubes extrañas" (barcos ingleses) y se encuentra con John Smith	
Segundo acto		Las pruebas	Aliados		X	Especialmente John Smith, Flit, Meeko y la abuela Sauce, también Nakoma y posteriormente Thomas
			Enemigos		X	Gobernador Ratcliffe y el choque entre grupos (su padre llega a ser visto como un enemigo por ella)
			Heridas		X	Psicológica: ver como hieren a John Smith y matan a Kocoum / Metafórica: Se rompe el colgante
		Descenso a los infiernos		X	Pocahontas se reúne con John Smith en el árbol de la abuela Sauce y le explica el poder de los actos	
		La odisea	Muerte		-	Kocoum
		Sacrificio		X	Sacrifica el respeto de su padre y tribu al haber estado relacionada con el enemigo	
Recompensa			X	Encontrar su camino como recompensa, su sueño sobre la fecha de la brújula toma sentido + recompensa posterior al frenar el enfrentamiento		
Tercer acto	El camino de regreso	Huida		-		
		Rescate		X	John Smith protege al padre de Pocahontas y los ingleses aprisionan al Gobernador Ratcliffe (Pocahontas como rescatadora)	
	Resurrección		X	Consigue frenar la sentencia de John Smith y adopta una visión más amplia y sabia de la vida, representado con el viento y las hojas + colgante		
	Regreso		X	Pocahontas decide regresar a su mundo ordinario (su tribu) y se despide de John Smith		

Tabla D7. Resultados de la heroína Pocahontas de la película *Pocahontas* (Gabriel & Goldberg, 1995). Elaboración propia.

1996 <i>El jorobado de Notre Dame</i> (Trousdale & Wise, 1996) - Quasimodo			Resultado	Comentarios		
Tipología	Héroe	Resuelto	Activo	X	Aunque inicialmente le invade la duda, se mueve de manera activa para ayudar a los demás	
		Reticente	Pasivo	-		
		Sociable	Integrante de la sociedad	-		
		Solitario	Alejado de la sociedad	X	Persona aislada que termina formando parte de la sociedad	
		Catalizador	Transforma a otros	-	Su transformación es superior que el resto	
		Mesiánico	Sacrificio	-	Se sacrifica sin llegar a poner fin a su vida	
	Antihéroe	Herido	Moral	-		
		Físico	-			
		Trágico	-			
Rasgos	Género	Femenino		-		
		Masculino		X		
	Infancia	Nacimiento singular		X	Obstáculos para sobrevivir desde su nacimiento a causa de la caza de los gitanos	
		Pertenece a la nobleza		-		
		Se produce una profecía		-		
	Desvalimiento	Abandonado	Criado por familia humilde		-	Criado por el enemigo: Frollo
			Criado por animales		-	
		Huérfano	Un padre o madre		-	
			Ningún progenitor		X	Padres asesinados
		Incomprendido		X	El propio Quasimodo se considera fuera de lo normal porque es lo que le han inculcado	
		Injustamente tratado		X	Humillado públicamente por el pueblo parisino	
	Motivación	Buscar	Inmortalidad		-	
			Alguien		-	
			Algo		X	Desea vivir en libertad como uno más
		Descubrir	Orígenes		-	
			Fuerza malvada		-	
			Alguien		X	Proteger y ayudar a Esmeralda en agradecimiento
	Servir	Algo		-		
		Una causa		-		
	Cualidades	Físicas	Sobrenatural		X	Su deformidad lo caracteriza, considerado como fuera de lo normal (sobrenatural) + fuerza bestial
			Corazón puro		X	Inocencia por falta de experiencia de vida y bondad: tras el daño causado por Frollo le es imposible hacerle daño
		Psicológicas	Grandeza moral		X	Inspirado por el alma justiciera de Esmeralda, defiende lo correcto
			Belleza interior		X	Escena introductoria ayudando al pájaro
			Tenacidad		X	Se antepone ante los retos y dificultades que se le presentan para luchar por los demás y su libertad
	Humanismo	Lágrimas		X	Tras ser humillado después del festival y al ver a Febo y Esmeralda besarse	
		Sufrimiento		X	Le angustia vivir atrapado en el campanario, se ríen de él y sufre por desamor	
		Duda		X	Desde un inicio duda si debería desobedecer a su amo	
Defectos			X	Defectos físicos y celos hacia Febo		
Transformación	Interna	Maduración		X	El dependiente Quasimodo se ha rebelado en contra de Frollo y ha aprendido a defenderse	
		Superación de trauma		X	Queda liberado de la opresión impuesta por Frollo durante toda su vida	
		Descubrimiento identidad		X	Aprende a vivir y a defenderse por sí solo, no depende de ningún amo	
	Externa	Física		-		
Viaje	Primer acto	Mundo ordinario		X	El campanario de Notre Dame	
		Llamada a la aventura		X	La oportunidad de asistir al festival y salir del campanario por primera vez	
		La ayuda sobrenatural		X	Esmeralda ayuda a Quasimodo cuando se están burlando de él en el festival - posterior al cruce	
		El cruce del primer umbral		X	Baja a las calles para ir al festival con el resto de personas (su mundo extraordinario) - previo a la ayuda sobrenatural	
	Segundo acto	Las pruebas	Aliados		X	Esmeralda y Febo, las gárgolas Laverne, Victor y Hugo
			Enemigos		X	Frollo
			Heridas		X	Humillación por la sociedad, castigos de Frollo y desamor
		Descenso a los infiernos		X	París empieza a arder y descienden a <i>La Corte de los Milagros</i> en busca de Esmeralda	
		La odisea	Muerte		X	Pone fin a su vida como servidor de su amo Frollo
			Sacrificio		X	Pone en peligro su propia vida salvar a Esmeralda, además de su amor romántico por ella
	Recompensa		X	Salvar a Esmeralda y poner fin a la caza de los gitanos		
	Tercer acto	El camino de regreso	Huida		-	
			Rescate		X	Esmeralda y Febo impiden que Quasimodo caiga al fuego
Resurrección			X	Aceptado y glorificado por los parisinos tras sus actos benefactores		
Regreso		X	Vuelta a la normalidad, Quasimodo se incorpora a su mundo extraordinario entre los parisinos			

Tabla D8. Resultados del héroe Quasimodo de la película *El jorobado de Notre Dame* (Trousdale & Wise, 1996). Elaboración propia.

1997		Hércules (Clements & Musker, 1997) - Hércules		Resultado	Comentarios	
Tipología	Héroe	Resuelto	Activo	X	Se esfuerza durante años para lograr sus objetivos	
		Reticente	Pasivo	-		
		Sociable	Integrante de la sociedad	X	Se aleja de la sociedad (aunque esta no la acepta) para entrenarse y probarse como héroe	
		Solitario	Alejado de la sociedad	-		
		Catalizador	Transforma a otros	-		
		Mesiánico	Sacrificio	-	Este sacrificio lo completa Megara	
	Antihéroe	Herido	Moral	-		
		Físico	-			
		Trágico	-			
Rasgos	Género	Femenino		-		
		Masculino		X		
	Infancia	Nacimiento singular		X	Desde su nacimiento se presentan obstáculos; es singular porque es hijo de dioses	
		Pertenece a la nobleza		X	Hijo de Zeus, padre de los dioses	
		Se produce una profecía		X	Dictado por las Moiras	
	Desvalimiento	Abandonado	Criado por familia humilde	X	No es abandonado como tal (intento de asesinato), pero no puede volver a su hogar	
			Criado por animales	-		
		Huérfano	Un padre o madre	-		
			Ningún progenitor	-		
		Incomprendido		X	No tienen empatía hacia el descontrol sobre su fuerza	
	Injustamente tratado		X	Se ríen de él y lo excluyen por ser diferente (fuera de lo "normal")		
	Motivación	Buscar	Inmortalidad	X	Indirectamente ya que ser bienvenido en el Olimpo es equivalente a inmortalidad	
			Alguien	-		
			Algo	X	Ante todo, quiere pertenecer y ser aceptado	
		Descubrir	Orígenes	X	Momentáneamente busca comprender su procedencia	
			Fuerza malvada	-		
		Proteger	Alguien	X	A los seres humanos de los males que acechan y salvar a Megara de la muerte	
			Algo	-		
	Servir	Una causa	X	Servir como benefactor para cumplir con la condición de héroe		
	Cualidades	Físicas	Sobrenatural	X	Fuerza sobrenatural	
			Corazón puro	X	Su heroicidad se mide por la pureza de su corazón al salvar a Megara de la muerte	
		Psicológicas	Grandeza moral	X	Protege y sirve a la sociedad	
			Belleza interior	X	Representado por la conexión estrecha que crea con Fil	
			Tenacidad	X	Pese a haber perdido su fuerza, continúa luchando	
	Humanismo	Lágrimas		-	Con la muerte de Meg solloza (aunque no se le llegan a ver lágrimas)	
		Sufrimiento		X	Angustia al verse engañado por Megara y sufrimiento físico al lanzarse al río Estigia	
		Duda		X	Duda de sí mismo cuando lo rechazan y cuando Zeus le dice que aún no puede unirse a los dioses	
Defectos			-	Según la propia película, su punto débil es su amor por Megara, pero esto no es un defecto		
Transformación	Interna	Maduración	X	Su inseguridad ha desaparecido		
		Superación de trauma	X	Su sufrimiento por ser incomprendido y apartado ha sido sanado		
		Descubrimiento identidad	X	Descubre quién es y el lugar donde pertenece		
	Externa	Física	X	Cuando alcanza su condición heroica se aprecia en el color de su piel y el brillo que desprende		
Viaje	Primer acto	Mundo ordinario		X	Entre los seres humanos en la antigua Grecia	
		Llamada a la aventura		X	Enterarse que fue adoptado le empuja a descubrir sus orígenes	
		La ayuda sobrenatural		X	Entrenamiento con Fil como mentor, además de la guía de Zeus	
		El cruce del primer umbral		X	Empezar a entrenarse con Fil y su primer encomienda como héroe	
	Segundo acto	Las pruebas	Aliados	X	Fil, Pegaso, Megara, Zeus	Pruebas: El entrenamiento y la lucha constante contra monstruos + el amor como prueba
			Enemigos	X	Hades y sus secuaces, los titanes, Hidra y todas las fuerzas malvadas	
			Heridas	X	Psicológicas: Rechazado por la sociedad y engañado por Meg / Físicas: Perder su fuerza sobrenatural y recibir una paliza	
		Descenso a los Infiernos		X	Acepta un trato con Hades donde pierda su fuerza durante 24 horas a cambio de la seguridad de Megara	
		La odisea	Muerte	-	No llega a morir porque las Moiras no cortan su hilo de vida	Odisea: Lucha contra los titanes
			Sacrificio	X	Casi sacrifica su propia vida por salvar a Megara	
Recompensa		X	Recupera su fuerza y vence a los titanes			
Tercer acto	El camino de regreso	Huida	-		Regreso: Regresa a Megara quien fallece y lucha por recuperarla	
		Rescate	X	Se produce un rescate, Hércules es el rescatador y Meg la rescatada + ayuda previa de Zeus y otros dioses con los titanes		
	Resurrección		X	Al salvar a Megara del río Estigia se convierte en un héroe verdadero		
Regreso		X	Regreso a la Tierra con Megara			

Tabla D9. Resultados del héroe Hércules de la película *Hércules* (Clements & Musker, 1997). Elaboración propia.

1998 <i>Mulán - Mulán</i>				Resultado	Comentarios		
Tipología	Héroe	Resuelto	Activo	X	Motivada por el bien de su padre, toma decisiones y se mueve para protegerle		
		Reticente	Pasivo	-			
		Sociable	Integrante de la sociedad	X	Se separa de su familia para unirse al ejército y pasar desapercibida como un hombre; vuelve a casa		
		Solitario	Alejado de la sociedad	-			
		Catalizador	Transforma a otros	X	Produce un cambio en los demás, que ven su valor independientemente de que sea mujer		
	Antihéroe	Herido	Moral	-			
			Físico	-			
	Trágico		-				
Rasgos	Género	Femenino		X			
		Masculino		-			
	Infancia	Nacimiento singular			-		
		Pertenece a la nobleza			-	Es una familia respetada, pero se descarta como nobleza porque ese puesto lo ocupa el Emperador	
		Se produce una profecía			-		
	Desvalimiento	Abandonado	Criado por familia humilde		-		
			Criado por animales		-		
		Huérfano	Un padre o madre		-		
			Ningún progenitor		-		
		Incomprendido		X	No encaja en los estereotipos encasillados de mujer china		
	Injustamente tratado		X	Tratada de manera diferente por ser mujer			
	Motivación	Buscar	Inmortalidad		-		
			Alguien		-		
			Algo		X	Honrar a su familia demostrando que sabe hacer lo correcto, ser reconocida por quién es verdaderamente, alguien que valga la pena	
		Descubrir	Orígenes		-		
			Fuerza malvada		-		
		Proteger	Alguien		X	Proteger a su padre impidiendo que tenga que ir a la guerra	
	Servir	Algo		-			
	Cualidades	Físicas	Una causa		X	Servir a China en la guerra no es su motivación principal, pero se ve implicada en ella y termina queriendo luchar voluntariamente	
			Sobrenatural		-		
		Psicológicas	Corazón puro		X	Representado en la escena con la muñeca del pueblo masacrado	
			Grandeza moral		X	Intenta defender el honor de su familia sin importar cómo; alma justiciera para salvar a China pese a descubrirse su identidad	
			Belleza interior		X	Establece vínculos con sus compañeros de guerra que la aceptan aunque les haya engañado por ser mujer	
	Tenacidad		X	Va a la guerra voluntariamente por proteger a su padre, se esfuerza el doble en los entrenamientos			
	Humanismo	Lágrimas			X	Tras ser desvelada como mujer y expulsada del ejército y al reencontrarse con su padre	
		Sufrimiento			X	Por deshonor a su familia al no aprobar el examen de la casamentera, ver a su padre querer ir a la guerra y ser rechazada como mujer	
		Duda			X	Duda si enlistarse en lugar de su padre y si reincorporarse en la guerra para ayudar a su país	
		Defectos			X	Representan no cumplir con las expectativas (ser puntual, servicial, etc.) de mujer como un "defecto", creándole complejos	
	Transformación	Interna	Maduración		X	Crece a lo largo de su aventura, ya no se esconde bajo una máscara de lo que quieren que sea y se reconocen sus esfuerzos	
			Superación de trauma		X	El sufrimiento por haber deshonrado a su familia se sana al salvar a China y ser reconocida por el Emperador	
Descubrimiento identidad				X	Finalmente descubre quién es y es fiel a ello, no tiene miedo de mostrarlo abiertamente		
Externa		Física		X	Representado a través de su forma de vestir y corte pelo, ya no utiliza la ropa "femenina" impuesta al inicio		
Viaje	Primer acto	Mundo ordinario		X	El pueblo en donde vive y la labor que tiene para honrar a su familia: casarse		
		Llamada a la aventura		X	Avisan de que un hombre de cada familia debe luchar en la guerra y Mulán se traviste para evitar que su padre vaya		
		La ayuda sobrenatural		X	El dragón Mushu enviado por sus antepasados		
		El cruce del primer umbral		X	Mulán se alista en el campamento base del ejército		
	Segundo acto	Las pruebas	Aliados		X	Mushu, Grillo, Shang, sus compañeros de entrenamiento (Yao, Ling y Chien Po)	
			Enemigos		X	Shan Yu y su ejército	
			Heridas		X	Física: Herida en el costado / Psicológicas: Ser rechazada por sus compañeros al desvelarse su identidad como mujer	
		Descenso a los infiernos			X	Empiezan a encaminarse hacia la guerra y se mentalizan para su primer enfrentamiento con el ejército de Shan Yu	
		La odisea	Muerte		X	Sólo es herida (física y emocionalmente). Muerte metafórica: Ping muere para que renazca Mulán	
			Sacrificio		X	Sacrifica su reputación y pone su vida en peligro, además de la de su familia por ser descubierta su engaño	
	Recompensa			X	El Emperador acredita a Mulán por salvar a China y le hace entrega de la espada de Shan Yu y el medallón del Emperador (posterior)		
	Tercer acto	El camino de regreso	Huida		-		
			Rescate		X	No es un rescate como tal, pero tiene la ayuda de Mushu, Grillo, Shang, Yao, Ling y Chien Po	
Resurrección			X	Emperador reconoce sus esfuerzos, transfigurada como gran heroína salvadora de China			
Regreso			X	Regreso a casa y reencuentro con su padre para hacer entrega de los regalos del Emperador como reconocimiento por salvar a China			
					Pruebas: Mantener su identidad oculta, entrenarse y demostrar que vale como soldado, primer enfrentamiento con el ejército de Shan Yu		
					Odisea: Primer enfrentamiento con Shan Yu en las montañas, donde se descubre que es mujer, y se prolonga hasta el combate final		
					Regreso: Combate final con tropa de Shan Yu en la ciudad de China, donde el Emperador reconoce que ha logrado salvar a China y se arrodilla ante ella		

Tabla D10. Resultados de la heroína Mulán de la película *Mulán* (Bancroft & Cook, 1998). Elaboración propia.

1999		Tarzán - Tarzán		Resultado	Comentarios		
Tipología	Héroe	Resuelto	Activo	X			
		Reticente	Pasivo	-			
		Sociable	Integrante de la sociedad	X	Empieza siendo parte de la manada y se separa para acercarse a los seres humanos hasta reincorporarse con su familia de acogida		
		Solitario	Alejado de la sociedad	-			
		Catalizador	Transforma a otros	X	Transforma a Kerchak quien lo acepta como hijo y parte de la manada		
		Mesiánico	Sacrificio	-			
	Antihéroe	Herido	Moral	-			
		Físico	-				
		Trágico	-				
Rasgos	Género	Femenino		-			
		Masculino		X			
	Infancia	Nacimiento singular		X	Dificultades desde bebé con el incendio del barco, su naufragio y asesinato de sus progenitores		
		Pertenece a la nobleza		X	Hijo adoptivo de Nala y Kerchak, líder de la manada		
		Se produce una profecía		-			
	Desvalimiento	Abandonado	Criado por familia humilde	-			
			Criado por animales	X	Kala y la manada de gorilas		
		Huérfano	Un padre o madre		-		
			Ningún progenitor		X	Asesinados por el leopardo Sabor	
		Incomprendido		X	Su manada no entiende la posición de Tarzán ante la llegada de "las criaturas" como él; se siente engañado por su manada		
	Injustamente tratado		X	Inicialmente apartado por los gorilas de su edad por ser de otra especie hasta que se gana su respeto; rechazado por Kerchak			
	Motivación	Buscar	Inmortalidad		-		
			Alguien		-		
			Algo		X	Hacerle ver a Kerchak que pertenece a la manada + que Jane se quede con él en la jungla	
		Descubrir	Orígenes		X	Entender de dónde viene y cómo son los seres humanos	
			Fuerza malvada		-		
		Proteger	Alguien		X	Su familia de gorilas tanto como miembro de la manada, como líder	
	Algo		-				
	Cualidades	Físicas	Una causa		X	Formar parte de la manada implica proteger y servir	
			Sobrenatural		X	Capacidad sobrehumana de moverse por las lianas y la jungla	
		Psicológicas	Corazón puro		X	Bondad por la forma en la que trata a los animales y el tacto que tiene con Jane	
			Grandeza moral		X	Defiende sus valores y buscar proteger a su familia adoptiva de Clayton	
			Belleza interior		X	Capacidad de crear conexiones emocionales y profundas tanto con gorilas como con personas que acaba de conocer	
	Tenacidad		X	Demuestra valor al enfrentarse a los peligros de la jungla y Clayton + determinación por conocer más acerca de los seres humanos			
	Humanismo	Lágrimas		-	Solloza al ver morir a Kerchak / Lluvia como lágrimas		
		Sufrimiento		X	Angustia por ser diferente, incomprendido por su deseo de acercarse a los seres humanos y al ver que ha traicionado a su manada		
		Duda		X	Duda si quedarse en su mundo ordinario o embarcar hacia Inglaterra		
Defectos		X	Confió de manera temprana en los extranjeros; fácil de engañar y manipular				
Transformación	Interna	Maduración		X	Ha ganado sabiduría y conocimientos acerca del mundo del que vino		
		Superación de trauma		X	Su trauma es sentirse incomprendido por ser diferente, algo que sana al descubrir sus orígenes		
	Externa	Descubrimiento identidad		X	Descubre sus orígenes y logra hacerse un hueco entre ambos mundos		
		Física		X	Su forma de vestir, caminar, hablar y comportarse cambia hasta parecerse a una persona humana		
Viaje	Primer acto	Mundo ordinario		X	Su mundo ordinario es la vida en la jungla entre gorilas y el resto de animales		
		Llamada a la aventura		X	Se escucha un disparo a lo lejos y la curiosidad de Tarzán lo empuja a descubrir de dónde proviene		
		La ayuda sobrenatural		X	Conoce a Jane, encargada de enseñarle sobre el mundo extraordinario de donde origina la especie humana		
		El cruce del primer umbral		X	Al salvar a Jane, tiene su primer contacto con el campamento base y los extranjeros que se parecen a él		
	Segundo acto	Las pruebas	Aliados		X	Jane, el profesor Porter, Terk, Tantor y Kala	Pruebas: Aprender sobre los humanos, encontrar su identidad y orígenes mientras lucha por dar a entender a su manada su punto de vista, traicionar a Kerchak
			Enemigos		X	Bajo su perspectiva Kerchak puede ser visto como el enemigo, pero los verdaderos son Sabor, el leopardo, además de Clayton	
			Heridas		X	Psicológicas: separarse de su manada y ver a Jane tener que marchar / Físicas: Herida de bala	
		Descenso a los Infiernos		X	Tras acercarse a Jane, el profesor y Clayton a lo gorilas, Kala le explica sus orígenes y decide poner rumbo a Inglaterra donde cree que pertenece		
		La odisea	Muerte		X	Muerte metafórica: Deja atrás al Tarzán de la jungla temporalmente	Odisea: Capturan a Tarzán en el barco y se da cuenta de que verdaderamente ha traicionado a Kerchak y a la manada
	Sacrificio		X	Sacrifica la protección de su familia por irse a Inglaterra			
	Recompensa				X	Se da cuenta de quién es y a dónde pertenece; su identidad y libertad como recompensa	
	Tercer acto	El camino de regreso	Huida		-		Regreso: Con ayuda externa, salvan a los gorilas de ser capturados y Clayton muere colgado de las lianas; Kerchak fallece
			Rescate		X	Rescate previo de Terk y Tantor del barco donde han sido atrapados, además de ayuda de aliados para rescatar a los gorilas	
Resurrección				X	Tras ser aceptado por Kerchak, Tarzán ocupa su lugar como líder y protector de la manada		
Regreso				X	Como líder, decide quedarse en la jungla (su mundo ordinario), Jane y el profesor se quedan con él		

Tabla D11. Resultados del héroe Tarzán de la película *Tarzán* (Buck & Lima, 1999). Elaboración propia.