

***Modelos Narrativos Pre-Institucionales:
el modelo de la sustracción y su
bimodalidad en el corpus fílmico de
George Méliès (1902-1913).***



Alumna.

Amaya Romero Karol Daniela

Lic. Producción y Dirección de Tv, Cine y Radio.

Matrícula.

410-02308

Tutor.

Samaja Juan Alfonso

2020

Modelos Narrativos Pre-Institucionales: el modelo de la sustracción y su bimodalidad en el corpus fílmico de George Méliès (1902-1913).

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	3
1 SÍNTESIS INTRODUCTORIA	5
2 PROBLEMA	6
2.1 Antecedentes	6
2.2 Formulación del problema	9
2.3 Preguntas específicas	10
2.3.1 Fechoría/Sustracción.....	10
2.3.2 Héroe y Agresor	10
2.3.3 Reino del bien y reino del mal.....	11
2.3.4 Castigo/Premio.....	11
2.3.5 Auxiliar, Donante, Mandatario, Falso héroe, Princesa.....	11
2.3.6 Objeto o persona de valor.....	11
3 HIPÓTESIS.....	13
4 MARCO TEÓRICO	14
5 OBJETIVOS.....	29
5.1 Objetivos generales.....	29
5.2 Objetivos específicos.....	29
6 METODOLOGÍA	31
6.1 Corpus del trabajo/Muestra.....	31
6.1.1 Diseño	31
6.1.2 Justificación y criterios de inclusión.....	32
6.1.3 Descripción.....	33
6.2 Instrumento	33
7 RESULTADOS	34
7.1 Barbe Bleue/Barba Azul (1901).....	34
7.2 Le Royaume des Fées / El reino de las hadas (1903).....	41
7.3 La Fée carabosse (le Poignard fatal) /El hada Carabosse (1906).....	46
7.4 Jack le Ramoneur/El deshollinador (1906).....	51
8 CONCLUSIONES.....	56
9 BIBLIOGRAFÍA.....	60

10	ANEXOS	61
10.1	Restante de las películas analizadas	61
10.1.1	Le Voyage dans la Lune/Viaje a la luna (1902)	61
10.1.2	Les Trésors de Satan/Los tesoros de Satán (1902).....	62
10.1.3	Les Aventures de Robinson Crusoé/Las aventuras de Robinson Crusoé (1902)	63
10.1.4	Le Chaudron Infernal/El caldero infernal (1903).....	64
10.1.5	Faust aux Enfers/La condenación de Fausto (1903).....	65
10.1.6	Le Bourreau Turc/El verdugo turco (1904).....	66
10.1.7	Faust et Marguerite/Fausto y Margarita (1904)	67
10.1.8	Les incendiaires/Los incendiarios (1906)	69
10.1.9	Robert Macaire et Bertrand/Roberto Macairo y Beltrán (1907).....	70
10.1.10	Les torches Humaines/Antorchas humanas (1907)	71
10.1.11	La Douche d'eau Bouillante/La ducha de agua hirviendo (1907).....	72
10.1.12	Anaïc ou Le Balafre/Anais o El mercado (1908)	73
10.1.13	Cendrillon ou La pantoufle merveilleuse/La Cenicienta (1912)	74
10.1.14	Le Chevalier des Neiges/El caballero de las nieves (1912).....	75
10.2	Clasificación de los films de acuerdo a los Modelos Narrativos Pre-Institucionales.....	76
10.3	Films pertenecientes al Modelo Acción y Modelo Aventuras.....	77
10.4	Personajes de las esferas de acción en cada film.....	78
10.5	Representación gráfica de las esferas de acción en el Modelo Aventuras.	79
10.6	Representación gráfica de las esferas de acción en el Modelo Acción.....	80
10.7	Semblanza de George Méliès.....	81

AGRADECIMIENTOS

Primeramente, a Dios, quien hace todo esto posible y me muestra el camino cuando siento haberlo perdido. A mi familia, por todo su apoyo incondicional y su inmenso amor.

Un especial agradecimiento a mi abuelo materno, quien con su gran esfuerzo y entrega me ha apoyado siempre y en cada decisión. Siempre ha confiado en mí y en mis talentos, y ha estado sin importar distancia alguna, compartiéndome sus conocimientos y sabiduría.

A mis amigos, quienes han confiado plenamente en mí y no han dudado de mis capacidades, incluso cuando yo misma dudo de ellas.

A Alejo, quien ha estado a pesar de la distancia y me ha dado una palabra de aliento cuando más la he necesitado.

A mis profesores, que a lo largo de la carrera me compartieron sus conocimientos y me adentraron en el maravilloso mundo del teatro y el séptimo arte.

A mi tutor, por su paciencia y dedicación; por su tiempo, acompañamiento y colaboración.

“Pon toda tu confianza en Dios y no en lo mucho que sabes. Toma en cuenta a Dios en todas tus acciones, y él te ayudará en todo”

(Proverbios 3:5-6)



“Edison inventó la película y los hermanos Lumière las proyecciones públicas. Aspectos técnicos aparte, Méliès fue el inventor del cine concebido como gran espectáculo, y el gran pionero de los efectos especiales”

Juan Luis Sánchez, columnista de DeCine21.com

*“Méliès no solo fue un mago,
fue un gran contador de historias”*

Fragmento de la película HUGO, dirigida por Martin Scorsese.



1 SÍNTESIS INTRODUCTORIA.

El cine primitivo elaboró una puesta en escena que retomó los recursos del teatro popular, pero con una forma que le fue propia. Como mejor ejemplo tenemos los cortometrajes de Méliès, con escenografías de cartón-piedra o telas pintadas, y sus famosos trucos específicamente cinematográficos. El ejemplo más agudo de ello es su más conocida técnica de la sustitución, que se basaba en desapariciones y apariciones de los elementos de la puesta en escena con la interrupción de la filmación, parando la manivela y el rollo de película, para sacar el elemento, y luego restituir el funcionamiento de la cámara y la filmación.

El modelo de la sustracción, ubicado dentro del periodo del cine primitivo, cuenta con una bimodalidad presentada por Juan Alfonso Samaja (2014), propuesta a partir de un análisis de algunas películas del cineasta francés George Méliès.

Tratándose del Modelo Acción y del Modelo Aventuras, he decidido hacerme cargo de esta investigación, la cual en diálogo con Juan Alfonso Samaja, me pareció de gran interés y a su vez viable, por lo que daré continuación a su trabajo, analizando el corpus fílmico de Méliès (1902-1913), con el fin de profundizar a detalle la aplicación y desarrollo de estos dos modelos en las películas del cineasta francés.



2 PROBLEMA

2.1 Antecedentes

En los comienzos de la historia del cine no siempre estuvo presente el término del género cinematográfico. Existió un periodo en el que no era llamado como tal; se trata del periodo pre-institucional. Éste es entendido cómo un periodo en el que la actividad de realización cinematográfica se da en un espacio social y temporal de producción débilmente estructurado.

En otras palabras, esta etapa hace referencia al período anterior a la fase de industrialización que David Bordwell ubica desde 1917, y que coincide con el *Modo de Representación Primitivo* (M.R.P), propuesto por Noël Burch (1999).

Al Modo de Representación Primitivo, corresponden un gran número de películas de diversos directores, al que Burch se refiere cómo un periodo metódicamente más débil que el *Modo de Representación Institucional* (M.R.I):

Existió un M.R.P, auténtico, legible en las películas, con determinados rasgos característicos, capaz de cierto desarrollo, pero que, con toda seguridad, es semánticamente mucho más pobre que el M.R.I (Op.cit: 193).

Esto quiere decir que, aunque se considera tradicionalmente que aquellas películas carecían de organizaciones más o menos estructuradas, en comparación con el M.R.I, no obstante, Burch ha mostrado que ciertos elementos presentan una regularidad significativa en el M.R.P. El autor recalca ciertas características presentadas de manera invariable, como rasgos principales en las películas del periodo primitivo. Tómese cómo ejemplo la autarquía de los planos (no hay vínculo entre los planos, cada plano es autosuficiente), el plano conjunto, la posición horizontal y frontal de la cámara, y la no noción de profundidad de campo.

Conviene mencionar aquí además, que Burch,N, afirma que todos los relatos de esta época primitiva presentan un final sancionador:



(...) el final punitivo en este tipo de film es legión a lo largo de toda la época primitiva. (Op.cit: 197).

En esta misma línea de trabajo, así como Burch,N sostiene unas regularidades en el plano visual de dichos films, Juan Samaja e Ingrid Bardi (2010), proponen la existencia de unas regularidades en las organizaciones narrativas de los primeros relatos cinematográficos, los cuales no estaban aún ubicados dentro de un sistema de géneros.

En este sentido, partiendo de lo anterior, nace la formulación por parte de los autores, de cinco Modelos Narrativos Pre-Institucionales resultantes, a partir del visionado de un corpus que integra producciones de Estados Unidos, Francia e Inglaterra en el periodo de 1902 a 1916, en su investigación. Cabe aclarar que una de las características que presentan en común estas categorías en su estructura, es el desarrollo de una narración canónica.

Todos reproducen la estructura del llamado relato canónico (orden-alteración del orden-restauración del orden. (Op.cit:50)

Los Modelos propuestos son los siguientes:

1. Aleccionamiento.
2. Sustracción.
3. Renunciamento.
4. Entrecruzamiento de Valores.
5. Inadecuación.

Hay que entender, además, que estos Modelos fueron construidos en función a dos momentos fundamentales del relato: el desenlace y la fechoría. Sin embargo, los autores no son los primeros en haber identificado este último elemento en la narración. Vladimir Propp, por ejemplo, ya había propuesto a comienzos del siglo XX ciertos elementos invariantes en el marco de los estudios del cuento folclórico maravilloso, y le prestó una atención especial a la noción de fechoría, estableciendo ciertas tipificaciones que ésta puede presentar en el relato.

Importa añadir aquí un concepto adicional, el autor ruso propone, además, las esferas de acción (actantes), con las cuales establece caracterizaciones



(tipologías) a nivel individual de los personajes presentes en la historia, y sus respectivas funciones.

Propp presenta siete esferas de acción:

1. Agresor.
2. Donante.
3. Auxiliar.
4. Princesa.
5. Héroe.
6. Mandatario.
7. Falso héroe.

Volviendo al asunto de los Modelos Narrativos Pre-Institucionales, este trabajo de investigación surge a partir del desarrollo de la segunda categoría (el modelo de la *sustracción*), y de ciertas anomalías que Samaja advierte en la etapa más desarrollada de su investigación (Samaja; 2014). Se trata de tres producciones francesas (*Barba Azul*: 1901; *Ali Baba et Les Quarante Voleurs*: 1902; y *Robinson Crusoe*: 1902) que presentan algunas desviaciones, las cuales se desenvuelven de manera atípica en el relato, respecto a la categoría de la sustracción.

Estos films presentan elementos que, si bien se enmarcan dentro del campo genérico de *lo sustractivo*, no se organizan según la estructura típica que corresponde a este modelo narrativo. Aunque el reino de valores presentado en el relato tribal sí parece cumplirse, al igual que el castigo al culpable, la sustracción no la realiza el malhechor, sino el héroe, y el valor sustraído no se presenta cómo fechoría sino cómo la prueba principal del acto.

El término **Sustracción** lo utiliza Brunetta en su texto "*Nacimiento del Relato Cinematográfico*" (1987). Allí, el estudioso italiano analiza distintas películas pertenecientes a la filmografía de Edwin S. Porter. Cabe aquí traer a colación que la acción lineal es la base de todos los films de acción, cuyos atributos y funciones internas pueden variar, manteniéndose una idéntica progresión y articulación dramática de las macro estructuras (Op.cit:53).

Esta acción lineal consta de cuatro momentos claves (1. Sueño/Peligro; 2. Alarma; 3. Socorro; 4. Salvación), donde los personajes ya toman acciones como propias, que van definiendo puntos cruciales en el relato.



Basándose en esto, tras analizar las películas “The Great Train Robbery” (1903) y “Rescued from an Eagle’s Nest” (1908) de Porter, Brunetta reconoce algunos elementos intermedios que se presentan en las películas a modo de secuencia, y seguido de esto, enuncia la manifestación de una sustracción presente en la sucesión de los hechos.

Tanto en Asalto y robo al tren cómo en este último film, actúa un principio de *sustracción* de un bien de función intercambiable. (Op.cit:59)

Importa dejar sentado, además, que Juan Samaja e Ingrid Bardi toman en su momento la palabra *sustracción* de Brunetta, puesto que el autor italiano no solamente menciona la palabra, sino que además dice que el modelo norteamericano de narración tiene que ver con ese modelo de la sustracción. En definitiva, afirma que se trata de un modelo clásico, el cual se basa en la forma en la que Griffith organiza sus narraciones en su filmografía.

Ahora bien, partiendo del Modelo Narrativo de la sustracción (2010), en el año 2014, Samaja,J comienza a notar ciertas anomalías respecto a este modelo en las películas francesas, y con esto propone diferenciar, al menos de manera provisoria, dos modalidades posibles para la Sustracción: el *Modelo Acción*, y el *Modelo Aventuras*.

Sin embargo, el análisis de estas anomalías, en cuanto a definir si se trata de unas pocas excepciones o de una presencia considerable de las mismas, y determinar si definitivamente se puede sostener la bimodalidad o no, había quedado sin efecto al momento en que me contacto con el profesor Samaja en el marco de mi trabajo de graduación. Es en este contexto que Samaja me invita a continuar esta línea de trabajo.

2.2 **Formulación del problema**

Tomando en cuenta los parámetros establecidos por Samaja y Bardi en sus categorías en cuanto al desarrollo de la fechoría y el desenlace, y analizando la filmografía de George Méliès, se plantea la siguiente interrogante:

¿El nivel de desviación identificado en la estructura de las películas preseleccionadas de la filmografía de George Méliès, corresponde a la existencia de la bimodalidad respecto al modelo de la sustracción, planteada



en su momento por Juan Samaja en cuanto a los modelos de acción y aventuras? ¿Con qué frecuencia aparecen las anomalías en el corpus de Méliès vinculado al campo de la Sustracción y sus dos submodelos?

Por otro lado, Juan Samaja no hace hincapié en las tipologías de los personajes (actantes) al momento de presentar la bimodalidad, sino en las funciones de los personajes. Con esto en mente surge la siguiente incógnita:

¿Las esferas de acción presentadas por Vladimir Propp pueden llegar a ser un complemento en los esquemas de Juan Samaja, tomando la bimodalidad desde la tipología de los personajes ,y no desde las funciones y relaciones de las mismas?

2.3 Preguntas específicas

2.3.1 Fechoría/Sustracción

- ✓ ¿Quién realiza la fechoría?
- ✓ ¿El agresor manifiesta intención cuando realiza la fechoría? Si la manifiesta, ¿cuál es su objetivo?
- ✓ ¿Qué orden es alterado? ¿Se altera la comunidad?
- ✓ ¿Cuándo se realiza la sustracción?
- ✓ Quien sustrae, ¿siempre viene de afuera?
- ✓ ¿Sustrae el malo o el bueno?
- ✓ Si la sustracción la realiza el héroe, ¿por qué lo hace?
- ✓ ¿Se da una recuperación antes que una sustracción?
- ✓ Si hay una recuperación, ¿quién la realiza?
- ✓ ¿Hay una sola sustracción o se presenta más de una?
- ✓ ¿Alguien avisa de la sustracción cometida para que se recupere el objeto de valor?
- ✓ ¿El oponente es vencido? ¿Se recuperan los valores?

2.3.2 Héroe y Agresor

- ✓ ¿Hay un alejamiento inicial del héroe o no?
- ✓ ¿Se manifiesta una identificación con el héroe y su entorno?
- ✓ ¿Se manifiesta una identificación con el agresor y su entorno?
- ✓ ¿El que se aleja es el héroe o el agresor?



- ✓ ¿El héroe presenta habilidades y virtudes? Si es así, ¿cuáles son?
- ✓ ¿Siempre hay una presencia del agresor en el relato? Si no la hay ¿por qué?

2.3.3 Reino del bien y reino del mal

- ✓ ¿Qué valores presenta el reino del bien?
- ✓ ¿Qué valores presenta el reino del mal?
- ✓ ¿Quien irrumpe con una intención de maldad es alguien del reino del bien o alguien del reino del mal?
- ✓ ¿Hay una persecución? De ser así, ¿quién persigue a quién?
- ✓ ¿El oponente es capturado?
- ✓ ¿Hay un enfrentamiento entre quien cometió la fechoría y quien va tras el objeto de valor?

2.3.4 Castigo/Premio

- ✓ ¿Realmente no hay castigo a quien inicialmente decide unirse al objeto de valor de forma ilegítima? ¿No es necesario?
- ✓ Si hay castigo, ¿qué tipo de castigo se da?
- ✓ ¿Hay un premio a quien recuperó el objeto o persona de valor?
- ✓ Si hay un premio o reconocimiento, ¿qué tipo de recompensa es?

2.3.5 Auxiliar, Donante, Mandatario, Falso héroe, Princesa

- ✓ ¿Con qué tanta frecuencia aparecen en cada film?
- ✓ ¿Siempre quien se rescata es una princesa? Si no es así ¿quién o qué se rescata y por qué?
- ✓ Cuando aparecen en el relato, ¿en qué orden aparecen?
- ✓ ¿Estos personajes aparecen tanto en el Modelo Acción como en el Modelo Aventuras?

2.3.6 Objeto o persona de valor

- ✓ El objeto o persona de valor, ¿es siempre el mismo durante todo el relato? ó ¿presenta algún cambio?



- ✓ ¿El objeto o persona de valor es desprotegido? Si es así, ¿por quién?
- ✓ ¿Qué tipo o nivel de pertenencia tiene el agente productor de la fechoría con la comunidad cuyo orden altera?
- ✓ ¿Qué tipo o nivel de pertenencia tiene el agente productor de la fechoría con el objeto de valor?
- ✓ ¿Hay un guardián del valor? De ser así ¿alguien lo ataca?, ¿quién lo hace?
- ✓ Si hay un guardián del valor, y es atacado por alguien ¿éste intenta defenderse de su agresor?



3 HIPÓTESIS

Los casos a analizar de la filmografía de George Méliès, los cuales presentan algún tipo de sustracción, corresponden a la bimodalidad presentada por Juan Samaja (2014). De manera tal, que las anomalías presentadas por el autor irán incrementando, presentándose más casos como los hallados inicialmente por Samaja.



4 MARCO TEÓRICO

Es significativa la importancia que tiene la **estructura narrativa** a la hora de enunciar el relato cinematográfico. Esto refiriéndonos a una estructura interna. Se trata de uno de los aspectos más importantes a resolver en un guión.

El ordenamiento, o estructura narrativa, es lo que finalmente decide cómo inciden en el espectador los elementos seleccionados y contiene el orden espacio-temporal en el que se narran los acontecimientos.

Podemos decir que en todo guión cinematográfico se tiene que plantear cómo organizar el material para seguir una línea de exposición clara y atractiva al mismo tiempo, pudiendo a su vez identificar y ubicar los elementos que componen el film dentro de una caracterización como tal. Y el resultado de esto, es decir, el mismo orden de los temas y elementos del relato, da como resultado la categorización de cada film dentro de lo que hoy conocemos como género cinematográfico.

Iluminemos lo que venimos diciendo con la definición que Juan Samaja e Ingrid Bardi (2010) exponen de manera clara acerca de la función de la estructura narrativa en el relato:

“(...) la estructura no sólo trae el orden, sino que -lo que es más relevante- funda la idea misma del orden” (Op.cit:50).

Esta afirmación establece que la estructura narrativa otorga al texto netamente un orden, en el cual se basa tanto el relato de la historia, como las acciones y desenvolvimiento de los personajes en la misma. La estructura interna es la que lleva el hilo de la narración, conectando en cada relato todos los elementos que componen cada historia. Bien dice David Bordwell que podemos tratar la narración como una estructura, es decir, como una forma específica de combinar las partes de un todo (1996). Esta premisa queda ejemplificada en el análisis que Vladimir Propp realiza sobre los cuentos de hadas, y que expone en su texto *Morfología del cuento* (2001).

Propp propone dos modelos estructurales, que surgen con el análisis de la forma y estructura interna del cuento maravilloso. El primer modelo, se define por la sucesión temporal de las acciones; el segundo, por los personajes. Y es que definitivamente estos dos elementos (las acciones y los personajes) en conjunto, son parte fundamental del relato. En ellos recaen las causas y consecuencias de



las eventualidades que acontecen acorde avanza cada historia. Pero sin una estructura interna y el orden que la misma da a la narración, dichos componentes narrativos no recibirían un correcto tratamiento, debido a que no tendrían una base firme en la cual cumplir su papel y así mismo desarrollarse.

El autor postula que la estructura narrativa del cuento maravilloso se compone de elementos tanto variables como invariables. Dentro de los variables se encuentran los temas y los motivos. Expone que los *temas* son definidos por todos los sujetos, los complementos, y las demás partes del discurso, mientras que los *motivos* los define como los móviles y los fines de los personajes que les impulsan a realizar tal o cual acción. Es evidente entonces, que tanto los temas como los motivos, según la definición de Propp, serán elementos siempre variables, puesto que cada relato es diferente.

Añádase a esto los elementos que Propp expone como invariables: las *funciones de los personajes* y las *esferas de acción*. Por función se entiende la acción de un personaje, definida desde el punto de vista de su significado en el desarrollo de la intriga. Propp asegura que sin importar cuales fueren los personajes y la manera en que se realizan las funciones, éstas son las partes constitutivas fundamentales del cuento (Op.cit:32).

Adentrándonos más en lo invariante, y en lo que a las funciones de Propp primeramente respecta, se proseguirá mencionando las treinta y un funciones que el autor ruso establece, las cuales aparecen seguidamente del comienzo o situación inicial en los cuentos maravillosos. Las funciones son las siguientes:

I	Alejamiento.
II	Prohibición.
III	Transgresión.
IV	Interrogatorio.
V	Información.
VI	Engaño.
VII	Complicidad.
VIII	Fechoría. ▪ VIII-a. Carencia.
IX	Mediación, momento de transición.
X	Principio de la acción contraria.
XI	Partida.



XII	Primera función del donante.
XIII	Reacción del héroe.
XIV	Recepción del objeto mágico.
XV	Desplazamiento en el espacio entre dos reinos, viaje con un guía.
XVI	Combate.
XVII	Marca.
XVIII	Victoria.
XIX	Reparación.
XX	Regreso.
XXI	Persecución.
XXII	Socorro.
XXIII	Llegada de incógnito.
XXIV	Pretensiones mentirosas.
XXV	Tarea difícil.
XXVI	Tarea cumplida.
XXVII	Reconocimiento.
XXVIII	Descubrimiento.
XXIX	Definición: transfiguración.
XXX	Castigo.
XXXI	Boda.

Propp,V aclara que su lista de funciones representa la base morfológica de los cuentos maravillosos en general. Con esto podemos decir entonces, que el relato presenta tres momentos esenciales: la fechoría, la prueba y el desenlace; y con base en estos tres momentos es que se presentan dichas funciones.

Es de resaltar la significativa importancia que Propp le da a la fechoría, debido a que el autor propone que esta función es la que da al cuento su propio movimiento.

El alejamiento, la ruptura de la prohibición, la información, el engaño conseguido, preparan esta función, la hacen posible o simplemente la facilitan. De ahí que podamos considerar las siete primeras funciones como la parte preparatoria del cuento, mientras que la intriga se reanuda en el momento de la fechoría. Las formas que revisten esta fechoría son extremadamente variadas (Op.cit:44).



Con esto tenemos que, según Propp, esta función que hace referencia a una acción mala o delictiva, se puede presentar de diferentes maneras. El autor propone diecinueve formas diferentes en que la acción de la fechoría se puede presentar en el relato del cuento maravilloso:

1. El agresor rapta a un ser humano.
2. Roba y se lleva un objeto mágico.
3. Pilla o asola lo que se ha sembrado.
4. Arrebata la luz del día.
5. Lleva a cabo un robo o un rapto bajo cualquier otra forma.
6. Hace sufrir daños corporales.
7. Provoca una súbita desaparición.
8. Exige o extorsiona a su víctima.
9. Expulsa a alguien.
10. Da orden de lanzar a alguien al mar.
11. Embruja a alguien o a algo.
12. Lleva a cabo una sustitución.
13. Ordena matar a alguien.
14. Comete un asesinato.
15. Encierra a alguien, le encarcela.
16. Quiere obligar a alguien a que se case con él.
17. Amenaza con llevar a cabo actos de canibalismo.
18. Atormenta a alguien todas las noches.
19. Declara la guerra.

Ahora bien, es aquí donde se debe resaltar la importante relación que las funciones tienen con lo que el autor llama las *esferas de acción*. Por esfera de acción se entiende la manera en cómo se reparten las funciones entre los personajes, es decir, numerosas funciones se agrupan lógicamente según ciertas esferas. Vladimir Propp establece siete esferas de acción, según los personajes partícipes en la historia y las funciones que acompañan o caracterizan su acción:

1. *La esfera de acción del AGRESOR*. Se entiende como el malvado de la narración.
2. *La esfera de acción del DONANTE*. Es encontrado por casualidad (casi siempre), y cubre un rol de proveedor. Es quien pone el objeto mágico a disposición del héroe o en su defecto, le brinda una información importante dentro de la historia.



3. *La esfera de acción del AUXILIAR*. Se trata del objeto mágico, o de la persona que es introducida en el cuento como regulador. Su función es descrita como el acompañamiento por parte del personaje hacia el héroe en los momentos más importantes del relato.
4. *La esfera de acción de la PRINCESA*. Generalmente se presenta como el objeto de valor en el relato. Puede ser quien debe ser rescatada o puede ser la recompensa del héroe por cumplir con su misión.
5. *La esfera de acción del HÉROE*. Como protagonista, realiza las tareas más importantes, difíciles y principales del relato, en cuanto a pruebas y recuperación de un objeto de valor se trata.
6. *La esfera de acción del MANDATARIO*. Se entiende como el personaje que delega la tarea u objetivo al héroe, con el fin de que éste la realice o lo consiga. Este personaje pide al héroe que le ayude a resolver el mal que el villano ha causado.
7. *La esfera de acción del FALSO HÉROE*. Pretende engañar a la comunidad, haciéndose pasar por el auténtico héroe, y así, recibir todos los honores y recompensas.

Un solo personaje puede ocupar varias esferas de acción. Como cada relato es diferente, las funciones que componen cada esfera de acción varían de acuerdo a cómo se plantean las tareas de los personajes que aparecen en ella, al igual que las acciones que realizan en la misma. Propp postula que cuando se trata de la definición de los personajes, su voluntad e intenciones no pueden considerarse como signos realmente consistentes, sino que lo importante no es lo que dicen, sino lo que hacen.

“No es lo que ellos quieren decir, sino sus actos en tanto que tales, definidos y evaluados desde el punto de vista de su significación para el héroe y para el desarrollo de la intriga” (Op.cit:108).

Buen ejemplo de ello, es la clásica situación en la que el padre de la princesa (el rey), pide al héroe que recupere a su hija, quien fue raptada y llevada al reino del mal, pero que además le da un objeto mágico al héroe que lo ayudará a superar la prueba de una manera más eficiente. Aquí, el rey, no solo es mandatario por pedirle al héroe semejante labor, sino que también se convierte en donante al proveerle dicha herramienta.



Esto quiere decir, que, en efecto, las intenciones y voluntad de cada personaje varían de acuerdo a la narración, y es por esto que sus motivaciones al no ser consistentes, no tienen el suficiente peso como para definir sus funciones. Es solo en la realización de la acción que se puede identificar y agrupar las funciones para formar cada esfera de acción según los siete personajes presentados por Propp. Como bien dice el autor ruso, lo único importante es la cuestión de saber *qué* hacen los personajes; *quién* hace algo y *cómo* lo hace son cuestiones que solo se plantean accesoriamente.

Se comprueba de este modo que las funciones tienen una estrecha relación con las esferas de acción, debido a la vinculación que las funciones tienen con las acciones que se realizan (entre las cuales se encuentra la fechoría), entendiéndose así entonces las esferas de acción o actantes (Greimas, 1971), como los tipos o agentes prototípicos de un relato. Esto quiere decir que no estamos hablando directamente de los actores, los personajes o los sujetos del cuento, sino de las funciones individualizantes que desempeñan la acción.

En este contexto, y partiendo de la investigación de Samaja y Bardi (2010), puntualizaremos algunos aspectos que ellos desarrollan; más específicamente los conceptos principales que presentan en cuanto a la fechoría y al desenlace del relato. Los autores consideran que la fechoría se manifiesta como una alteración o desviación de la regularidad en un contexto determinado y singular.

(...) pero dicha alteración canónica sólo constituye una *transgresión* en tanto el agente que produce la fechoría conozca de “antemano las consecuencias jurídicas de su acción” (Op.cit: 6).

Los autores proponen que la fechoría es el mejor criterio para organizar los relatos, y dejan en claro, al igual que Propp, que este elemento de la historia, cuenta con una presencia indiscutible en el relato. Añadiendo, además, que los films se organizan en función de los tipos de fechorías que una sociedad determinada hace posible.

Según los autores, es necesario distinguir dos dimensiones de la fechoría narrativa:

“Como momento puntual en que ocurre la transgresión, y como movimiento de acciones entre dos estados de canonicidad: el orden inicial del que participa el héroe y el orden reinstaurado por éste”. (Op.cit:59).



Ciertamente cuando hacen referencia a los dos estados de canonicidad, se están refiriendo al desarrollo y desenlace de la fechoría.

Atengámonos ahora a lo relacionado con los Modelos Narrativos Pre-Institucionales que Samaja y Bardi proponen, los cuales se distinguen entre sí, fundamentalmente por el tipo de fechoría narrativa, el carácter, cualidades y procedencia del sujeto que encarna la función, así como la canonicidad propuesta en cada caso.

Hagamos ahora una exposición de dichos modelos. El primer modelo mencionado es *El Aleccionamiento*. Este esquema se organiza en torno a un hombre o una mujer que está entregado/a al vicio y al pecado.

Este personaje retorna a la virtud tras protagonizar un hecho edificante o haber sufrido algún castigo de tipo divino. (Op.cit:64).

El héroe se encuentra ante una situación pecaminosa, en la cual termina cayendo. La voz de su conciencia se le aparece en forma de un ser divino, y el héroe, luego de ver las terribles consecuencias de sus actos, retorna a la vida virtuosa, reparando el daño que ha cometido. Así mismo, paga con su culpa el pecado que cometió.

El segundo modelo se trata de *La Sustracción*. Esta categoría responde al relato tribal, y postula que el relato gira entorno a la apropiación ilegítima de un objeto o persona de valor, terminando por parte del héroe con una persecución a fin de restituir los valores a sus dueños legítimos. (Op.cit:66).

Se presenta una ausencia del héroe, donde éste deja desprotegido al valorpreciado, hecho que el reino del mal aprovecha para ingresar, lesionando al reino del bien. Seguidamente, al regreso del héroe, se lleva a cabo un enfrentamiento entre el héroe y el oponente, donde este último es vencido, recibiendo un castigo y siendo expulsado de la comunidad. Finalmente, se le reconoce al héroe su acción heroica y se le premia por la misma.

Este modelo nos interesa de manera notable, puesto que se relacionará de manera profunda con el tema de investigación de este trabajo. Se detallará más adelante de manera más específica.



La tercera categoría propuesta por Samaja y Bardi, recibe el nombre de *Renunciamiento*.

El modelo está organizado en torno a la resignación final hacia el objeto de deseo por parte de uno o varios sujetos. (Op.cit:69).

Esto quiere decir que el desarrollo de la historia se presenta como el deseo por parte del héroe hacia un objeto que le está prohibido, éste insiste en adquirirlo y termina “poseyéndolo” de manera ilegítima. Posteriormente pese a la aparición de una autoridad o por su misma conciencia, entra en razón, comprendiendo que el objeto no le pertenece y termina renunciando a éste, siendo devuelto a su dueño legítimo.

El Entrecruzamiento de Valores, es el cuarto Modelo Narrativo planteado por los autores. En este modelo no hay división posible entre el bien y el mal; los reinos se mezclan uno con otro hasta confundirse en una única realidad compleja.

El reino del bien es mostrado con menos ingenuidad, admitiendo que los buenos son también corrompibles, miserables, egoístas, etc. (Op.cit:73).

La diferencia de este modelo respecto a los demás, radica en la fechoría, pues ésta presenta una cualidad particular: se da como una acción colectiva. Toda la comunidad cae en la corrupción y un abandono de los valores esenciales.

El quinto y último modelo narrativo es *La Inadecuación*. Este modelo se organiza en torno al carácter inapropiado de algún/nos elemento/s del relato como lo son los personajes, las acciones, los objetos y contextos, respecto a algún/os otro/s elemento/s de la historia.

Lo que se considera inadecuado recibe ese nombre debido a que se desarrolla en un contexto diferente. Esto quiere decir que lo que es adecuado en cierto contexto, será inadecuado en otro, cuyas características y funciones son completamente diferentes.

Se trata a lo distinto (personas, contextos) como si fuese lo propio sin más, como si no existiera diferencia alguna. (Op.cit:82).



Volvamos ahora la mirada hacia el modelo en el cual está basado este trabajo de investigación: el modelo de la sustracción. Tomaremos como punto de partida tres momentos claves del relato en el corpus fílmico preseleccionado: el momento de la presentación del héroe, el momento de la fechoría y el momento del desenlace.

Se debe señalar ahora que el modelo de la sustracción, según Samaja y Bardi, manifiesta una serie de acciones invariables que permiten identificar un patrón narrativo suficientemente estable, a saber. Éstas se presentan de la siguiente manera:

1. Identificación con el héroe y con su entorno.
2. Presentación de los valores.
3. El héroe da cuenta de sus habilidades y virtudes.
4. Alejamiento del héroe.
5. Desprotección del valorpreciado.
6. Irrupción del reino del mal.
7. Ataque al guardián del valor.
8. El guardián se defiende, pero es vencido por los transgresores.
9. Sustracción del valor.
10. Escape del oponente con el valor.
11. Aviso al héroe de la sustracción cometida.
12. Persecución del héroe al transgresor.
13. Captura del oponente/fin de la persecución.
14. Enfrentamiento entre el héroe y oponente.
15. El oponente es vencido y se recuperan los valores.
16. Castigo al transgresor y expulsión de la comunidad.
17. Premio al héroe.

Es de suma importancia mencionar, que, según un previo análisis y clasificación que se realizó respecto a los diecisiete momentos acabados de presentar, el análisis del corpus se basará (como se mencionó antes) en tres momentos, los cuales están conformados por dichas acciones invariables, presentados de la siguiente manera (según un criterio organizacional):

- a) **Momento de la presentación del héroe** (conformado por cuatro acciones):
1. Identificación con el héroe y con su entorno.
 2. Presentación de los valores.



3. El héroe da cuenta de sus habilidades y virtudes.
4. Alejamiento del héroe.

b) **Momento de la fechoría** (conformado por siete acciones):

5. Desprotección del valorpreciado.
6. Irrupción del reino del mal.
7. Ataque al guardián del valor.
8. El guardián se defiende, pero es vencido por los transgresores.
9. Sustracción del valor.
10. Escape del oponente con el valor.
11. Aviso al héroe de la sustracción cometida.

c) **Momento del desenlace** (conformado por seis acciones):

12. Persecución del héroe al transgresor.
13. Captura del oponente/fin de la persecución.
14. Enfrentamiento entre el héroe y oponente.
15. El oponente es vencido y se recuperan los valores.
16. Castigo al transgresor y expulsión de la comunidad.
17. Premio al héroe.

Aquí dejaremos en claro, además, los conceptos héroe, división entre el bien y el mal, fechoría, y final punitivo, tal como Juan Samaja e Ingrid Bardi los presentan en su libro. Esto debido a que dichos términos invariables caracterizan de manera única y particular al modelo de la sustracción pese a la presentación y desarrollo de los mismos en el relato. Cada uno se presenta así:

Héroe

El héroe posee habilidades y no puede ser torpe o cobarde. Si hablamos de un héroe en el modelo de la sustracción, estamos refiriéndonos a un personaje de naturaleza bondadosa, amable, incorruptible y justa.

División entre el bien y el mal

Cuando en el modelo de la sustracción se establece una distinción entre el adentro y el afuera, se está hablando del reino del bien y el reino del mal respectivamente. La única relación que los une es la negación, es decir, un reino debe negar al otro reino para subsistir y progresar. Esto quiere decir que no se trata de dos sistemas de valores posibles que se enfrentan, sino de un sistema de valores que se afirma frente a una negación de esos valores.



Fechoría

Cuando se habla de la fechoría en el modelo narrativo de la sustracción, es indispensable tener presente que el villano que la comete es un ser positiva y enérgicamente dañino (Op.cit:68). Por lo tanto, el malhechor siempre tendrá la intención de generar un prejuicio sobre otros. Este hecho no se da por mera casualidad.

No estará por demás traer a colación que la fechoría, cuando se trata de la sustracción, siempre es ajena al héroe y externa a él.

Final punitivo

Al hablar de un desenlace donde prima la restauración del orden que fue alterado, es necesario que la fechoría quede anulada finalmente y que haya un castigo al culpable por la maldad cometida.

Ahora se comprende porqué es importante mencionar y explicar de una manera detallada el modelo clásico de la sustracción presentado de alguna manera por Griffith, el cual, cómo ya se mencionó, es explicado por Brunetta (1987), y aplicado al análisis que el autor italiano expone en su texto.

Griffith desarticula el trabajo en secuencia y presenta al héroe en una situación primera desarrollada en **A**, (entendiéndose **A** como el mundo o reino del bien) donde se encuentran **1 y 2** (muchacho y chica-dinero-objeto de valor respectivamente), y eso se contrapone en algún momento con **B**, entendiéndose éste cómo el mal (mundo o reino del mal). **1 y 2** se separan por algún motivo, se presenta la negligencia del héroe, es decir, hay un alejamiento por parte del héroe, y deja solo al valor.

Se presenta siempre un reino del mal, cuyo maniqueísmo caracteriza el trabajo fílmico de Griffith. Brunetta lo explica de la siguiente manera:

Uno frente a muchos significa, en otros términos, debilidad contra fuerza, uno de los temas constantes de la producción de Griffith. (Op. Cit: 101)

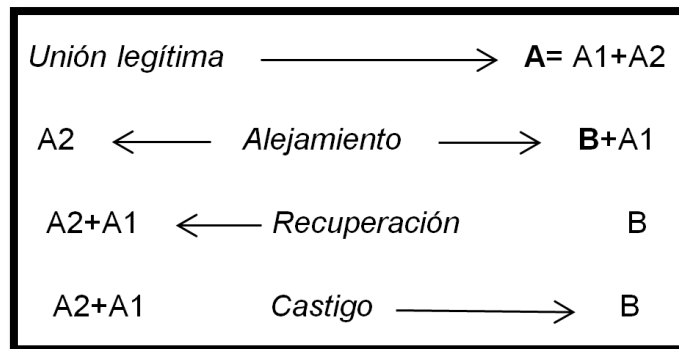
Se desarrolla entonces un segundo momento donde **2** (el valor) queda solo y **B** que es la oposición, aprovecha para apropiarse de éste. Cuando **B** se hace del valor, y se lo quiere llevar, lo que empieza a ocurrir es que **A1** intenta recuperar a **A2**, dándose toda una situación de rescate, culminando con la recuperación del



valor. Cuando **A1** logra la recuperación, se vuelve a hacer unidad con el valor, y expulsa a **B** nuevamente hacia afuera, dándole su merecido castigo.

“Este modelo que Griffith consolida, no es mera creación suya, se trata más bien de un proceso narrativo de persecución pre-institucional” (Ideas que he intercambiado en los espacios de tutorías con Juan Alfonso Samaja, Universidad de Belgrano, Bs.As, Argentina, 2019).

Sirva esta gráfica para comprender mejor lo explicado:



Ahora es oportuno exponer a modo de detalle algunas cuantas observaciones que Juan Samaja (2014) subrayó en una de las películas donde notó ciertas desviaciones del modelo de la sustracción, con lo que posteriormente propuso la bimodalidad de dicha categoría. No pondremos más que un ejemplo de lo que será el subsiguiente análisis de resultados respecto al corpus fílmico de Méliès, pudiendo entender la intención analítica y el objetivo de Juan Alfonso Samaja al proponer los submodelos de Acción y Aventuras.

Todo esto se mostrará con la película *Ali Baba el les quarante voleurs (1902)*, teniendo en cuenta que el material ha sido brindado por el propio autor a los efectos del desarrollo de este análisis.

Cuando Samaja (2014) descompone y estudia el film “Ali Baba et les quarante voleurs” (1902), afirma que hay dos sustracciones presentes en el film.

“La primera sustracción se desarrolla en el momento donde Alí Babá descubre la cueva en donde los ladrones guardan sus botines” (Samaja, J)



Luego de esto, descubre la contraseña para ingresar a la cueva mágica. El jefe de los ladrones y su ejército entran a depositar las riquezas a la cueva y se retiran, dejando desprotegido el lugar; Ali Babá sustrae los valores.

La segunda sustracción se presenta cuando Cassim, quién se entera por Ali Baba de lo sucedido, en su ambición desmedida, se dirige hacia la cueva, pero olvida la frase para salir. Cassim es descubierto por la banda de ladrones y decapitado por el líder de los mismos.

Finalmente, el jefe de los ladrones junto con el resto de los bandidos, se infiltran en el lugar donde se encuentra Ali Baba con su mujer. Ésta los descubre, y resuelve la situación vertiendo aceite caliente en las vasijas donde los ladrones están escondidos. A su vez, terminando el relato, la mujer de Ali Baba haciendose pasar por odalisca, mata al jefe de los ladrones.

Samaja concluye que las dos sustracciones que él identifica en el film lo son en toda regla, con la particularidad de que están narradas desde un punto de vista invertido, puesto que roban a los ladrones desde afuera. El autor postula que, formalmente hablando, el esquema se reproduce sin alteración, pero si se tematiza el reino de los valores, resulta evidente que todo el relato está organizado para que se castigue finalmente al jefe de los ladrones.

Con esto, Samaja concluye que la estructura del relato sería la siguiente:

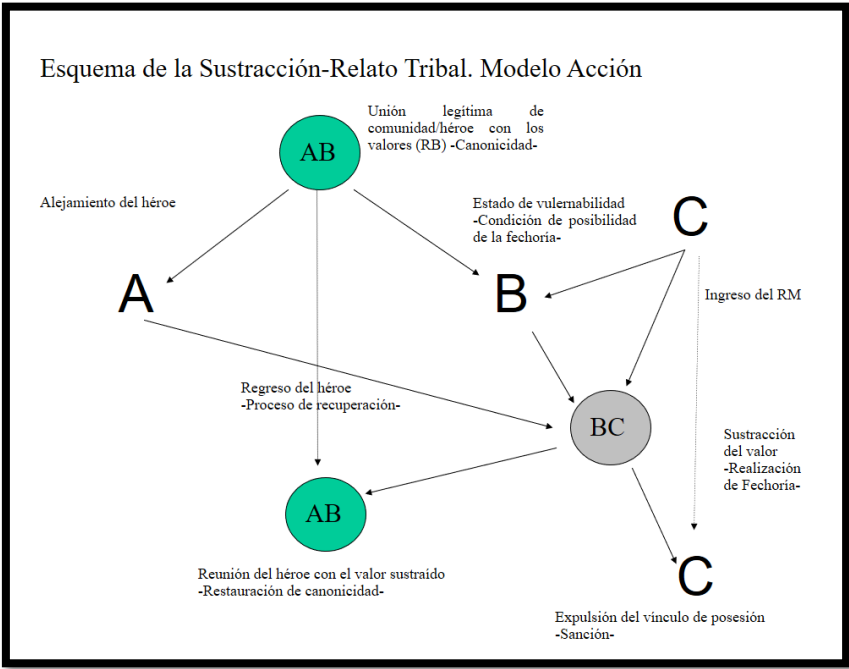
Posesión ilegítima	Sustracciones por parte del jefe de los ladrones a la comunidad.
Robo de valores	Descubrimiento por parte de Alí.
Muerte 1	Cassim muere por parte de los ladrones
Planificación de robo	Los ladrones quieren matar a Ali Baba y recuperar lo robado.



Muerte 2	El jefe de los ladrones muere por parte de la mujer de Ali Baba.
----------	--

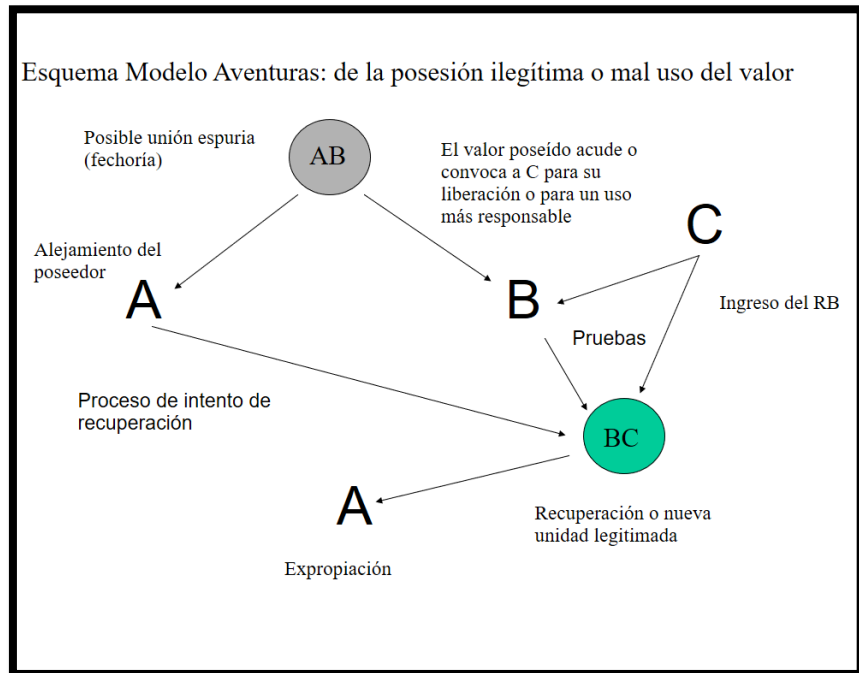
Como consecuencia de esto, es que Samaja presenta la bimodalidad respecto al modelo de la sustracción, donde reconoce los modelos acción y aventuras:

- ♣ **Modelo Acción (el material ha sido brindado por el propio autor a los efectos del desarrollo de este análisis).** El héroe tiene una unión legítima con un objeto de valor. El héroe se aleja, llega el villano, quien realiza la fechoría y sustrae el valorpreciado, escapando con él. El héroe vuelve para perseguir al villano, lo alcanza, recupera el objeto de valor, y se vuelve a unir a éste. El héroe vence al villano y el malhechor es castigado.



- ♣ **Modelo Aventuras (el material ha sido brindado por el propio autor a los efectos del desarrollo de este análisis).** El modelo aventuras, por otro lado, refleja una situación, que, aunque parece manejarse de la misma forma al modelo acción, el estado de la unión entre el héroe y el objeto/ persona de valor, cambia. Se presenta una unión inicial, de

manera ilegítima entre éstos dos elementos, un tercero ingresa, y se lleva al objeto o persona de valor. El héroe se entera y regresa, pero en ese intento de recuperación, es expropiado. No hay castigo.



5 OBJETIVOS

5.1 Objetivos generales

- ✓ Establecer la potencia clasificadora de los Modelos Narrativos Pre-Institucionales propuestos por Samaja y Bardi, en relación con la filmografía de George Méliès, pudiendo separar los films pertenecientes al modelo de la sustracción.
- ✓ Establecer la frecuencia de los casos anómalos respecto de la categoría de la *sustracción* presentada por Samaja y Bardi.
- ✓ Describir en los casos anómalos cada una de las acciones del relato para establecer si la estructura resultante implica verdaderamente un alejamiento significativo del canon propuesto, ameritando entonces la subcategoría modelo *aventuras*, o se trata simplemente de un reordenamiento y/o omisiones en la representación de las mismas funciones que la Sustracción reconoce.

5.2 Objetivos específicos

- ✓ Contabilizar y describir los casos problemáticos identificados en relación al modelo de la sustracción en la filmografía de George Méliès, a partir de identificar los elementos que se desvían, y así mismo, bajo esta premisa:
 1. Describir las desviaciones presentes en las películas, basándose en el desarrollo de las acciones presentadas por parte de los personajes y la repercusión/influencia de las mismas en la narración.



2. Describir la fechoría, pudiendo establecer si se da siempre en el mismo orden y desarrollo, o presenta algún cambio o desviación en algunas películas y por qué.
3. Describir la acción del héroe desarrollada en cada una de las películas.
4. Describir los valores que presentan tanto el Reino del bien como el Reino del mal, detallando la relación entre ambos reinos e identificándolos con los personajes pertenecientes a cada uno.
5. Analizar si se presenta un castigo y un premio al final del relato, y en dado caso que así sea, describir su otorgamiento y desarrollo.
6. Examinar al objeto de valor, pudiendo reconocer si éste presenta un cambio o no durante el relato, y qué tipo de modificación tiene, de qué índole.



6 METODOLOGÍA

6.1 Corpus del trabajo/Muestra

6.1.1 Diseño

El corpus fílmico a analizar se basa en las películas francesas de George Méliès dentro del periodo de 1902-1913. Cada una de las películas a analizar fue seleccionada como parte del filtramiento que se realizó:

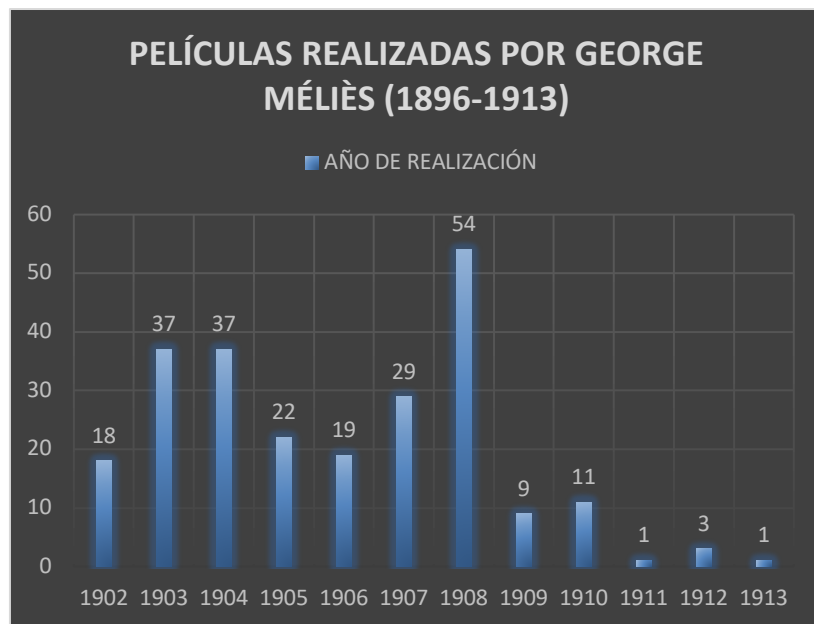
NÚMERO DE PELÍCULA	NOMBRE DE LA PELÍCULA	AÑO	DURACIÓN
1)	Barba Azul	1901	10min:20seg
2)	Le Voyage Dans La Lune	1902	12min:52seg
3)	Les trésors de Satan	1902	2min:33seg
4)	Les aventures de Robinson Crusoé	1902	1min:18seg
5)	Le royaume des Fées	1903	16min:44seg
6)	El caldero infernal	1903	1min:39seg
7)	Faust aux enfers	1903	6min:39seg
8)	Le bourreau turc	1904	2min:24seg
9)	Faust et Marguerite	1904	4min:31seg
10)	La Fée Carabosse ou (le poignard fatal)	1906	11min:59seg
11)	Les incendiaires	1906	7min:21seg
12)	Jack le ramoneur	1906	10min:02seg
13)	Robert Macaire et Bertrand	1907	10min:47seg
14)	Les torches humaines	1907	2min:51seg



15)	La Douche d'eau bouillante	1907	4min:07seg
16)	Anaïc ou Le balafré	1908	9min:52seg
17)	Cendrillon ou La pantoufle merveilleuse	1912	23min:10seg
18)	Le chevalier des neiges	1912	15min:59seg

6.1.2 Justificación y criterios de inclusión.

Las películas de George Méliès fueron tomadas de la lista publicada por <https://www.imdb.com/>. George Méliès, llegó a realizar un total de **530** películas desde el año 1896 hasta 1913. Las películas que se tomaron para analizar fueron las realizadas por Méliès entre los años 1902 y 1913. Entre este periodo de años, Méliès realizó un total de **241** películas.



De las 241 películas que se pretendía encontrar, las **115** películas restantes no se encontraron ni con su nombre original en francés, ni con su nombre en inglés.



Se trabajó sobre la misma línea temporal de análisis en la cual se basaron Juan Samaja e Ingrid Bardi en su investigación (1902-1916).

Un corolario más: se seleccionó el corpus fílmico de George Méliès debido a que es la filmografía donde Juan Alfonso Samaja encuentra las anomalías y cómo resultante de esto presenta la bimodalidad del modelo de la sustracción.

¿Por qué 1902-1913 y no 1902-1916?

- ✓ Bien, el año 1913 fue el año en que George Méliès realiza su última película.
- ✓ Las películas seleccionadas fueron escogidas para analizar debido a que presentan algún tipo de sustracción en su relato y además pertenecen al periodo de 1902-1913.

6.1.3 Descripción

En cuanto al *modelo de la sustracción*, se encontraron 18 películas. En éstas, claramente, se presenta una sustracción cómo fechoría. Por lo tanto, los films no se eligieron al azar, sino con una intención en específico.

6.2 Instrumento

El instrumento de investigación será la OBSERVACIÓN. Se emplea una observación de tipo sistemática, con la que se presentará una grilla en la cual se mostrará si cada uno de los momentos del modelo de la sustracción se da o no se da en cada relato.



7 RESULTADOS

A continuación, se presentarán algunos de los análisis realizados respecto a las películas del corpus fílmico seleccionado. Esto a modo de ejemplo para dejar en claro cómo fue el proceso de análisis de cada uno de los 18 films preseleccionados. Los restantes están presentados en el **Anexo 10.1**

7.1 Barbe Bleue/Barba Azul (1901)

♣ Sinopsis de la historia

George Méliès adapta la historia recopilada por Charles Perrault, publicada en 1697. Todas las esposas de Barba Azul han desaparecido. El hombre pide la mano de una nueva mujer, pero ninguna de las postuladas para ser su próxima esposa quiere contraer matrimonio con él. Finalmente se obliga a una de las mujeres a casarse con él. Un día Barba Azul debe partir. La mujer en su ausencia descubre que su marido oculta en una habitación prohibida los cadáveres de sus anteriores esposas.

♣ Sinopsis de la acción

1. Barba Azul llega a la casa de la familia donde se encuentran las hermanas.
2. El padre de las muchachas le ofrece a sus hijas para que él escoja una.
3. Se arrodilla buscando una esposa entre las hermanas.
4. Ninguna mujer se quiere casar con él.
5. Barba Azul manda a sus hombres a traer dinero y joyas.
6. Luego hace traer un cofre.
7. Todos los presentes asombrados los observan.
8. El padre de las muchachas obliga a una de ellas a levantarse.
9. La obliga a tomar los diferentes objetos que hay dentro del cofre.
10. La muchacha (mujer 1) es obligada por su padre a tomar la mano de Barba Azul.
11. Barba Azul hace que se lleve a cabo el matrimonio legal en ese momento.
12. La muchacha ya bastante resignada firma.
13. Finalmente, se va con Barba Azul.



14. Barba Azul, en su casa, presenta a sus sirvientes su nueva esposa.
15. Ordena un gran banquete para celebrar su casamiento.
16. Barba Azul debe partir.
17. Le anuncia a su esposa que se tiene que ir y le entrega las diferentes llaves de la casa.
18. Le indica a su esposa que tiene prohibida la entrada solo a una de las habitaciones de la casa.
19. Barba Azul parte.
20. La mujer está indecisa. (No sabe si entrar a la habitación o no).
21. Sale un ser maligno (un diablito) de un libro.
22. La mujer es tentada a entrar a la habitación.
23. La mujer entra finalmente.
24. El ser maligno le cierra la puerta.
25. El diablito vuelve a entrar al libro (desaparece).
26. La mujer dentro de la habitación no ve nada (está oscuro).
27. Abre la ventana (entra luz).
28. Ve a las ex esposas de Barba Azul ahorcadas.
29. Lava la llave con la que entró.
30. Aparece nuevamente el diablito.
31. La mujer se frustra porque está encerrada y tira la llave al suelo.
32. La llave se vuelve gigante.
33. Aparece una mujer 2 al lado de la llave.
34. El diablito se va.
35. La mujer 1 le ruega a la mujer 2 que la ayude a salir.
36. La mujer 2 desaparece y la llave se encoje nuevamente.
37. La mujer 1 sueña con los cadáveres (está inquieta).
38. Llega la mujer 2 y tranquiliza a la mujer 1.
39. Barba Azul regresa a casa.
40. Encuentra a una sirviente lavando la llave de la habitación prohibida.
41. La mujer de Barba Azul está encerrada en la torre.
42. Se muestra cómo Barba Azul la subió y la llevó arrastrada de los cabellos.
43. Barba Azul toma un cuchillo para matar a su esposa.
44. Llegan unos caballeros y pelean contra Barba Azul.
45. Le clavan un cuchillo en el pecho a Barba Azul.
46. Aparecen unas damiselas con telas blancas encima.
47. Llegan unos caballeros y cada uno se va con una damisela.



48. La esposa de Barba Azul se va con los caballeros que la defendieron.
49. Todos se van.
50. Uno de los caballeros se devuelve y saca el cuchillo del pecho de Barba Azul.
51. Barba Azul muere.
52. El padre vuelve a estar con todas sus hijas

♣ **Personajes: esferas de acción presentes en la historia**

En cuanto a las esferas de acción respecta, cada una de las presentes en la historia corresponde exactamente a los personajes. En la historia de Barba Azul encontramos cinco de las siete esferas de acción propuestas por Propp,V en su texto.

- **Agresor**: Barba Azul, puesto que es el malvado de la historia.
- **Donante**: Mujer 2
- **Princesa**: Mujer 1, que, aunque no figura cómo una princesa en el relato, se presenta como el objeto de valor inicial, y a su vez es rescatada al final de la historia, correspondiendo así con la definición de dicha esfera de acción dada por Propp.

Sin embargo, podemos ver cómo dos de los personajes ocupan varias esferas de acción. La mujer 2 quien aparece en la habitación prohibida, cubre su rol de donante no solo por aparecer de casualidad, sino que pone el objeto mágico (la llave) a disposición de la mujer 1 para que ésta salga del cuarto lo más pronto posible. Pero también ocupa la esfera de acción del *auxiliar*, puesto que cumple el papel de acompañante del héroe en momentos clave e importantes de la historia. Por lo tanto, la mujer 1, cubre, parte de la esfera de acción de *princesa*, pues es rescatada, pero también de la del *héroe (heroína)*, debido a que es el personaje que logra “desenmascarar” a Barba Azul y a su vez logra que las almas de las difuntas esposas sean libres para siempre.

- **Auxiliar** y Donante: mujer 2
- Princesa y **Héroe**: mujer 1



❖ **La fechoría según Propp traducida en sustracción**

VIII. Fechoría: la fechoría, según los tipos que presenta en su texto Vladimir Propp, puede traducirse e identificarse en diversas sustracciones donde el sujeto que sustrae:

- A) *Lleva a cabo un robo o rapto bajo cualquier otra forma:*** aunque el acto que comete Barba Azul de llevarse obligada a su nueva esposa a casa no representa un rapto cómo tal, puesto que tiene el consentimiento de su padre, lo es en todo caso, ya que se trata de una sustracción de parte del reino del mal dentro del reino del bien.
- B) *Provoca una súbita desaparición:*** es implícita la desaparición de las mujeres muertas que la mujer 1 encuentra. Sin embargo, no dejan de ser desapariciones. Si Barba Azul ya se ha casado varias veces, y quiere una esposa nueva, puede asumirse que cada una de ellas ha desaparecido. Por lo menos esto es lo que nos dice el relato original de Charles Perrault, donde se narra, que en el pueblo donde transcurre la historia, es famoso el rumor de que efectivamente Barba Azul ya ha tenido varias esposas y nunca se ha sabido que ha sucedido con ellas.
- C) *Exige o extorsiona a su víctima:*** Barba Azul llega donde el padre de su futura esposa exigiendo que quiere casarse con una de sus hijas. Al ver que ninguna quiere contraer matrimonio con él, decide extorsionar al padre con tesoros, y posesiones de valor, a cambio de una de las muchachas.
- D) *Comete un asesinato:*** volviendo al relato original del cuento de Barba Azul, las mujeres con las que él contrajo matrimonio en algún momento corresponden a los cuerpos ahorcados que la mujer 1 encuentra en el film de George Méliès.
- E) *Encierra a alguien, le encarcela:*** esta fechoría/sustracción podemos verla claramente cuando Barba Azul encierra a su esposa en la torre al enterarse que había entrado a la habitación prohibida.
- F) *Quiere obligar a alguien a que se case con él:*** es la primera fechoría/sustracción que podemos evidenciar en el relato. Barba Azul quiere obligar a una de las muchachas a casarse con él.



* Los 3 momentos del relato de acuerdo con el modelo de la sustracción.

		SE DA	NO SE DA
PRESENTACIÓN DEL HÉROE	Identificación con el héroe y su entorno	X	
	Presentación de los valores		X
	El héroe da cuenta de sus habilidades y virtudes		X
	Alejamiento del héroe	X	
FECHORÍA	Desprotección del valorpreciado	X	
	Irrupción del reino del mal	X	
	Ataque al guardián del valor		X
	El guardián se defiende, pero es vencido por los transgresores		X
	Sustracción del valor	X	
	Escape del oponente con el valor	X	
	Aviso al héroe de la sustracción cometida		X
DESENLACE	Persecución del héroe al transgresor		X
	Captura del oponente/Fin de la persecución		X
	Enfrentamiento entre héroe y oponente	X	
	El oponente es vencido y se recuperan los valores	X	
	Castigo al transgresor y expulsión de la comunidad	X	
	Premio al héroe	X	



✦ **Traducción de las acciones al modelo de la sustracción y sus desviaciones específicas**

Entre la sustracción clásica y esta película, una de las cosas que no tenemos en común es que no es el héroe el que se aleja, pues después sabemos que es el malo el que se aleja del Mundo B (Reino del Mal). Esto se marcaría entonces cómo una anomalía a simple vista respecto al relato clásico. Sin embargo, también podemos pensar que es la Mujer 1 la que se ha alejado; esto debido a que ha sido “sacada” violentamente de su contexto, es decir el Mundo A (reino del bien).

Si nos enfocamos en una primera instancia en el Modelo Aventuras, se presenta una unión ilegítima de inicio, pese a que la Mujer 1 no quiere estar casada con Barba Azul, éste la saca del Mundo A forzosamente, respondiendo en un inicio correctamente a este modelo.

Se da un momento **1** representado en el contexto A, donde se encuentra la comunidad del Reino del Bien, y a donde pertenece 1 (la heroína). 1 se aleja del Mundo A. Luego tenemos un momento **2**, desarrollado en el Mundo B, donde ahora se encuentra X con 1 (unión ilegítima), hay un alejamiento de X y en el Mundo B (aparentemente) solo se encuentra 1. Seguidamente se presenta un momento **3**, donde en el Mundo B ya no solo se encuentra 1, sino que Z también. Regresa 1 nuevamente al Mundo B. En el momento **4** X es expulsado del Mundo B, y finalmente en el momento **5** se representa la victoria y reconocimiento de la heroína; ésta vuelve a su lugar de origen, el Mundo A.

1, 2, A, B, X y Z se entienden de la siguiente manera:

A = lugar de origen de 1 = MUNDO A

1 = heroína = MUJER 1

B = lugar a donde pertenece X = MUNDO B

X = BARBA AZUL

Z = MUJERES MUERTAS

Una anomalía que se puede resaltar de manera considerable es que no solo se presenta una sustracción en el relato, sino varias sustracciones que se pueden presentar así:



1. **Sustracción representada:** donde la heroína libera los cuerpos de las mujeres asesinadas, por ende, su alma también.
2. **Sustracciones ilegítimas:** Barba Azul les quitó la vida a sus anteriores esposas. Se lleva a su nueva esposa a la fuerza; y estando en la torre priva a la Mujer 1 de la libertad al encerrarla allí. Además de que, lo más probable es que Barba Azul haya obligado a sus anteriores mujeres a casarse con él. (Cómo la ilegitimidad también está relacionada con el mal uso del objeto o persona de valor, aunque Barba Azul contrae matrimonio de manera legal, su objetivo es matar a sus mujeres).

Con esto podemos decir, que la mujer 1 cumple doble rol: el de persona de valor, y el de heroína. Inicialmente es desprotegida por X, cuando se aleja del Mundo B, dejándola sola. Sin embargo 1 no termina de cumplir la función de heroína en su totalidad, pues cuando X la encierra en la torre e intenta matarla, llegan unos sujetos del Mundo A a rescatarla. Al final de la película aparece un segundo héroe (de género masculino), quien rescata a la mujer 1 y termina matando a Barba Azul.

“Si nos tenemos que guiar por lo que implica la función heroica por excelencia, que es la de poder afrontar la prueba principal (porque el héroe no es el que intenta, es el que logra, el que puede resolver la prueba), es decir que afronta finalmente y resuelve, la chica no termina de ser héroe realmente, el héroe es el varón” (Samaja, Juan. Apuntes compartidos por el maestro en horas de tutoría).

Finalmente hay un castigo evidente que recibe Barba Azul por sus actos de asesinato y maldad. Habiendo también una victoria y de cierto modo un premio para la heroína, al poder volver a su casa (Mundo A), con su familia. Ambos hechos responden correctamente al modelo clásico de la sustracción.



7.2 Le Royaume des Fées / El reino de las hadas (1903)

♣ Sinopsis de la historia

Se casan la bella princesa y el apuesto príncipe. De repente todo se torna oscuro cuando aparece un Villano que rapta a la princesa. Su amado atravesará múltiples pruebas para rescatarla.

♣ Sinopsis de la acción

1. El príncipe pide la mano de la hija del rey.
2. Contraen matrimonio.
3. Irrumpe el mal, llega el villano.
4. El príncipe lo enfrenta.
5. El villano desaparece.
6. La hija del rey es atendida por sus sirvientas.
7. La princesa se acuesta a dormir y las sirvientas se retiran.
8. Aparece el villano.
9. El malvado se lleva a la hija del rey con sus “diablillos”.
10. El príncipe se da cuenta que se la están llevando.
11. Se enfrenta con los diablillos.
12. Los sirvientes y los reyes se dan cuenta del secuestro.
13. Todos salen a mirar hacia donde se llevan a la princesa.
14. El hombre y sus sirvientes deciden ir por la princesa.
15. Se ponen su armamento, van decididos a buscarla.
16. Cuando el príncipe va a salir el villano se presenta.
17. El villano transporta al hombre al Reino del Mal.
18. Le muestra donde se encuentra su princesa.
19. Vuelven al Reino del Bien.
20. El malvado desaparece en su escoba.
21. Entra un hada 1 y le entrega armamento al príncipe.
22. El príncipe sale al rescate de la princesa.
23. El príncipe y sus sirvientes embarcan (parten).
24. Hay una fuerte tormenta y el barco se hunde.
25. Al hundirse llegan al reino de las hadas.
26. Un hada los encuentra y se transportan en animales marinos.
27. Llegan con el rey Neptuno.
28. Se arrodillan, lo veneran y le piden ayuda.
29. Les provee una ballena cómo medio de transporte.



30. El animal los lleva a la superficie.
31. El hada 1 les indica cómo llegar al Reino del Mal.
32. El príncipe se lanza al agua; aparece el villano.
33. El hada 1 aleja al malvado.
34. El príncipe llega a la torre donde está la princesa.
35. Rompe la puerta y entra; el malvado lo sigue.
36. El malvado manda a sus “diablillos” a que sigan al príncipe.
37. Prenden fuego a la torre.
38. El príncipe sobrevive y salva a la princesa.
39. Los sirvientes se llevan a la princesa.
40. El príncipe queda atrás.
41. El villano aparece y no lo deja avanzar.
42. El hada aparece y le dice al príncipe que derrote al villano.
43. El príncipe desarma al malvado y lo mete en un barril.
44. Lo tira al agua y el villano se ahoga.
45. El Reino del Bien recibe al príncipe con sus acompañantes y la princesa.
46. Todos celebran su regreso.
47. Con bailes celebran la unión del héroe y su princesa.

♣ **Personajes: esferas de acción presentes en la historia**

- **Agresor:** el malvado.
- **Donante:** el hada 1.
- **Princesa:** la hija del rey.
- **Héroe:** el príncipe.

Volvemos a tener el caso de Barba Azul, donde un personaje cubre más de una esfera de acción. El hada 1 no solo cumple el rol de donante, proveyéndole al héroe el atuendo necesario para ir a rescatar a la princesa, sino que también es Auxiliar.

- **Auxiliar:** el hada 1 es introducida en la historia como personaje regulador, apareciendo en los momentos más importantes del relato, ofreciendo de algún modo un acompañamiento al héroe para cumplir su misión. A su vez, otro personaje que cumple con esta misma esfera de acción es el rey Neptuno, ya que le facilita al héroe y sus acompañantes el transporte para volver a la superficie y continuar su labor de búsqueda y rescate.



❖ **La fechoría según Propp traducida en sustracción**

VIII. Fechoría

A) El agresor rapta a un ser humano: el malvado se lleva a la princesa a la fuerza.

B) Encierra a alguien, le encarcela: el villano encarcela a la princesa en una torre, privándola de su libertad.

❖ **Los 3 momentos del relato de acuerdo con el modelo de la sustracción**

		SE DA	NO SE DA
PRESENTACIÓN DEL HÉROE	Identificación con el héroe y su entorno	X	
	Presentación de los valores	X	
	El héroe da cuenta de sus habilidades y virtudes	X	
	Alejamiento del héroe		X
FECHORÍA	Desprotección del valorpreciado		X
	Irrupción del reino del mal	X	
	Ataque al guardián del valor	X	
	El guardián se defiende, pero es vencido por los transgresores	X	
	Sustracción del valor	X	
	Escape del oponente con el valor	X	
	Aviso al héroe de la sustracción cometida		X
	Persecución del héroe al transgresor	X	
	Captura del oponente/Fin de la persecución	X	



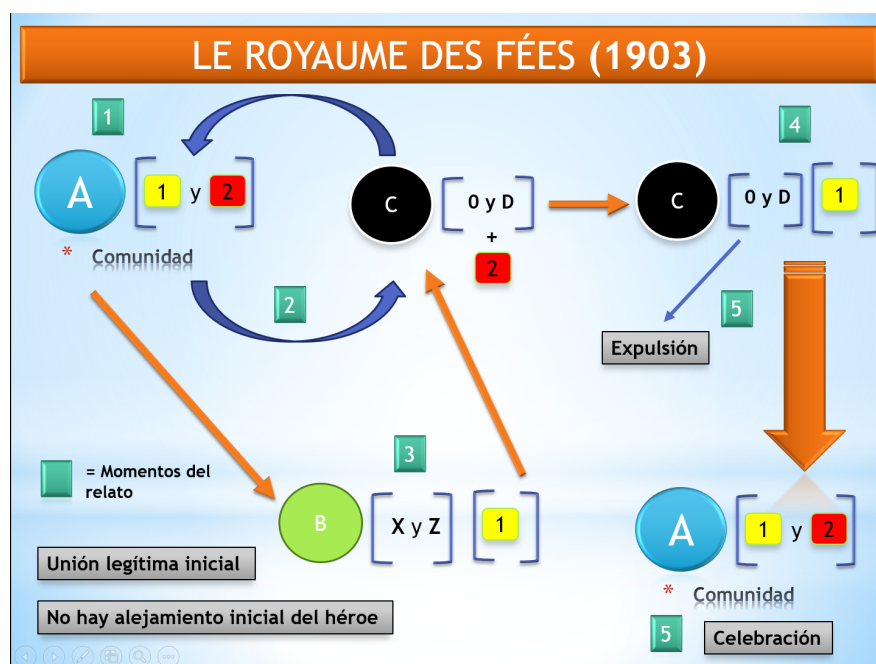
DESENLACE	Enfrentamiento entre héroe y oponente	X	
	El oponente es vencido y se recuperan los valores	X	
	Castigo al transgresor y expulsión de la comunidad	X	
	Premio al héroe	X	

❖ **Traducción de las acciones al modelo de la sustracción y sus desviaciones específicas.**

Le Royaume des Fées es un film donde solo 3 de las 17 acciones invariables que componen el modelo de la sustracción no se cumplen.

Algo bastante curioso de este film, es que no hay dos mundos, sino 3. Esta sería una anomalía a resaltar. El Reino del Bien (**A**), el Mundo de las Hadas (donde se encuentra también el rey Neptuno) (**B**), y el Reino del Mal (**C**). El héroe se aleja del A para ir tras su princesa, pero antes de llegar al C, es conducido al B, donde el Rey Neptuno le ayuda a salir para ir al C, el cual es su verdadero destino.

Representación gráfica del film:



Las letras y los números presentados en el diagrama se identifican de la siguiente manera:

A = lugar de origen de 1 y 2 = REINO DEL BIEN

1 = héroe = PRÍNCIPE

2 = PRINCESA

C = lugar donde pertenecen 0 y D = REINO DEL MAL

0 = VILLANO

D = DIABLITOS

B = lugar donde pertenecen 0 y D = MUNDO DE LAS HADAS

X = HADAS

Z = REY NEPTUNO

Dicho esto, se proseguirá a explicar los 5 momentos del relato, de acuerdo al gráfico presentado: se da un momento **1**, representado en el Mundo A. Allí se encuentran el príncipe, la princesa y la comunidad del Reino del Bien. Seguidamente se da un momento **2**, donde llega el villano, irrumpiendo el Reino del Mal, y desaparece (se regresa al Mundo C). Sin embargo, el villano regresa y rapta a la princesa, llevándosela a su Mundo. Es aquí cuando el héroe parte en busca de su amada, y llega al Mundo B, el reino de las hadas (momento **3**), donde se encuentra el hada que los guía hasta allí, las hadas pertenecientes a ese lugar y el Rey Neptuno. Cuando el rey les brinda la manera de poder salir de allí, es cuando se lleva a cabo el momento **4**, donde finalmente logran llegar a Reino del Mal, y allí, en el Mundo C, el héroe encuentra a la princesa y la rescata. El príncipe logra enfrentar nuevamente al villano para finalmente tirarlo al abismo y expulsarlo cumpliéndose con esto el momento **5**. Al final vuelve el príncipe con su princesa y sus acompañantes al Mundo A, donde se reúnen nuevamente con la comunidad y celebran su regreso.

Cómo ya lo hicimos notar, en cuanto a la presentación del héroe respecta, se identifica al héroe con su entorno y sus valores. Sin embargo, otra anomalía que podemos identificar, es que el héroe no se aleja antes que la persona de valor sea sustraída o raptada. Es el mal quien irrumpe al Reino del Bien, y luego el héroe se aleja para ir a rescatar a la princesa.



La fechoría la realiza el villano, mostrando una intención de cometerla. Su objetivo, al parecer no queda muy claro, pues si pretendiera llevarse a la princesa para siempre, podría pensarse que no le hubiese mostrado al príncipe dónde la estaba encerrando antes de que éste saliera en su búsqueda.

La personapreciada, que en este caso sería la princesa, aunque sus sirvientas la acompañan a dormir, éstas se van, y la princesa queda sola y desprotegida, quedando sin ningún guardián que la cuide mientras duerme. Esta es otra anomalía respecto al modelo de la sustracción, ya que el modelo plantea que hay presencia de un guardián y en este relato no se cumple.

Los valores de cada uno de los Mundos son bastante claros. El Reino del Bien (Mundo A), se muestra bueno, decente y conocido. El Reino de las Hadas (Mundo B), se presenta con seres bondadosos, generosos y tranquilos. Mientras que el Reino del Mal (Mundo C), se muestra como un lugar miserable, maligno, corrupto, miserable e indecente.

Por otro lado, nadie le avisa al héroe que se están llevando a su princesa, y he aquí la última anomalía que se detecta en el film. Cuando el príncipe llega a la habitación, estando allí se altera y llega solo, lo que nos lleva a pensar que no fue avisado de la fechoría, sino que cuando entra a su habitación para estar con la princesa, es que se da cuenta de su ausencia.

Finalmente, el villano recibe su merecido, siendo castigado dentro de un barril y arrojado al abismo, donde termina ahogado. Al regreso del héroe éste no recibe un premio, pero si un reconocimiento. Esto podemos notarlo cuando la comunidad hace una fiesta, y con bailes celebran su misión cumplida y el también regreso de la princesa.

7.3 La Fée carabosse (le Poignard fatal) /El hada Carabosse (1906)

*** Sinopsis de la historia**

Un trovador sin un centavo consulta a una bruja sobre su futuro, pero la ofende al pagar con una bolsa de arena. La bruja jura venganza.



♣ **Sinopsis de la acción**

1. Está una bruja sentada en su laboratorio.
2. Entra un músico y le pide que le lea la mano.
3. La bruja le dice algunas cosas, pero le pide dinero a cambio de más información.
4. El músico le dice que no e intenta irse.
5. La bruja lo detiene y le dice que se siente.
6. Unos hombrecitos ponen un cuadro en medio del laboratorio.
7. Aparece la imagen de una mujer en el cuadro.
8. La bruja le da algunas indicaciones al músico.
9. La imagen de la mujer desaparece.
10. Los hombrecitos retiran el cuadro.
11. La bruja le entrega un trébol al músico a cambio de dinero.
12. El músico le entrega una bolsa y se echa a correr con el amuleto.
13. La bruja se da cuenta que el contenido de la bolsa es arena.
14. La bruja se enoja.
15. Hechiza un cuchillo.
16. Va tras del músico.
17. El músico le lanza unas rocas a la bruja y huye.
18. La bruja lo persigue con su escoba.
19. El músico llega a un cementerio.
20. Se arrodilla ante una cruz.
21. Salen fantasmas de las tumbas.
22. El músico los aparta con el amuleto y sigue su camino.
23. La bruja lo persigue.
24. El músico llega a un templo.
25. Aparecen unos animales gigantes que impiden el paso al músico.
26. Aparece un ser divino.
27. Éste le entrega unas plantas al músico.
28. El músico espanta a los animales con las plantas.
29. Aparece un soldado y le entrega una varita al músico.
30. El músico escala la torre y entra al templo.
31. La bruja se topa al ser divino.
32. Él le indica que el músico se fue en otra dirección.
33. El músico libera a una doncella.
34. Escapan juntos.
35. La bruja llega al templo, pero ya no están.
36. La bruja va tras de ellos y finalmente los encuentra.



37. Cuando está a punto de matar al músico con el cuchillo, aparece el ser divino.
38. La bruja es arrojada al abismo con su escoba.
39. Aparece el soldado y lo asesinan con el cuchillo.
40. El ser divino le da su bendición a la princesa y al músico.

♣ **Personajes: esferas de acción presentes en la historia**

- **Princesa:** la doncella.
- **Auxiliar:** el ser divino es el personaje introducido en el relato como regulador y su función es descrita por el acompañamiento que brinda al héroe en los momentos más importantes de la trama.
- **Héroe:** se trata del músico, pues es quien rescata a la doncella del templo.
- **Agresor:** el héroe al realizar la sustracción se convierte en el agresor de la historia.
- **Donante:** la bruja. Es quien inicialmente le muestra al músico que la doncella está encerrada, y le provee el trébol.

Sin embargo, tenemos algo bastante interesante, pues la esfera de acción del donante en este caso no solo es cubierta por dos personajes, sino por tres:

- **Donante:** el ser divino, pues es quien le entrega al músico las ramas para espantar a los animales.
- **Donante:** el soldado, debido a que le entrega la varita para poder entrar al templo y rescatar a la doncella.

♣ **La fechoría según Propp traducida en sustracción**

VIII. Fechoría

- A) *Roba y se lleva un objeto mágico:* el músico al entregarle una bolsa de arena a la bruja, y no dinero, comete un robo, puesto que huye con el objeto mágico que la bruja le da.



* Los 3 momentos del relato de acuerdo con el modelo de la sustracción.

		SE DA	NO SE DA
PRESENTACIÓN DEL HÉROE	Identificación con el héroe y su entorno		X
	Presentación de los valores	X	
	El héroe da cuenta de sus habilidades y virtudes		X
	Alejamiento del héroe		X
FECHORÍA	Desprotección del valorpreciado		X
	Irrupción del reino del mal		X
	Ataque al guardián del valor		X
	El guardián se defiende, pero es vencido por los transgresores		X
	Sustracción del valor	x	
	Escape del oponente con el valor		X
	Aviso al héroe de la sustracción cometida		X
DESENLACE	Persecución del héroe al transgresor		X
	Captura del oponente/Fin de la persecución		X
	Enfrentamiento entre héroe y oponente		X
	El oponente es vencido y se recuperan los valores		X
	Castigo al transgresor y expulsión de la comunidad		X
	Premio al héroe	x	



✦ **Traducción de las acciones al modelo de la sustracción y sus desviaciones específicas**

Se presenta en el inicio del relato la sustracción o fechoría. Cuando la bruja le muestra al músico la princesa, podemos llegar a tener un indicio de que es el héroe, más sin embargo como espectadores lo comprobamos mucho después, casi al final, cuando rescata a la princesa.

La bruja es timada, y el héroe huye con el arma que su enemigo le entrega. Ésta es la primera anomalía que podemos subrayar, puesto que es el héroe quien realiza la sustracción y no el villano.

Respecto a la villanía consideremos importante resaltar que el único acto que convierte en villana a la bruja es la persecución que ésta emprende una vez es timada por el músico, teniendo la intención de destruirlo por la fechoría que cometió.

En el camino, el héroe aun habiendo cometido la fechoría y maldad, es ayudado acorde va avanzando la historia por diferentes seres, brindándole diferentes armas que le ayudan a escapar de sus enemigos, evadiéndolos o destruyéndolos con ella.

Hemos de resaltar un hecho de bastante importancia y particularidad. El arma que la bruja le entrega al músico es la misma arma que sirve para que ésta (la bruja) termine siendo destruida, pues cuando la villana finalmente encuentra al músico y lo quiere asesinar, éste con el arma la detiene, evitando que ella tire al músico por el abismo. Así es como la retiene hasta que llega el ser divino y la lanza a ella, terminando con su vida.

Siguiendo la línea del título, podemos identificar al ser divino cómo un hada, teniendo con esto otra anomalía de gran importancia: el hada participa de la villanía en el sentido que es quien sirve de cómplice al músico para que su fechoría termine en un final feliz con la princesa y sin castigo alguno.

En cuanto al carácter del héroe no se trata de un ser justo, transparente y honesto. Al contrario, estamos hablando de un ser deshonesto y con pocos valores, lo que responde de manera completamente contraria al Modelo de la Sustracción.



Además, el héroe es el principal agresor. Cuando nos referimos a este héroe que no es valiente, estamos reconociendo una gran desviación respecto al modelo de la sustracción, pues este personaje se sale completamente de las características que cómo protagonista debe presentar según dicho modelo. Carece de valentía puesto que cuando debe enfrentar a sus enemigos transmite miedo y seguido de esto no hace nada para enfrentarlos, más que usar el arma que tiene en mano y esperar que ésta lo aleje, es decir, no los enfrenta, solo se resguarda detrás de las armas que utiliza y éstas por si solas hacen efecto en los enemigos con los que el músico se topa.

Se da una persecución de la villana hacia el héroe: la bruja nunca recupera el arma mágica que le fue robada, por el contrario, es asesinada y el héroe recibe un premio en vez de un castigo; el músico se queda finalmente con una persona de valor (la princesa) y un arma de valor (el trébol) para siempre, recibiendo así una recompensa cómo consecuencia de su fechoría y no una punición.

7.4 Jack le Ramoneur/El deshollinador (1906)

♣ Sinopsis de la historia

Jack es un niño que trabaja deshollinando chimeneas siendo maltratado por su empleador. Un día Jack encuentra un tesoro en la chimenea y pretende huir con él.

♣ Sinopsis de la acción

1. Sirenas y cisnes en un lago.
2. Pasa un hada en una barquita junto con un niño.
3. Entra a un estilo de cueva y se bajan de la barca.
4. El hada le cambia la ropa al niño.
5. Le da unos sirvientes para que lo atiendan.
6. Los sirvientes le dan un traje de rey, joyas y una espada.
7. El niño se sienta en el trono.
8. Llegan unos hombres y le ponen una corona.
9. Unos soldados marchan mientras tocan las trompetas.
10. Bailan con sus armas.



11. Las parejas de la burguesía entran y comienzan a bailar.
12. Unos hombres entran con una cama.
13. Le dicen al niño que se acueste en ella.
14. El niño de repente aparece tirado en el suelo, en una habitación; es pobre (estaba soñando).
15. El empleador llega y lo levanta bruscamente.
16. Le pone a llevar una carga en la espalda.
17. Se van a limpiar chimeneas.
18. El niño encuentra una caja de valor y se la lleva.
19. El empleador y los demás empleados van tras de él en una larga persecución.
20. El niño llega a una casa abandonada.
21. Se mete con la caja por un hoyo que hay en la pared.
22. El empleador lo persigue por las escaleras.
23. Los demás también intentan subir por las escaleras.
24. El empleador les pega con una escoba y no los deja subir.
25. El niño logra escapar con la caja de valor.

♣ **Personajes: esferas de acción presentes en la historia**

- **Agresor:** el empleador es quien cubre este rol en el relato. Maltrata al niño inicialmente, y posteriormente lo persigue para quitarle la caja de valor que el menor encontró.

♣ **La fechoría según Propp traducida en sustracción**

VIII. Fechoría

- A) *Lleva a cabo un robo o un rapto bajo cualquier otra forma:* el niño se encuentra la caja de valor en la chimenea, pero no la entrega a sus dueños, se la roba y huye con ella.

VIII-a. Carencia.

Cuando V. Propp habla de una carencia dentro de la fechoría hace referencia a algo que le falta a uno de los miembros de la familia.

- A) *Carencia de forma racionalizada:* Jack pertenece a una familia muy pobre. Pese a la falta de dinero el chico toma el tesoro y se lo roba.



(...) se trata de la falta de dinero, de medios de vida, etc. (Propp,V 2001:p.49)

* **Los 3 momentos del relato de acuerdo con el modelo de la sustracción.**

		SE DA	NO SE DA
PRESENTACIÓN DEL HÉROE	Identificación con el héroe y su entorno		X
	Presentación de los valores		X
	El héroe da cuenta de sus habilidades y virtudes		X
	Alejamiento del héroe		X
FECHORÍA	Desprotección del valorpreciado		X
	Irrupción del reino del mal		X
	Ataque al guardián del valor		X
	El guardián se defiende, pero es vencido por los transgresores		X
	Sustracción del valor	X	
	Escape del oponente con el valor		X
	Aviso al héroe de la sustracción cometida		X
DESENLACE	Persecución del héroe al transgresor		X
	Captura del oponente/Fin de la persecución		X
	Enfrentamiento entre héroe y oponente		X
	El oponente es vencido y se		X



	recuperan los valores		
	Castigo al transgresor y expulsión de la comunidad		X
	Premio al héroe		X

✦ **Traducción de las acciones al modelo de la sustracción y sus desviaciones específicas**

Este film encontrado es tan solo un fragmento de la historia completa escrita por George Méliès. En este caso Jack, es un niño secuestrado que trabajaba como deshollinador, y es brutalmente tratado y a menudo golpeado por su empleador. Al quedarse dormido después de un largo día, sueña con su madre perdida y los cuentos de hadas que escuchó. Los recuerdos se transforman en un viaje por Dream Country, liderado por el Hada de los Sueños, que convierte a Jack en un Rey en medio de las celebraciones de una corte real. El sueño termina abruptamente cuando Jack es despertado por su empleador para el día de trabajo.

Es a partir de aquí que visualmente (en el film), podemos ver el desarrollo de los hechos. Primeramente, es importante resaltar que no existe un héroe en la historia si nos basamos directamente en el fragmento que logramos apreciar. Pero si nos fijamos en el final real de la historia original y completa, Jack termina encontrándose con su familia, les entrega las riquezas y perdona a su antiguo empleador. Esto podría prestarse para entender a Jack cómo un héroe en la historia, aunque es él quien realiza la sustracción (robo), es decir, es el agresor.

Jack encuentra por casualidad el tesoro y al querer huir con él, está manifestando una intención de cometer la fechoría. Se altera el orden de la comunidad en el sentido que los dueños de la casa donde se encuentra la chimenea en la cual Jack encontró el tesoro, son avisados de lo sucedido, y los demás empleados salen en busca de Jack junto con el empleador.

No se distingue un reino del mal. Más sin embargo es posible notar la diferencia visual entre la gente de nivel socioeconómico alto y los empleados de la casa. El mal no irrumpe nunca, Jack hace parte de la



comunidad donde se desarrolla la historia. Jack sí hace parte de un nivel socioeconómico bajo, pero no de un reino malvado.

No existe un enfrentamiento de ningún tipo, pero sí una persecución que se desata en el momento que Jack sale de la chimenea con la caja de valor y el empleador se da cuenta. La fechoría se da en medio del relato y Jack la comete por necesidad más que por maldad (hay una carencia previa).

El objeto de valor es el mismo durante todo el relato, no presenta cambio alguno. El empleador es quien da aviso de la sustracción cometida, y Jack no recibe castigo alguno por el acto que cometió.



8 CONCLUSIONES

Concluimos esta investigación, reconociendo primeramente el cumplimiento de los objetivos planteados inicialmente. En primer lugar, no se encontró una fechoría distinta a la que la teoría de las categorías postula. Con esto se reafirma el sistema clasificador de los Modelos Narrativos Pre-Institucionales propuestos por Juan Samaja e Ingrid Bardi, en relación al corpus filmico de George Méliès. Se presenta la clasificación de dichos films en el **Anexo 10.2**.

Por otro lado, las sustracciones encontradas en las películas, son fechorías atípicas respecto al modelo de la sustracción, por lo que esto nos permite clasificarlas dentro de los Modelos Acción y Aventuras efectuando una correspondencia con los mismos.

Con estos resultados, se puede afirmar que no aparece una sexta Categoría (subcategoría del Modelo Aventuras). Así mismo, es de gran importancia mencionar, que de los 18 films que presentan al menos una sustracción, solo una película (*Cendrillon ou la pantoufle merveilleuse*), no encaja con ninguno de los dos submodelos. Las películas pertenecientes al Modelo Acción y al Modelo Aventuras se muestran en el **Anexo 10.3**.

Compréndase con esto, que la hipótesis planteada en la presente investigación, se cumple en toda norma, puesto que ésta supone que las anomalías de la sustracción se presentan en más casos de manera repetitiva, y en efecto, se prestan para clasificar los films dentro de la bimodalidad propuesta por Juan Alfonso Samaja.

Ahora bien, dentro de los objetivos específicos se pretendía analizar y describir la presencia o ausencia, y así mismo el respectivo desarrollo de los diferentes elementos pertenecientes al modelo de la sustracción que se desvían. La descripción de éstos en los relatos podría explicarse de la siguiente manera:

- A) El objeto o persona de valor casi siempre se pudo identificar en cada film. No era implícito, pues se mostraba de manera explícita el objetivo físico del agente productor de la fechoría. Solo en la película *La Douche D'eau bouillante (1907)*, no se tiene claro los ladrones que es lo que quieren robar específicamente. A su vez, el objeto o persona de valor, no cambiaba en el transcurso del relato, siempre era el mismo, a excepción del film *Robert Macaire Et Bertrand (1907)*, donde el objeto de valor cambia



durante el relato, puesto que se presentan diferentes fechorías (sustracciones) en el mismo, de diferente índole.

- B)** Cada una de las sustracciones presentes en los films se pudieron identificar. En este elemento del relato es de vital importancia reconocer la potencia clasificadora de los tipos de fechoría propuestos por Vladimir Propp. Fue de gran utilidad aplicarla a los films, para reconocer de una manera mucho más clara y específica el tipo de sustracción que se presentaba en cada película, además de poderle dar un desarrollo más amplio a dicha acción. Esto nos facilitó el poderle dar un nombre a esa fechoría que para Samaja y Bardi se reducía a una sustracción. La función de la fechoría puede visualizarse en profundidad en el análisis de cada film, en el apartado “*La fechoría según Propp traducida en sustracción*”.
- C)** Los Reinos del bien y el mal, aunque en la mayoría de los films eran implícitos, cómo es el caso de *Le Chaudron Infernal (1903)*, y *Les Torchés Humaines (1907)*, hubo algunos films donde sí se logra diferenciar ambos mundos; tal es el caso de *Barba Azul (1901)*, *Les Aventures de Robinson Crusó (1092)* y *Faust Et Margerite (1094)*.
- D)** El castigo en la mayoría de los films no está presente. Sin embargo, en las películas donde sí se recibe un castigo por un acto de maldad cometido, éste es otorgado por el reino del mal, y no por el reino del bien. Un buen ejemplo de esta situación son las películas *Faust Aux Enfers (1903)*, *Faust et Margarite (1904)* y *Le Chevalier des neiges (1912)*. Son muy pocos los films donde hay un final punitivo.
- E)** El premio y/o reconocimiento por un acto heroico no es muy común en las películas de George Méliès. El otorgamiento de un premio solamente está presente en algunos films. El ejemplo más agudo de esto es *Le Voyage dans la Lune (1902)*.

Consideremos ahora una cuestión inversa a la anterior. Samaja y Bardi evidentemente se centran en las funciones de los elementos invariables que presenta el modelo de la sustracción, y por ende el Modelo Aventuras se basa en éstos para su desarrollo, y la desviación de los mismos. Sin embargo, al momento



de analizar las funciones de los personajes, y sus acciones en el relato, es de destacar el aporte de las esferas de acción propuestas por Vladimir Propp al momento de analizar cada film. Estos resultados pueden verse al detalle en cada uno de los análisis de las películas en el apartado cuyo nombre figura como *“Personajes: esferas de acción presentes en la historia”*.

Teniendo en cuenta que en el Modelo Aventuras quienes tienen mayor participación en la historia son el héroe y el villano, no está de más mencionar (a modo de recopilación), que el personaje que prevalece en las películas es el AGRESOR, apareciendo en todos los films, mientras que el personaje del héroe o heroína aparece solamente en el 50% de las películas. Personajes como el donante, el auxiliar, el mandatario y el falso héroe no son muy comunes en las películas de George Méliès. (Véase el **Anexo 10.4**, para observar detalladamente la cantidad de veces que aparece cada personaje de las esferas de acción en las películas). Esto nos comprueba de cierto modo que para Méliès el mal era un factor infaltable en sus narraciones.

Una afirmación que nos sale al paso es que, si bien es cierto que el análisis de las esferas de acción de Propp no tiene que ver necesariamente con la propuesta de Samaja y Bardi en particular, éstas nos permitieron en gran manera, tener de una forma mucho más clara los diferentes roles y caracterizaciones a nivel individual de las acciones que tenía cada personaje, las cuales permitían identificar a cada sujeto como un personaje concreto en la historia y su función o funciones en la misma.

Retomando los personajes del Agresor y el Héroe es en estos que nos enfocaremos ahora, con el objetivo de hacer una distinción importante, respecto a cómo las esferas de acción nos permitieron en algún sentido enriquecer los submedios de la bimodalidad presentada por Samaja, y además resaltar la diferencia de la relación de estos dos personajes en los dos modelos (acción y aventuras). Juan Alfonso Samaja en los modelos acción y aventuras hace hincapié en las funciones del relato, más no en los actantes o esferas de acción. En la presente investigación, sí se llega a hacer énfasis en este elemento, es decir, se presta un poco más de atención a las tipologías que a las relaciones de las mismas. Por esto se realizó un esquema en el que se plasma el Modelo Aventuras basándose en las esferas de acción. Este puede visualizarse en el **Anexo 10.5**.

En el Modelo Aventuras es el héroe quien realiza la fechoría, por lo que siguiendo la línea de las esferas de acción de Propp, el agresor de la historia sería



el héroe. Esto nos indica que las funciones de estos dos personajes se solapan, no habiendo una distinción de funciones en la historia respecto a estos dos personajes. En otras palabras, lo que se quiere dar a entender es que, si el agresor es definido cómo el malvado de la narración y quien comete una primera fechoría, desbalanceando el equilibrio del relato, el héroe al cometer la sustracción primero, de alguna manera causa un daño con esto (realiza una agresión), siendo así además del héroe, el agresor de la historia.

Se comprueba de este modo que, en apariencia, en el Modelo Aventuras, las funciones del héroe y el agresor no debería solaparse, más sin embargo al ser un modelo que se desarrolla de manera inversa al Modelo Acción (tratándose de la bimodalidad de la sustracción), podríamos decir que el Modelo Aventuras es el único marco en que esta relación puede sobreponerse, presentándose una circunstancia muy particular en donde es el héroe quien va a un lugar extraño y se lleva algo o a alguien. Esta situación sucede de manera muy diferente en el Modelo Acción, donde sí es diferencial esta relación de las esferas de acción de Héroe-Agresor, en donde el villano viene de afuera y comente la sustracción, y el héroe es quien la restituye, siendo dos funciones diferentes y distintivas. El desarrollo de las esferas de acción en el Modelo Acción está sintetizado en el **Anexo 10.6**.



9 BIBLIOGRAFÍA

Libros sobre las temáticas tratadas en la investigación.

- Samaja, Juan. A, Bardi, Ingrid: *La estructura subversiva de la comedia*. Buenos Aires, Argentina, 2010. Sociedad Argentina de Información [Buenos Aires].
- Brunetta, Gian Piero: *Nacimiento del relato cinematográfico*. Italia, 1987. Ediciones Cátedra [Madrid].
- Bordwell, David: *La narración en el cine de ficción*. Estados Unidos, 1996. Editorial Paidós [Barcelona].
- Propp, Vladimir: *Morfología del cuento*. Paris, 1ª edición 1985. Ediciones Akal, 3ª edición, 2001 [Madrid].
- Samaja, Juan: *Las grandes estructurales argumentales posibles*. Argentina. 2007. Ediciones de la UNLa, Año 7. N° 7. Perspectivas Metodológicas. [Provincia de Buenos Aires].
- Burch, Noël: *El tragaluz del infinito*. 1999. Editorial Cátedra. [Madrid, España].
- Samaja, Juan A. Expositor. Trabajo presentado: Organizaciones formales de la narración pre-institucionales: el caso de la Sustracción. Universidad Nacional del Arte (UNA) [Buenos Aires]. *XVIII Jornadas Nacionales de Investigación en Comunicación*. La comunicación en el centro de lo público: debates del presente, desafíos del porvenir. Octubre, 2014.
- Greimas, Algirdas Julien: *Semántica estructural, Investigación Metodológica*. Madrid, España, 1971. Editorial Gredos.

Libro sobre el uso de conectores lógicos para articular las ideas.

- Vásquez, R, Fernando: *Pregúntele al ensayista*. Bogotá, 1ª edición 2004. Editorial Kimpres Ltda, 7ª edición, 2013 [Bogotá].

Sobre la vida y obra de George Méliès.

- Sadoul Georges: *Historia del cine mundial, desde los orígenes*. Francia, 1972. Siglo veintiuno editores, 19ª edición en español, 2004 [México].
- López, Alberto (2018, 4 mayo). *George Méliès, el mago que convirtió el cine en arte, fantasía y espectáculo*. EL PAIS. Recuperado de <http://www.elpais.com/>



10 ANEXOS

10.1 Restante de las películas analizadas

Los análisis de resultados que se presentaron anteriormente no son con base en cuatro películas solamente, sino en las dieciocho preseleccionadas, las cuales presentan algún tipo de sustracción. Solo se presentaron cuatro casos paradigmáticos, por un tema de lectura y repetición. Más sin embargo en este apartado se mostrará un pequeño análisis de los demás films, dejando abierta la posibilidad al lector de consultarlos si así lo desea.

10.1.1 Le Voyage dans la Lune/Viaje a la luna (1902)

♣ **Sinopsis de la historia**

Un grupo de astrónomos realiza una expedición a la luna.

♣ **Personajes: esferas de acción presentes en la historia**

- **Héroe:** grupo de astrónomos que viaja a la luna.
- **Mandatario:** líder del grupo, puesto que es quien planea la expedición y pide a sus compañeros que lo acompañen.
- **Agresor:** personajes de la tribu de seres extraños.

♣ **La fechoría según Propp traducida en sustracción**

VIII. Fechoría

A) *Lleva a cabo un robo o un rapto bajo cualquier otra forma:* aunque no haya sido decisión de los astrónomos expedicionarios raptar al ser extraño que se colgó al cohete cuando este partió de la luna a la tierra, al decir Propp que se da un rapto bajo cualquier otra forma, se aplicaría la “adquisición” de este sujeto a este tipo de fechoría que el autor ruso propone.

♣ **Traducción de las acciones al modelo de la sustracción y sus desviaciones específicas**

Se da una situación en que hay un alejamiento por parte del héroe (en este caso héroes), de su contexto original, pudiendo previamente



identificarse su entorno y la comunidad a la cual pertenecen. Los héroes parten del reino del bien y llegan a un mundo desconocido para ellos. Allí se encuentran con unos seres extraños con quienes entran en conflicto, llevándose a cabo un enfrentamiento. Los héroes ganan, y hay una persecución hacia ellos por parte de estos seres. Finalmente, los héroes logran regresar a su mundo trayéndose sin querer a un ser extraño, por lo tanto, la sustracción no la realiza el villano, sino el héroe, y sin intención alguna de cometerla. Los héroes reciben un reconocimiento por parte de la comunidad y el ser extraño en vez de recibir un castigo por haber atacado con su “tribu” anteriormente a los héroes, es parte del reconocimiento de los héroes. Éstos reciben medallas y el prestigio por parte de su comunidad.

10.1.2 Les Trésors de Satan/Los tesoros de Satán (1902)

♣ Sinopsis de la historia

Satanás posee unas bolsas con dinero, las cuales un sujeto pretende robar. El hombre atraviesa diferentes pruebas para cumplir con su objetivo.

♣ Personajes: esferas de acción presentes en la historia

- **Agresor:** ya que se entiende cómo el malvado de la historia, con esta esfera de acción podemos identificar al sujeto 1 que pretende realizar la sustracción.
- **Héroe:** Satanás es quien desarrolla el papel de héroe en este relato.

♣ La fechoría según Propp traducida en sustracción

VIII. Fechoría

- a) *Encierra a alguien, le encarcela:* Satanás encierra al sujeto 1 dentro del baúl, privándolo de su libertad.
- b) *Comete un asesinato:* Satanás le quita la vida al sujeto 1 quemándolo vivo.



♣ **Traducción de las acciones al modelo de la sustracción y sus desviaciones específicas**

Hay una unión legítima al principio de la historia tal cómo se presenta en el modelo acción. Se da un alejamiento del héroe, donde éste aparentemente deja desprotegido al valor preciado (bolsas de dinero), y es cuando se da el ingreso del Reino del Mal. Sin embargo, no se da la sustracción por parte del malvado. He aquí la primera desviación presente en el relato. Aunque el agresor manifiesta intención de cometer la fechoría, no logra realizarla de ninguna manera, debido a que hay diferentes guardianes que cuidan las bolsas de dinero. El sujeto que proviene de un Mundo B (su lugar de origen), no ataca a los guardianes de las bolsas, sino al contrario, son ellos quienes lo atacan a él, siendo esto otra anomalía presente en la historia. Se da una persecución de los guardianes hacia el malvado. Finalmente, el héroe regresa y junto con sus cuidadores, enfrentándose con el malvado, lo matan. El malvado recibe su castigo, pero la sustracción que se desarrolla en el film, la realizan el héroe y sus guardianes, al quitarle la vida al sujeto que intentó sustraer en un inicio, pero no pudo.

10.1.3 Les Aventures de Robinson Crusóé/Las aventuras de Robinson Crusóé (1902)

♣ **Sinopsis de la historia**

Robinson Crusóé naufraga en una isla. Los nativos caníbales han tomado prisioneros. Crusóé ayuda a escapar a uno de ellos nombrándolo Viernes y cuidando de él.

♣ **Personajes: esferas de acción presentes en la historia**

- **Agresor:** podríamos identificar cómo agresores al grupo de sujetos nativos pertenecientes a la tribu con quienes se enfrenta Robinson Crusóé.
- **Héroe:** Robinson Crusóé es el héroe y protagonista en este relato.

♣ **La fechoría según Propp traducida en sustracción**

VIII. **Fechoría**

- a) *Lleva acabo un robo o un rapto bajo cualquier otra forma:* hay un rapto evidente de parte de Robinson Crusóé hacia Viernes.



♣ **Traducción de las acciones al modelo de la sustracción y sus desviaciones específicas.**

En este film se podría interpretar un primer momento, el cual está presentando de manera implícita en la película. Robinson Crusoe naufraga y esto nos puede indicar que viene de su lugar de origen (mundo A). Al naufragar llega a un Mundo B, el cual es desconocido para él. No tenemos a Crusoe unido con la persona de valor todavía de entrada. Al llegar Robinson al Mundo B, irrumpe allí en una relación donde están los nativos, cuyo grupo es al cual pertenece Viernes. Robinson, que es el héroe de la historia, entra en contacto con Viernes y se lo lleva. Esta unión no se considera legítima. Se encuentra el tópico de la persecución de Robinson y Viernes por parte de los salvajes hasta la cabaña donde habita Robinson. Todo el relato consiste en recuperar a Viernes. Con esto sigue habiendo algo del lado de la recuperación, pero el punto de partida es muy diferente, porque no se plantea que la sustracción la realiza el villano, al contrario, la sustracción la realiza el héroe. A su vez, no hay castigo al sustractor. Finalmente, el héroe logra huir de los nativos, y se “apropia de Viernes”, queriéndole enseñar sus costumbres y llevándolo a vivir con él.

10.1.4 Le Chaudron Infernal/El caldero infernal (1903)

♣ **Sinopsis de la historia**

Satanás, alegre, arroja a tres víctimas humanas a un caldero que arroja llamas. Las víctimas se levantan del caldero como fantasmas nebulosos, y luego se convierten en bolas de fuego.

♣ **Personajes: esferas de acción presentes en la historia**

- **Agresor:** el Diablo.

♣ **La fechoría según Propp traducida en sustracción**

VIII. Fechoría

A) *El agresor rapta a un ser humano:* el diablo rapta a 3 personas.

B) *Comete un asesinato:* asesina a sus víctimas en un caldero.



♣ **Traducción de las acciones al modelo de la sustracción y sus desviaciones.**

En este film no se presenta como tal el modelo de la sustracción. Sin embargo, se presenta una sustracción en todo sentido, puesto que hay tres víctimas que llegan al Reino del Mal, y es notable que están siendo obligadas a estar allí, debido a que se evidencia visulamente que entran al caldero del diablo en contra de su voluntad. No se muestra de manera explícita la expropiación de las víctimas de su Mundo, Reino o Contexto. Es evidente dicha acción por parte del diablo (villano), ya que éste las toma a la fuerza y las arroja al caldero, asesinándolas. Sin embargo, las víctimas vuelven convertidas en fantasmas y finalmente el diablo es quemado en su propio caldero, cuando él mismo se tira dentro de él. La fechoría la realiza el villano. Este personaje manifiesta intención de cometer cada una de las sustracciones, es decir, las de las 3 víctimas, pues expresa goce y felicidad al realizar tales actos de crueldad; está claro que su objetivo es divertirse. Una de las principales anomalías a resaltar en este relato, es que no hay un héroe. Pero lo que sí tenemos en el relato, es la identificación con el villano y su entorno, al igual que sus valores, mientras que de las víctimas no obtenemos información alguna de esta índole. A pesar de que no hay héroe alguno en la historia, se presenta una persecución de parte de los fantasmas hacia el villano, donde el diablo termina recibiendo su merecido. Las personas arrojadas en un inicio al caldero murieron, pero convertidas en fantasmas consiguen finalmente darle su castigo al malvado. Todo esto nos lleva a entender que hay una unión ilegítima inicial (tres, de hecho), correspondiendo a cada una de las víctimas.

10.1.5 Faust aux Enfers/La condenación de Fausto (1903)

♣ **Sinopsis de la historia**

Mefistófeles se lleva a Fausto para condenarlo.

♣ **Personajes: esferas de acción presentes en la historia**

- **Agresor:** el diablo.



♣ **La fechoría según Propp traducida en sustracción**

VIII. Fechoría

A) *El agresor rapta a un ser humano*: el diablo rapta a Fausto.

♣ **Traducción de las acciones al modelo de la sustracción y sus desviaciones específicas.**

La representación cinematográfica de George Méliès, nos muestra solo un fragmento de la historia original de Fausto. Mefistófeles desciende con Fausto al infierno para su condenación (a esto debe su nombre). Del reino del bien es extraído Fausto, quien inicialmente (de acuerdo al relato original), tiene una unión legítima con Mefistófeles, puesto que Fausto entrega por voluntad propia su alma al diablo. Tenemos un reino del mal donde se encuentra Mefistófeles, y trae a Fausto. Fausto no vuelve a su mundo, pues Mefistófeles siguiendo el pacto que hicieron, le quita la vida. Aunque inicialmente se trata de una relación legítima, ésta se convierte en todo lo opuesto cuando Fausto se arrepiente y desea romper el trato que hizo con Mefistófeles. Llega el día de la condenación de Fausto, y éste al ser llevado en contra de su voluntad, la unión pasa a ser ilegítima. La fechoría la produce el malvado, puesto que Mefistófeles muestra toda la intención de querer cometer la sustracción del alma de su víctima, siendo entonces consciente de ello. No hay héroe en esta historia. Tampoco hay enfrentamiento, ni persecución. La sustracción de este film recae en la pérdida del alma de Fausto, cuando el agresor se la quita tirándolo al abismo y matándolo. Evidentemente no hay premio alguno, pero sí un castigo para Fausto por la decisión que tomó de entregarle el alma al diablo.

10.1.6 Le Bourreau Turc/El verdugo turco (1904)

♣ **Sinopsis de la historia**

Un verdugo decapita a cuatro hombres. Ellos logran regresar a la vida y se vengan de él.

♣ **Personajes: esferas de acción presentes en la historia**

- **Agresor**: el verdugo.



♣ **La fechoría según Propp traducida en sustracción**

VIII. Fechoría

A) *Comete un asesinato*: el verdugo les quita la vida a los cuatro sujetos, decapitándolos.

♣ **Traducción de las acciones al modelo de la sustracción y sus desviaciones específicas.**

En este relato las víctimas son traídas a la fuerza. Tenemos un Mundo A el cual es el lugar de origen de los sujetos que son traídos para ser decapitados. Llegan a un Mundo B , en el cual se encuentra el verdugo (villano). El verdugo les quita la vida, luego los sujetos cobran vida nuevamente, cortan al verdugo en dos partes y huyen. El verdugo cuando logra unir su cuerpo y tenerlo completo nuevamente va tras sus víctimas (se da una persecución). Se da la sustracción cuando a las víctimas les quitan la vida. No hay un héroe en la historia. No se evidencia una irrupción por parte del reino del mal. No existe un guardián que se encargue de proteger a las personas de valor (las víctimas), por lo que tampoco hay un escape del agresor con las mismas. No hay captura, ni enfrentamiento, pues los decapitados toman por sorpresa al verdugo y éste no tiene oportunidad de defenderse. No se da un castigo para el agresor, pues cuando sus víctimas le cortan el cuerpo en dos, éste vuelve a unirse, por lo que el verdugo no recibe su merecido. No se da tampoco una expulsión de la comunidad, ni un premio o reconocimiento a ninguno de los personajes presentes en el film.

10.1.7 Faust et Marguerite/Fausto y Margarita (1904)

♣ **Sinopsis de la historia**

Fausto vende su alma al diablo a cambio de sabiduría. Vende también el alma de Margarita, su gran amor.

♣ **Personajes: esferas de acción presentes en la historia**

- **Agresor:** Mefistófeles.
- **Princesa:** Margarita.
- **Héroe:** hermano de Margarita.



En este film podemos observar nuevamente el caso donde una esfera de acción es cubierta por dos personajes. Cuando Fausto se deja convencer por Mefistófeles, y mata al hermano de Margarita, se convierte en un agresor, puesto que estamos viendo cómo el héroe de la historia al hermano de Margarita.

- **Agresor:** Fausto.

♣ **La fechoría según Propp traducida en sustracción**

VIII. **Fechoría**

- A)** *Lleva a cabo un robo o un rapto bajo cualquier otra forma:* Mefistófeles de alguna forma, desde que Fausto hace el pacto con él, rapta el alma de Fausto, aunque solo se lo lleve al final.
- B)** *Comete un asesinato:* Mefistófeles le quita la vida a Margarita; y Fausto le quita la vida al hermano de Margarita.

♣ **Traducción de las acciones al modelo de la sustracción y sus desviaciones específicas.**

En este film, George Méliès representa el trato que Fausto hace con Mefistófeles, y cómo a consecuencia de ello, el diablo se termina llevando a su amada mujer Margarita. Si se toma al hermano de Margarita cómo el héroe de la historia, no obtenemos de entrada en el film la presentación de los valores y contexto del mismo; sin embargo, él llega de la guerra y tiene un enfrentamiento con Fausto, lo cual nos permite caracterizarlo como un hombre valiente, decente y conocido. Entonces, tenemos un alejamiento inicial del héroe, dejando a Margarita sola. Llegan Mefistófeles y Fausto irrumpiendo de alguna manera en el reino del bien. El héroe se enfrenta con Fausto, pierde y es asesinado. Fausto en medio de su ambición entrega a Margarita, pues solo tiene un objetivo en mente (poder y conocimiento), y esto lo conlleva a cometer graves errores. Por lo tanto, Fausto podría decirse que en un comienzo sí manifiesta una intención de cometer cierta fechoría, al final se arrepiente, y quien realmente sí muestra intención e interés en llevar a cabo la sustracción es Mefistófeles. La fechoría la realiza Mefistófeles, pero cómo consecuencia de una decisión de Fausto. No hay castigo para el oponente; por el contrario, éste se sale con la suya. La persona de valor, que en este caso es Margarita, es desprotegida por su hermano. El nivel de pertenencia que tiene el agente productor de la fechoría (el diablo) con su víctima es una unión



ilegítima, puesto que Fausto entrega el alma de Margarita sin su consentimiento, siendo egoísta en el asunto, y no tomando en cuenta las consecuencias que podría haber más tarde.

10.1.8 Les incendiaires/Los incendiarios (1906)

♣ **Sinopsis de la historia**

Cuando cae la noche en una granja del campo francés, cuatro bandidos entran trepando por la puerta. Amenazan al granjero y su familia, consiguiendo que les revelen el escondite del dinero. Los ladrones huyen, pero al final son capturados, recibiendo su merecido.

♣ **Personajes: esferas de acción presentes en la historia**

- **Agresor:** aunque todos los ladrones cumplen el rol de malvados, el relato sigue la línea narrativa de lo que le sucede al líder de la pandilla.

♣ **La fechoría según Propp traducida en sustracción**

VIII. Fechoría

- A) *Lleva a cabo un robo o un rapto bajo cualquier otra forma:* los ladrones se llevan el dinero de un granjero y su familia.

♣ **Traducción de las acciones al modelo de la sustracción y sus desviaciones específicas.**

Se trata de un film en el que parece desarrollarse correctamente el modelo clásico de la sustracción. Sin embargo, al no haber héroe, ni princesa, el relato presenta otra perspectiva tomando al granjero como un guardián del valor al igual que su esposa. La primera y gran diferencia con el modelo clásico es que la fechoría la realiza un grupo colectivo de personas y no solo una; aunque más adelante nos damos cuenta que probablemente había un líder en la pandilla. Los agresores manifiestan una intención de realizar la sustracción, teniendo como objetivo obtener dinero de manera fácil. El objeto de valor nunca cambia; no deja de ser el dinero robado el motivo por el cual se desata todo el desarrollo y desenlace del relato. Se da una persecución entre los personajes, más no una recuperación del dinero. Lo único que deja aquel seguimiento de los policías hacia los ladrones, es la muerte de



los bandidos. No hay premio ni reconocimiento a los policías, pues el día de la decapitación, se entiende (por cómo se comporta la comunidad), que ellos simplemente cumplían con su trabajo; esto nos da entender que pueden pasar cosas así en la comunidad frecuentemente. Hay un castigo para uno de los malhechores y se puede llegar a sobreentender que eso es suficiente para la comunidad, puesto que no van en busca de ninguno más.

10.1.9 Robert Macaire et Bertrand/Roberto Macairo y Beltrán (1907)

♣ **Sinopsis de la historia**

Dos ladrones están comiendo en una pequeña posada. Al encontrar la mesa de buffet desatendida momentáneamente, roban todo lo que está sobre la mesa, incluido el mantel, y se escapan.

♣ **Personajes: esferas de acción presentes en la historia**

- **Agresor:** los ladrones se entienden en este relato cómo los malvados de la historia, puesto que son los que cometen la serie de fechorías (sustracciones) presentes en el film.

♣ **La fechoría según Propp traducida en sustracción**

VIII. Fechoría

A) *Lleva a cabo un robo o un rapto bajo cualquier otra forma:* en este relato los malvados llevan a cabo cuatro fechorías (sustracciones) diferentes:

1. La comida en el restaurante.
2. El dinero del banco.
3. La ropa que se ponen para continuar con su huida.
4. Las pertenencias que le quitan a los pasajeros del tren.

♣ **Traducción de las acciones al modelo de la sustracción y sus desviaciones específicas.**

En esta historia, cada sustracción presente tiene un tema y desarrollo diferentes. Siempre alguien avisa de la sustracción cometida, y no hay



guardián en ningún momento de los objetos de valor. Los agresores muestran una completa intención de hacer el mal, pues se ve que lo disfrutan. La comunidad es alterada con cada una de las fechorías. No hay un héroe en la historia, los protagonistas son los villanos. Ellos ingresan al reino del bien pudiéndolos identificar a partir de la primera sustracción que realizan. Los valores tanto del reino del bien como del reino del mal son claros. Se da una persecución de parte de los policías pertenecientes al reino del bien hacia los ladrones. Finalmente, no hay castigo para los malhechores. Éstos terminan huyendo sin penitencia alguna.

10.1.10 Les torches Humaines/Antorchas humanas (1907)

♣ **Sinopsis de la historia**

El emperador Justiniano está organizando una fiesta y, para el entretenimiento de su corte, tiene tres víctimas de su elección atadas a estacas, que luego son incendiadas.

♣ **Personajes: esferas de acción presentes en la historia**

- **Agresor:** el emperador es el villano de la historia.

♣ **La fechoría según Propp traducida en sustracción**

VIII. Fechoría

- A) *El agresor rapta a un ser humano:* el emperador rapta a sus víctimas y las retiene en contra de su voluntad.
- B) *Comete un asesinato:* asesina a sus víctimas brutalmente con motivo de celebración junto a sus invitados.

♣ **Traducción de las acciones al modelo de la sustracción y sus desviaciones específicas.**

Se presenta una unión ilegítima de entrada. La fechoría la realiza alguien que aparentaría ser del reino de bien, más sin embargo nos damos cuenta luego que la comunidad es insensible, corrosiva y malvada, por lo que entonces, se entiende luego que son seres del reino del bien los que son traídos al reino del mal. No hay héroe en el relato, pues nadie tiene la intención de salvar las vidas de las víctimas.



No hay persecución, ni enfrentamiento, ya que finalmente las víctimas no tienen la fuerza ni el poder para evitar su muerte, saliéndose con la suya el emperador y toda su comunidad. No hay castigo por ello.

10.1.11 La Douche d'eau Bouillante/La ducha de agua hirviendo (1907)

♣ **Sinopsis de la historia**

Un hombre entra a su casa y descubre que hay dos ladrones.

♣ **Personajes: esferas de acción presentes en la historia**

- **Agresor:** los ladrones que entran a robar son los agresores del relato.

♣ **Traducción de las acciones al modelo de la sustracción y sus desviaciones específicas.**

No hay unión ilegítima en el relato, más sí un intento de ella. Los ladrones, que provienen del reino del mal entran al reino del bien, pero sus planes se truncan cuando el dueño de la casa llega y se da cuenta que algo extraño está sucediendo. Por lo tanto, nunca hay sustracción, puesto que el relato, aunque comienza mostrando aparentemente una, la línea argumental toma otro sentido cuando los ladrones intentan esconderse y huir, por lo que el foco de su inicial objetivo, cambia: ya no se centran en querer robar algo, sino en escapar del lugar de forma ileso. Hay una persecución en la cual se centra el relato posteriormente. No hay enfrentamiento ni recuperación tampoco. El objeto o persona de valor no son claros en la historia. Al final hay un castigo, pero no para quienes llegaron inicialmente con la intención de llevar a cabo una sustracción, sino para el dueño de la casa, quien termina lastimado y confundido en su intento de atrapar a los ladrones. Los malvados escapan sin ningún tipo de punición.



10.1.12 Anaïc ou Le Balaféré/Anais o El mercado (1908)

♣ Sinopsis de la historia

Ladrones entran en una casa a robar. En medio del robo surgen unos asesinatos y un campesino inocente termina implicado cómo culpable de éstos.

♣ Personajes: esferas de acción presentes en la historia

- **Agresor:** los ladrones, en especial el ladrón principal.
- **Donante:** curandero.
- **Auxiliar:** vecinos de los propietarios de la casa.
- **Príncipe:** no hay princesa, pero el hombre inocente es el que termina siendo rescatado.
- **Heroína:** la guardiana del valor.
- **Mandatario:** vecinos.
- **Falso Héroe:** ladrón principal.

Los vecinos cumplen con la doble esfera de acción, puesto que no solo son los que ayudan y acompañan a la guardiana del valor mientras que ella recupera la memoria, sino que además son mandatarios al pedirle a la mujer que vaya a declarar frente al tribunal la verdadera historia de los hechos.

♣ La fechoría según Propp traducida en sustracción

VIII. Fechoría

- A) *Lleva a cabo un robo o un rapto bajo cualquier otra forma:* los ladrones se roban el dinero que los dueños habían guardado dentro del recipiente de barro en el living de su casa.

♣ Traducción de las acciones al modelo de la sustracción y sus desviaciones específicas.

Es interesante este film debido a que es el único de los analizados que cuenta con las siete esferas de acción en su relato. La guardiana del valor es atacada, dejando los dueños de la casa el valor desprotegido, otorgándole a ella toda la responsabilidad del cuidado del dinero. La fechoría la realizan unos ladrones, que inicialmente está claro que pertenecen a la comunidad por el juego comunal en el que participan al



comienzo del relato. Ellos manifiestan una clara intención de cometer la sustracción. No es el héroe (heroína) el/la que se aleja, quienes se alejan son los dueños de la casa. No existe el reino del mal y la comunidad se muestra solidaria y pasiva. No se presenta una persecución como tal, aunque sí se llega a dar de alguna manera de parte de los vecinos y la guardiana del valor hacia los ladrones. Los oponentes son vencidos. Es la guardiana del valor quien termina siendo la heroína, y recibe su recompensa cuando el hijo de los propietarios (el hombre inocente), le declara su amor. Los malhechores reciben condena por sus malos actos.

10.1.13 Cendrillon ou La pantoufle merveilleuse/La Cenicienta (1912)

♣ Sinopsis de la historia

Se trata de la adaptación del cuento de hadas de Charles Perrault, donde una joven sirvienta es maltratada vilmente por su madrastra y hermanastras.

♣ Personajes: esferas de acción presentes en la historia

- **Princesa:** cenicienta.
- **Agresor:** madrastra y hermanastras.
- **Héroe:** príncipe.
- **Donante:** hada madrina.

El hada madrina cumple doble esfera de acción al ser quien provee a cenicienta todo lo necesario para ir al baile, y a su vez, es la acompañante de la protagonista en los momentos más importantes del relato, por lo que esto la convierte también en Auxiliar:

- **Auxiliar:** hada madrina.

♣ Traducción de las acciones al modelo de la sustracción y sus desviaciones específicas.

Esta historia se desarrolla dentro de un contexto clásico, donde la princesa necesita ser rescatada por un príncipe. Las villanas maltratan a la princesa y al final la protagonista termina teniendo un final feliz. Existe una unión ilegítima al principio, debido a que la madrastra tiene



a Cenicienta encerrada en contra de su voluntad. Pero luego se da una unión legítima cuando la zapatilla entra en el pie de Cenicienta. Existe una fechoría traducida en sustracción: las hermanastras junto con su madre le quitan a Cenicienta la libertad, teniéndola encerrada por mucho tiempo. El héroe nunca se alejó, más sí llega finalmente a la casa de Cenicienta y la rescata de allí. No hay persecución, pero sí una recuperación; esto debido a que Cenicienta recupera su libertad. La madrastra y hermanastras no reciben castigo alguno por su crueldad, pero tampoco consiguen lo que querían: quedarse con el príncipe. Con este desarrollo nos damos cuenta que a pesar de que esta película tiene una sustracción, no encaja ni en el Modelo Aventuras, ni el Modelo Acción.

10.1.14 Le Chevalier des Neiges/El caballero de las nieves (1912)

♣ Sinopsis de la historia

La princesa está comprometida con un apuesto joven barón (el caballero de las nieves). Justo cuando la corte real celebra el compromiso, son interrumpidos por un pretendiente el cual proviene del reino del mal y exige la mano de la princesa.

♣ Personajes: esferas de acción presentes en la historia

- **Princesa:** la prometida de El Caballero de las Nieves.
- **Auxiliar:** el hada que ayuda al Caballero.
- **Héroe:** El Caballero de las Nieves.
- **Donante:** el hada que ayuda al Caballero.
- **Agresor:** el pretendiente y el diablo junto con sus diablillos.

♣ La fechoría según Propp traducida en sustracción

VIII. Fechoría

- A) *El agresor rapta a un ser humano:* el diablo y sus diablillos se llevan a la princesa.
- B) *Encierra a alguien, le encarcela:* encarcelan a la princesa en una jaula para llevársela.
- C) *Quiere obligar a alguien a que se case con él:* el pretendiente de la princesa acude al diablo y le vende su alma a cambio del matrimonio con ella.

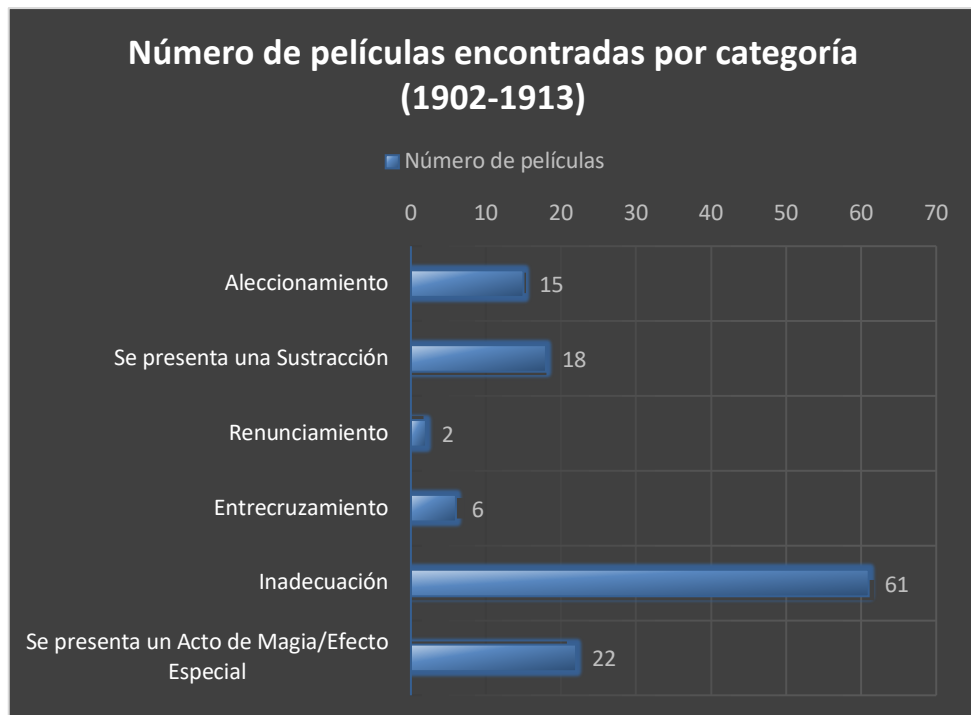


✦ **Traducción de las acciones al modelo de la sustracción y sus desviaciones específicas.**

Se pretende una unión legítima al principio de la historia. El malvado llega e irrumpe en el reino del bien, con la intención de interrumpir el matrimonio. Hay un alejamiento por parte del héroe, desprotegiendo a la princesa en la noche, y el mal la rapta. Es posible identificar los valores tanto del reino del bien como del mal. El héroe es avisado de la captura de la princesa y va en busca de ella. No se enfrentan el bien con el mal. Es curioso la parte punitiva del film puesto que el malvado no recibe un castigo por parte del reino del bien, sino por parte del reino del mal, pese al trato que el pretendiente había hecho con el diablo. Cuando están a punto de ejecutarlo, el mismo diablo llega por él y se lo lleva. El héroe logra recuperar a la princesa y recibe un reconocimiento por esto.

10.2 Clasificación de los films de acuerdo a los Modelos Narrativos Pre-Institucionales.

A medida que se fueron viendo los films, se iban clasificando de acuerdo a los cinco Modelos Narrativos Pre-Institucionales. Sin embargo, se sumó una categoría clasificatoria, la cual carece de una función narrativa, debido a que se trata de películas donde la intención de Méliès era mostrar algún tipo de acto mágico, introduciendo algún efecto especial. La cantidad de películas pertenecientes a cada una de las categorías son las siguientes:



10.3 Films pertenecientes al Modelo Acción y Modelo Aventuras.

* Doce de los dieciocho films podría decirse que encajan en el Modelo Acción, mientras que cinco pertenecen al Modelo Aventuras. Por otro lado, solo uno presenta una sustracción, pero no encaja en ninguno de los dos modelos pertenecientes a la bimodalidad de la sustracción.

MODELO ACCIÓN.	MODELO AVENTURAS.	PRESENTAN UNA SUSTRACIÓN, PERO NO ENCAJAN EN NINGUNO DE LOS DOS MODELOS.
10.2.2 Les trésors de Satan	7.1 Barbe bleue	10.2.13 Cendrillon, ou la pantoufle merveilleuse
7.2 Le royaume des Fées	10.2.1 Viaje a la luna	
10.2.4 Le chaudron infernal	10.2.3 Les aventures de Robinson Crusóe	
10.2.5 Faust Aux Enfers	7.3 La Fée carabosse ou le poignard Fatal	
10.2.6 Le bourreau turc	7.4 Jack le ramoneur	
10.2.7 Faust et Marguerite		
10.2.8 Les incendiaires		
10.2.9 Robert Macaire et Bertrand		
10.2.10 Les torches humaines		
10.2.11 La douche d'eau bouillante		
10.2.12 Anaïc ou Le balafre		
10.2.14 Le chevalier des neiges		



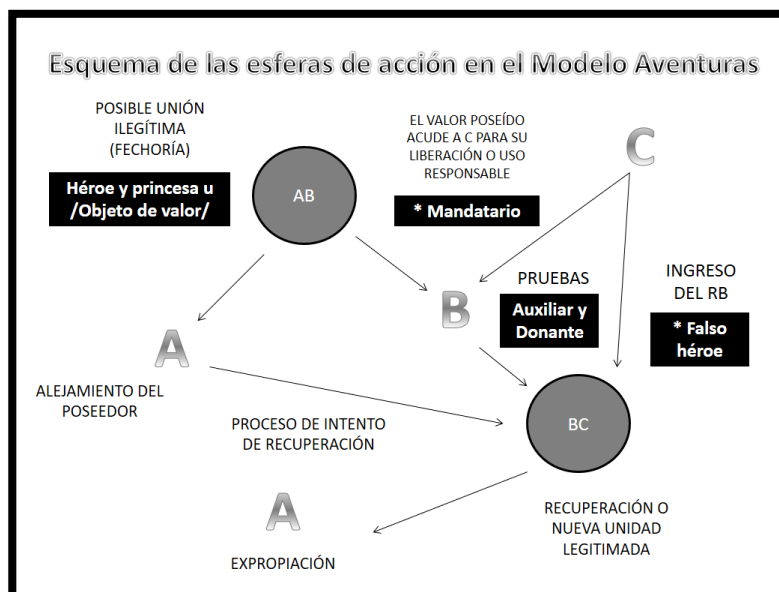
10.4 Personajes de las esferas de acción en cada film.

PELÍCULA	PERSONAJES PRESENTES EN LA HISTORIA
7.1 Barba Azul	Agresor; donante; princesa; auxiliar
7.2 Le royaume des Fées	Agresor; donante; princesa; héroe; auxiliar
7.3 La Fée carabosse ou le poignard Fatal	Princesa; auxiliar; héroe; agresor; donante
7.4 Jack le ramoneur	Agresor
10.2.1 Viaje a la luna	Héroe; mandatario; agresor
10.2.2 Les trésors de Satan	Agresor; héroe
10.2.3 Les aventures de Robinson Crusóé	Agresor; héroe
10.2.4 Le chaudron infernal	Agresor
10.2.5 Faust Aux Enfers	Agresor
10.2.6 Le bourreau turc	Agresor
10.2.7 Faust et Marguerite	Agresor; princesa; héroe
10.2.8 Les incendiaires	Agresor
10.2.9 Robert Macaire et Bertrand	Agresor
10.2.10 Les torches humaines	Agresor
10.2.11 La douche d'eau bouillante	Agresor
10.2.12 Anaïc ou Le balafre	Agresor; donante; auxiliar; príncipe; heroína; mandatario; falso héroe
10.2.13 Cendrillon ou la pantoufle merveilleuse	Princesa; agresor; héroe; donante; auxiliar
10.2.14 Le chevalier des neiges	Princesa; auxiliar; héroe; donante; agresor

- El AGRESOR aparece en 18 películas.
- El DONANTE aparece en 6 películas.
- El AUXILIAR aparece en 6 películas.
- LA PRINCESA aparece en 7 películas.
- El HÉROE aparece en 9 películas.
- El MANDATARIO aparece en 2 películas.
- El FALSO HÉROE aparece en 1 película.



10.5 Representación gráfica de las esferas de acción en el Modelo Aventuras.



A = Héroe

B = Princesa u objeto de valor

C = Personaje terciario

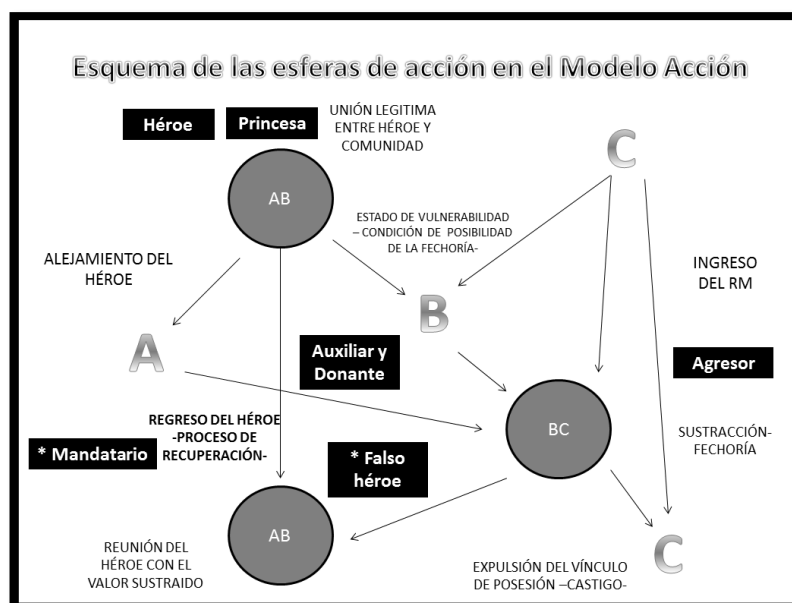
RB = Reino del Bien

* Sirva esta ilustración para visualizar las esferas de acción y el momento de participación de cada uno de los personajes en la historia. Se da una unión ilegítima inicial entre el **Héroe** y la **Princesa** o el objeto de valor. Seguido de esto, cuando se presenta el alejamiento del héroe, es cuando ingresa un tercero para rescatar a la princesa o al valorpreciado; este personaje puede ser enviado por un **Mandatario**, quien delega dicha tarea de rescate. El personaje que acude a la salvación o liberación de la princesa atraviesa ciertas pruebas donde es muy probable que se encuentre con un **Auxiliar**, quien acompaña al rescatador en los momentos más importantes del relato, y/o un **Donante**, que se encarga de proveerle un objeto mágico que le servirá para llevar a cabo su misión. Ahora bien, puede aparecer un **Falso Héroe** en esta introducción del salvador, es decir, puede llegar a haber la presencia de un personaje que pretende engañar a la comunidad, haciéndose pasar por el héroe, para recibir las recompensas. Sin embargo, en las películas de George Méliès, como lo vimos en el **Anexo 10.4**, la presencia de este personaje no es común en sus relatos.

El agresor es el héroe, pues es quien lleva a cabo la fechoría (sustracción).



10.6 Representación gráfica de las esferas de acción en el Modelo Acción.



A = Héroe

B = Princesa

C = Villano/Agresor

RM = Reino del Mal

* Nos serviremos de este gráfico para explicar la presencia de las esferas de acción en el Modelo Acción. No es muy diferente el desarrollo de los actantes en este modelo a comparación del Modelo Aventuras. Inicialmente se presenta una unión legítima entre el **Héroe** y la **Princesa**. Se presenta un alejamiento por parte del héroe, y en su ausencia el **Agresor**, quien proviene del Reino del Mal aprovecha y entra al Reino del Bien, para sustraer a la princesa (u objeto de valor). Es entonces cuando el héroe regresa para llevar a cabo la recuperación. En este proceso puede aparecer un **Mandatario**, quien avisa al héroe de la sustracción y le pide que rescate a la princesa (o valor sustraído). A su vez, se puede dar la presencia de un **Auxiliar** y un **Donante**, quienes sirven de apoyo y acompañamiento al héroe en este intento de recuperación. Se debe tener en cuenta que no deja de existir la posibilidad de la presencia de un **Falso Héroe**, el cual pretenda un intento de recuperación, queriéndose pasar por el héroe y engañando a la comunidad, pese a que esta acción heroica se presta para dicho engaño.



10.7 Semblanza de George Méliès



Los hermanos Lumière inventaron el cinematógrafo, pero quien realmente lo dotó de contenido y convirtió el cine en espectáculo fue el también francés George Méliès. Con los Lumière, la fórmula puramente demostrativa de las fotografías animadas que duraban un minuto, y cuyo arte se limitaba a la elección del tema, al encuadre y la iluminación, había llevado al cine a un callejón sin salida.

Para salir de él, el film debía aprender a contar una historia, empleando los recursos de un arte vecino: el teatro. Es lo que hizo George Méliès. La principal marca del genio Méliès es, según su propia expresión, haber sido el primero en lanzar al “cine por su camino teatral espectacular”. (Sadoul, 2004).

Solo así se entiende que se le conozca y defina como dibujante, pintor, caricaturista, ilusionista, director de teatro, escenógrafo, humorista, escritor, actor, técnico, entre otros. Méliès fue un amante de la fantasía, un visionario que plasmó su genialidad en más de 500 películas. Si bien, el director francés comenzó a realizar y publicar sus películas a partir de 1886, fue en 1897 cuando George Méliès comenzó a introducir efectos especiales en sus películas.

En todos y cada uno de los aspectos de producción de sus obras participó: desde dibujar los conceptos de la escenografía hasta dirigir al reparto. Fue el pionero en presentar una decapitación de efectos especiales, con cabezas cercenadas que



flotan en una habitación. A su vez, al ser un actor ágil y un mimo extraordinario, protagonizó casi todas sus películas, en muchas de ellas actuando como diablo.

La magia que caracteriza hoy en día a las grandes producciones de Hollywood no hubiera sido posible sin la gran variedad de técnicas que desarrolló Méliès: maquinaria escenográfica, pirotecnia, efectos ópticos, obturación de la cámara, encadenados y sobreimpresiones, además de trucos y efectos de montaje o de color. (López Alberto, 2018).

El cineasta francés ha sido hasta entonces objeto de todo tipo de homenajes y conmemoraciones. Todo el conjunto de obras de Méliès brilla por su fantasía dinámica, su imaginación sin límites y su alegría irresistible. Los mundos que creó eran intensos, una mezcla única de fantasmagoría, perversidad, trampantojos, ilusiones, llamas, humo y vapor.

