



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

UNIDAD XOCHIMILCO

**UN SALTO DE FE: CONSTRUCCIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA
FIGURA HEROICA DE SPIDER-MAN EN EL CINE**

TRABAJO TERMINAL DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
QUE PRESENTA JESÚS EDUARDO VELÁZQUEZ VELASCO

ASESOR RESPONSABLE:

DR. LAURO ZAVALA

ASESORES INTERNOS:

MTRA. MARINA LIEBERMAN

LIC. CARLOS GOMEZ

CIUDAD DE MÉXICO A 20 DE NOVIEMBRE DE 2019

2

|

AGRADECIMIENTOS

Primero, a mis padres Jesús y Patricia, sin sus enseñanzas y paciencia, jamás habría llegado a este lugar, día a día he tratado de aprender y de mejorar para regresarles parte de lo que me han entregado durante toda mi vida. Los amo y amaré por toda mi vida.

Después de agradecer a mi familia de sangre, quiero agradecer a mi familia elegida, Luis Edgar, Denisse, Mario, José, Freddie, Felipe, don José Luis y doña Consuelo, en muchas ocasiones fueron la calma para mi tormenta, la voz de la razón, el aprendizaje que necesitaba, fueron parte de este proceso de crecimiento y agradezco que formaran parte de él. Además, mis sinceros agradecimientos a la gente que me apoyo pero que ya no forman parte de mi vida, sin importar las cosas, agradeceré eternamente su apoyo y por igual, al resto de mis amistades, quienes también han estado durante este proceso.

Gracias a mis compañeros de crimen que me acompañaron más de dos años en esta travesía, Ángela, Cynthia, Juan Carlos, Marcos y Paola, me llevare un pedacito de ustedes que me acompañara por siempre y me hará recordar el montón de cosas que vivimos juntos. Del mismo modo, a todos los que fueron parte de este viaje y de quien tuve un aprendizaje, Fidel, Jorge, Magali, Misraim, Romane y a muchas personas más, que si me encargo de nombrar una a una creo que jamás acabaría.

A los profesores que me hicieron amar esta carrera, Dolly Espinola, Erica Sandoval, Noé Cordero, Jerónimo Repoll, Fernando Lozano, Armando Meneses, Diego Vargas, Elías Levin y no menos importante, a los que fueron mis asesores en este trabajo, Lauro Zavala, Marina Lieberman y Carlos Gómez. Gracias por los aprendizajes y por compartir su amor a la comunicación (o en el caso de la maestra Lieberman a la psicología).

Para terminar, la frase de un grande, Stan Lee, creador de Spider-Man, algo para recordar que siempre hay que ir adelante, sin importar las caídas.

“ Excelsior ! ”

4

|

5



MARVEL

1

JESUS VELAZQUEZ

SALTO DE FE

CONSTRUCCIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA FIGURA HEROICA DE SPIDER-MAN EN EL CINE



CONTENIDO

1	Introducción	14
1.1	Objetivos	17
1.1.1	Objetivos Específicos.....	17
1.2	Metodología.....	18
1.2.1	Modelo de Análisis.....	18
1.2.2	Tipo de Análisis	18
1.3	Corpus.....	18
1.4	Hipótesis.....	19
2	Marco Teórico	21
2.1	Los cinco elementos del lenguaje cinematográfico	21
2.2	Construcción del héroe	23
2.2.1	¿Héroe o Protagonista?.....	23
2.2.2	Los tipos de héroe	24
2.2.3	El viaje del héroe y la desviación al viaje del escritor	25
2.2.4	Los doce pasos de Vogler: El héroe en el cine.....	26
2.2.5	Del héroe al super héroe	40
2.2.6	El salto de fe.....	41
3	Nice Guys Finish Last	45
3.1	¿Quién es Peter Parker?.....	45
3.2	Red de relaciones	47
3.2.1	El mentor	47
3.2.2	Los aliados.....	47
3.2.3	Los enemigos	48
3.3	El viaje.....	50
3.3.1	El mundo ordinario.....	50
3.3.2	La llamada de la aventura.....	50
3.3.3	El rechazo de la llamada.....	51
3.3.4	El encuentro con el mentor	51
3.3.5	La travesía del primer umbral	52
3.3.6	La prueba, los aliados, los enemigos.....	52

3.3.7	La aproximación a la caverna más profunda	53
3.3.8	La odisea/El calvario.....	53
3.3.9	La recompensa	54
3.3.10	El camino de regreso	55
3.3.11	La resurrección	55
3.3.12	El retorno con el elixir	56
3.4	De inicio al fin.....	56
3.5	El salto de fe.....	58
3.5.1	Escena 1: Estas destinado para grandes cosas	58
3.5.2	Escena 2: Un gran poder conlleva una gran responsabilidad.....	59
3.5.3	Escena 3: El primer columpeo	60
3.5.4	Escena 4: El amigable vecino Spider-Man	61
3.5.5	Escena 5: Lo que opina la gente	62
3.5.6	Escena 6: Aquí viene Spider-Man	63
3.6	El momento del héroe pleno.....	63
3.6.1	Escena 1: El peligro	64
3.6.2	Escena 2: El primer intento.....	65
3.6.3	Escena 3: ¿Alguna brillante idea?	65
3.6.4	Escena 4: La tercera es la vencida.....	66
3.6.5	Escena 5: Abran paso a un héroe	67
3.6.6	Escena 6: Guardaremos tu secreto	68
3.6.7	Escena 7: Tendrás que pasar por mi.....	68
3.7	La representación del héroe.....	69
3.8	Conclusiones.....	70
4	Don't you worry child.....	73
4.1	¿Quién es Peter Parker?.....	73
4.2	Red de relaciones	75
4.2.1	El mentor	75
4.2.2	Los aliados.....	75
4.2.3	Los enemigos	75
4.3	El viaje.....	77
4.3.1	El mundo ordinario.....	77

4.3.2	La llamada de la aventura.....	77
4.3.3	El rechazo de la llamada.....	78
4.3.4	El encuentro con el mentor	78
4.3.5	La travesía del primer umbral	78
4.3.6	La prueba, los aliados, los enemigos.....	79
4.3.7	La aproximación a la caverna más profunda	79
4.3.8	La odisea/El calvario.....	80
4.3.9	La recompensa	80
4.3.10	El camino de regreso.....	80
4.3.11	La resurrección	81
4.3.12	El retorno con el elixir	81
4.4	Del inicio al fin	81
4.5	El salto de fe.....	82
4.5.1	Escena 1: Empezando con la búsqueda.....	83
4.5.2	Escena 2: La telaraña.....	84
4.5.3	Escena 3: El salto	85
4.5.4	Escena 4: Deteniendo a los criminales	86
4.5.5	Escena 5: La respuesta	87
4.5.6	Escena 6: El sorprendente hombre araña	87
4.6	El momento del héroe pleno.....	88
4.6.1	Escena 1: Mi amigo Max.....	89
4.6.2	Escena 2: El ataque de Electro.....	90
4.6.3	Escena 3: El engaño.....	91
4.6.4	Escena 4: En tal solo unos segundos	92
4.6.5	Escena 5: Doble K.O	93
4.6.6	Escena 6: Sobrecarga	94
4.6.7	Escena 7: Bombero Araña.....	94
4.7	Representación del héroe	95
4.8	Conclusiones.....	96
5	Generation Steam Heat	99
5.1	¿Quién es Peter Parker?.....	99
5.2	Red de relaciones	101

5.2.1	El mentor	101
5.2.2	Los aliados.....	101
5.2.3	Los enemigos	102
5.3	El viaje.....	103
5.3.1	El mundo ordinario.....	103
5.3.2	La llamada de la aventura.....	104
5.3.3	El rechazo de la llamada.....	104
5.3.4	El encuentro con el mentor	104
5.3.5	La travesía del primer umbral	105
5.3.6	La prueba, los aliados, los enemigos.....	105
5.3.7	La aproximación a la caverna más profunda	106
5.3.8	La odisea/El calvario.....	106
5.3.9	La recompensa	106
5.3.10	El camino de regreso	107
5.3.11	La resurrección	107
5.3.12	El retorno con el elixir	108
5.4	Del inicio al fin	108
5.5	El salto de fe.....	109
5.5.1	Escena 1: Tiempo de presentación	110
5.5.2	Escena 2: El chico arácnido.....	110
5.5.3	Escena 3: Los poderes	111
5.5.4	Escena 4: ¿Qué te saca de la cama cada mañana?	112
5.5.5	Escena 5: Te gustará Alemania.....	113
5.6	El momento del héroe pleno.....	113
5.6.1	Escena 1: El conflicto.....	114
5.6.2	Escena 2: Huele como auto nuevo aquí adentro	116
5.6.3	Escena 3: La llamada interrumpida	117
5.6.4	Escena 4: El viaje	117
5.7	Representación del héroe	118
5.8	Conclusiones.....	119
6	What's Up Danger.....	122
6.1	¿Quién es Miles Morales?.....	122

6.2	Red de relaciones	123
6.2.1	Mentor.....	123
6.2.2	Los aliados.....	124
6.2.3	Los enemigos	125
6.3	Del inicio al fin	126
6.4	El viaje.....	128
6.4.1	El mundo ordinario.....	128
6.4.2	La llamada de la aventura.....	128
6.4.3	El rechazo de la llamada.....	128
6.4.4	El encuentro con el mentor	129
6.4.5	La travesía por el primer umbral	129
6.4.6	La prueba, los aliados y los enemigos	129
6.4.7	La aproximación a la caverna más profunda	130
6.4.8	La odisea/El calvario.....	130
6.4.9	La recompensa	131
6.4.10	El camino de regreso	131
6.4.11	La resurrección	131
6.4.12	El retorno con el elixir	131
6.5	El salto de fe.....	132
6.5.1	Escena 1: Te tomo bastante tiempo	133
6.5.2	Escena 2: El ascenso	133
6.5.3	Escena 3: Respira y Preparate	134
6.5.4	Escena 4: El Salto de fe.....	135
6.5.5	Escena 5: La caída al cielo	136
6.5.6	Escena 6: Todo encaja perfectamente	136
6.5.7	Escena 7: Spider-Man toca tierra	137
6.5.8	Escena 8: Me gustan los edificios.....	138
6.5.9	Escena 9: El respiro.....	139
6.6	El momento del héroe pleno.....	140
6.6.1	Escena 1: El inicio de la pelea	141
6.6.2	Escena 2: La familia pérdida.....	141
6.6.3	Escena 3: Uno contra uno	142

6.6.4	Escena 4: Cerca de la derrota	143
6.6.5	Escena 5: Levántate Spider-Man.....	144
6.6.6	Escena 6: ¡Kaboom!	145
6.7	Representación del héroe	146
6.8	Conclusiones.....	147
7	Todos juntos	150
7.1	Similitudes.....	150
7.2	Diferencias	152
8	Conclusiones Generales.....	155
9	Bibliografía.....	159
9.1	Sitiografía	160
9.2	Filmografía.....	160

INTRODUCCIÓN

¿Qué es lo que tienen en común Hércules, Arturo, un bombero y Spider-Man? Bien puede parecer como el inicio de un chiste, pero lo que ellos tienen en común es que estos cuatro personajes son conocidos como héroes, personas que hacen el bien dentro de su entorno. A lo largo de la historia de la humanidad han existido distintos héroes y estos han poco a poco evolucionado a la par de la sociedad misma, de lo que el humano ve como una figura necesaria para idolatrar y ver como alguien que representa los aspectos positivos de la sociedad misma.

Los héroes nacieron en la antigüedad con los grandes mitos y han ido cambiando hasta nuestro día donde los héroes de los comics o superhéroes son aquellos que ocupan el lugar de las figuras mitológicas. Además de tener una evolución al modo en como son presentados, también la propia conformación de estos héroes ha sufrido un cambio, ahora ellos son personas que pueden parecer familiares y más importante, que el lector pueda sentirse relacionado a ellos, que pueda identificarse con estos personajes, sin sentir que es algo lejano como puede ocurrir con los héroes antiguos.

Uno de los primeros superhéroes que mostró este rasgo de familiaridad fue Spider-Man, el no es un dios de alguna mitología, no es un ser proveniente de otro planeta, no es una persona con un trágico pasado que lo volvió la persona que es, simplemente es un chico de secundaria que terminó en una situación extraordinaria en donde adquirió poderes y a partir de ese momento ha tenido que llevar distintos aprendizajes relacionados a las responsabilidades de ser un héroe, a los errores que

puede cometer, se convirtió en el superhéroe que sin importar los sucesos que ocurran en su vida, el encontrará la manera con la cual levantarse. Sumado a eso, el se convirtió en la insignia y el paradigma de la compañía de comics Marvel quien a partir de Spider-Man comenzó a inclinar la creación de sus personajes a un tipo en donde lo más importante es que los lectores se pudieran relacionar a ellos, que sientan que los héroes no están alejados y que sufren los mismos problemas.

En la actualidad, los superhéroes han dado el salto de las páginas de los comics al cine, siendo el proyecto multimillonario del Marvel Cinematic Universe la punta de lanza de esta incursión de los comics a un nuevo medio, algo que ha hecho a estas personas más conocidos que nunca.

En lugar de mirar adelante, debemos de voltear la mirada hacia atrás para poder ver hacia la antigüedad y los mitos antiguos, en donde nació la concepción del héroe, con ello podemos saber como es que estos son construidos y saber su peso dentro de la cultura popular. Esto se puede hacer debido a que Joseph Campbell, un historiador descubrió que todos los mitos antiguos tienen pasos específicos como punto común y decidió describir cada uno de estos en *El Viaje del Héroe*. Con lo escrito por Campbell podemos saber la manera en que esta construido un héroe debido a los momentos que este pasa durante su travesía, pero ¿cómo podemos aplicar esto en el cine actual?

La respuesta a esta pregunta es *El viaje del escritor* algo que aplica los conceptos del Viaje del Héroe de Campbell y lo aplica al cine, de esta manera podemos conocer los distintos pasos que pasa un héroe dentro de una narrativa para poder tomar esta posición heroica. De este modo podemos volver hacia adelante y fijarnos en los nuevos héroes, en los superhéroes, volviendo al trepa muros.

Spider-Man cambio los estándares en los comics, pero también lo hizo dentro del cine. Bajo la dirección de Sam Reimi, Spider-Man transformó la manera en que eran presentados los superhéroes en el cine, mostró una historia de origen y en ella mostró el momento de transformación de un individuo a un héroe, algo que solo se presentaba en los comics, un paso decisivo e importante dentro de la narrativa del personaje y que hasta ahora había sido ignorada. Spider-Man se convirtió en un éxito,

lo que provocó que fuera vista como un molde de como las películas de superhéroes debían de ser, lo que hizo que este momento de transformación se empezará a hacer común, al igual que contar la historia de origen en donde se presentaba este cambio.

En este trabajo se hablará de la construcción del héroe de Spider-Man siguiendo los conceptos de Campbell y Vogler, pero también se dará paso a la definición de este momento de cambio del personaje, como también se mostrará el modo en que es presentada en la distintas versiones de Spider-Man, para poder ver como se encuentra construida y el modo en que influye a la caracterización del personaje.

Además, es importante mostrar como un mismo personaje da pie a distintas interpretaciones, mismas que pueden generar cambios o también puede haber elementos que se mantengan uniformes a lo largo de las distintas versiones.

1.1 OBJETIVOS

Identificar los elementos que construyen a la figura heroica de Spider-Man en las distintas encarnaciones que ha recibido en el cine.

1.1.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer los momentos en las que el personaje pasa por los distintos pasos descritos en el *Viaje del Escritor*.
- Determinar las decisiones que llevan a los personajes protagónicos a la posición de un héroe.
- Identificar los elementos que son usados para representar dos momentos importantes dentro del desarrollo del personaje, *el salto de fe* y el momento del *héroe pleno*.
- Marcar el inicio y el final del personaje para con ello definir los cambios que tiene de momento a momento.
- Definir las similitudes y diferencias entre las distintas encarnaciones de un mismo héroe dentro de varias películas.

1.2 METODOLOGÍA

1.2.1 MODELO DE ANÁLISIS

Análisis Social, enfocado en el ámbito contextual de las películas, aunque se realizará un análisis textual dirigido a elementos específicos (secuencias) de la película.

1.2.2 TIPO DE ANÁLISIS

Enfocado al macro-análisis debido a la necesidad de conocer elementos que aparecen a lo largo de toda la película, también será usado el micro-análisis para conocer elementos dentro de las secuencias.

1.3 CORPUS

Spider-Man. Sam Raimi, Estados Unidos, 2002

Spider-Man 2. Sam Raimi, Estados Unidos, 2004

Spider-Man 3. Sam Raimi, Estados Unidos, 2007

Amazing Spider-Man. Marc Webb, Estados Unidos, 2012

Amazing Spider-Man 2. Marc Webb, Estados Unidos, 2014

Spider-Man: Homecoming. Jon Watts, Estados Unidos, 2017

Spider-Man: Far From Home. Jon Watts, Estados Unidos, 2019

Captain America: Civil War. Joe & Anthony Russo, Estados Unidos, 2016

Avengers: Infinity War. Joe & Anthony Russo, Estados Unidos, 2018

Avengers: Endgame. Joe & Anthony Russo, Estados Unidos, 2019

Spider-Man: Into the Spideverse. Peter Ramsey, Robert Persichetti Jr, Rodney Rothman, Estados Unidos, 2018

1.4 HIPÓTESIS

El personaje de Spider-Man ha recibido distintas encarnaciones en el cine, esto comenzó en el 2002 con la trilogía de Sam Reimi y ha continuado con distintos filmes hasta el último que se dio en el 2018 llamado Spider-Man: Into the Spiderverse. Durante este periodo de tiempo, se han realizado distintos reboot a la saga, es decir, las historias han vuelto a comenzar sin tomar en cuenta los sucesos ocurridos en la saga previa, lo que ha dado nuevas maneras de presentar el personaje.

El personaje ha sido introducido al público en ocasiones distintas y en cada una de ellas, tiene sus propias características, motivaciones, personalidad, modo de pensar y resultados dentro de su propia narrativa, pero también, mantiene elementos en común con las otras iteraciones del personaje para mantener cierta familiaridad.

Se han encontrado maneras diferentes de presentar al personaje para contar distintas narrativas y dar mensajes diferentes, incluso aunque mayormente, se trate del mismo personaje, solo que estos cambios han permitido el poder agregar frescura y más importante, que cada una de las iteraciones sea distinta de la otra, cada una adquiriendo su propio espacio dentro a de la mente colectiva.

MARCO TEÓRICO

2.1 LOS CINCO ELEMENTOS DEL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

Para poder analizar de manera textual es necesario tocar los cinco elementos del lenguaje cinematográfico, estos nos permiten conocer los aspectos técnicos que conforma a las películas.

El primero de estos elementos es la *imagen*.

Una imagen es una representación de la realidad hecha por la mano humana, puede ser plasmada en dibujos, pinturas, fotografía y cine. Debido a que muchos mensajes que recibe el humano vienen de imágenes, esta es bastante importante. La palabra proviene del latín imago que remite a representación, reproducción y semejanza¹

La realidad puede ser representada en 3 modelos distintos.

- Representación: Cuando la imagen sustituye a la realidad
- Símbolo: Cuando a la imagen se le atribuye un concepto
- Signo: Cuando una imagen sustituye a la realidad sin reflejar ninguna de sus características.

En el cine se busca ser una representación que trata de ser lo más apegada a la realidad, que trata de mantener los elementos y estructuras que aparecen dentro de un momento seleccionado dentro de la realidad.

¹ Garcia Ma. Ángeles y Gómez Aguilar Antonio. (2015) La esencia de la imagen. *En La imagen cinematográfica: manual de análisis aplicado*. (pp.13-29) Madrid, España: Ediciones Síntesis.

Esta representación se realiza mediante el encuadre de la cámara, mismo que se encarga de formar el posicionamiento ideológico del espectador. Dicho posicionamiento se logra mediante la perspectiva de la cámara (punto de vista, emplazamiento, desplazamiento, participación y movimiento) y la composición de la imagen (color, iluminación, planos, profundidad de campo, zoom).

El **sonido**, se encarga de establecer o acentuar contenidos emocionales en las escenas, pero también, puede ser descriptiva, ambiental, funcional, decorativa, expresiva y/o narrativa.²

El **montaje**, se define como la organización de los planos de un filme en ciertas condiciones de orden y duración, estos pueden ser narrativos o expresivos.³

El montaje narrativo consiste en reunir planos, según una secuencia lógica o cronológica con vistas a relatar una historia, cada uno de los cuales brinda un contenido y contribuye a que progrese la acción desde el punto de vista dramático y desde el punto de vista psicológico. El montaje expresivo, es basado en yuxtaposiciones de planos que tienen por objeto producir un efecto directo y preciso a través del encuentro de dos imágenes. Se propone expresar un sentimiento o una idea, deja de ser un medio y se convierte en un fin. No está dictado por la sucesión de escenas, sino por la necesidad de crear en el espectador un choque psicológico.

Al hablar de montaje se debe de tomar en cuenta la diferencia entre una escena y una secuencia. Una escena se determina por la unidad de lugar y tiempo. La secuencia es una serie de tomas que se caracteriza por la unidad de acción y la estructura del propio montaje.

La **puesta en escena**, se enfoca en los elementos que aparecen dentro de un encuadre desde un punto de vista dramático, esto se compone del espacio natural, de la arquitectura, los objetos, su distribución, los vestuarios y la cantidad de participantes dentro de la secuencia.

² Larson, Samuel. (2010). Acerca de la música en el cine. En *Pensar el sonido* (p.190). México: CUEC.

³ Marcel Martín. (2013). El montaje. En *El lenguaje del cine* (pp.169-206). Barcelona, España: Ediciones Gedisa.

Por último, pero no menos importante viene la **narrativa**, esta es la estructura de la historia, misma que es conformada por distintos momentos que buscan causar un efecto dramático en el espectador, pero para hablar un poco mejor acerca de la narrativa de estas películas, hay que primero tocar al protagonista de estas historias.

2.2 CONSTRUCCIÓN DEL HÉROE

2.2.1 ¿HÉROE O PROTAGONISTA?

Una pregunta bastante usual debido a que ambos términos son vistos como sinónimos uno del otro, pero estos a pesar de ser bastante cercanos no son lo mismo.

La diferencia entre ambas palabras proviene de su origen en la antigua Grecia en donde se usaba la palabra *héroe* para definir a un ser con poderes sobrenaturales, mitológico o con un origen semi divino, sumado a eso, un héroe debe tener cierto típico de características: ser inspiradores, inteligentes, valientes, honrados y fuertes. Normalmente, este personaje es presentado con cualidades positivas como bondad y nobleza.⁴

En cambio, el protagonista, es aquel personaje que dentro de la traición griega tiene una predominancia en el coro, es quien tiene una mayor presencia dentro de la historia, pero en su caso, no siempre van a ser personajes que sigan la moral y la bondad como es el caso del héroe.⁵ Un protagonista puede ser alguien despreciable, con una moral contraria a la que tiene el espectador, algunos casos sobre esto es *The Godfather* o *Misery*, en donde el protagonista no necesariamente es reconocido por las acciones moralmente correctas o su comportamiento heroico que despliega a lo largo de la historia, sino debido a la manera en que destacan dentro de la narrativa.

El protagonista puede ser un héroe, pero no necesariamente un protagonista es un héroe por definición.

⁴ Windmills International Editions Inc. (2017). *Héroes o Protagonistas ¿Cuál es la diferencia?*. Consultado el 21 de febrero de 2019, de <http://windmillseditions.com/blog/heroes-o-protagonistas-cual-es-la-diferencia>

⁵ Windmills International Editions Inc. (2017). *Héroes o Protagonistas ¿Cuál es la diferencia?*. Consultado el 21 de febrero de 2019, de <http://windmillseditions.com/blog/heroes-o-protagonistas-cual-es-la-diferencia>

2.2.2 LOS TIPOS DE HÉROE

Una vez que tenemos la separación entre un héroe y un protagonista, se debe de también preguntarse ¿qué es lo que hace al héroe? Esta definición ha cambiado conforme el paso del tiempo, los mitos han tenido algunos elementos que se han repetido y que fueron los que se convirtieron en la inspiración para Joseph Campbell para *El Viaje del Héroe*; pero los héroes no han sido iguales en todo el tiempo, estos han sufrido cambios conforme las civilizaciones han cambiado, los héroes de la *Ilíada* no son los mismos héroes del medioevo, o de la cultura asiática.

Limitarse solo a un concepto de héroe sería rechazar los distintos cambios que ha existido dentro de la sociedad y por igual, la evolución en el cambio de pensamiento de los seres humanos. Los héroes comenzaron de la mano de los dioses y evolucionaron a ser algo más relacionado a su día con día, a ser algo mucho más real, vinculado al mundo que le rodea y donde cualquier persona puede volverse un héroe.

Estos distintos tipos de héroes tienen una cosa en común, son seres que cuentan con definidos valores morales y sin importar los cambios que realicen dentro de su historia, es algo que se mantiene de forma común.

La evolución en estas definiciones esta vinculado al cambio existente dentro de la misma sociedad, primero, en un mundo carente de respuestas, se buscó justificar lo que no se comprendía con la presencia de los dioses, posteriormente, lo extraordinario ayudó a poder salir de la vida *común* existente con mitos en los que se reflejaba lo ocurrido en el mundo real pero con una pizca singular de algo que no puede ocurrir y por último, se regresa a la persona común, a mostrar que cualquier persona puede convertirse en un agente de cambio en su propia vida y en el mundo que le rodea, algo señalado por Campbell dentro del *Viaje del Héroe*.

2.2.2.1 EL HÉROE MITOLOGICO

Formados a partir de los primeros mitos en donde los héroes estaban vinculados a las grandes divinidades. Cuando el hombre empezó a buscar explicaciones de lo que ocurría en el mundo que le rodeaba, comenzó a crear dioses y en el proceso, también creó figuras que estaban relacionadas a ellos. El héroe mitológico es aquel

relacionado a los dioses, tanto en su origen, como también en ser aquellos los que pueden brindar o retirar sus poderes.

2.2.2.2 EL HÉROE EXTRAORDINARIO

Cambia sus orígenes en comparación del héroe mitológico, esta diferencia radica en que su origen y poderes están relacionados a un suceso extraordinario⁶ en lugar de provenir de algo divino. Debido a este cambio, el origen del que provienen los héroes cambio, ahora estos tenían orígenes relacionados a la magia, a la ciencia, y seres provenientes de otros lugares (reinos fantásticos, otro planeta, etcétera).

2.2.2.3 EL HÉROE ORDINARIO

Estos son los héroes que provienen del mundo ordinario⁷ personas comunes y corrientes, tal como los anteriores, es alguien con marcados valores morales, los mismos que se encargan de ser un motor para que el héroe pueda actuar y hacer que sobresalga de aquellas personas que habitan en el *mundo ordinario*.

2.2.3 EL VIAJE DEL HÉROE Y LA DESVIACIÓN AL VIAJE DEL ESCRITOR

Cómo ya se ha dicho un héroe debe tener cierto tipo de características especiales vinculadas con cuestiones positivas del ser humano, su origen proviene de los grandes mitos de la antigüedad, Ulises, Orfeo entre otros. Los grandes mitos fueron los primeros orígenes de los héroes, estos se extendieron por distintos lugares del mundo y en distintas etapas.

Joseph Campbell en su libro *El héroe de las mil caras* (1949) habla acerca de cómo estos héroes de relatos antiguos tienen patrones parecidos en sus historias sin importar el tiempo o su lugar de procedencia. Estos patrones posteriormente fueron formados por el mismo Campbell para construir el monomito.

En el monomito habla del héroe quien comienza en su *mundo ordinario* y recibe una llamada a uno distinto que difiere del que ha conocido, en este debe enfrentarse a distintas pruebas provenientes de nuevos poderes y situaciones que el héroe no

⁶ Se considera a lo extraordinario como un suceso que sale fuera de lo común

⁷ Usando la definición de Joseph Campbell de "Mundo Ordinario" como aquel punto de origen del personaje heroico.

acostumbraba en su mundo ordinario. Estas pruebas Campbell las estructura como los diecisiete pasos que forman parte del llamado *Viaje del Héroe*.

Más que hablar sobre Campbell y los diecisiete pasos del monomito que explica en *El héroe de las mil caras*, vamos a realizar una desviación. El viaje del héroe fue una motivación para ciertas personas dentro del cine influenciando a escritores como George Lucas para su éxito *Star Wars*, pero lo escrito por Campbell no se trataba de un *estándar* dentro de la escritura creativa, menos aún, en la industria del cine.

Christopher Vogler, productor y escritor vio la presencia de elementos del mito de Campbell en las películas de los años ochenta y del pasado, esto le motivo a escribir un memorándum empresarial de siete páginas titulado *La guía práctica para el héroe de las mil caras* mismo que dio a conocer a una mayor cantidad de personas lo escrito por Campbell y a ejemplificar como el monomito ha aparecido en el cine y como este puede ser usado para poder nutrir las historias al ser tomados sus elementos como una estructura a seguir en la creación de personajes.

Posteriormente, la guía de Vogler se convirtió en un escrito propio donde tomaba algunos de los puntos del viaje del héroe y les dio cambios que lo adaptaran al guion de cine además de modificar algunas cosas criticadas dentro del escrito de Campbell como es el caso de que el monomito se concentra en héroes masculinos, por ello se dificulta el uso de esta estructura para personajes femeninos al incluir elementos como la seducción de la mujer como tentación para apartarlo del camino a su objetivo; otra de las correcciones viene a la crítica que el monomito tiene una naturaleza hostil enfocada en la existencia de un conflicto.

El *viaje del escritor* de Vogler fue usado en películas debido a su mezcla entre el mito escrito por Campbell y las modificaciones hechas por alguien metido en el cine como lo es Vogler quien realizó trabajos como escritor y productor.

2.2.4 LOS DOCE PASOS DE VOGLER: EL HÉROE EN EL CINE

Un héroe siempre debe de sufrir un viaje y en este, debe de pasar por una transformación en su cuerpo, mente y espíritu, un héroe no es el mismo que comienza la historia porque durante su paso por esta aventura crece, sufre cambios todo esto a distintas pruebas que son realizadas, tanto por otros personajes como por él mismo.

Este puede ser un viaje real, pero también se puede de realizar un viaje interno, pero el personaje debe de pasar por este viaje para tener una transformación.

Estos pasos ayudan a tanto el desarrollo del héroe como también sirven para captar al público, para permitir que este pueda sentir una relación con el personaje, sienta que las experiencias que pasan también sean las suyas, que relacione sus problemas a los del héroe, es un viaje emocional para el personaje principal y también para el espectador.

Las doce etapas del viaje del escritor de Vogler, se debe de pasar uno por uno, no puede ser que un personaje se salte uno y luego regresé, todos siguen un orden mismo que se encuentra ubicado dentro de la estructura de 3 actos, no puede haber cambios en la posición de estas etapas.

2.2.4.1 EL MUNDO ORDINARIO

El punto de inicio de la historia, es donde el héroe comienza con su aventura, es el mundo que conoce de sobremanera, al cual se encuentra acostumbrado y en donde se hayan todos sus elementos de familiaridad. Durante este momento es donde se presentan elementos importantes dentro de la trama del personaje principal, su contexto, su origen, su pasado.

Este mundo ordinario se presenta para marcar un contraste con el mundo al cual el personaje va a acceder posteriormente, el mundo extraordinario que será parte de su transformación como un héroe.

El mundo ordinario sirve como presentación al héroe y a los distintos elementos que lo construyen, tal como plantear la pregunta dramática⁸ que se vincula con lo que el héroe va a lograr y los posibles cambios que esta puede tener. Esta pregunta se relaciona a la acción de la trama y también a la profundidad del personaje mismo. Durante esta presentación del mundo ordinario se presenta al personaje por completo y se comienzan a mostrar sus problemas internos y externos, mismos que serán atendidos durante la historia, algo de lo que va a aprender, que le va a traer conflictos

⁸ Vogler, Christopher. (1992). *El viaje del escritor: Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. (p.190) España: Ediciones Robinbook.

y posteriormente van a convertirse en una fortaleza, algo que permite apreciar al personaje como algo mucho más humano al aprender de sus errores y tener la capacidad de cambiar.

El mostrar los problemas del personaje es parte de un factor más importante, la identificación entre el público y el héroe, esto se realiza al mostrar objetivos impulsos, deseos y necesidades que sean universales, junto a esto, también se presentan sus carencias, sus defectos, los héroes deben de ser presentados como seres humanos, con tanto aciertos como también con carencias para que la audiencia pueda relacionarse con ellos.

En esta parte también se presenta el momento importante de la presentación del personaje, algo que se encarga de buscar generar un vínculo entre la audiencia y el héroe.

Durante la presencia en el mundo ordinario se establece también que es lo que se encuentra en juego, que son las cosas que puede perder o que puede ganar el héroe, pueden ser riesgos grandes o pequeños, también puede presentarse lo que puede pasar si el personaje fracasa o si logra obtener su objetivo.

También en este punto se pueden presentar los antecedentes mediante la *exposición*, esto puede realizarse mediante narración, diálogo o elementos visuales, estos antecedentes se encargan de formar información pertinente sobre la trama que puede llegar a ser importante en un punto a futuro.

En este tiempo, se presenta el tema de la historia ¿de qué trata? ¿Cómo podría ser resumida en una palabra? Algo que es importante porque a partir del mundo ordinario, se genera un tema que se mantiene relacionado a la historia, algo que mantiene una coherencia dentro de la narración.

2.2.4.2 LA LLAMADA DE LA AVENTURA

La estadía del héroe en el mundo ordinario es algo temporal, ellos están a punto de sufrir un cambio, solo necesitan el empujón para realizarlo, hay distintos personajes marcados por Vogler que pueden ser este empujón, lo que el héroe necesita para iniciar su cambio, para aceptar la llamada a la aventura.

La llamada a la aventura se puede presentar de distintas maneras, puede ser la carta que le llega al personaje para avisar del fallecimiento de algún familiar, puede ser el mensajero que se encarga de avisar que el héroe debe ir a la guerra, incluso, puede ser el simple hastío del personaje principal de la vida que tiene o a veces pueden presentarse mediante sueños, fantasías o visiones.

También puede realizarse como una tentación que se realiza al personaje principal, puede ser una persona que se encarga de tentarlo a una vida completamente diferente o puede ser la tentación a una vida con lujos distinta a la que vive en el mundo ordinario.

La llamada también puede realizarse debido a la carencia, a la necesidad o al héroe no tener opciones, no necesariamente puede ser que la llamada se realiza por algo positivo, también puede ser por situaciones negativas en donde el entorno ponga al personaje contra la pared y no tenga otra opción más que cambiar de su mundo ordinario al extraordinario donde pudiera recibir otra oportunidad.

Cuando una persona se encarga de realizar la llamada de la aventura del héroe, este se convierte en un heraldo, este puede ser positivo o negativo, puede ser un mentor o también puede ser un enemigo. Por un lado, puede ser el mentor que le abre los ojos al héroe hacía un nuevo mundo, a iniciar un cambio en su vida en donde puede llegar a realizar un giro para mejor, o también puede ser un enemigo el cual lanza un reto al héroe para enfrentarlo en un nuevo mundo, en algo completamente diferente a lo que él ha conocido, un lugar en donde pudiera el enemigo pudiera tener la ventaja al ser algo desconocido para el héroe.

La llamada de la aventura puede también ser advertencias a sucesos espantosos o la caída a la ruina de algunos de los personajes, por igual, pueden haber múltiples llamadas a la aventura, todas estas correspondiendo a distintas tramas que puedan ocurrir alrededor del héroe.

Fuera cual fuera el modo, la llamada a la aventura se encarga de ser el presagio de la transformación del héroe,

2.2.4.3 EL RECHAZO DE LA LLAMADA

Normalmente la llamada de la aventura se encarga de crear un conflicto en el protagonista, este se encuentra en el umbral de un mundo nuevo, extraordinario para vivir una aventura que bien podría costarle la vida. Dicha situación se encarga de provocar distintas sensaciones en el héroe, algo que puede traer dudas e incluso, provocar que termine por rechazar la llamada por completo.

El rechazo de la llamada es un punto de alto a la historia del héroe que sirve para que el espectador pueda comprender el paso que esta por dar el protagonista, que conozca y entienda la aventura que se tiene por delante, además de los riesgos que conlleva esto.

Todos los héroes tienen este momento dubitativo, ni siquiera los más fuertes se logran escapar de pasar por esto, puede ser que tengan excusas relacionadas a su pasado, al temor de perder lo que tienen en ese mundo ordinario o simples excusas que tratan de ocultar el temor que sienten ante el cambio que es presentado ante ellos. Aunque en algunos casos, esta duda puede ser algo que se disipe rápido, existen los héroes llamados *resueltos o deseosos*⁹ que ya están listos para entregarse a la aventura, en este caso, ellos no son los que cargan con el temor de la llamada, esto lo hacen otros personajes a su alrededor los mismos que pueden vivir situaciones que están vinculadas al temor que estos sienten y como este puede llevarse a cabo.

Este rechazo a la llamada puede ser a la larga algo contraproducente para el protagonista, cada que el personaje haga este rechazo puede aumentar la posibilidad de que su historia termine en una tragedia. Sumado a esto, el héroe puede recibir llamadas de distintos puntos, algo que puede hacer que una situación trágica pueda venir de otro lado no esperado.

Hay que también aclarar que el rechazo pueda ser algo negativo, en ocasiones, esto puede convertirse en un cambio positivo para el personaje, puede ser una prueba

⁹ Vogler, Christopher. (1992). *El viaje del escritor: Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas* (p.144). España: Ediciones Robinbook.

para su valía o algo que lo pueda ayudar a salvar su propia existencia al rechazar una aventura demasiado peligrosa para él.

Este momento también se puede convertir en una de las pruebas impuestas por los mentores, quienes se convierten en guardianes del Umbral, aquellos que usan el temor y la duda para realizar una prueba al personaje y hacerlo ver sus equivocaciones antes de ir hacía la aventura.

La llamada puede ser una puerta, una tentación secreta que se sabe que el personaje tarde o temprano podrá llegar a cruzar. Normalmente se pasa del rechazo de la llamada cuando el personaje tiene un cambio en su personalidad o hay algún factor que se encargue de motivarlo a aceptar la aventura, puede ser otra persona que pueda encontrarse en peligro o alguien que le motive a lanzarse de plano a este mundo distinto.

2.2.4.4 EL ENCUENTRO CON EL MENTOR

Después del rechazo de la llamada el héroe puede necesitar de un guía, de alguien que le ayude a prepararse para la aventura que tiene adelante y para esto se encuentra la figura del mentor, alguien que puede ser una figura protectora y llena de conocimientos que se encarga de guiar al personaje principal. El encuentro con el mentor es una etapa en la que el héroe obtiene conocimientos y confianza para poder enfrentar las adversidades que tiene por delante.

El mentor también puede ser una fuente de sabiduría, no necesariamente algo que sea una persona como tal, puede ser algo que contenga información necesaria para el personaje.

Sin importar la forma, el mentor se encarga de realizar un cambio dentro de la mente del héroe, incluso aunque este también le de obsequios físicos. Esta figura se encarga de hacer crecer su mente, hacer que conozca cosas que no lo hacía, prepararlo para situaciones que no conoce, hacer que este preparado para lo que tiene por delante.

La figura del mentor también puede servir como una máscara para algunos de los enemigos, para ganar la confianza con el héroe y llevarlo por una senda errónea. Por

igual, el mentor puede ser una parte cambiante y ser el causante de un conflicto, puede ser por las reacciones por parte del protagonista al no estar de acuerdo con las acciones del mentor o también puede ser que el mentor cambie su manera de pensar después de la evolución del héroe. Se debe de considerar al mentor como un ser importante quien tiene una relación significativa con el protagonista y esta puede tanto ir bien como también tener un giro para peor.

El mentor también puede ser una figura protagónica, principalmente porque este mismo es un héroe como tal, es alguien que ya ha pasado por esta travesía y se encarga de repartir sus conocimientos a alguien más.

La enseñanza es un proceso transitorio pero una parte importante del desarrollo del héroe, el mentor puede tener una buena participación durante la historia o tener apariciones esporádicas, pero su presencia se encarga de generar un cambio en el protagonista.

2.2.4.5 LA TRAVESÍA DEL PRIMER UMBRAL

Después de presentarse al héroe, su mundo, de enfrentarse a la llamada a la aventura, a las dudas y temores, a pasar por un periodo de entrenamiento para poder enfrentar lo que tiene por delante viene el momento de dar el primer paso y cruzar el umbral, es el momento en donde el héroe atraviesa una puerta para dirigirse hacia un nuevo mundo y a la aventura que tiene por delante.

Normalmente el héroe no decide dar el paso por el primer umbral por su propia decisión, en muchos casos hay una motivación que se encarga de hacerlos ir por esa dirección, esto puede provenir de una fuerza externa al personaje que se encargue de llevarlo en la dirección de la aventura en donde no hay marcha atrás. Este es un equivalente a un punto de trama, punto de inflexión o momento decisivo dentro de la estructura de tres actos¹⁰.

No solamente los factores externos se puede encargar de ser la motivación para que el héroe cruce este umbral, también las decisiones internas pueden ser las que le

¹⁰ Vogler, Christopher. (1992). *El viaje del escritor: Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas* (p.161). España: Ediciones Robinbook.

hagan decidir por hacerlo, puede ser que gracias al mentor este ha llegado a la decisión de que su aventura debe de tener un giro y por ello debe de realizar este cambio, puede ser que el mismo se haga cuestionamientos que lo lleven a decidir hacía este cambio.

Frecuentemente, el personaje es empujado tanto por factores externos como también internos, no hay alguno que sea predominante del otro, todo depende de la historia que se encuentre contando.

El paso por el umbral no es algo sencillo, porque durante este período pueden haber Guardianes del Umbral, como antes se ha mencionado, los mentores mismos pueden convertirse en guardianes para probar que el héroe ya esta listo para pasar a la aventura, pero también, hay otros personajes que pueden servir como guardianes, incluso, ser exclusivamente su función servir de esta manera. Los guardianes sirven como pruebas para el héroe y como tal, son parte del entrenamiento que este tiene durante su viaje, el protagonista se debe de encargar de buscar como sortear o superar esa prueba, puede ser mediante lo aprendido durante su tiempo con el mentor o puede ser algo aprendido durante la prueba impuesta por el guardián. En ocasiones, los mismos guardianes solo buscan reconocimiento sin llegar a hacer pasar al héroe por una prueba.

El umbral es la división entre los dos mundos, entre el ordinario y lo extraordinario, puede ser un cambio que solamente sea breve o uno que dure por bastante tiempo, es un momento de realizar un salto hacía la aventura, algo que requiere valor y decisión.

A partir de este salto, el personaje estará por pasar por más cambios y se enfrentará a cosas inimaginables que se salen de su mundo ordinario.

2.2.4.6 LAS PRUEBAS, LOS ALIADOS, LOS ENEMIGOS

Una vez que ha cruzado el umbral, el personaje se adentra al mundo especial, al llegar a este lugar el héroe carece de conocimientos al tratarse de algo completamente nuevo, por ello debe de adaptarse a este nuevo espacio, algo que se

realiza mediante distintas pruebas, además de la presencia de personajes que van a ser importante para él, tal como los aliados y enemigos.

Una de las primeras cosas que sobresale de este nuevo mundo es el contraste que existe con el mundo que anteriormente conoció, puede ser que este contraste se realice mediante la apariencia física del lugar o por el cambio en el territorio emocional. Existen historias donde el personaje hace un cambio de su entorno completo como el *Mago de Oz* donde la protagonista Dorothy pasa de estar en su hogar en Kansas a conocer un nuevo reino como lo es Oz, pero también hay historias donde el personaje se mantiene en un mismo lugar, solo que al cruzar el Umbral su percepción y emociones son distintas en comparación a como antes podía apreciar las cosas.

Las pruebas son necesarias durante este momento, de este modo el héroe se puede ir adecuando a este nuevo lugar, además de esto, las pruebas sirven para poder ir preparando al protagonista a los retos mayores que se va a enfrentar posteriormente. Estas pruebas tienen un mayor peso en comparación de las que hasta ahora ha vivido el personaje pero no por ello son imposibles, solamente suben un tanto su dificultad para poder adecuarse al entrenamiento que sufre el personaje, va en aumento para que no quede estancado en cuanto a su desarrollo.

En muchas ocasiones, estas pruebas son parte de la sabiduría que imparte el mentor, mismo que aún se encuentra acompañando al personaje principal, aunque en otros casos también las pruebas pueden ser efectuadas por los enemigos, de esta manera, el héroe debe de enfocarse en superar o evitar estas pruebas.

La presencia de los aliados y enemigos es importante dentro de esta etapa debido a que el héroe se encuentra conociendo este nuevo mundo y durante este proceso tiene la oportunidad de conocer personajes, saber cuales de estas van a servir durante su viaje y quienes son a los que no debe acercarse.

Durante el proceso de aprendizaje en el nuevo mundo el protagonista se puede topar con estos personajes, en algunos casos puede volverse aliado de ellos o su relación puede profundizarse para volverse compañeros, incluso, puede formar una relación

con varios y formar equipos. Estos personajes no están absortos de lo que ocurre con el héroe, al contrario, estos se pueden convertir en participes de su desarrollo, pueden ser los que lo apoyen durante una de las pruebas o le hagan descubrir situaciones que el personaje mismo no ha visto.

La otra cara de la moneda es que durante este nuevo espacio, el héroe también se puede topar con el enemigo o encontrarse a un personaje que se convierta en su rival, alguien que es su competidor en distintos objetivos (deporte, amor o negocios) y que compite con el héroe. No se debe de confundir un rival y un enemigo, debido a que el rival busca el mismo objetivo que el protagonista, por otro lado, el enemigo busca obstaculizar el camino del héroe hacía ese objetivo.

En este nuevo proceso de introducir el nuevo mundo, el héroe debe de aprender las nuevas reglas que hay, algo que también trae una nueva prueba para el protagonista, la adaptación, misma que debe de lograr para continuar con su aventura. Adaptarse a ese nuevo mundo o fracasar en su viaje, solamente hay una opción.

2.2.4.7 LA APROXIMACIÓN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA

Una vez que el héroe ha podido adaptarse a lo que ocurre en este mundo especial, él debe continuar adentrándose hasta llegar a lo más profundo. Durante la aproximación a la caverna más profunda se realiza la preparación para el momento cúspide de la aventura. Es un momento previo a enfrentar a los terrores más importantes que el héroe va a enfrentar durante su viaje.

Durante este periodo el héroe (o grupo de héroes) pueden realizar planes, estudiar al enemigo, reorganizarse, preparar sus provisiones o armamento, tener un momento en el cual poder divertirse, relajarse, todo esto antes de adentrarse a la aventura. Este tiempo también sirve para crear los lazos afectivos entre el héroe y su ser amado, puede ser el último momento romántico antes de enfrentar el peligro.

Por otra parte, hay héroes que esta aproximación la tiene de forma breve, es algo en lo que no desean gastar mucho tiempo, ellos se acercan a zancadas a la aventura, son héroes osados que quieren enfrentar el mundo que tienen por delante lo más pronto posible,

La aproximación a la caverna es un momento donde el/los personajes pueden juntar información, realizar un reconocimiento sobre el entorno en donde se encuentran o lo que van a encontrar posteriormente. Es un momento que debe ser usado para su propio beneficio pues no estar preparado puede ser su propia derrota.

2.2.4.8 LA ODISEA/EL CALVARIO

Una vez que el héroe ha pasado por la preparación, ahora debe de pasar por un período oscuro, uno donde se coloca en una situación de vida o muerte o en un conflicto demasiado fuerte que se encarga de generar la tensión en el espectador. En algunos casos, estos momentos puede ser el enfrentamiento contra su enemigo o una fuerza opositora.

Durante este período hay un momento de trascendencia en el personaje, puede ser por la experiencia cercana a la muerte o la que proviene de algún personaje cercano como un aliado o un mentor. No necesariamente esto debe ser una muerte física, también se puede presentar como el corte de alguna relación/situación importante para el personaje, algo que sea importante en su vida y que deba de realizar un cambio para poder seguir adelante.

Es un momento de cambio en el personaje, pero no se debe de confundir con el climax de la historia. El calvario/la odisea es algo que ocurre aún dentro del segundo acto debido a que por la extensión de este acto (una hora dentro de la historia o 100 páginas dentro de un guion) debe haber un momento de alce para que la trama no caiga, normalmente se ubica en la mitad del segundo acto o cuando la trama tiene un desarrollo tardado, este calvario se realiza antes del tercer acto. Este es un cambio preparativo para el cambio total que va a desarrollar el personaje posteriormente durante el climax en donde vive *La resurrección*.

Es un episodio fundamental, el cual es armado gracias a distintos hilos que se juntan para dar paso a esta situación. Es la división central dentro del viaje del héroe, es algo que marca un antes y después dentro de la vida del protagonista.

2.2.4.9 LA RECOMPENSA

Después de haber enfrentado a la muerte, el personaje regresa con la recompensa, esta puede ser representada por algo físico o conocimiento o simplemente, la experiencia que ha vivido el protagonista. Este es un momento donde puede haber un festejo después de la victoria que ha vivido el héroe, misma que puede ser algo efímero o algo definitivo.

Los héroes en este momento se han enfrentado con distintas pruebas y con un fuerte enfrentamiento durante el calvario/la odisea, por todo eso necesita ser recompensado, reconocido, aplaudido por sus acciones además de merecer un momento para poder reposar y principalmente, alimentarse de los conocimientos que ha tenido hasta ahora.

Este también es un momento para que el héroe pueda tener un respiro y que junto a sus compañeros pueda descansar, por igual, puede ser el momento en que el protagonista pueda terminar por acercarse a su interés romántico, ahora puede ser considerado como un héroe después de haber pasado por la odisea y por eso, es digno de recibir el amor de otra persona.

La recompensa es algo importante dentro del desarrollo del héroe, puede ser algo que genere un cambio por completo en el personaje o en el mundo que le rodea, le puede brindar nuevas percepciones, nuevos conocimientos, una nueva consciencia sobre si mismo o provocar una epifanía que le haga tomar consciencia de un modo que no encontró dentro de su propia aventura. Esta recompensa también puede convertirse en algo que puede crear una distorsión en el héroe, un cambio en su manera de pensar y hacerlo seguir un camino distinto.

2.2.4.10 EL CAMINO DE REGRESO

El camino de regreso es el paralelo al cruce del primer umbral, es el regreso del mundo especial al mundo ordinario. Tal como el momento en que el héroe tiene que cruzar el primer umbral, este momento se encarga de traer bastantes dudas, puede ser un momento complicado porque el héroe tiene que regresar a un mundo ordinario, de este modo llevaría los conocimientos del mundo especial a donde antes vivió en

el pasado, una situación como esta puede traer temor al protagonista debido a que puede ser que los conocimientos terminen por perderse por la cotidianidad.

Una vez que el héroe ha regresado a casa también puede ser el comienzo de una nueva aventura solo que ahora yendo hacía otro destino pero para ello, deben de volver a su mundo ordinario para tener un cambio a otro camino.

Durante este camino de regreso el héroe puede ser atacado por su enemigo o también, puede ser que lo deba de seguir para tener el enfrentamiento final.

El camino de regreso es el último umbral que el héroe debe de cruzar antes de terminar con su aventura y este se encarga de construir la resurrección, el momento que va a ser la definición del destino que va a tener a continuación el héroe.

2.2.4.11 LA RESURRECCIÓN

Antes de regresar al mundo ordinario, el héroe debe de pasar por un momento de muerte y resurrección, el momento del *climax*, donde el personaje va a sufrir una purga y purificación final antes de volver al mundo ordinario, este momento lo va a transformar por completo.

Tal como el personaje tuvo que abandonar rastros de su personalidad para cruzar al mundo especial, ahora debe de tener un cambio, esto no significa que vuelva a la situación de antes, en lo absoluto, en este paso debe de convertirse en una nueva persona para enfrentar el mundo de una manera distinta a como lo hizo hasta ahora, es alguien diferente después de haber pasado por la aventura.

Este periodo de resurrección sirve para ser un momento en que el héroe pasa por una purificación de su cuerpo y mente, manteniendo los aprendizajes tenidos durante esa aventura, le sirve para poder prepararse a insertarse de nueva cuenta a un mundo sin temor a las repercusiones que podría traer lo que ha pasado.

Debe de tenerse en cuenta que lo ocurrido durante el calvario/la odisea es solamente una preparación para este momento de climax, es donde se realiza el cambio completo del héroe, antes solo había sido una preparación y un leve cambio en comparación al que se efectúa en la resurrección. Este momento de resurrección

proviene del enfrentamiento con el enemigo en donde las apuestas son más altas en este momento y por lo mismo, la situación es algo mucho más decisivo.

Una parte importante de esta resurrección proveniente del enfrentamiento con el enemigo es algo que debe de pasar el héroe por su propia cuenta, bien puede tener el apoyo de su mentor o aliados, pero el héroe debe ser el que actué de forma primordial en la acción decisiva, debe de ser su victoria, no la de alguien más.

La resurrección a su vez puede ser algo que se logró gracias al sacrificio, el héroe puede entregar su vida y su resurrección vendrá proveniente de los recuerdos que tengan las otras personas de él, lo verán como el héroe que cambio y les termino ayudando. También la resurrección puede venir al hacer una decisión, algo que pueda mostrar la transformación del héroe a ser una nueva persona, algo que le haga ser diferente de lo que hasta ahora había sido o ser también la última oportunidad que tiene el personaje dentro de su vida para poder hacer algo bueno. Por último, también puede haber un sacrificio dentro de este proceso de resurrección, podría ser que el héroe se tenga que sacrificar a si mismo, una parte de su cuerpo o algo importante para él, tal como una relación o una persona, esto es parte de la transformación que pasa el héroe por este momento.

El climax también puede ser algo calmado, no necesariamente tiene que ser algo grande y estruendoso, también puede ser un paso tranquilo, junto a esto, se pueden desencadenar varios climax donde la resurrección del personaje se desarrolle de distintos niveles, de forma física, de forma mental y de forma espiritual.

2.2.4.12 EL RETORNO CON EL ELIXIR

Es el regreso al punto de partida, todo esto después de vivir una odisea completa que ha hecho que el héroe sufra por varios cambios. El elixir es un elemento que puede generar un cambio en el entorno del personaje o dentro de si mismo, es una prueba de la aventura que el héroe ha vivido.

El retorno es un momento en donde se realiza el desenlace de la aventura vivida, donde los conflictos comienzan a tener una solución, donde se concluyen todos los nudos que anteriormente han ocurrido dentro de la historia, esto puede ser definido

de dos maneras abiertas, un cierre en donde la historia sea circular o una donde sea un final abierto.

El cierre circular es el más usado en la cultura occidental, se hace un comienzo y al final, se regresa al punto de la partida aunque en esto el personaje ha sufrido por un cambio debido a la aventura que ha realizado, además de contar con personas a su lado que no pudieron estar con anterioridad a su lado. Todos los hechos han sido concluidos, una fase de la vida del personaje ha terminado y se cierne la oportunidad de que una nueva vaya a comenzar nuevamente, siguiendo ese patrón de círculo. El cierre circular permite ver el cambio de personaje, su evolución desde el punto de partida.

El final abierto es algo más usado en Asia y Oceanía, ahí no se sigue la idea de Hollywood del final feliz, en este caso, son historias que quedan abiertas y el espectador es el que puede desarrollar en su mente lo que ocurre posteriormente, basándose en su punto de vista acerca de la película que ha visto.

Sea cual sea el tipo de final, una vez que el héroe ha regresado a su hogar con el elixir puede terminar su aventura o puede comenzar una nueva, pasando por el mismo viaje de nuevo pero con un objetivo distinto, con un elixir diferente, con pruebas distintas que lo pongan de nuevo en riesgo. El viaje del héroe es algo que puede rehacerse cuantas veces sea necesario, mientras exista la motivación y los pasos de los que se ha hablado anteriormente, esto se puede repetir cuanto se pueda.

2.2.5 DEL HÉROE AL SUPER HÉROE

Vogler se basó en Campbell y este a su vez, se basó en los mitos de la antigüedad, pero ¿Qué pasa cuando se crean héroes modernos? Los héroes dejaron de ser seres mitológicos que se enfrentaban a los grandes dioses y cuyas historias se pasaban de boca a boca; pronto los héroes aparecieron en papel con brillantes colores, divididos en paneles, con historias que aparecían en los periódicos, ahí se narraban aventuras acerca de héroes quienes luchaban en la justicia dentro de una representación del mundo real de esa época. Estos nuevos héroes no se apartaban mucho de lo que existía en el pasado, ellos también luchaban por la justicia, el bienestar de las

personas y todo eso lo hacían enfrentándose a seres malvados, algo que se acercaba en demasía al monomito del que habló Campbell pero con elementos que se volvieron propios del comic.

En ficción, primero esto fue visto en los grandes mitos, que evolucionaron con el paso del tiempo hasta llegar a nuestros días en que los personajes de comics son vistos como parte de un nuevo tipo de mitología.

“Es la mitología finalmente, es algo mitológico para mí. Para mí los superhéroes son los dioses griegos de la cultura norteamericana”

— Samuel L. Jackson ¹¹

Las historias de los superhéroes se encargaron de ser un reflejo de la sociedad y de ese modo podía atacar problemas de su tiempo y mostrar a los superhéroes enfrentándose a estos. Durante la segunda guerra mundial, héroes como Capitán America y Superman se enfrentaban a soldados nazis, un suceso que provoco que la popularidad de los comics comenzará a aumentar al ver como estas figuras se enfrentaban a los “enemigos de la nación”, de ese modo encontraban un poco de seguridad y sentían fortaleza durante esos tiempos complicados.

2.2.6 EL SALTO DE FE

¿Qué es el salto de fe? Es un momento de desarrollo del personaje, algo que ha sido trasladado desde los comics a las encarnaciones en el cine, este se aparta de lo que es tocado dentro de las etapas del *viaje del escritor*, debido a que no hay un punto específico en donde se ubique, como en algunas ocasiones puede aparecer como el final del inicio, en otros puede ser durante el desarrollo o en último caso puede ser el inicio del climax, algo contrario a las etapas dentro de lo escrito por Vogler y Campbell quienes marcan que sus etapas del viaje tienen momentos específicos que ocurren dentro de los tres actos de la narración.

¹¹ Mendel Barry, Mercer Sam, Shyamalan M. Night (productores) Shyamalan M. Night (director). (2000). Comics and Superheroes. En *Unbreakable*. Estados Unidos: Touchstone Pictures.

El salto de fe no tiene un momento específico de aparición, pero antes de realizarse, el personaje principal debe de pasar por las siguientes etapas.

- Presentación del personaje
- Presentación del mundo del personaje
- Adquisición de poderes y explicación de ellos
- Pérdida de alguien cercano
- Creación de una nueva mentalidad con base en la pérdida

Este es un momento donde el protagonista se vuelve un héroe y durante este proceso, sufre una metamorfosis, donde existe una aceptación a sus poderes y una decisión en la que decide usarlos para el bien de los demás.

No debe ser confundido con el momento en que el personaje gana sus poderes, debido a la naturaleza de los comics, hay un periodo de separación entre ambos momentos, durante este espacio hay sucesos que se encargan de guiar al personaje a este cambio, pueden ser sucesos que le ocurren a él o a su entorno que puedan propiciar su metamorfosis.

Los comics no hacen un cambio mágico en donde de un momento para otro un personaje adquiere sus poderes y al otro se vuelve un héroe dispuesto a salvar a las personas, estos normalmente desarrollan el paso de un personaje, se encargan de darle conocimientos que servirán a futuro, lecciones de vida que se van a convertir en su motor, hay varias páginas de diferencia e incluso, algunos se atreven a extender este tiempo de preparación por varios números para ampliar el proceso de aprendizaje que debe de tener el personaje antes de realizar esta metamorfosis.

El *salto de fe* es la conclusión a esa preparación, es el momento que aparece en la portada de un número de comic, lo que hace que un número en especial se vuelva popular entre los seguidores porque es el momento en que una persona común y corriente decidió volverse un superhéroe. Es cuando la vida del personaje cambia por completo, donde todos los sucesos que se han visto previamente toman forma para crear esta nueva figura. Este momento es sumamente característico de los comics, es algo que solo se puede encontrar en las páginas de estas historias y que

no tiene un igual en otros medios a excepción de las películas de superhéroes las cuales han adoptado este momento como un momento de transición del personaje en donde pueden hacer que el espectador se vincule con el personaje al poder comprender el proceso que pasa para convertirse en un héroe.

Después de este proceso, se crea una dualidad entre una persona común y la de un héroe, es el momento en que se encarga de definir lo que va a hacer el personaje posteriormente, en algunos casos, convirtiéndose en una pieza importante dentro de las decisiones que toma el personaje dentro de la historia, un punto sin marcha atrás, conseguir con ese viaje, a pesar de las dificultades que puedan existir en él.

No necesariamente es una escena de acción, pero en la mayoría de representaciones se muestra de esta manera pues es necesario el mostrar la unión entre el individuo común y el héroe. Puede ser fácilmente confundible con la travesía del primer umbral, en algunos casos, el salto de fe entra dentro de esta etapa, pero en otros, el salto de fe ocurre en otra etapa distinta.

3 NICE GUYS FINISH LAST

3.1 ¿QUIÉN ES PETER PARKER?

Bajo la dirección de Sam Raimi vino la primera encarnación de Spider-Man en el año 2002. Tobey McGuire se convirtió en el Spider-Man de una generación, al que muchos conocieron y aún lo relacionan de manera bastante marcada con el héroe. Fue protagonista de 3 películas donde el foco central era Spider-Man.

El Peter Parker que se muestra en esta trilogía es alguien torpe, retraído, tímido, algo que evoca a las primeras versiones del personaje en los comics. Con él se mostró un aspecto muy específico dentro de la vida del personaje y algo con el que muchas personas se podían relacionar, el cambio de adolescente a adulto; al inicio se muestran momentos en preparatoria, pero estos solamente existen para justificar la historia de origen de sus poderes, el mayor tiempo se ve a un chico con problemas después de abandonar el hogar de sus figuras paternas. Se le ve tener problemas con trabajos, necesidad de pagar la renta, no se le ve como un adolescente, sino como un chico teniendo que sobrevivir a la vida adulta, todo ello mientras tiene que balancear estos problemas con la vida de un héroe.

Esta encarnación del personaje tiene algunos elementos que son esenciales para su desarrollo, personajes bien definidos que son participes de la evolución del personaje, tanto figuras paternas, relaciones sentimentales, amistades, enemigos. La primera de estas piezas y la más importante es *Mary Jane Watson*, quien durante tres películas es quien provoca las subidas y bajadas más marcadas en la vida de Peter Parker y así mismo de Spider-Man. Después de ella, una pieza esencial dentro

de la vida de Peter Parker es la relación que tiene con su familia tanto con su tía May y con su tío Ben, mismo que fue la principal motivación para que decidiera el tomar el camino del héroe, algo que se ve en la secuencia del *salto de fe*. Por último pero no menos importante, la relación con Harry Osborn toma una parte importante dentro de esta trilogía, con cambios constantes, primero como un amigo y aliado, posteriormente como un enemigo, al final, terminan como aliados.

Él se enfrenta a varios conflictos a lo largo de esta trilogía, algunos que están relacionados a su personalidad de Peter Parker, otros más sobre el manejo de la dualidad de Peter y Spider-Man, pero los que más se repiten y tienen un mayor peso son aquellos relacionados a Mary Jane Watson.

En la primera película Peter sufre una encrucijada al no saber si decirle a Mary Jane sobre sus poderes, algo que termina en la decisión de guardarse esto para si mismo y evitar que saber su secreto se vuelva una carga para ella. En la segunda película, Peter abandona su identidad como Spider-Man al darse cuenta del impacto negativo que esto tiene en su vida, principalmente al afectar esto su relación con Mary Jane Watson, al separarse y ella terminar en una relación con otra persona, todo eso debido al abandonó que tiene en ese momento.

Por último, la separación que tiene Mary Jane a causa de las acciones de Harry Osborn es lo que sirve para disparar un cambio en Peter Parker, principalmente provocado por la presencia de un ser externo, el simbionte, un organismo extraterrestre que se une a Peter como un parasito y se encarga de aumentar sus sentimientos. La presencia de este simbionte se encarga de engrandecer la ira que Peter siente al enfrentarse a Sandman después de enterarse que el tiene relación directa con lo ocurrido con su tío y también, elimina sus inhibiciones, esto provoca que tenga distintos conflictos, entre ellos, uno con la misma Mary Jane. Este periodo en donde se ve influenciado por la presencia del simbionte es similar a la adicción a la droga, la persona cree que se encuentra bien, pero existen cambios en su personalidad, en su manera de pensar y en su manera de percibir el mundo que hacen ver que el personaje esta fuera de lo que se caracteriza normal dentro de él, esto provoca un quiebre con su entorno y una adicción a la sensación que es

provocada por esa droga, en este caso, lo que provoca el simbiote. Peter logra solucionar este problema al recordar quien es y el viaje que ha vivido en las dos películas previas, además de tener ayuda de la frase que le enseñó Ben.

Durante el proceso de las tres películas hay una evolución notable en el personaje, se comienza con alguien inseguro y temeroso, al final, se muestra a alguien seguro de sus propias habilidades como Spider-Man y como Peter Parker, además de saber bien el valor de sus dos personalidades. Al terminar junto a Mary Jane también se muestra una unión en sus personas, un balance alcanzado de ambas, ya no pudiendo afectar como había ocurrido en las dos películas previas.

3.2 RED DE RELACIONES

3.2.1 EL MENTOR

La figura del mentor en la trilogía de Reimi solamente se presenta en la primera película en la figura del tío Ben. Él sirve como un mentor además de tomar el papel de figura paterna, es aquel que le da consejos los mismos que resuenan en Peter en sus acciones a futuro, principalmente la frase que es icónica del personaje *“Un gran poder con lleva una gran responsabilidad”*. Ben a pesar de esto, es un mentor indirecto, una figura que se encarga de brindarle aprendizaje al personaje principal pero no lo hace de una manera directa, el lo hace mediante consejos de vida que el héroe logra adaptar a la situación en la que vive, además de ello, no es alguien que enseña o educa a Peter a usar sus poderes, es un apoyo, pero nunca una guía.

En la segunda parte se muestra una pseudo figura de mentor en la figura de Otto Octavius. Él se muestra como una figura de respeto, una persona que podría ser una inspiración para el personaje de Peter Parker y quien le apoya temporalmente. No se consolida como una figura de mentor debido a que no hay una relación de aprendizaje entre ambos, las cosas que aprende en este tiempo es *por las acciones de Otto*, pero no por *el aprendizaje que da Otto*.

3.2.2 LOS ALIADOS

Durante su travesía, esta versión de Peter Parker tiene muchas personas conocidas y que forman parte de su viaje, pero pocos pueden ser considerados como verdaderos aliados durante el proceso que vive.

La primera persona que Peter va a tener como un aliado es su Tía May, una persona que se encarga de dar apoyo moral en todo momento, llega a tener problemas con Peter, pero eso no cambia su posición de acuerdo a la vida de él, esta a su lado, incluso al estar en situaciones complicadas dentro de su vida, es quien se encarga de hacer que el héroe descubra las cualidades que tiene en su interior y le haga pensar en el modo de encontrar una solución al conflicto que enfrenta, incluso ignorando lo que haya detrás de esto y que pueda ser algo relacionado a la identidad de Spider-Man (La misma que ella no conoce que se trata de su sobrino). En ocasiones llega a ser la voz de la razón para Peter y también la voz de la experiencia, algo demasiado útil para alguien joven como lo es el héroe.

3.2.3 LOS ENEMIGOS

Los villanos a los cuales se enfrenta tienen una relación directa con Peter Parker, el primero de ellos, Norman Osborn, es el padre de su mejor amigo, quien normalmente usaba a Peter como una manera de criticar las acciones de su propio hijo, haciéndolo ver como un proxy¹² de lo que quisiera que fuera su propio heredero. Pronto el odio que siente Norman Osborn se transfiere a su hijo, quien despierta este sentimiento al encontrar al héroe entregando el cadáver de su padre, esto provoca la furia de Harry Osborn quien piensa que Spider-Man fue el causante de la muerte de su padre Otto Octavius fue de forma temporal un mentor para Peter, aunque esto termina de mal modo cuando durante un experimento en donde Otto pierde su reputación y a su esposa, esto lo hace quedar permanentemente atado a los brazos robóticos que servían de ayuda para su experimento. Gracias a Dr. Ock¹³ Harry Osborn logra descubrir la identidad secreta de Spider-Man, algo que provoca una mezcla de sentimientos al ver que se trata de su amigo Peter Parker. Al final, la relación entre ambos personajes, Otto y Peter permite que este último pueda ayudar a que el villano tenga un momento de iluminación y cambio, en que reprime su lado maligno para poder terminar haciendo lo correcto, incluso aunque ello termine por cobrarle la vida al final a Otto Octavius.

¹² Es decir, un sustituto de otra persona, en este caso de Harry Osborn.

¹³ La personalidad de villano de Otto Octavius.

En cuanto Spider-Man 3 se manejan tres enemigos, primero, se llega a la cúspide del enfrentamiento con Harry Osborn, mismo que toma dos aspectos, primero, el lado físico en una pelea y posteriormente, tocando de al elemento común entre ambos, Mary Jane Watson, en un ataque psicológico. Después viene la relación con Sandman, donde se retoma la muerte del tío Ben, mostrando a ese personaje como el causante de ese evento, algo que provoca la ira de Peter y le hace descubrir una parte suya que trato de mantener oculta o por lo menos controlada, el odio hacía otro individuo. Sandman tiene una redención al final al pedirle disculpas a Peter por lo ocurrido con Ben y se muestra como un hombre que no deseaba hacer el mal, solo ayudar a su hija, solo que la situación termino por sacar lo peor de él y hacer que complicara su vida y la de Peter.

También se encuentra Eddie Brock, alguien con quien tuvo una relación inicialmente de competencia durante esta película y a quien Peter Parker le arrebató todo, su pareja, su puesto en el diario Bugle y su reputación. Este personaje se alía con el simbiote que Peter tuvo antes y lo hace convertirse en *Venom*, enemigo que se alía con Sandman para tratar de vencer a Spider-Man dentro del climax de la tercera película. En este último momento se vuelve a presentar esa idea de que la unión con el simbiote es como una adicción a las drogas al ser Eddie Brock incapaz de poder estar separado del simbiote y de las sensaciones que este le provocaba, algo que termina por costarle la vida.

Hay una cercanía entre los villanos y el héroe, algo que algunos aprovechan para tratar de herir a Spider-Man por la parte que consideran más débil, la persona que esta detrás de la máscara y la gente allegada a él, tanto tía May y Mary Jane Watson están en constante peligro, estar cerca del héroe les hace ser objetivos para las acciones de sus enemigos.

3.3 EL VIAJE

3.3.1 EL MUNDO ORDINARIO

La película comienza a la par de la presentación del mundo ordinario, se presenta una narración en off donde se presenta a uno de los personajes más importantes de esta versión del superhéroe, Mary Jane Watson. Cabe destacar que es presentada primero, denotando con esto la importancia que contendrá dentro de la historia, incluso dentro de esta narración se presenta como *“una historia que se relaciona con esa chica”* lo que marca la importancia del personaje.

Posteriormente es presentado Peter Parker con sus características principales de personaje, es alguien retraído, torpe, rechazado por los demás. A partir de esta primera presentación del personaje se presentan también como es construido el mundo ordinario que gira alrededor del personaje de Peter Parker, presentándose posteriormente Harry Osborn y su padre Norman, un par de personajes que se volverán importantes dentro del desarrollo de Peter, al convertirse en los enemigos a los que se enfrentará a futuro, Norman en uno inmediato y después, Harry quien se vuelve su oponente en la tercera parte.

Esta etapa es breve pero se encarga de presentar a los tres personajes principales y las situaciones que giran en torno a su vida. Poco a poco se presentarían algunos otros elementos, pero esta primera parte se enfoca principalmente en mostrar como son los personajes, en especial, el héroe.

3.3.2 LA LLAMADA DE LA AVENTURA

Quien se encarga de hacer el llamado para el héroe no es una persona, es una araña, esta se encarga de morder a Peter Parker.

A partir de esto, el personaje adquiere sus poderes lo que hace un cambio en su mundo ordinario, a partir del descubrimiento de estas habilidades, la percepción del personaje principal cambiaría por completo, vería el mundo de una manera diferente. Puede hacer cosas que no podía hacer antes, deja de necesitar gafas para poder ayudar a su vista, el mundo ordinario no cambia, es Peter quien tiene un cambio, hace que tenga que hacer modificaciones en comparación a lo que hace antes.

Descubrir sus poderes le hace tener una mayor seguridad que antes, aunque también le trae más problemas de los que tenía con anterioridad, la mordida de la araña se encarga de hacer su vida completamente diferente, abriendo las puertas a que Peter abandone el mundo ordinario que hasta ahora habitaba.

3.3.3 EL RECHAZO DE LA LLAMADA

Los poderes que ahora tiene Peter hicieron un cambio en su vida, claro, pero con ese poder también vinieron responsabilidades, mismas que al principio no logra poder manejar, causándole problemas y el rechazo de las personas que son cercanas, entre ellas Mary Jane Watson.

Este rechazo es algo que dura solo unos momentos, tanto la emoción al descubrir sus poderes como también, la plática que tiene con Mary Jane le hacen cambiar de opinión y ve como sus poderes pueden ser útiles para poder lograr uno de sus objetivos, llamar la atención de la chica que le gusta.

Posteriormente, este rechazo se transforma en una motivación para ir hacia adelante, todo con el objetivo de poder hacer que Mary Jane le haga caso, abraza sus poderes y decide el empezar a darles un uso un tanto egoísta, algo que también provoca un tanto de separación con su familia.

3.3.4 EL ENCUENTRO CON EL MENTOR

Ben Parker aparece desde anteriormente en la película, pero hasta ese momento solamente funciona como un personaje secundario, su posición como mentor la toma al encargarse de dar su sabiduría a Peter Parker, es quien lo quiere guiar por el camino dentro de esta nueva aventura que pasa, incluso aunque no se encuentre enterado del todo de lo que verdaderamente este pasando.

Las palabras que Ben le dice a su sobrino se convierten en la motivación que tendrá posteriormente para transformar su vida por completo, es lo que le ayuda a poder transformarse en Spider-Man y esa frase *“un gran poder viene una gran responsabilidad”* se convierte en su motor posteriormente, en la fuerza que necesita para los momentos de debilidad que experimenta posteriormente.

La figura de mentor de Ben Parker se realiza de forma indirecta, el ayuda a Peter pero no con consejos que atañan directamente a la situación que vive, las palabras que da al momento no tienen peso dentro de la vida de Peter, pero conforme este realiza el viaje y se adentra más al mundo especial, estas comienzan a tener forma, además, el fallecimiento de esta figura de mentor es la que se encarga de hacer que el héroe pase por el primer umbral.

3.3.5 LA TRAVESÍA DEL PRIMER UMBRAL

La muerte del tío Ben es el empujón que Peter necesita para cruzar el primer umbral, a partir de su fallecimiento se da cuenta que sus poderes pueden ser usados para algo muy distinto a lo que el tenía pensado, quizá, motivado en primera instancia por la venganza.

Una vez que Peter usa sus poderes de forma consciente y con un objetivo deja atrás el mundo ordinario, ya no es el chico tímido y retraído, ahora es alguien que puede hacer un cambio y en su travesía se encarga de buscar justicia, aquella que merece tener su tío Ben.

Durante este paso se ve como usa sus poderes, como un recurso, corriendo riesgos, no los usa en un proceso de descubrimiento como antes, ahora tiene una misión y los ocupa para cumplirla, para poder detener al hombre que asesinó a su tío Ben.

Desde este momento Peter ha sufrido un cambio, el mundo ordinario ya no es suficiente para él, debe de abrirse paso en un mundo especial, incluso aunque el entorno donde vive es el mismo, a partir de este momento encontrara cosas distintas, empezando por las que el mismo vive en su interior.

3.3.6 LA PRUEBA, LOS ALIADOS, LOS ENEMIGOS.

Después del fallecimiento de tío Ben y la graduación de la preparatoria, Peter comienza con su travesía en este nuevo mundo traído a él por los poderes que ha adquirido, durante este tiempo se presenta una prueba importante, su momento de transformación en un héroe, el *salto de fe*.

A partir de ese salto de fe la vida como Spider-Man comienza y con ello, la presentación de más cantidad de aliados y más importante, la primera aparición del enemigo, el *Green Goblin*, con quien tiene también su primer enfrentamiento,

Lo que ocurre durante este período se encarga de formar el mundo especial en donde ahora se encuentra Peter, uno donde existen héroes y también villanos. En este nuevo mundo realiza distintas pruebas en donde prueba sus habilidades y mejora como superhéroe.

Además, en este tiempo breve logra conocer a algunos aliados con los que profundizara relaciones y que le ayudaran directa e indirectamente en momentos posteriores tales como JJ Jameson, Mary Jane Watson y Harry Osborn.

3.3.7 LA APROXIMACIÓN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA

Una vez que el protagonista y el antagonista se ven las caras, viene un período en donde se descubre un poco más de ambos, por una parte, Peter descubre más cosas sobre el mundo que le rodea y por otro, Norman Osborn muestra ese lado oculto suyo, aquel que recibe el nombre de Green Goblin.

Hay un desarrollo más profundo entre Peter y sus aliados, además, se muestra como empieza aquella relación entre Mary Jane Watson y Spider-Man. Como también ocurre este desarrollo también hay un mayor contacto entre Spider-Man y Green Goblin, algo que profundiza la relación entre ambos, todo eso para aumentar la intensidad del enfrentamiento entre ambos, los dos se conocen y saben que son contrarios uno con el otro, que sus objetivos son distintos y que uno se va a oponer a obtener este objetivo.

El desarrollo de ambos personajes, Peter Parker y Norman Osborn se muestra debido a que próximamente, los caminos de ambos se van a cruzar de un modo que cambiara su relación y también, el modo que hasta ahora habían tenido de enfrentarse.

3.3.8 LA ODISEA/EL CALVARIO

Con el desarrollo de ambos, llega el momento en que su camino se cruza para tener un enfrentamiento, primero se trata de una batalla en la que los dos se enfrentan con

sus identidades secretas, Norman Osborn como Green Goblin y Peter Parker como Spider-Man, solo que la importancia de esta pelea viene después de este enfrentamiento.

El calvario viene posteriormente a la pelea que ambos tienen, cuando ambos tienen que encontrarse con sus personalidades civiles, ahí debido a las marcas de la batalla previa, Norman Osborn reconoce que Peter es su enemigo, es ese héroe llamado Spider-Man y esto provoca que todo cambie por completo. Con esta nueva información, Norman sabe bien cuales son los puntos débiles del enemigo al que se enfrenta, no los que ve cuando se enfrenta a Spider-Man, si no los que ahora puede ver en la existencia de Peter Parker.

El villano tiene una ventaja por encima del héroe, tiene el poder de quebrar a su oponente y es algo que hace que cambie por completo el enfrentamiento que ambos tienen, a partir de este momento el objetivo del Green Goblin es la gente allegada a Peter Parker, tal como hace al atacar a la tía May.

Es una crisis donde tanto Spider-Man como Peter Parker son atacados, no por daño hacía su persona, sino más bien a las personas que le rodean, algo que el mismo Green Goblin marca al tener una plática consigo mismo, a partir de este descubrimiento no atacará al héroe directamente, sino a su corazón, a las personas a las que quiere proteger Peter Parker.

3.3.9 LA RECOMPENSA

Después del ataque del Green Goblin a Tía May, la situación cambia, Peter descubre los sentimientos que tiene Mary Jane por Spider-Man y también se da cuenta de la importancia de su personalidad como héroe, con la que debe proteger a las personas allegadas a él.

La recompensa no es algo físico, sino un cambio en el pensamiento del personaje, sabe de la importancia de Spider-Man y el peso que tiene en su vida, los peligros que puede llegar a causar esta nueva identidad con su vida normal, algo que puede traer problemas tanto a él como a las personas que están allegadas. Sabe que a partir de

esto deberá de crear una separación con las personas, no por elección propia sino como una manera de tenerlos fuera de peligro.

Es una lección agridulce que tiene el personaje, pero que debe de afrontar, en especial sabiendo del peligro que le ronda.

3.3.10 EL CAMINO DE REGRESO

Antes de que Peter Parker pueda regresar al mundo ordinario con este nuevo conocimiento que ha obtenido es detenido por las acciones del Green Goblin quien ha atacado otro de los puntos débiles que tiene, Mary Jane.

El camino de regreso no es algo pacífico, es una batalla entre Spider-Man y Green Goblin, estando de por medio la vida de niños y la de Mary Jane Watson, en donde tiene que ir hasta el límite de sus capacidades físicas para enfrentar una situación como esa.

En este punto se encuentra el climax de la historia con el enfrentamiento entre ambos, algo que llega a traspasar la barrera entre identidades, ambos se enfrentan con sus verdaderas identidades, conocen sus secretos, algo que profundiza la situación, hace que el peligro aumente y los riesgos sean más altos hasta el punto que se vuelve algo de vida o muerte.

3.3.11 LA RESURRECCIÓN

Después del enfrentamiento en donde Norman Osborn pierde la vida, viene la resurrección por parte de Peter. La batalla ha hecho que se afiance el conocimiento que ha obtenido, la importancia que tiene Spider-Man y como incluso debe de hacer a un lado su vida normal para poder evitar que las personas estén dañadas.

Durante este proceso pasa por un ritual de sacrificio, donde debe de guardar como secreto la identidad de Norman Osborn como el Green Goblin pero para ello, debe de ganarse un nuevo enemigo en la figura de quien hasta ahora había sido su amigo, Harry Osborn. Este ritual hace que pierda algo, pero que también gane fuerza para saber que es lo que debe hacer, como debe de llevar su vida a partir de esa situación, entiende que a pesar de lo doloroso que pueda ser la soledad, es más importante ser un héroe y ayudar a las personas.

Por la muerte de Osborn entiende que el héroe debe de proteger a la gente, incluso aunque deba de quedarse solo en el proceso, tiene que evitar que sus allegados tengan que pasar por peligros como hasta ahora lo han hecho, ese es el cambio que ha tenido, el conocimiento que lo lleva a ser una persona distinta.

3.3.12 EL RETORNO CON EL ELIXIR

Peter regresa al mundo ordinario que él conoció, con Mary Jane, con Harry y con tía May, solo que las cosas no son las mismas, ha vivido un viaje que lo cambio por completo, en donde perdió a su mentor y pieza importante dentro de su vida, pero en donde ha adquirido grandes conocimientos, además de pasar por distintas pruebas que se encargaron de dar forma a una nueva personalidad, Spider-Man.

Peter ha regresado al mundo ordinario con un sinfín de conocimientos, pero el más importante, ese que obtuvo durante la recompensa es el que prevalece, la importancia de Spider-Man como un héroe que ayuda a la gente y que para eso, debe de realizar un sacrificio de mantener alejada a la gente que le importa para que esta no tenga que correr riesgos.

Esta decisión queda bastante marcada cuando rechaza los sentimientos de Mary Jane Watson, quien se le declara de manera directa. Peter tiene este nuevo conocimiento que a pesar de que le hará recorrer un camino solitario, sabe que va a pasar por una buena causa, por el bien de las personas, para evitar que la situación ocurrida con su tío Ben se repita.

Debe ser un héroe, aunque esto lo tenga que hacer solo.

3.4 DE INICIO AL FIN

Este Peter Parker pasa por 3 historias distintas, es decir, tres viajes en donde tiene que abandonar su mundo ordinario para tener un viaje al mundo especial en donde aprendió un nuevo conocimiento. Esto se puede traducir en un cambio constante dentro del personaje con base en lo aprendido durante estos viajes, también, permite que este pueda rectificar de historia en historia, algo que termina mostrando al final.

Peter se transforma de ser un joven retraído e inseguro a un héroe con confianza, que ha aprendido la importancia de lo que hace, se da cuenta que sus poderes deben

ser ocupados para el bien con base en la lección que le dio su tío Ben. Él ha visto en lo más profundo de su interior, donde encontró sus errores, sus temores y lo negativo de su interior, la *sombra* que habita en su ser que fue mostrada durante los eventos de Spider-Man 3 cuando fue atacado por el simbiote. Peter enfrento a esta sombra y termino por vencerla, superando a la oscuridad de su interior.

También las relaciones que tiene con las personas cercanas en su vida tienen una transformación, principalmente en su historia con Mary Jane Watson, quien comienza como una persona distante dentro de la vida de Peter y al final, ambos terminan juntos, en una relación de confianza, comprensión y respeto, en donde ella conoce su secreto como Spider-Man y decide apoyarlo, incluso aunque esto podría convertirse en un riesgo para ella.

En su relación con May, ella es presentada como un enlace al tío Ben, a tal punto que se llega a saber la verdad y la indirecta participación de Peter en su muerte, algo que genera un quiebre entre ambos de manera temporal, pero posteriormente, el saber la verdad ayuda a que haya una instancia de perdón y comprensión entre ambos, lo que profundiza su relación.

Con Harry Osborn hay varios cambios dentro de su relación, estos viven cambios, primero comenzando como amigos, luego existe tensión entre ambos hasta el punto de quiebre en donde Harry conoce la identidad secreta de Peter como Spider-Man, la persona a la que culpa por la muerte de su padre, esto solo se convierte en la ignición para un enfrentamiento en que ambos son enemigos. En una primera instancia, Peter no desea enfrentarse a Harry, pero una vez que se une a la situación Mary Jane Watson, la situación cambia y la pelea se realiza de ambas partes. Al final, Harry descubre la verdad acerca de su padre y como Spider-Man fue inculpado por algo que no cometió, haciendo que al final, terminen como aliados y amigos, perdonándose de sus equivocaciones, posteriormente a eso, Harry se sacrifica por Peter, con ello tratando de enmendar sus errores y corregir lo que hizo al dejarse consumir por el deseo de venganza.

Más allá de esos vínculos, Peter no genera relaciones muy profundas, tiene amistades, pero ninguna de estas tiene cambios tan marcados e importantes como

los que ocurren con estas personas quienes siempre tienen algo que ver dentro del desarrollo del héroe, tanto de manera positiva como también negativa.

3.5 EL SALTO DE FE

El salto de fe que se vive en la trilogía de Sam Reimi tiene una palabra clave bastante definida: *aceptación*. La primera vez que se ve esto es en el inicio en donde Peter Parker escucha a Tía May quien le habla acerca de la opinión que el recién fallecido tío Ben tiene al respecto de Peter, él pasa por un momento de reflexión en donde acepta la predestinación que veía su tío de que el haría grandes cosas y él mismo descubre su capacidad que tiene para llevar a cabo esto, cumplir con el destino que cree que tiene. Posteriormente, esto mismo se muestra en distintos cortes en los que se ven a las personas de New York hablar sobre la aceptación o rechazo que tienen ante la figura de Spider-Man y las acciones que este realiza desde su aparición en las calles defendiendo a las personas de los criminales.

Antes a esta secuencia, Peter Parker adquirió sus poderes y les dio un uso distinto a ser un héroe, él los ocupó para participar en un encuentro de lucha con el fin de tener dinero para comprar un auto, en donde fue engañado por el promotor. Este personaje a su vez es robado y Peter lo permite, como una especie de escarmiento sin saber que este ladrón más tarde mataría a su Tío Ben quien lo esperaba afuera del lugar pensando que Peter había asistido a la biblioteca. Pasando por un período de culpa, tía May se sienta con su sobrino para hablar sobre esta situación dolorosa para ambos.

La secuencia se encuentra en el punto clave del desarrollo del personaje porque marca un antes y después dentro de la historia misma, es el cambio no solo del personaje, sino también del mundo del personaje. Hasta este momento se había visto a profundidad la cercanía entre Peter Parker y el tío Ben, pero después de este Salto de Fe, Peter tiene que vivir su vida de manera distinta ante la ausencia de esta figura paterna que perdió y que el mismo siente culpa por su fallecimiento.

3.5.1 ESCENA 1: ESTAS DESTINADO PARA GRANDES COSAS

Esta escena se marca por la extensión de esta y el uso de un plano secuencia que dura un minuto con treinta y cuatro segundos. En ella se ve la conversación entre

May y Peter que gira en torno al fallecimiento de Ben además de la falta que a ambos les hace, algo que fue recordado por la situación que ocurre previamente, la graduación de Peter de la preparatoria.

La cámara se encarga de hacer pocos movimientos los cuales son para acentuar las reacciones de los personajes, las lágrimas de Peter, la expresión maternal de May y su preocupación, las miradas que ambos comparten que muestran esta comprensión por los sentimientos del otro y por el momento que están pasando cada quien a su propia manera, pero que no indica que tengan que pasar por ella por separado.

La música comienza en un primer plano pero baja a un segundo plano cuando May entra a la habitación de Peter y permite que los diálogos se puedan escuchar, creando un momento de solemnidad en donde la música acompaña la situación en lugar de servir como acento a alguna de las cosas que ocurren en pantalla, una vez May se marcha, la música desaparece para dar un paréntesis.

La secuencia termina con un momento de epifanía en donde Peter se da cuenta que puede hacer lo que Tío Ben espera de él: *grandes cosas*, debido al poder que tiene, lo que le hace volver a los diseños que hizo de su traje, sabe que esa identidad que alguna vez hizo para ocultarse ahora puede convertirse en un cambio, puede volverse un héroe. Este momento es resaltado por el uso de la música que sirve como una acentuación al momento que vive el personaje dentro de la pantalla, además, la pieza musical sirve de conexión entre esta escena y la siguiente.

3.5.2 ESCENA 2: UN GRAN PODER CONLLEVA UNA GRAN RESPONSABILIDAD

Esta escena sigue con la epifanía que tiene Peter Parker al escuchar sobre la idea que tenía Ben sobre él.

La pieza musical continúa como una parte importante de la construcción de la escena, al pasar de ser una acentuación a convertirse en un acompañamiento a los sucesos que ocurren dentro de la escena. El silencio es una parte importante y este se mantiene hasta la aparición de un dialogo en off que se encarga de dar una de las frases más icónicas de los comics de Spider-Man: Un gran poder con lleva a una gran

responsabilidad, una de las lecciones de vida que le dio su Tío Ben y que el personaje tomará como una especie de manera para seguir a continuación en su vida, en esa etapa que esta construyendo como héroe.

La cámara se encarga de mostrar los elementos de esta nueva identidad, primero, el traje que uso al momento de luchar en un ring para ganar dinero y posteriormente, el boceto en donde creó la idea de la figura que aspiraba a ser al terminar con ese traje, el mismo que posteriormente se iba a volver su identidad como héroe. Los movimientos de cámara sirven para marcar la relación que hay entre esos elementos de esta identidad de héroe y la de Peter Parker, terminando la escena con un acercamiento a Peter y otro al traje que boceto, todo ello para mostrar que la unión estaba hecha, que la nueva identidad se había formado y que Spider-Man había nacido.

3.5.3 ESCENA 3: EL PRIMER COLUMPEO

La escena comienza con una cámara subjetiva desde la perspectiva de Spider-Man en movimiento desde la ciudad, la cual es vista con un Long Shot desplazándose entre los edificios y también dentro del tránsito de New York. Hay una ausencia de la figura de Spider-Man, solamente se ve en uno de los cortes de forma bastante breve para poder mantener como un secreto la identidad del héroe. En la duración de la escena se ven las acciones del héroe pero no se ve al héroe como tal, de este modo se crea la expectativa que se encarga de crecer al presentar indirectamente al personaje sin que este aparezca frente a la cámara y se pueda ver por completo su identidad.

La música adquiere un primer plano al comienzo pero baja de forma breve para darle primer plano al diálogo de los personajes, un grupo de ladrones que roban una tienda, no es algo que dura mucho pero hay un cambio en estos planos, la música vuelve al primer plano remarcándose más esta posición al momento en que se ve de forma breve la aparición del personaje de Spider-Man.

El montaje es hecho por cortes cortos a excepción de la parte inicial en donde se muestra la toma larga de forma subjetiva que muestra el punto de vista de Spider-Man columpiándose y tiene un carácter cronológico.

En esta escena se muestra el primer acto heroico de Spider-Man al ayudar a unas personas cuando son robadas por un grupo de ladrones, en el proceso se puede ver una parte del uso de los poderes del héroe, primero, al columpiarse entre los edificios y posteriormente en el modo que atrapa a los criminales usando sus telarañas.

Es una escena breve (Con una duración de veinte segundos) pero tiene seis cortes, además, tiene el mayor número de emplazamientos de cámara (cinco en total) y de movimientos de cámara (seis) lo que le da un enorme dinamismo a la secuencia, pues en pocos momentos hay un momento en que se encuentre fija la cámara.

3.5.4 ESCENA 4: EL AMIGABLE VECINO SPIDER-MAN

El suceso de la previa escena es lo que comienza con esta, se ve un insert del periódico en donde se habla de las acciones de Spider-Man al detener a un grupo de ladrones. Seguido de esto se muestran a distintos ciudadanos de New York que hablan a cámara sobre su opinión acerca de las acciones de Spider-Man, algo que es más como una entrevista / sondeo en donde se puede ver la reacción que la presencia del héroe crea en los distintos civiles. En el primer acercamiento a los civiles están las dudas acerca de si es un humano, debido a sus poderes, las personas no creen que esta puede ser una persona como ellos y se le dan distintos tipos de orígenes, algo que hace recordar a las leyendas y mitos. La segunda parte de la escena muestra los poderes de Spider-Man al capturar a unos ladrones de diamantes y dejarlos colgados con sus telarañas, una parte que reafirma lo que ocurría en la escena previa, donde se vio las acciones heroicas del personaje usando sus habilidades espaciales.

La pieza musical pasa a un segundo plano siendo el primero las voces de las distintas personas, algo que aumenta la idea de que esto se trata de una entrevista. La pieza no sube, incluso baja a tercer plano cuando los sonidos de una alarma y una sirena policial ocupan el lugar de antes.

Durante esta escena no hay aparición del personaje de Spider-Man, él es el tema del que hablan en estas entrevistas pero no aparece en ningún momento, algo que se encarga de mostrar por medios narrativos su presencia y como sus acciones generan respuestas en los habitantes de la ciudad, el mito del héroe se expande

mediante las palabras de las personas civiles que aunque no están en contacto con el héroe tienen opiniones al respecto de él, han escuchado acerca de sus acciones y no les es indiferente.

3.5.5 ESCENA 5: LO QUE OPINA LA GENTE

El comienzo de la escena muestra de forma breve a Spider-Man aunque tal como en la última ocasión, es algo sumamente rápido donde no se puede ver con detalle su apariencia, misma que será revelada posteriormente en esta misma escena.

La pieza musical continua en un tercer plano, solo resaltando en el momento inicial en que aparece Spider-Man, después de eso, toma una posición en la que solo sirve como acompañamiento en lugar de ser algo que sirva como acentuación como ocurrió en escenas anteriores.

Visualmente se muestran aún estas entrevistas con las personas quienes mayormente continúan creando nuevas historias acerca de Spider-Man, hay algunos que no muestran estar a favor del héroe pero mayormente hay personas que muestran como están del lado de ese héroe.

Las voces en off sirven para poder continuar mostrando la manera positiva en que se acepta al personaje de Spider-Man, mismo que pasa de su personalidad de Peter Parker a la de héroe al colocarse su máscara aunque esta no se ve del todo clara, aún no se ve en totalidad al superhéroe, pero si pueden verse sus acciones heroicas, tal como salvar a una mujer de ser atacado por un hombre.

El único momento de acción se muestra al final, el resto es una muestra de la reacción de las personas y también, del breve momento en donde esta el cambio de Peter Parker a Spider-Man. Esta escena y la anterior tienen una construcción similar, en la que sirven de puente entre el momento en que se genera la identidad de Spider-Man y cuando por fin aparezca. Ambas cuentan con un momento en donde se muestran las entrevistas a las personas y también un momento de acción en que se evita que personas malas hagan sus acciones, protegiendo a una persona en una y ayudando a la justicia en otra.

3.5.6 ESCENA 6: AQUÍ VIENE SPIDER-MAN

La última escena y donde por fin se muestra por completo al personaje de Spider-Man, la máscara, el traje, todo se puede ver a detalle al final de la escena y se muestra como lo que se vio en las primeras escenas con esa epifanía termina por volverse una realidad con el traje del héroe.

Todo es armado para ese último momento, la pieza musical se queda en un segundo plano para hacer de los diálogos lo importante hasta la aparición de un músico callejero, en ese momento la pieza desaparece para darle paso a la canción del músico y después de esto, hay una pieza musical que sirve como acentuación a la parte en donde se muestra el héroe como tal.

El resto de la escena continua la línea de las anteriores en donde se muestra la respuesta de las personas de New York quienes muestran opiniones distintas a las de los otros y continúan con esta situación de casi estar hablando sobre una leyenda, cada individuo con su opinión única y su versión entorno a la persona de Spider-Man.

3.6 EL MOMENTO DEL HÉROE PLENO

La secuencia muestra a Spider-Man peleando contra Dr.Ock, en la ciudad de New York, a mitad de esta batalla, el villano decide dañar los mandos del metro para hacer que este no pueda frenar y se dirija sin poder detenerse hasta el final de las vías, Spider-Man decide hacer todo lo que este en sus manos para poder evitar esto, primero intenta detener el tren con su fuerza, falla, luego intenta con sus telarañas y también falla, en su tercer intento mezcla los dos intentos previos y lo logra hacer aunque termina demasiado cansado y es ayudado por los ciudadanos civiles quienes lo llevan a un lugar donde no pueda tener problemas, aunque esto se ve cortado con la repentina aparición del Dr.Ock quien ataca a los civiles y se lleva a Spider-Man.

En esta secuencia se muestra la entrega que tiene Peter por ayudar a los civiles, en el tercer intento hay un especial énfasis en sus reacciones faciales y también en como su cuerpo esta siendo llevado al límite por el esfuerzo para detener el tren. Aquí se presenta al héroe con un desarrollo físico y mental, antes de esto, Peter abandono el traje de Spider-Man para dedicarse de lleno a su vida civil, la misma que había

descuidado por usar el manto del héroe, pero el descubrió la importancia que tenía esta identidad de héroe, tanto para la gente de New York como para sí mismo.

Algo que también destaca de la secuencia es como los ciudadanos después de ver el sacrificio que hace Spider-Man por ellos dan un paso adelante para ayudarlo y verificar que se encuentra bien, incluso, sin hacerlo de manera verbal, hacen un trato de confianza en donde muestran que a pesar de ver la identidad secreta del héroe no se lo dirán a nadie, sin siquiera haber una conexión entre civiles y Peter, hay una entrega basada en el sacrificio que anteriormente mostro el héroe. Incluso, con la llegada del villano, los civiles deciden mostrarse protectores con Spider-Man para impedir que Dr.Ock lo llegue a atrapar, algo que muestra la *aceptación* que ellos tienen hacia el héroe y la entrega de estos a enfrentarse al enemigo, incluso, sacrificarse, todo debido a que el héroe también lo había hecho antes por ellos.

3.6.1 ESCENA 1: EL PELIGRO

La escena se encarga de presentar la situación y de mostrar el peligro en donde se encuentra no solo el héroe sino también las personas. Primero hay una muestra de sacrificio por parte de Peter Parker, quien sin importar que tenga que mostrar su identidad ante las personas, se quita la máscara pues su objetivo es ayudar a las personas que van en ese tren sin frenos.

La cámara realiza constantes movimientos mismos que se efectúan dentro de varios cortes, lo que más destaca es un corte largo en donde el punto de vista cambia, primero se muestra en 3era persona mirando hacia Peter y luego se convierte en la mirada misma de él, esto hecho para mostrar el peligro, mismo al cual se acercan y de forma rápida.

Hay uso de dos piezas musicales, una que se corta cuando se da la mirada de Peter al peligro, acción en donde dos sonidos se encargan de acentuar la situación, primero, uno de ellos se encarga de acentuar cuando Peter descubre la situación y el segundo acentúa el viaje de la cámara viendo hacia el final de la vía. La pieza musical empieza cuando se vuelve al tren y ahora se encarga de ser un acompañamiento que ayuda a la construcción de la tensión.

Los planos y movimientos de cámara tienen dos finalidades, una, destacar los movimientos del tren y la segunda, destacar las reacciones de tanto Peter como también de las personas que están en el tren.

3.6.2 ESCENA 2: EL PRIMER INTENTO

Peter realiza su primer intento por detener el tren y lo hace al lanzarse hacia las vías e intentar usar su fuerza para parar el movimiento, en cosa de unos cuantos segundos se da cuenta que no sirve de nada lo que hace y regresa al tren.

Las acciones del personaje de Peter y las reacciones faciales son bastante importantes dentro de esta escena al tener una buena aparición dentro de la construcción de esta misma. Se ven las reacciones tanto de Peter al momento que trata de detener el tren y posteriormente al subir de vuelta para revisar el daño que recibió con ese intento, todo ello mediante de un Medium Shot con un movimiento de cámara que va desde sus pies hasta su rostro para mostrar sus expresiones faciales ante el falló.

Las expresiones de los civiles también son mostradas pero en mayor medida se muestra como Peter experimenta todo esto.

Mayormente la escena usa planos cercanos a la acción a excepción de mostrar el movimiento del tren, una manera de mostrar que a pesar de este intento, continúa y se acerca más hacia el final de la vía, un elemento que se encarga de aumentar la tensión del momento.

La pieza musical continua presente en un segundo plano, siendo primero tanto los diálogos como también los distintos sonidos que se realizan por la acción del personaje.

3.6.3 ESCENA 3: ¿ALGUNA BRILLANTE IDEA?

Después del fracaso del primer intento, Peter hace uso de sus telarañas para pegarlas a los muros y usarlas como una red para bajar la velocidad del tren, lamentablemente para él, los muros terminan por ceder.

La escena hace uso de varios cortes para poder mostrar la situación en general, las reacciones de Peter, de los civiles, las acciones que realiza y las respuestas a estas

acciones. El movimiento del tren se muestra desde una cámara subjetiva desde la mirada de Peter, siendo ahora más destacado el uso de planos cortos que se enfocan en subrayar la tensión del momento, tanto en el rostro de los personajes como también en el fallo de las acciones de Peter.

Es una escena con pocos movimientos de cámara, recurriendo a los constantes cortes para mantener el dinamismo en donde se tratan de abarcar varios puntos importantes del desarrollo de la secuencia, tales como Peter, los civiles y la situación en general del tren.

La música continua como un acompañamiento que se encuentra en un segundo plano para darle prioridad tanto a los sonidos como a los diálogos de los personajes.

3.6.4 ESCENA 4: LA TERCERA ES LA VENCIDA

Al ver que su intento falló pero era una buena idea, Peter decide usar una mayor cantidad de telarañas y hacer uso de su fuerza, mezclando sus intentos previos para poder ahora si lograr detener el tren, aunque con ello tenga que sacrificarse a si mismo en el proceso.

Contrario a la escena anterior, esta tiene una buena cantidad de tipos de movimientos de cámara durante los cortes, todos ellos están totalmente enfocados a mostrar como se desarrolla la escena después de las acciones de Peter. Se realizan una buena cantidad de cortes (un total de veintiséis; el máximo que se registra en esta secuencia) que alternan entre las reacciones faciales de Peter, sus acciones, las reacciones faciales de los civiles y la respuesta que tiene el tren (junto al entorno de este) ante lo que hace Peter para tratar de detenerlo.

Los planos van desde los más largos (Extreme Long Shot, Full Shot) a los más cortos (Medium Shot, Close Up, Big Close Up) para detallar desde distintos puntos, el Extreme Long Shot se usa para detallar como las telarañas detienen el movimiento del tren y el Big Close Up sirve para mostrar las reacciones físicas de Peter al tener que detener ese tren.

La música continúa en un segundo plano con una función de acompañamiento, esta realiza un cambio conforme la situación en pantalla, de estar encargada de crear tensión, cambia a una más pacífica al momento de que la situación de riesgo termina.

Varios cortes están dirigidos a mostrar la manera en que Peter sufre, tanto en expresiones faciales como también con muestras de como el traje se rompe en distintas partes debido a la fuerza que tiene que realizar, todos estos son medios visuales de mostrar el sacrificio que tiene el héroe y esto se alterna con las imágenes de los civiles para poder tener la relación entre ambas situaciones, Peter se sacrifica por las personas que están en el tren, no es algo que haga por sí mismo, sino por el bien de otros.

3.6.5 ESCENA 5: ABRAN PASO A UN HÉROE

El cuerpo de Peter termina por ceder y se desmaya, antes de que caiga los civiles lo toman y llevan al interior del vagón, todos ellos quedan sorprendidos al ver a un joven chico como Peter en esa situación al estar descubierta su identidad por no llevar máscara.

Esta escena solamente tiene pocos planos largos, el resto son planos cortos (Medium Shot, Close Up) los cuales son los que predominan para mostrar de cerca la situación. El tema de esta escena es la respuesta que tienen los civiles al sacrificio que tiene Spider-Man para salvarlos, casi todos las personas tienen participación llevando a Peter de la parte delantera del tren a atrás en donde pudiera estar con tranquilidad y sin que su seguridad pudiera ser amenazada.

La cantidad de cortes baja considerablemente después del momento de acción, en esta escena hay mayormente calma, hay cortes mucho más largos que los que vinieron en las escenas previas y la música sigue con bastante tranquilidad ahora tomando el punto de estar en primer plano por mayor parte de la escena hasta que baja para poder darle el protagonismo a los diálogos.

Durante esta escena hay bastante solemnidad e incluso la introducción de ciertos simbolismos como lo es la posición en la que Peter se encuentra, con los brazos abiertos cual si proviniera de una crucifixión. Todo es armado para hacer destacar

esta unión entre los civiles y Spider-Man, incluso, se hace uso de muchos emplazamientos para ver esta cercanía desde distintos puntos.

3.6.6 ESCENA 6: GUARDAREMOS TU SECRETO

Peter reacciona, se da cuenta que no tiene puesta la máscara y que hay un montón de personas a su alrededor, al momento se muestra un tanto sorprendido pero los civiles le hablan para tratar de tranquilizarlo y hacerle sentir en confianza, ellos no van a revelar su identidad, menos después de lo que él hizo.

Es una escena que tiene pocos tipos de planos, estos en una distancia corta, siendo solamente Medium Shot y Close Up, esto especializado en mostrar las expresiones faciales de Peter y de los distintos civiles que le hablan para darle tranquilidad. Los cortes son pocos y se encargan de mostrar la interacción de los civiles con Peter, principalmente, se muestra como un par de niños le entrega la máscara de vuelta al héroe.

Los movimientos de cámara son bastantes y a pesar de que no hay muchos cortes y distintos emplazamientos, los movimientos son los encargados de poner el dinamismo en la escena al mostrar cómo se desplazan los personajes, entre ellos el propio Peter.

3.6.7 ESCENA 7: TENDRÁS QUE PASAR POR MI

Después de que Peter se pone la máscara, Dr.Ock aparece para tratar de tomar a Spider-Man, esto provoca que los civiles se colocan delante del héroe para poder defenderlo.

Es una escena con pocos movimientos de cámara, además de que solamente tiene un emplazamiento (la cámara está a nivel) y hay dos tipos de planos, para evitar que fuera monótona, hay cortes constantes que se encargan de evitar que la escena sea monótona, además, el peso se centra en la puesta en escena, en donde se muestran a los civiles tratando de impedir que Otto pueda llegar a Spider-Man, también queda a destacar como se usan varios cortes al momento de que los civiles son apartados a la fuerza por Dr.Ock, estos cortes breves muestran el daño que reciben las

personas de distintos modos, esto termina provocando que Spider-Man tenga que moverse hacía adelante y tener que ayudar a las personas por su propia cuenta.

La pieza musical cambia, ahora se encarga de acentuar el nuevo momento de tensión y baja a acompañar lo que ocurre en la pantalla para terminar en un segundo plano hasta que desaparece junto al término de la escena y por igual, de la secuencia.

3.7 LA REPRESENTACIÓN DEL HÉROE

En esta versión la diferencia entre Peter Parker y Spider-Man se realiza por medio del uso de la cámara, cuando vemos a Peter Parker, normalmente son tomas fijas que varían de plano, pero que mantienen un emplazamiento constante, estas muestran a Peter siempre al nivel de la cámara, es cuando hace uso de las habilidades arácnidas que hay un cambio, se realizan movimientos de cámara, en ocasiones, bastante marcados que se encargan de seguir la acción que realiza el personaje.

Como Spider-Man hay una mayor cantidad de libertad en cuanto a uso de planos, movimientos de cámara y por igual, los emplazamientos de cámara varían bastante, en algunos puntos ocupándose cámara en mano, una posición cenital, pero las que más son usadas, son picados y contrapicados para mostrar las posiciones de altura en las que se encuentra el personaje, en ocasiones, mostrándose esta posición con respecto a los criminales que enfrenta y en otros, a la altura que el mismo personaje tiene.

La cámara es una pieza esencial en la manera en que esta representado el héroe en esta versión conformada por tres películas, en segundo lugar, el personaje mismo también se muestra muy diferente entre sus dos personalidades, Spider-Man y Peter Parker.

Como una parte dentro de la narrativa, el personaje de Peter Parker y Spider-Man no son los mismos, por un lado, Peter Parker es un joven con algunas inseguridades, timidez, en algunas ocasiones es un tanto retraído e incluso llega a ser atacado por otros de sus compañeros. La otra cara de la moneda es Spider-Man, alguien que se muestra seguro de si mismo, incluso al punto que llega a hacer algunas bromas con

los criminales con los que lucha, no tiene momentos de titubeo o de duda. Como Spider-Man no tiene temor de entablar conversación con Mary Jane, mientras como Peter Parker tiene titubeos e incluso tiene que ensayar lo que va a decir antes de hacerlo. Al comienzo, ambas personalidades son contrarias una de la otra, Spider-Man le permite a Peter poder hacer lo que siempre había soñado sin tener preocupaciones a alguna repercusión o a quedar en ridículo.

Poco a poco, ambos personajes comienzan a tener una mayor cercanía, debido a que poco a poco Peter absorbe elementos de su personalidad como Spider-Man mientras va desplazándose dentro de su viaje, primero comienza siendo dos personas dentro de una, pero luego, logra crear una unión entre ambos lados suyos.

3.8 CONCLUSIONES

La versión que abarcó las películas que abarcan del 2002 al 2007 protagonizadas por Tobey McGuire, se enfocan en la relación entre Mary Jane Watson y Peter Parker, esto es un punto clave dentro del desarrollo del personaje principal. El elixir que adquiere después de sus viajes normalmente esta relacionado a Mary Jane Watson, cuando Peter regresa al mundo ordinario, lo hace junto a ella, además, de que este personaje femenino tiene participación dentro de las etapas de crisis y de climax que vive Peter, en algunos casos sirviendo como una doncella que debe ser salvada del dragón por el héroe en brillante armadura.

Su salto de fe y momento de héroe pleno tienen relación uno con el otro, ambos tratan del impacto que tiene Spider-Man entre los habitantes de la ciudad de New York, sirviendo estos dos momentos para mostrar la evolución que existe en esta relación entre ambos.

En el salto de fe se muestra la reacción de los ciudadanos a la aparición de Spider-Man, a pesar de lo que estos puedan llegar a expresar aún existe una separación entre ambos, ven a la figura del héroe como si fuera un ser apartado de ellos, alguien de quien solamente escuchan y tienen suposiciones acerca de este héroe pero no tienen un acercamiento directo con él, lo ven como una figura mítica creada basándose en lo que dice de boca a boca, existiendo algunas grandes exageraciones al respecto pues no existe un registro exacto acerca de ese personaje, de sus

poderes, de lo que hace o desea hacer en ese lugar, algo que cambia lentamente debido a las acciones heroicas que realiza en la ciudad.

El momento del héroe pleno, se realiza cuando hay un momento de evolución de Peter Parker como superhéroe, pero también de la relación de los ciudadanos con Spider-Man, la barrera existente entre ambos desaparece por completo, hay un encuentro en donde hay un intercambio con base en la protección de un lado hacia el otro, primero, Spider-Man se sacrifica por proteger a la gente, incluso al punto que llega a su límite humano, posteriormente, los ciudadanos pagan ese gesto al proteger del mismo modo al héroe, aunque sepan que no tienen oportunidad de enfrentarse al villano en turno, Doctor Octopus. Con este contacto también se elimina totalmente la posición que existía de ver a Spider-Man como una figura mitológica, los ciudadanos tienen un contacto directo con él, pueden ver que es una persona como ellos, como lo pueden ver sin la máscara, se dan cuenta que es un chico, es alguien que podría ser su familiar, se abandona la visión de alguien extraordinario y se le ve como alguien con quien se puede relacionar, con esto también reafirmando la identificación que se busca entre el héroe y el espectador, al ser los ciudadanos un proxy del espectador mismo.

En conclusión, el personaje tiene dos relaciones importantes que son destacadas a lo largo de los tres viajes que realiza, la primera con Mary Jane Watson y la segunda con los ciudadanos a los cuales tiene que proteger. Estos mismos viajes también se encargan de mantener al personaje en una constante transformación en donde reafirma lo que ha aprendido o llega a tener una modificación para mejorar o corregir aprendizajes que haya tenido durante sus viajes previos, Peter Parker esta en un constante cambio con el objetivo de convertirse en la figura de héroe que la gente tiene de él y más importante, aquella visión que tuvo su tío Ben de él.

4 DON'T YOU WORRY CHILD

4.1 ¿QUIÉN ES PETER PARKER?

En el año 2012 bajo la dirección de Marc Webb vino el primer re-interpretación de Spider-Man, esta vez el personaje fue interpretado por Andrew Garfield. Contraria a la trilogía de Sam Raimi, la cual fue una pionera en el género de superhéroes, las películas de Marc Webb tienen antecedentes bastante poderosos en su género, la trilogía de Batman de Christopher Nolan iba a cerrar su ciclo en ese mismo año con *Dark Knight Rises*, el *Marvel Cinematic Universe* contaba con varias cintas ya producidas y ese mismo año lanzó *The Avengers*, la película que se encargó de marcar el final de la primera fase del arco narrativo que posteriormente recibiría el nombre de *Infinity Saga* (irónicamente, Spider-Man formaría parte de esta años después, pero no esta versión).

Amazing Spider-Man y *Amazing Spider-Man 2: Rise of Electro* mantuvieron el protagonismo de Peter Parker, solo que ahora profundizaron en otros temas distintos a la versión de Raimi, la relación de Peter con sus tíos fue más detallada, además que sus padres fueron metidos como una pieza importante de su desarrollo tanto como persona como también como héroe. El interés romántico también cambio, en lugar de Mary Jane Watson, el personaje con quien tenía una relación sentimental era Gwen Stacy, algo que género una relación diferente a la que se vio en la versión de Raimi.

El Peter Parker de esta versión se mostraba un tanto distinto a la versión de Raimi, es alguien más seguro de sí mismo, quizá no el tipo más popular de la escuela, pero

si alguien que tenía un mayor trato con las otras personas, no era del todo un nerd de lentes y sin amistades, pero si era uno que recibía burlas de los deportistas. Esta versión de Peter Parker mostraba la vida del personaje en la preparatoria, no se mostró tanto de los conflictos que tenía con la vida laboral o en la vida escolar debido a que la mayoría de sus conflictos estaban relacionados a la gente cercana, su familia, su relación con Gwen, posteriormente, la amistad con Norman Osborn y el conflicto que posteriormente tendría con él.

Ahora hay una especial atención para mostrar como Peter Parker desarrolla su identidad de Spider-Man, no es algo que haga de un momento a otro, se muestra poco a poco como desarrolla los distintos elementos, la máscara, los disparadores de telaraña, el traje, todo es parte de un proceso que muestra su astucia e inteligencia, un elemento bastante destacado dentro del desarrollo del personaje, Peter Parker no es solo un *nerd*, es una persona bastante inteligente que crea sus propias herramientas para ayudarse en su labor de héroe. Sean los disparadores con los que lanza telarañas, o las mejoras a un celular para poder escuchar la radio policial, el lo desarrolla por su propia cuenta, siendo algo que fue dejado de lado en la trilogía de Raimi y un elemento importante en el personaje de los comics, la creatividad e inteligencia de Peter Parker.

Como se mencionó con anterioridad, el vínculo que une a Peter con sus tíos May y Ben es más destacado en esta historia, ambos son personajes importantes que se mantienen de forma constante dentro de las dos películas, son parte del desarrollo del personaje. En esta versión cuenta con un núcleo bastante pequeño de personas importantes dentro de su vida, May y Ben, Gwen y posteriormente, se agrega a este Norman, aunque este tiene un giro al convertirse en enemigo de Peter.

Tal como uno de los temas más importantes del Peter Parker de la trilogía de Reimi es la aceptación, en este caso es la superación. Esta versión muestra a un Peter Parker que tiene que aprender y levantarse, algo que es una de las características principales de la versión del comic y que aquí tiene un peso bastante importante pues él tiene que levantarse después del fallecimiento de personas importantes dentro de

su núcleo de relaciones, el mismo que como ya fue señalado es pequeño y por ende, es complicado para él poder enfrentar esta situación y superarlo a la primera.

4.2 RED DE RELACIONES

4.2.1 EL MENTOR

En este caso, no hay un mentor directo pero si hay algunos que trabajan de forma indirecta para darle distintos aprendizajes a Peter de forma indirecta. Reafirmando su presencia como mentor indirecto, el tío Ben se encarga de darle distintos aprendizajes, aunque en esta versión no se hace presente su icónica frase, este se encarga de ser una figura paterna y también alguien que le imparte sabiduría por medio de sus palabras.

4.2.2 LOS ALIADOS

En esta versión, el personaje recibe bastante ayuda de su interés romántico Gwen Stacy, desde la primera película es una persona que sabe de su identidad y contrario a lo de la versión de Raimi, la persona con la que esta sentimentalmente no se vuelve un obstáculo, todo lo contrario, se hace un aliado que apoya al personaje de Spider-Man y a Peter Parker, no solamente siendo un apoyo emocional, también un apoyo en momentos en los que son necesarios, aunque esto posteriormente se vuelve un peso al ser esto una de las causas principales del fallecimiento de Gwen Stacy.

Al tener pocas personas cercanas, esto limita bastante a los aliados que puede tener en alguna de sus dos identidades, siendo esto la razón por la que el peso de ser un aliado recae principalmente en Gwen. Hay personas que le ayudan pero como tal, una persona con la que pueda confiar y apoyarse de ella, no hay muchas.

4.2.3 LOS ENEMIGOS

Esta encarnación se enfrenta a tres villanos, uno en la primera película y dos en la segunda, dos de ellos estos tienen una relación un tanto indirecta con el personaje de Peter Parker y uno es alguien sumamente relacionado a él, Norman Osborn.

El primer villano al que enfrenta es Curt Connors, alguien que no tiene relación directa con él, pero si con su padre, que es lo que provoca el primer encuentro. Peter busca a Connors después de enterarse de la relación de este con su padre Richard Parker,

del cual busca obtener información ya que es su investigación con arácnidos la que le dio los poderes que lo volvieron Spider-Man aunque esto es algo que mantiene en secreto de Connors.

Connors posteriormente se transforma en el villano conocido como Lizard, un reptil con el intelecto de un humano que busca transformar a la gente de New York en alguien como él. La relación entre ambos juega una parte durante algunas de sus batallas al Peter intentar hacer que el Dr. Connors que el conoce recupere el control por encima de la bestia, aunque esto falla en todos los intentos que realiza, al final, Peter tiene que aceptar que debe de luchar e intentar ayudar a Connors de otro modo.

El siguiente villano es Max Dillon, tal como Connors, este no tiene una relación directa con el personaje de Peter, aunque tiene una relación con Spider-Man ya que este lo salvó y posteriormente el héroe se convirtió en una obsesión para Dillon.

Después de un accidente en la compañía OSCORP, Dillon gana poderes relacionados con la electricidad y se hace llamar Electro, teniendo su primer gran enfrentamiento con Spider-Man en Times Square, lo que lleva a su captura a manos del héroe y posteriormente, su reclusión en una institución para gente con poderes, de donde escapa gracias al tercer villano, Harry Osborn.

En esta encarnación la relación entre Harry Osborn y Peter Parker no es tan profunda como en la versión de Raimi. Aquí se presenta a Harry en la segunda película en lugar de ser un personaje recurrente como antes, es alguien que llega a New York debido al fallecimiento de su padre Norman (el cual no tiene un peso grande en la trama más que ser el fundador de OSCORP, compañía en donde trabajo Curt Connors y Richard Parker). Durante una primera parte de su encuentro, Peter y Harry tienen un relación, por un momento Harry se vuelve el empuje de Peter para avanzar en su relación con Gwen, aunque esto tiene un vuelco cuando Osborn descubre la enfermedad hereditaria que le costó la vida a su padre Norman y que ahora le aflige a él, el quiebre en Harry Osborn viene al descubrir que la única solución que tiene esta en la sangre de Spider-Man y para poder llegar a él tendrá que necesitar de su amistad con Peter para llegar al héroe.

Harry no descubre la relación entre Spider-Man y Peter Parker hasta el final, cuando él ya ha usado la tecnología de OSCORP para volverse el *Green Goblin*, aquí se realiza el enfrentamiento entre Peter y Harry, ambos ahora tomando personalidades distintas, la del héroe y villano, uno guiado por hacer lo correcto y otro controlado por la ira de ser traicionado por quien consideraba su mejor amigo, quien no le apoyo en el momento que necesitaba. Este choque entre ambos termina por provocar el fallecimiento de Gwen Stacy, pareja sentimental de Peter, algo que cambia internamente y provoca que por un tiempo deje de ser Spider-Man al no poder cargar con la culpa de haber fallado a las personas que tenía cerca.

4.3 EL VIAJE

4.3.1 EL MUNDO ORDINARIO

La presentación del mundo ordinario comienza con un *flashback* en donde se presentan eventos relacionados a la infancia de Peter Parker, principalmente, la salida de sus padres de su vida. Una vez que se presenta al personaje en la actualidad se muestra el entorno en donde se mueve, el colegio, ahí es donde también se muestra la personalidad del personaje, es un tanto tímido pero muestra su valor en casos necesarios incluso aunque esto le termine por traer problemas.

También es presentado un personaje importante, Gwen Stacy, quien serviría como aliado y como interés romántico del personaje protagonista, presentando la relación entre ambos. Su relación familiar con Ben y May se presenta también durante este aspecto tomándose un momento para tocar por igual la relación entre Peter y sus fallecidos padres, mostrando esta curiosidad por la figura ausente de su padre al encontrar un portafolio que le pertenecía. Parte de esta curiosidad se encargaría de ser la guía que llevara a Peter hacía su transformación a ser un héroe.

4.3.2 LA LLAMADA DE LA AVENTURA

El portafolio que encuentra que le pertenecía a su padre es la llamada de la aventura, es el motor que se encarga de hacer que Peter abandone su mundo ordinario para encontrar información acerca de su padre, esto lo lleva a OSCORP y Curt Connors, posteriormente, estos dos elementos serán importantes, uno se convertirá en el modo en que adquiere sus poderes y el otro con quien tendrá también una relación de

amistad y respeto pero que posteriormente se va a convertir su enemigo y alguien que le cause problemas.

4.3.3 EL RECHAZO DE LA LLAMADA

Con estos nuevos conocimientos que son más dudas que otra cosa, Peter también tiene su momento de rechazo, de duda acerca de lo que está haciendo y si es correcto meterse en este nuevo mundo, frente a el tiene un misterio del cual no tiene seguridad si lo puede llegar a enfrentar.

Es un momento breve de duda, pero este se encarga de por un instante traer dudas al personaje, mismas que quizá no con la misma fuerza se presentarían posteriormente hasta el momento del cruce del primer umbral.

4.3.4 EL ENCUENTRO CON EL MENTOR

Después del momento de duda durante el rechazo a la llamada, Peter se encuentra con su tío Ben quien se encarga de brindar su sabiduría, esto es algo que se repite en varias ocasiones, hasta la travesía del primer umbral. En esta ocasión, contrario a la versión de Raimi, la posición de mentor que realiza Ben es mejor encomendada, aquí si conoce lo que le ocurre a Peter, sus consejos son más directos, aunque también estos posteriormente se encargarían de también ser una motivación para sus acciones.

4.3.5 LA TRAVESÍA DEL PRIMER UMBRAL

La investigación de Peter lo lleva a OSCORP donde se encuentra con Curt Connors, alguien que trabajo con su padre, toda esta visita posteriormente se encarga a ser el paso para llevar a Peter a cruzar el primer umbral.

Este cruce se da gracias a la araña que muerde a Peter para darle sus poderes. Algo que hay que marcar bastante claro es la diferencia que existe entre este momento y el ocurrido en la versión de Raimi donde la mordedura de la araña es el llamado a la aventura. ¿Por qué este es diferente y es la travesía del primer umbral y no por igual el llamado a la aventura? Porque en esta ocasión, Peter ya estaba introduciéndose en el mundo especial, su investigación lo llevo a OSCORP, encontrar el maletín de su padre fue el catalizador que lo llevo a esa aventura y la araña fue la que le dio el

empujón al mundo especial, contrario a lo que ocurrió en la versión de Raimi en donde la mordedura de la araña era el inicio a la aventura.

La diferencia es una de las principales marcas entre las versiones que muestran como las versiones difieren y tienen objetivos diferentes dentro de su propia narración.

4.3.6 LA PRUEBA, LOS ALIADOS, LOS ENEMIGOS

Peter ha adquirido sus poderes y ha tenido su tiempo para poder probarlos, algo que ha provocado que tenga sus problemas con su familia, estas mismas situaciones son pruebas pequeñas hasta que viene la mayor, la muerte de su tío Ben.

A partir de este momento la transformación de su personaje comienza, se le realizan distintas pruebas a partir de esto, cada una de ellas lo adentra más al mundo especial, a ese que conoció gracias a sus poderes. Durante estas pruebas se realiza el *salto de fe*, este momento forma parte de las distintas pruebas que realiza, aquella donde logra terminar de probar su valía y termina con su transformación a ser Spider-Man.

Desde la muerte del tío Ben hasta que usa el traje de Spider-Man pasa por pruebas que ayudan a su transformación del héroe, todas ellas se encargan de mostrar su evolución como héroe hasta que al fin logra terminar ese cambio.

4.3.7 LA APROXIMACIÓN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA

Una vez que ha alcanzado la transformación a superhéroe, hay un momento de calma en donde las cosas se desarrollan en paralelo, por una parte, Peter logra tener un mayor acercamiento con Gwen hasta el punto que le confía su identidad secreta. Mientras esto pasa con él, se ve el desarrollo de Curt Connors quien es forzado a adelantar sus investigaciones y experimentar en si mismo, lo que provoca que se transforme en un monstruo que ataca a los civiles.

Durante este período se hace el primer encuentro con Spider-Man, algo que ocurre de forma breve, debido a que esto se realizará más adelante, por el momento, cada uno tiene su propio desarrollo, tanto héroe como villano, sirviendo esto para conocer más a los personajes, sus motivaciones y lo que les rodea por completo.

4.3.8 LA ODISEA/EL CALVARIO

Esta se realiza durante el primer enfrentamiento real entre Spider-Man y Connors transformado en *Lizard*. Primeramente, Spider-Man se convierte en un perseguidor al conocer la identidad detrás del lagarto que creó estragos en la ciudad, incluso intentó pedir la ayuda de la policía sin mucho éxito.

Lo principal de este momento es que después de la batalla entre Lizard y Spider-Man, ambos tienen conocimiento de la identidad del otro, a partir de este momento se da un cambio en el enfrentamiento entre ambos, saben qué cosas hacer y cuáles son los puntos débiles de cada uno, algo que se verá traducido posteriormente en sus enfrentamientos que no serán iguales a como eran anteriormente.

4.3.9 LA RECOMPENSA

Después de pasar por el riesgo de la odisea, Peter obtiene su recompensa al poder tener una cercanía con Gwen, un momento en donde puede mostrar sus sentimientos y hablar de forma más abierta ante ella, de ambos lados se muestra confianza para hablar de sus temores y de lo que sienten.

La recompensa que obtiene es la determinación de Peter a enfrentar a esta situación al sentir culpa de ser el causante de toda esta situación relacionada a Connors, la responsabilidad que ahora tiene como superhéroe.

4.3.10 EL CAMINO DE REGRESO

Antes de poder volver a casa, Peter debe seguir a Connors para detener sus planes, nuevamente se encarga de perseguir a su oponente para evitar que cosas malas puedan pasar, aunque en el proceso se deba de enfrentar también al departamento de policía. Parte del riesgo y prisa que corre Peter por cazar a Connors viene de la presencia de Gwen en el lugar del peligro, en donde se va a realizar el enfrentamiento final entre ambos.

Posteriormente habría un arreglo a toda la situación, ganaría la confianza de la policía, lograría salvar a Gwen y tendría el enfrentamiento final con Connors, además de obtener la ayuda de la gente a la que alguna vez ayudó.

4.3.11 LA RESURRECCIÓN

Tras el enfrentamiento con Connors, Peter tiene su momento de resurrección, primero, este viene con el sacrificio del jefe policía, el padre de Gwen.

Al comienzo, este proceso de resurrección es bastante parecido al ocurrido en la versión de Raimi, en donde el personaje principal descubre que la importancia de Spider-Man hace que las personas que estén a su alrededor pueden estar en peligro.

En esta ocasión hay un cambio, en donde las palabras de tío Ben se encargan de motivar un cambio, de hacer ver que Peter es un héroe y que sus poderes deben de ayudar a las personas, pero sin hacerle olvidar a la gente que tiene a su alrededor, en este caso Gwen.

El conocimiento que obtiene previamente es transformado, ahora no se trata de algo que deba realizar mediante culpa, ser un héroe es algo que realiza porque tiene la capacidad para poder hacerlo.

4.3.12 EL RETORNO CON EL ELIXIR

Con la transformación proveniente de la resurrección hecha, Peter regresa al mundo ordinario, a la escuela con un cambio completo de mentalidad, por igual, su entorno ha cambiado, la gente que antes se burlaba de él ahora es su apoyo y compañeros, además de que ahora muestra su conocimiento adquirido, el elixir que adquirió durante su aventura, la importancia de su identidad como héroe, pero también, como la gente que le rodea es una fortaleza de la que debe de aprender, no verla como una debilidad.

4.4 DEL INICIO AL FIN

Este Peter Parker tiene dos viajes donde uno de los principales elementos al que tiene que enfrentar es a la pérdida. No solamente pierde a su tío Ben, también tiene que pasar por la muerte de sus padres, la muerte del padre de Gwen Stacy y por último, la muerte de Gwen.

Gwen no solamente sirve como un interés romántico, no es la doncella en peligro que el héroe debe de rescatar, ella es el aliado que hace todo lo posible para ayudar al héroe, incluso meterse en la línea de fuego para dar su parte y apoyar para que Peter

pueda obtener la victoria aunque esto lo ponga en peligro. Durante las dos películas se muestra la importancia de ella dentro de la vida de Peter, es alguien que se encarga de acompañarlo durante su viaje y por ello, es participe durante las dos resurrecciones que vive Peter, la primera de ellas, encaminada a la importancia de las personas cercanas dentro de su vida de Spider-Man y por último, después de su muerte, Peter descubre que a pesar de las caídas, debe de levantarse para hacer su parte en ayudar a las personas con los poderes que tiene.

No tiene una transformación relacionada a su forma de ser, Spider-Man es una extensión de la personalidad de Peter Parker, el cambio que tiene del principio al final es más dirigido al aprendizaje que tiene sobre si mismo, sobre su propio pasado y su futuro teniendo en cuenta esa parte de su vida como un superhéroe.

Comienza como un chico con dudas acerca de sus padres y termina como alguien que conoce acerca de ellos, de las investigaciones que realizaron, descubriendo que lo hecho por sus padres tiene una relación directa con esta adquisición de poderes. Con lo descubierto logra darse una predestinación, en donde lo poderes arácnidos solamente pueden ser dados a él, es un destino que ya estaba elegido y que solo faltaba el momento en que pudiera llegar a cumplir con él.

Las pérdidas que experimenta se encargan de darle un conocimiento que se encarga de desarrollar su personalidad y su decisión de continuar con la vida de un héroe, por más que pueda tener caídas, Peter tiene las habilidades para hacer un cambio positivo en la vida de las personas, una de las lecciones que aprende gracias a su tío Ben.

4.5 EL SALTO DE FE

Después de descubrir sus poderes y pasar por la pérdida del tío Ben, Peter trata de buscar al criminal que causó su muerte pero es golpeado por un grupo de ladrones quienes lo amenazan y dejan a su suerte en un gimnasio abandonado. Peter ahí descubre que debe de enfrentar a los criminales pero usando otra identidad, siendo inspirado por la máscara que ve en un lienzo para empezar la creación de esta nueva identidad secreta.

Esta secuencia se enfoca en mostrar la evolución del desarrollo de la identidad de Spider-Man, primero, al mostrar cómo se concibe la idea de usar una identidad secreta y posteriormente, como se lleva a cabo, del papel a la realidad. Durante este proceso también puede verse como Peter va desarrollando también más de las habilidades que usará como Spider-Man, al igual que como mejora el traje hasta la versión que concluye usando.

Es importante esta secuencia porque muestra el comienzo y la transformación que se realiza, mostrándose también aspectos esenciales del personaje como su capacidad de trabajar con tecnología y como también va descubriendo sus propios poderes en el proceso. También cabe a destacar que todo sigue un proceso, no se trata de algo que pase de la noche a la mañana, mediante la secuencia se ven los fallos que en ocasiones tiene y también las pruebas que tiene que realizar para poder formar esa identidad de Spider-Man, algo que no realiza de la noche a la mañana.

La secuencia se centra en Peter y mediante la cámara lo deja bastante en claro, él es participe de una buena parte de lo que aparece en pantalla, los movimientos y emplazamientos se encargan de tenerlo a él como principal participe dentro del encuadre. Por igual, la música siempre tiene cambios de acuerdo a las acciones de Peter, de nadie más, cuando se debe de mostrar la emoción del personaje, la música muestra esta emoción al hacer un cambio, cuando se debe ser solemne, también hace lo mismo, todo siempre y reaccionando de acuerdo a las emociones que muestre Peter.

4.5.1 ESCENA 1: EMPEZANDO CON LA BUSQUEDA

Después de ser perseguido por unos criminales, Peter termina cayendo a un gimnasio en donde se encuentra con un lienzo en donde se muestra una máscara, algo que le sirve como inspiración para saber que hacer a continuación, tomar una identidad secreta para buscar al criminal que mató al tío Ben.

La escena se centra por completo en Peter, en las experiencias que vive, desde el momento en que ve aquel lienzo en el gimnasio y posteriormente como a partir de esa imagen comienza a realizar bocetos, luego desarrollando la máscara y la primera vez que la usa para detener a un criminal, poniéndose una especial atención en la

búsqueda que este realiza al revisar al ladrón y ver si lleva los mismos tatuajes en la muñeca que el hombre que mató a tío Ben.

La cámara nunca deja de ser espectador, pero en un punto se hace el uso de cámara en mano para seguir los movimientos de Peter con la máscara mientras escapa después de haber atacado a un ladrón.

La cámara realiza constantes movimientos, primero que nada, para mostrar las acciones de Peter en el gimnasio, primero levantándose después de la caída, luego cuando se topa con la imagen en el lienzo y cuando esta desarrollando el boceto en papel durante una clase, posteriormente pasando el diseño a una máscara que el mismo confecciona. Los movimientos de cámara se encargan de tenerlo a él como principal centro, resaltando el protagonismo que tiene el personaje dentro de esta situación.

Primero solamente se destacan las voces de los ladrones y los sonidos que Peter realiza, pero cuando descubre el lienzo con la máscara, una pieza musical comienza en un segundo plano donde se mantiene durante el resto de la escena, por debajo de los distintos sonidos que se realizan por la falta de diálogos durante esta parte.

4.5.2 ESCENA 2: LA TELARAÑA

Después de desarrollar una parte de su nueva identidad, Peter descubre una tecnología con la que podría ayudarse, él termina por usarla y desarrollar el disparador de telarañas, no sin antes tener algunos intentos fallidos.

La escena se encarga de mostrar todo el desarrollo de la telaraña y sus disparadores, desde el momento en que Peter concibe la idea de poder ocupar esa tecnología a su beneficio como también, como él empieza a crear los disparadores para tener una manera de usar ese biocable a su favor. Mayormente se hace uso de planos cerrados para mostrar el trabajo de Peter al desarrollar los disparadores, además de las reacciones que tiene ante los pequeños fallos que suceden al momento de trabajar, al igual que el modo en que se alegra por haber logrado lo que quería.

Los movimientos de cámara también se encargan de aumentar el protagonismo de Peter en la escena al efectuarse estos de modo que se pueda ver lo que él hace en el momento y enfocarse el encuadre en su trabajo, además de en él.

Las voces y diálogos de Peter toman un primer plano, dejando a la música continuar en un segundo, donde se mantiene siendo un acompañamiento a los sucesos que ocurren dentro de la cámara.

Esta es una escena de transición en donde se prepara poco a poco la identidad de Spider-Man con las acciones de Peter y siendo esta, un previo para el momento importante cuando llega a probar sus telarañas, haciéndolo estar a un paso de terminar de desarrollar su identidad de héroe.

4.5.3 ESCENA 3: EL SALTO

Después de haber desarrollado sus telarañas, Peter decide hacer una prueba con ellas al lanzarse desde lo más alto de uno de los edificios de la ciudad.

Comienza el uso de planos bastante abiertos (Long Shot y Extreme Long Shot) para mostrar la posición en la que se encuentra, es decir, en uno de los puntos más altos de la ciudad. Contrario a la escena previa, se usa primordialmente planos abiertos y los planos cerrados solamente se usan de forma breve para mostrar las reacciones que tiene Peter, primero la emoción al estar en un punto tan alto y después, al momento de haber probado con éxito sus telarañas.

Los movimientos de cámara son esenciales para mostrar la actividad que hay dentro de la escena, tanto los movimientos que Peter realiza al estar en la cornisa del edificio como también, el breve instante en él que cae, también ayudándose de emplazamientos de cámara como el Cenital y el Nadir para poder mostrar mejor la caída que se realiza en ese momento, la magnitud de la altura con la que cae y la acción que realiza de disparar su telaraña en el último momento para poder columpiarse de forma segura hacía el suelo.

La música sigue, solo que ahora tomo un primer plano por la ausencia de sonidos y diálogos, ahora adquiriendo una mayor intensidad para poder ir de acuerdo con la situación que ocurre en pantalla. Durante la caída de Peter, realiza una pausa para

aumentar la tensión durante ese evento, regresando con intensidad una vez que el personaje se columpia y llega a tierra con bien.

4.5.4 ESCENA 4: DETENIENDO A LOS CRIMINALES

Una vez que han sido hechos las pruebas, Peter decide comenzar a usar sus habilidades para el bien al perseguir los indicios de la persona que pudo haber sido la causante de la muerte del tío Ben.

Esta es una escena donde se muestra principalmente las habilidades que tiene Peter, primero, su creatividad al ocupar un artefacto hecho por él que puede escuchar la radio policial, como también sus disparadores, los mismos que usa para poder usar sus telarañas para columpiarse y para detener al criminal.

Los planos muy abiertos son usados para nuevamente mostrar el lugar en donde se encuentra Peter y la magnitud de la acción que va a realizar, es decir, el salto para poder columpiarse, posteriormente, cuando se encuentra en la acción de perseguir al criminal, los cortes reducen su apertura y aunque aún se realiza el uso de Full Shot como un plano abierto, no hay otros tan abiertos como Extreme Long Shot y Long Shot como se realizó unos cuantos minutos atrás para destacar el salto que esta realizando.

Los movimientos de la cámara continúan siendo usados para destacar las acciones y la posición de Peter, además de ayudar para acrecentar el dinamismo de la escena de acción como tal, al seguir de manera precisa los movimientos que él realiza dentro del encuadre.

La música vuelve a un segundo plano por debajo de los diálogos y los sonidos, teniendo un momento de calma al comienzo, dando de vuelta un levantamiento en su intensidad cuando Peter realiza el salto desde las alturas para columpiarse hacia donde se encuentra el ladrón que debe detener. Este aumento de intensidad es bastante breve, una vez que descubre que el criminal no es la persona que busca, la intensidad de la música de nueva cuenta desciende.

4.5.5 ESCENA 5: LA RESPUESTA

Después de que Peter ha salido a luchar con criminales, se comienza a hablar sobre sus acciones, en especial, en la policía, donde se duda de si se trata de un héroe o no.

Esta escena sirve para mostrar la reacción que tiene tanto la policía como también la gente en general a la presencia de este nuevo personaje que en las calles se ha enfrentado a distintos criminales. Principalmente gira en torno al jefe de policía Stacy (el padre de Gwen) a quien le es informada de la presencia de este individuo que enmascarado detiene a distintos criminales peligrosos, los planos son cerrados durante esta escena hasta que sale a la calle con otro oficial y se topa con uno de los criminales detenidos por Spider-Man, comenzando a haber planos más abiertos que se encargan de mostrar la presencia del héroe y de como las personas reaccionan a su presencia.

Los movimientos de cámara no están presentes en el comienzo de la escena cuando se realiza la plática entre el oficial y el jefe de policía, estos comienzan una vez que salen a la calle y estos movimientos ahora son los que muestran las acciones de Peter al dejar colgado al criminal en una de las telarañas, desde ahí, los movimientos se hacen presente para seguir sus acciones y también, lo que hacen los civiles cuando lo ven.

La música queda en un segundo plano nuevamente, mostrándose más importante los ruidos que generan las personas al ver a la figura de Spider-Man columpiándose, cuando se siguen las acciones del héroe, la intensidad de la música sube por un momento hasta bajar cuando se realiza el cambio de escenas.

4.5.6 ESCENA 6: EL SORPRENDENTE HOMBRE ARAÑA

Después de las distintas pruebas que realizó, Peter termina por desarrollar su traje y una vez listo lo usa para continuar con su misión de perseguir y detener criminales.

Muy parecido al salto de fe en la versión de Tobey McGuire, la presentación de la identidad de Spider-Man se realiza hasta el final de la secuencia, una vez que se ha preparado al espectador para este momento, solo que en diferencia a esa versión,

en esta ocasión se prepara poco a poco y mostrando como el traje de Spider-Man va evolucionando hasta su última versión, la que es presentada al final.

Una parte de la escena se centra en mostrar como concluye con los últimos detalles de su traje con planos bastante cerrados que solamente muestran algunas partes del traje pero no el todo por completo, algo que se guarda hasta casi los últimos momentos. Algo a destacar es que por primera vez dentro de la secuencia, se cambia de un POV de espectador a ahora ser uno subjetivo desde la mirada de Peter.

Este POV que se usa al final también es acompañado de una cámara en mano que ayuda a aumentar la percepción de una cámara subjetiva, de estar en los zapatos del personaje de Peter mientras este se desplaza por los techos de la ciudad hasta terminar por quedar en uno de los edificios en donde su traje es reflejado y donde el espectador por primera vez puede ver el traje completo, ver a la nueva identidad de Spider-Man por primera vez.

La primera parte de la escena muestra pocos movimientos de cámara, pero esto cambia con la presentación de Spider-Man y con el cambio de POV que se mencionó antes, primero son los movimientos que se realizan por la cámara en mano y posteriormente, son más marcados para nuevamente abrir el plano y poder mostrar de una mejor manera la posición en donde se encuentra el personaje, en lo alto de algún rascacielos después de haberse desplazado ahí gracias a sus habilidades.

Durante el POV subjetivo la música se encarga de hacer una acentuación y seguir la intensidad de la escena después de haber tenido tranquilidad con anterioridad, ahora se encarga de marcar lo que ocurre, la primera muestra del personaje de Spider-Man.

4.6 EL MOMENTO DEL HÉROE PLENO

La secuencia en donde se muestra el momento del héroe pleno muestra una batalla entre Electro y Spider-Man, al inicio se realiza una conversación entre ambos donde el héroe busca calmar al villano y poder detenerlo antes que hiera a los civiles que hay alrededor, lamentablemente la batalla entre ambos ocurre. Spider-Man tiene que enfrentar a su oponente a pesar de tener algunas dificultades, en este proceso

muestra su conocimiento en sus propias habilidades y también su ingenio al momento de tener que enfrentar una situación de desventaja durante la pelea.

Uno de los elementos que más sobresale es el uso de la cámara, además de eso, es una escena con una cantidad de cortes elevados (33 en la escena con más cortes y posteriormente, manteniéndose alrededor de los 22 cortes por escena). La cantidad elevada de cortes también se debe a que los personajes se encuentran en constante movimiento, siendo estos cortes la manera de mantener la vista en los personajes principales, Electro y Spider-Man durante la batalla que ambos tienen.

Narrativamente la secuencia se separa en tres momentos, el primero de ellos cuando Spider-Man trata de convencer a Electro de ir con él, tratándolo como un amigo para que pudiera sentirse en confianza, este momento termina en un quiebre. El segundo momento ocurre cuando se hace un enfrentamiento entre Spider-Man y Electro, en donde la cámara tiene un mayor movimiento y se mantiene una cantidad de cortes constantes. Por último, la aparición de Electro, creando destrucción a su alrededor algo que termina en la aparición de Spider-Man quien lo termina por vencer gracias a su ingenio.

Estos tres momentos son marcados también por la presencia de la música, cada uno tiene una pieza musical única que se encarga de separar cada una de estas situaciones dándole su propia identidad a cada una.

4.6.1 ESCENA 1: MI AMIGO MAX

Max Dillon ahora como Electro crea varios conflictos en Times Square, Spider-Man aparece para ayudarlo y ahí comienza una conversación que termina a mal.

Mediante planos cerrados y medios se muestra la conversación entre Spider-Man y Electro, el uso de planos abiertos se realiza cuando se debe mostrar la situación que sucede en el entorno, las personas que se encuentran alrededor, el francotirador que se acomoda para estar listo para disparar, la distancia entre Spider-Man y Electro, la presencia de Gwen en el lugar.

Normalmente los movimientos de cámara se realizan en los planos abiertos para marcar las acciones que ocurren, para enfocar como Gwen se mueve entre la gente,

como el francotirador se mueve para colocarse en posición, el resto de movimientos que realiza la cámara se encargan de seguir las acciones de Electro, el modo en que se mira las manos, como tiene que dar un paso atrás para evitar soltar una descarga eléctrica al dar un paso sobre la reja de metal, son nulos los movimientos que se efectúan con base en las acciones de Spider-Man.

Los emplazamientos también siguen a los personajes secundarios de la escena, se hace un picado para mostrar la posición de Gwen entre la gente y un contrapicado para mostrar la posición del francotirador, mientras tanto, la conversación entre Spider-Man y Electro tiene un emplazamiento a nivel en donde los dos personajes tienen la misma importancia dentro del encuadre.

Desde el inicio de la escena hay una pieza musical en un tercer plano, por debajo del ruido de estática que es provocado por Electro y de los diálogos de los personajes que están presentes. Queda solamente como un acompañamiento hasta que viene el disparo del francotirador a Max, ahí la música tiene un papel más importante al seguir con intensidad la acción que ocurre en pantalla.

4.6.2 ESCENA 2: EL ATAQUE DE ELECTRO

Tras ser atacado por el disparo de un francotirador, Electro decide atacar, primero al que le disparo y luego a Spider-Man, él pierde uno de sus dispara telarañas debido a ese ataque y tiene que hacer uso de su ingenio para poder actuar antes de que alguien más termine dañado.

Después de haber subido en el momento del ataque a Electro, la música continua con una posición predominante, casi al punto que sigue con la intensidad los elementos de la acción que ocurren en pantalla hasta que viene el acto heroico de Spider-Man, donde baja nuevamente tanto de plano como también tiene una menor intensidad.

Los planos cortos solamente son usados para mostrar las reacciones de Spider-Man, siendo predominantes los planos abiertos para mostrar el daño que realizan los poderes de Electro y también, como el héroe ayuda a las personas para evitar que sean lastimadas. Uno de los planos cerrados se encarga de mostrar un elemento

bastante importante dentro de la secuencia misma, el daño que recibe en uno de sus dispara telarañas que lo deja inservible y que provoca que tenga que hacer uso de su inteligencia para poder resolver el conflicto sin tener que depender de usar sus telarañas o teniendo que encontrar otro modo para ocuparlas.

Contrario a los planos, los movimientos de cámara se encargan de seguir las acciones de Electro, nuevamente pocas veces se sigue a Spider-Man, aunque esto es compensado por un cambio en el POV, bastante momentáneo en donde se mueve la vista a la que viene de Spider-Man al ver al oficial de policía y como el letrero encima suyo esta por caer, algo que agrega cierta carga dramática mostrando que el héroe tiene tan solo unos cuantos segundos para actuar o se perderá la vida de una persona si no lo realiza a tiempo.

4.6.3 ESCENA 3: EL ENGAÑO

Después de que Spider-Man ha podido defender al oficial que estaba en peligro, la gente alrededor comienza a vitorear por el, algo que genera el enojo de Electro quien considera que todo esto fue un plan del propio Spider-Man para dejarlo en ridículo y ganar la atención de las personas.

De nueva cuenta la música tiene una participación dentro de la escena, ahora siguiendo el momento, generando tensión y casi sirviendo como una preparación para el aumento de fuerza que habrá en la próxima escena. Sumado a la música, también hacen presencia voces en un segundo plano que siguen un tanto a la pieza musical de fondo, sirven como susurros que señalan las mentiras y el engaño, como una especie de voz interna que despierta en la mente de Electro después de sentir aquella traición que le hizo Spider-Man, alguien en quien confiaba. Los gritos de la gente también se pueden escuchar en un plano por encima de la música y debajo de aquellos susurros, escuchándose como insultan a Electro y gritan por el héroe.

Esta escena muestra principalmente planos abiertos en donde se puede ver la gente reaccionar al ver la actuación del héroe quien ha salvado a una persona de un villano que estaba por dañarlo. La mayoría de ocasiones, la cámara se centra en Electro y por igual, los movimientos de cámara se encargan de mostrar al villano en ese

momento de quiebre mental y emocional al ver el entorno hostil en donde se encuentra, sintiendo la traición del héroe que pensaba que estaba ahí para ayudarlo.

El entorno mismo donde se encuentran los personajes se encarga de cambiar para también agregar un mayor peso a los sentimientos de Electro, primero, las grandes pantallas de Times Square muestran a este personaje pero una vez que el héroe realiza su acción salvadora, todas estas cambian y se ve a Spider-Man. Este elemento se encarga de subrayar la sensación que tiene Electro de que todo esto fue una trampa del héroe para poder obtener atención de los demás y robar la que él tenía en ese momento.

4.6.4 ESCENA 4: EN TAL SOLO UNOS SEGUNDOS

Frustrado al sentir que todo fue una trampa, Electro decide atacar a Spider-Man y a las personas civiles que están presentes, para evitar eso, el héroe debe de actuar de forma rápida, teniendo que realizar varias acciones en unos cuantos segundos para poder prevenir que los civiles sean dañados por ese ataque.

Mediante el uso de un pseudo plano secuencia, se ven todos los elementos que Spider-Man debe de tomar a consideración, la gente que se encuentra subiendo las escaleras y que están a punto de tocar los pasamanos por donde corre la energía eléctrica lanzada por Electro, las personas que pueden ser lastimadas por la patrulla que sale volando por el ataque del villano, todo esto se realiza en cámara lenta y se presenta como un plano secuencia.

Se le considera una pseudo plano secuencia debido a que mediante construcción digital las escenas hacen parecer que ocurren sin corte alguno aunque esto no haya sido filmado de ese modo. Esto se encarga de agregar un elemento de donde se muestra la capacidad del héroe y como hace uso de su ingenio para poder evitar que las personas sean dañadas.

Los cambios constantes en la velocidad de la acción se encargan de generar tensión y también, marcar de un mayor modo lo que realiza el héroe para poder ayudar a la gente.

Todos los movimientos de cámara se realizan dentro de este momento, alternando también entre planos medios y cerrados para marcar con mayor detalle lo que ocurre con las personas y también, como es que Spider-Man realiza sus acciones para ayudar a estos civiles.

Desde la escena anterior la música se encuentra en preparación y al inicio tiene una explosión que va a la par de lo que hace Electro, primero la música se encarga de seguir lo que él hace pero pronto el enfoque de la pieza musical gira para seguir lo que el héroe hace, ahora cambiando el sonido de algo estridente a tener una composición más dirigida hacia el héroe, un cambio que se marca con un breve silencio.

4.6.5 ESCENA 5: DOBLE K.O

Más molesto debido a como Spider-Man detuvo su anterior ataque, Electro decide atacar directamente al héroe hasta que ambos chocan en su enfrentamiento, considerándose que ambos han quedado fuera de combate.

No hay algún personaje que sea el predominante en esta escena, a ambos se les da la misma importancia debido a este enfrentamiento, hay planos cortos que se encargan de mostrar a Electro y sus acciones, como también a Spider-Man.

Los movimientos de cámara primordialmente se realizan en los planos abiertos en los cuales se muestra la acción que ocurre entre la batalla de los dos personajes, Hay cortes constantes debido a que se enseña a cada uno de los personajes y como reaccionan a las acciones del otro, en especial después del golpe que uno da sobre el otro que los termina por arrojar lejos y dejarlos por un momento fuera de combate.

Aunque pocos cambios en el emplazamiento de cámara, este cambio de mostrar la acción al nivel y luego cambiar a un Nadir, hace que se pueda ver la magnitud del daño que recibe Electro y como este se encuentra prácticamente incrustado a la mitad de un edificio de una gran altura.

Durante la duración de la escena, la música se mantiene presente agregando intensidad a la acción, esto hasta que viene el momento donde ambos personajes

quedan derrotados, disminuyendo esa misma intensidad, por lo menos de manera temporal.

4.6.6 ESCENA 6: SOBRECARGA

Electro no es vencido aún, se levanta y absorbe la electricidad del letrero en donde se estrelló para ganar un mayor poder y crear una mayor destrucción.

Primero, la música continua baja por debajo de las voces de las personas que tratan de escapar a la destrucción y de los susurros que nuevamente hacen acto de presencia, una vez que Electro absorbe la energía, la música explota al mismo tiempo que hay una explosión de energía en la imagen. Distinta a la música de antes, en esta ocasión es música estruendosa electrónica que va de acuerdo con Electro quien es el principal objetivo de esta escena.

Para acentuar el protagonismo que tiene el villano en esta escena, hay un cambio en el POV, mismo que se realiza desde la vista de Electro quien admira como la gente comienza a escapar de sus acciones. Los encuadres muestran mayormente al villano y a la destrucción que este genera, todo eso mostrándose con planos abiertos, en especial un Extreme Long Shot que muestra la destrucción que realiza al terminar de absorber la energía y aumentar sus poderes.

Los movimientos de cámara se realizan para seguir la destrucción que ocurre y la manera en que la gente escapa despavorida a los ataques de Electro, con todo esto se puede marcar la destrucción que el villano realiza y el temor que provoca en las personas.

Los emplazamientos de cámara también tienen bastante importancia, cuando se ve a la gente escapar de Electro, se muestra normalmente un contrapicado en donde el villano esta en la posición superior y cuando la acción se ve desde la perspectiva de Electro se hace desde un picado, algo que agrega una posición de superioridad en como es presentado.

4.6.7 ESCENA 7: BOMBERO ARAÑA

Mientras Electro se enfoca en crear destrucción es atacado por un chorro de agua de un camión de bombero, algo que fue hecho por el arácnido para poder detenerlo.

Es una escena breve que sirve como conclusión para la situación, presentándose los planos abiertos para mostrar el modo en que el agua termina por derrotar a Electro y los planos medios/cerrados para enseñar las reacciones del arácnido quien agradece a los bomberos por la ayuda que estos brindaron por ese plan que realizó y con el cual ayudo a detener al villano.

Hay pocos movimientos de cámara, algo que va contrario a lo que ocurrió con la escena anterior en donde hubieron muchos, en esta ocasión, los movimientos solamente se realizan al momento en que Electro es golpeado con el chorro de agua y cae al suelo, no habiendo movimientos cuando se ve a Spider-Man.

La música que se mantuvo desde la escena anterior se corta de golpe después de que ocurre el chorro de agua, casi como si esta hubiera seguido la presencia de Electro y se apagará al mismo tiempo que fue vencido el villano. Posteriormente, no hay música presente, solamente los diálogos y los sonidos de las personas que aplauden después de que el héroe termino por vencer al villano.

4.7 REPRESENTACIÓN DEL HÉROE

Siguiendo con la línea marcada en la versión anterior, la cámara juega un papel importante dentro de la manera en la que es representado el héroe. Los movimientos, emplazamientos y planos son distintos en Peter Parker y Spider-Man, en el héroe siempre el movimiento es constante, en ocasiones siendo bastante ocupado el recurso de la cámara en mano para poder mostrar una mayor fluidez en los movimientos que realiza.

Uno de estos momentos en donde es predominante la cámara en mano, es en la presentación del personaje Spider-Man, ahí se usa este recurso además de un punto de vista en donde la cámara ese subjetiva, mostrando la mirada que tiene Spider-Man permite que exista cierto nivel de inmersión en la que desean que el espectador también viva la experiencia de columpiarse y trepar por los muros de los grandes edificios de New York.

En cuanto a narrativa, ambos personajes son parecidos uno del otro, no hay una situación en que Peter haga lo que normalmente no hace bajo la identidad de Spider-

Man, todo lo contrario, el héroe es una extensión de su personalidad, solo quizá un poco magnificada, pero sigue siendo Peter Parker.

Lo único que se muestra un tanto más inclinado hacia esa personalidad es el uso de tecnología, se ve que Peter Parker crea algunas cosas para hacerse fácil la vida, pero solo se ve creando estos artefactos cuando necesita de ocuparlos como Spider-Man. Como héroe se mantiene en constante desarrollo, adquiere nuevos conocimientos y también nuevas tecnologías, no se estanca en un mismo lugar, más bien se adapta a los distintos enemigos a los que enfrenta, agregando esto una capa extra en cuanto a la separación existente que hay entre Peter Parker y Spider-Man.

4.8 CONCLUSIONES

En la versión que comprende de dos películas del 2012 y 2014 hay un enfoque en mostrar como Peter Parker se levanta de las distintas caídas que vive, principalmente aquellas relacionadas a las muertes que hay a su alrededor, comenzando con la de sus padres y terminando con la de Gwen.

Los dos viajes de Peter terminan en la tragedia, de la cual el personaje llega a tener un aprendizaje que le empuja a sufrir una resurrección en donde emerge como una persona diferente a partir de esta pérdida que ha vivido.

El salto de fe y el momento del héroe pleno tienen la relación en que ambos muestran la evolución del manejo que Peter tiene en sus habilidades y además, en el ingenio del personaje.

En el salto de fe, Peter desarrolla su personalidad de Spider-Man, algo que hace con su propia mano, primero descubre la necesidad de mantener el anonimato para evitar correr peligro, seguido de eso crea distintos artefactos para ayudarse en su labor de luchar contra los criminales. Con el momento del salto de fe se muestra la creatividad y capacidades excepcionales de Peter, algo que también se retomaría posteriormente.

En su momento de héroe pleno muestra nuevamente sus habilidades hasta sobrepasar sus límites, para poder lograr su misión tiene que hacer uso de su ingenio, mostrando con ello también la maestría que tiene sobre sus habilidades en este

momento, logrando enfrentar a Electro y a su vez proteger a la gente a pesar de estar mermado por el daño que recibió para ayudar a un civil y hacer que no fuera dañado. En esta secuencia la cámara se encarga de enfocarse en enseñar como el héroe excede sus propios límites para lograr su cometido, algo que va de la mano con la secuencia del salto de fe en donde distintas escenas son centradas en el desarrollo de sus habilidades.

Esta versión muestra un lado más serio del personaje en donde puede verse que sus distintos viajes son dirigidos a la transformación de Peter y de su identidad como Spider-Man, aquí se mantiene que el personaje se mantiene en un constante cambio, aquí, varios de los personajes son participes de esta transformación. Las relaciones que tiene son un apoyo para él, más que solamente existir para mostrar que el personaje tiene relaciones sociales, todos los personajes, desde los más secundarios hasta los más principales dejan su marca en el personaje y en el cambio que él vive.

GENERATION STEAM HEAT

5.1 ¿QUIÉN ES PETER PARKER?

Tan solo dos años después de la versión de Marc Webb se dio una nueva re-interpretación, Peter Parker fue interpretado por Tom Holland, pero en lugar de comenzar con una cinta dedicada a la historia de trasfondo de Spider-Man, el personaje apareció en la película, *Captain America: Civil War*, misma que era la tercera película dedicada al Capitán América y estaba bastante adentra dentro del desarrollo del *Marvel Cinematic Universe*.

Posteriormente el personaje tuvo sus propias películas, *Spider-Man: Homecoming* y *Spider-Man: Far From Home*, ambas dirigidas por Jon Watts, las cuales se encargaron de profundizar más en el personaje. También, debido a la naturaleza del MCU, en donde es un universo compartido, el personaje de Spider-Man ha tenido apariciones. Al ser este universo cinematográfico algo completamente distinto, las maneras de abordar el personaje cambiaron un poco.

En esta versión tenemos a un Peter Parker de 15 años, contrario a las otras versiones a este personaje no se le presenta con una película propia, su introducción es parte de otra historia, pero no es lo más importante, pero de manera breve se hace una presentación y el resto de la introducción del personaje se hace posteriormente en su propia película.

En esta encarnación vemos a un Peter mucho más joven, pero que también rescata elementos de las versiones previas y agrega algunos nuevos. Su relación con tía May es mucho más cerca, al punto que ella se convierte en un aliado de Peter, pero por

otro lado el personaje del tío Ben es inexistente, ahora siendo Tony Stark la figura de mentor dentro de su vida, incluso, ahora convirtiéndose en un mentor directo debido a la relación que ambos tienen y a la participación de Stark dentro del desarrollo del personaje y del héroe.

Es mostrado de mayor modo el entorno alrededor de Peter y los distintos problemas que tiene que vivir al tener que balancear sus dos identidades, aunque hay un mayor énfasis en esta versión en las distintas inseguridades de un joven al cargar con esa enorme responsabilidad. A pesar de que la muerte del tío Ben es algo que ha pasado previamente a su presentación, esta versión de Peter no se encuentra exento a la pérdida de alguien cercano, en su caso tiene que afrontar la pérdida de la figura de mentor en su vida, Tony Stark, una situación en la cual se profundiza dentro de *Spider-Man: Far From Home* y que muestra las distintas inseguridades que vive posteriormente a la pérdida de su mentor, además de querer tener una vida normal, misma que no puede tener al estar dedicado a ser un héroe.

En esta versión el círculo de personas cercanas a Peter es mucho más amplio en comparación con las otras encarnaciones, además de que cambia algunas relaciones y las presenta de un modo completamente diferente, un ejemplo de ello es la relación con tía May, en otras versiones esta solo era un apoyo quien no conocía la identidad secreta de Peter, pero esto cambia en esta versión, donde May conoce sobre su secreto y se convierte en un aliado para él.

El personaje que sirve de interés romántico en esta versión es Michelle Jones, alguien que también sirve de aliado una vez que descubre su identidad secreta. Distinto a las anteriores versiones de Spider-Man, este es el que cuenta con mayor cantidad de aliados, tanto de forma directa como indirecta, todo esto debido a la propia naturaleza del *Marvel Cinematic Universe*, en donde se construyen historias de muchos personajes y estas se entrelazan posteriormente para crear una mayor profundidad en sus historias.

5.2 RED DE RELACIONES

5.2.1 EL MENTOR

Hablar a profundidad sobre quien es Tony Stark dentro del *Marvel Cinematic Universe* sería tener que dedicarle muchas palabras y un capítulo entero debido a su importancia dentro de esta enorme narrativa única en su tipo dentro de la cinematografía, pero para resumir, él es una parte importante, siendo también la columna vertebral de gran parte de las narrativas que se manejan en este universo cinematográfico.

Su participación dentro de la vida de Peter Parker comienza desde la presentación misma del personaje, es el que se encarga de introducir a Peter a ese mundo, quien le termina de empujar al camino de ser un héroe y se mantiene como una figura de apoyo, además de servir como su mentor, es quien guía al personaje hacía un nuevo mundo. De manera contraria a la participación del tío Ben en las otras versiones, en esta ocasión, la participación de Tony Stark en la vida de Peter es la de un mentor directo, alguien que se encarga de guiar y hacer aprender al personaje principal, también convirtiéndose en un aprendiz durante su camino, ambos tienen una relación simbiótica en la que uno se alimenta del otro aunque lo hacen de formas distintas, Stark le enseña a ser un mejor héroe a Peter y Peter le enseña a Stark a ser mejor persona.

5.2.2 LOS ALIADOS

Como se ha comentado con anterioridad, esta es una de las versiones que tiene más aliados, algo que aprovecha bastante bien pues hace uso de ellos de distintas formas, no teniendo que cargar con el peso de ser un héroe por el solo, una de las cosas que fue una marca y un peso considerable para las versiones previas.

Cuenta con el apoyo de su mejor amigo Ned, quien en varias ocasiones coloca las manos en el fuego para tener que ayudar a Peter a salir de una situación escolar para poder salir a ayudar a las personas como Spider-Man, es quien realiza las coartadas cuando son necesarias y es quien se encarga de impedir que las personas hagan la relación entre Peter y Spider-Man. La tía May es un apoyo que él tiene en su hogar, es una persona con la que puede hablar tanto de su vida como civil y de la vida que

tiene como héroe, sirve como un apoyo, mismo que no es limitado debido a la división de esas dos personalidades que se desarrollan, ella las conoce a ambas y está dispuesta a apoyarlas del mismo modo porque a fin de cuentas, ambas personalidades son su sobrino.

A esta lista de aliados posteriormente se unen Michelle Jones, quien se vuelve un aliado muy parecido a Ned, una persona que se encarga de cubrir a Peter y ayudar en lo que pueda/tenga a su alcance, aunque la diferencia es que ella también sirve en el papel de interés romántico/relación sentimental. También se une Happy Hogan, antiguo guardaespaldas de Tony Stark quien ahora se encarga de ser un apoyo para Peter, aunque de un modo un tanto distinto, Happy sirve como una especie de Q de James Bond, es alguien que se encarga de brindarle la tecnología y los recursos para poder moverse en caso de necesitarlo, algo que realiza por los paralelos que existen entre Tony y Peter.

5.2.3 LOS ENEMIGOS

Los dos enemigos a los que se enfrenta en las películas Spider-Man: Homecoming y Spider-Man: Far From Home, no tienen una relación directa con Peter Parker, por lo menos, no en un comienzo, aunque si tienen una relación directa con el personaje de Tony Stark, al ser ambos personajes que fueron afectados por sus acciones.

El primero de ellos es Adrian Toomes, quien se volvió un criminal después de que su compañía de recolección de basura perdió un importante contrato para limpiar la ciudad de New York, después de la destrucción causada durante la batalla contra la raza alienígena de los Chitauri (suceso ocurrido en la película Avengers). La razón de la pérdida de este trato es directamente Tony Stark quien pactó que esta limpieza debería ser hecha por el gobierno y las que sean necesarias posteriormente, algo que dejó sin trabajo a Toomes y sus hombres.

Toomes comienza un negocio de armas a base de la tecnología alienígena que lograron robar, algo que usan posteriormente para robar más de esa tecnología y poder tener mayores ganancias.

La relación entre héroe y villano es bastante apartada hasta que Peter se adentra a enfrentar a la banda de tráfico de armas de Toomes, algo que provoca a la larga que ambos conozcan la identidad del otro, siendo Adrian Toomes el padre de Liz, una chica con la que Peter tiene una leve relación. Al ambos tener idea de la identidad del otro juegan una relación del gato y el ratón, en donde no hay violencia de por medio, pero si hay amenazas de parte de Toomes, algo que pone alerta a Peter y le provoca su primer conflicto entre sus personalidades de héroe y persona común, al poner en peligro a las personas de su vida común por lo que ocurre en su vida de héroe.

Posteriormente se encuentra Quentin Beck, alguien que trabajo de forma directa con Tony Stark para el desarrollo de tecnología holográfica y quien tiene resentimiento a Stark por haber usado su tecnología para poder enfrentar sus propios traumas.

La relación entre Beck y Peter es bastante diferente a la que este tuvo con Toomes, primero Beck es presentado como un héroe que necesita de la ayuda de Spider-Man, aunque esto solo es una mentira para poder acercarse a Peter en un momento vulnerable (posterior a la muerte de Tony Stark y en donde tiene dudas sobre ser un superhéroe) para poder manipularlo a su antojo y quedarse con una tecnología que considera que el merece. Una de sus últimas acciones es la de decir al mundo sobre la identidad secreta de Spider-Man, algo que cambiará por completo la vida de Peter Parker.

5.3 EL VIAJE

5.3.1 EL MUNDO ORDINARIO

La presentación de Peter se hace después de que fue presentado su enemigo, Adrian Toomes, de forma breve se muestran los elementos ocurridos en Captain America: Civil War en donde fue introducido de primera manera el personaje. Se muestran lo que ocurre y también lo que pasa después de eso, siendo lo más destacado el contacto que tiene con Tony Stark quien durante esta película tomará la posición de mentor.

Después de esta presentación del personaje se muestra su mundo ordinario, en este caso la escuela y las personas que conoce dentro de este entorno, entre ellos su mejor amigo Ned quien poco a poco se volverá su aliado durante el viaje de Peter.

Algo que también sobresale de esta presentación del mundo ordinario es que también se toma un momento para presentar elementos importantes de la personalidad del personaje, es alguien inteligente que mientras estudia también busca maneras de como mejorar sus habilidades como héroes.

5.3.2 LA LLAMADA DE LA AVENTURA

La llamada se presenta cuando Peter decide hacer a un lado sus labores cotidianas y decide actuar como un héroe, de esta manera, parte de su mundo ordinario, se separa de lo que tiene que hacer como Peter Parker y se inclina hacia las acciones que tiene que iniciar como Spider-Man.

Posteriormente, el motivo de esta llamada de la aventura se convertirá en un eje dentro de la misma trama al convertirse en algo que trae conflicto con su mentor y que hace que Peter termine en una encrucijada.

5.3.3 EL RECHAZO DE LA LLAMADA

Durante su llamado a la aventura se topa con su rechazo que viene de parte de Happy Hogan, una figura que sirve como guardián y que esta vinculada por completo a la figura de mentor, Tony Stark.

Después de esta conversación, se comienzan a presentar dudas en Peter acerca de si esta haciendo lo correcto al actuar como superhéroe a pesar de contar con siempre rechazos por parte de estas dos figuras, Happy Hogan y Tony Stark.

Las dudas continúan a causa de esto y se extienden hasta el encuentro con criminales que ponen en peligro a los inocentes, algo que se encarga de hacer cambiar su acción y adquirir una posición activa en donde busca encontrar a estos criminales.

5.3.4 EL ENCUENTRO CON EL MENTOR

Posteriormente a su encuentro con los criminales y una pelea con ellos, Peter se encuentra con Tony Stark. Anteriormente hubo un encuentro entre ambos durante la

presentación del mundo ordinario, pero en esta ocasión la participación de Stark es mayormente como una figura de mentor.

Debido a que Stark tiene pleno conocimiento de los problemas y las situaciones que pueden aquejar a Peter, sus consejos son completamente directos, los conocimientos que le brinda al héroe no vienen por medio de una relación que pueda encontrar más tarde, no, en este caso, las cosas son directas, además de que Stark se basa en sus propias experiencias para poder aconsejar al muchacho.

La participación del mentor dentro de esta versión es algo importante ya que forma parte de distintos puntos dentro del viaje del héroe, algo que afianza la intrínseca relación entre ambos personajes, algo que continuara en las películas posteriores.

5.3.5 LA TRAVESÍA DEL PRIMER UMBRAL

Una vez encontrándose con su mentor y recibiendo a regañadientes sus consejos, Peter hace el cruce del primer umbral. Esto lo realiza al adentrarse a un mundo completamente nuevo, introduciéndose por completo a la labor de perseguir a los criminales que han creado aquellas armas poderosas que han causado problemas alrededor de donde el se encuentra.

Hasta ahora había sido Spider-Man, tuvo distintas aventuras pero esta es algo que sale del mundo ordinario que hasta ahora había conocido, es algo que sale por completo de lo que el puede hacer, o por lo menos, es lo que se plantea en este comienzo.

5.3.6 LA PRUEBA, LOS ALIADOS, LOS ENEMIGOS

Una vez que Peter ha traspasado al mundo especial en donde existe un grupo criminal con armas poderosas, poco a poco necesita acostumbrarse a este cambio y debe empezar a moverse hacia adelante en su labor de enfrentarse a estos criminales.

En esta etapa es donde comienza a contar con el apoyo de Ned quien pasa de solamente ser su amigo a convertirse en un aliado, alguien en quien deposita su confianza y que a su vez se vuelve un apoyo para él al usar sus conocimientos para poder ayudar a Peter a realizar su labor como héroe.

Mayormente sus pruebas están relacionadas al manejo de entre sus dos vidas, como Peter Parker el estudiante y como Spider-Man el héroe, necesitando de mover los hilos de una para poder ayudar a la otra, todo esto en aras de poder encontrar a los criminales que busca.

Las pruebas también se expanden a cuanto sus habilidades como Spider-Man, teniendo oportunidad de poder aprender y mejorar en esta labor, todo ello en preparación para la prueba más importante, usar sus poderes para ayudar a sus compañeros, todo eso sin ser descubierto.

5.3.7 LA APROXIMACIÓN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA

Una vez que se ha informado acerca de los enemigos a los que se enfrenta y que sabe el poder de sus armas, Peter comienza un período de investigación para poder descubrir información que le puedan llevar a los criminales que persigue.

Esta misma investigación se convierte también en una prueba de por sí, una que le termina por llevar a un aprendizaje de cosas que hasta ahora no había realizado y que le llevaran a mejorar como héroe.

5.3.8 LA ODISEA/EL CALVARIO

Con la información de los criminales, Peter va directamente a buscar detenerlos en un ferry aunque esto se convierte posteriormente en su momento de climax.

Durante este momento el personaje pasa por esta odisea al enfrentarse a una situación que sale por completo de sus manos, tanto al no tener los conocimientos, ni tampoco la experiencia para enfrentar un problema de esa magnitud.

El cambio en el personaje se realiza cuando a pesar de los intentos que realiza, estos no son suficientes para tener un resultado positivo, incluso, tienen que ocurrir fracasos en el proceso, siendo necesaria la participación de Ironman para poder controlar la situación.

5.3.9 LA RECOMPENSA

Una vez que ha tenido un fallo como héroe, Peter recibe un regaño por parte de su figura de mentor, aunque esta sea una escena difícil para el personaje, a final de

cuentas, esta situación se convierte en un aprendizaje, o por lo menos el inicio para esto.

Después de la conversación que tiene con su mentor, Tony Stark, Peter tiene un momento de reflexión a las palabras recibidas, algo que le permite tener un tiempo de meditación acerca de las acciones que ha realizado y principalmente, los errores, algo que lo lleva temporalmente a la idea de que lo mejor es apartarse de su labor como superhéroe.

5.3.10 EL CAMINO DE REGRESO

Peter ha pasado un tiempo con su vida de superhéroe de lado, solo enfocándose en su vida de persona común es hasta ver de cerca a su enemigo y estar en la situación en la que ambos conocen sus identidades secretas que él se da cuenta del peligro, no solo para él, sino también para la gente que lo rodea.

Su camino de regreso viene al darse cuenta de sus propias fortalezas en lugar de concentrarse en sus propios errores como antes lo había hecho, transforma el conocimiento que obtiene durante su recompensa. En lugar de cargar con sus errores descubre su fortaleza y que esta proviene de su interior, no de su traje o de algún otro método, encuentra su propia valía lo que le permite comenzar la persecución de su oponente, empezando con ello su propio camino de regreso.

5.3.11 LA RESURRECCIÓN

La resurrección viene después de su conflicto con el enemigo, una vez que lo ha vencido, la situación comienza a cambiar a su alrededor, por ello Peter tiene que adaptarse a esto, sufrir un cambio de acuerdo tanto a lo que ocurre como también a los conocimientos que ha adquirido durante su viaje. Su mejor amigo conoce su secreto, la gente de New York conoce más sobre Spider-Man, su mentor Tony Stark y su guardián Happy Hogan reconocen sus esfuerzos y tienen su atención, algo que difiere del comienzo.

Peter ya no es la misma persona que al inicio de su viaje, ha aprendido sobre si mismo, tanto como Peter Parker y también como Spider-Man, ha mejorado de ambos

lados de sus personalidades, el cambio es algo necesario ahora que ha llegado a esta etapa de su desarrollo.

5.3.12 EL RETORNO CON EL ELIXIR

Peter descubre la fortaleza en su interior, misma que no radica en su traje de superhéroe o en su mentor Tony Stark, esto se convierte en su elixir y después de su transformación le hace ver como sus poderes son necesarios para ayudar a la gente, a todo tipo de gente.

Con este elixir que es el conocimiento regresa a su mundo ordinario, donde tendrá otros viajes por delante, pero donde este elixir se mantendrá como algo importante dentro de su desarrollo.

5.4 DEL INICIO AL FIN

Representado como uno de los Spider-Man más jóvenes hasta ese momento, la transformación de esta versión de Peter Parker pasa por distintos puntos importantes, alguno de ellos dentro de sus propias películas y otros que se realizaron dentro de películas protagonizadas por otros superhéroes.

Su primera aparición se realizó dentro de la película Capitan America Civil War y su última aparición por el momento se realizó dentro de Spider-Man Far From Home: En el inicio, se presentó a Peter como un muchacho que llevaba unos cuantos meses como el héroe y aunque no se profundizo su historia de origen como en las otras versiones, si se hace uso de la narración para resumir lo ocurrido, en especial, la lección del tío Ben, todo poder con lleva a una gran responsabilidad.

En las películas donde no es protagonista, es un personaje secundario en medio de un casting de muchos superhéroes, pero ahí también tiene una participación y también, desarrollo dentro de su personaje, realizándose ahí su momento de héroe pleno además de su salto de fe. Lo que sucede con esta versión del personaje es que al ser parte de una trama mucho más amplia como es el mismo Marvel Cinematic Universe, en ocasiones tiene que quedar como secundario y esperar a que llegue a sus propias películas para poder atacar cabos y terminar con el desarrollo debido y seguir con el viaje que debe de realizar.

El desarrollo mostrado del personaje se dirige a la seguridad en sus propias habilidades, al principio, es solo un muchacho inseguro que apenas lleva un poco tiempo como héroe, pero es reclutado por Tony Stark, quien dentro del mundo en donde se lleva a cabo la narrativa es el héroe más grande e importante entre los que han aparecido y él, indirectamente se ofrece a convertirse en el mentor del joven, lo que hace que cambie por completo su vida. Esta relación se vuelve bastante importante y es una de los elementos de transformación que tiene el personaje, Stark le ayuda a poder convertirse en un héroe y conocer su capacidad para poder ayudar a las personas con sus habilidades y considerarse a si mismo como un héroe digno de llevar el legado del héroe que fue su mentor y poder formar su propia historia.

5.5 EL SALTO DE FE

Difiere de las secuencias de salto de fe de las otras versiones porque en esta no se muestra una escena de acción, solo es una conversación entre los personajes de Tony Stark y Peter Parker, el comienzo de la relación de ambos, mismo que también es usado para ser la presentación del personaje de Peter Parker.

En unos cuantos minutos por medio de imagen y narración se presenta al personaje de Peter Parker y también al de Spider-Man, se habla acerca de sus habilidades, indirectamente se muestra un poco de lo que puede hacer y más importante, se conocen los motivos por los que realiza esta situación de ser un superhéroe a pesar de que pueda ser algo complicado.

La secuencia esta totalmente enfocada en presentar al personaje y comenzar al desarrollo de la relación con Tony Stark, algo que se volvería una pieza bastante esencial dentro de la evolución del personaje en las distintas películas donde se presenta a Spider-Man.

En la construcción de la secuencia hay un uso constante de cortes encargados de marcar lo que hacen los dos personajes, mantener una conversación fluida entre ambos que también es representada dentro de la pantalla. No hay un cambio de POV dentro de la secuencia, es algo que se mantiene durante toda su extensión, una perspectiva de 3era persona (espectador) en la que hay un especial enfoque en

mostrar la cercanía entre ambos personajes, siendo normalmente planos cerrados que se enfocan en mostrar las reacciones faciales de los dos.

5.5.1 ESCENA 1: TIEMPO DE PRESENTACIÓN

Después de ser encontrado hablando con Tía May, Peter lleva a Stark a hablar en privado a su habitación, ambos tienen algunas palabras, las mismas que se encargan de servir como presentación para el personaje de Peter.

Mediante el uso de la cámara se presenta un tanto del entorno donde vive Peter, se muestra la tecnología que arregla y mediante los diálogos se presente un elemento importante de su personalidad, es alguien que tiene conocimientos para poder trabajar con esta tecnología, algo que mostraría que es parte de la creatividad e inventiva de Peter Parker, al él mismo encargarse de desarrollar su traje y objetos que ayudan a poder ocupar las habilidades como Spider-Man.

La escena hace énfasis en la interacción entre ambos personajes, primero en un *two-shot*, donde se muestran a ambos personajes y posteriormente hay un enfoque en mostrar a ambos en un campo/contra campo en donde se muestra la conversación entre ambos.

Solamente hay un plano sonoro, uno predominante de los diálogos de los personajes, no hay una música que sirva como acompañamiento, solamente están presente la plática que se tiene y nada más, algo que se encarga de mantener por encima de todo la importancia de la conversación entre ambos personajes.

5.5.2 ESCENA 2: EL CHICO ARÁCNIDO

Después de la presentación entre ambos personajes, Tony Stark decide ser directo con el muchacho y dejarle claro que no fue ahí por una beca sino porque sabe acerca de su identidad secreta como Spider-Man, algo que le muestra con su teléfono, posteriormente, la plática se centra acerca de su identidad.

Es una escena bastante centrada en mostrar de forma visual a Spider-Man sin ser mostrado de manera directa, se puede ver un poco en las imágenes que enseña Stark mediante la proyección de su celular y también, posteriormente se ve el traje enrollado colgado por una cuerda, cuando se saca del escondite en donde Peter lo

tiene. De este modo se tiene presente a ambas identidades y también, se pueden presentar a las dos al mismo tiempo pero sin tener que recurrir a dividir la escena para tener una interacción con una u otra, se pueden ver los poderes y habilidades de Spider-Man y el traje sin necesidad de que el personaje este dentro de esta identidad.

La cámara se mantiene con planos cercanos (Medium Shot y Close Up) que se encargan de mostrar a los personajes y sus reacciones, con bastantes movimientos de cámara que siguen las acciones de ambos, principalmente de Tony, quien es el que se encuentra en mayor movimiento dentro de la acción y es el foco durante un momento de la escena cuando saca el traje de su escondite. El montaje se realiza con cortes constantes que mantienen la idea de mostrar la conversación entre ambos personajes con un campo/contra campo de ellos que se encarga de mantener la dinámica de la plática.

La escena comienza con solamente los diálogos pero posteriormente es introducida una pieza musical en un tercer plano que dura hasta que Tony descubre el traje de Spider-Man, después de eso, hace una pausa para continuar unos segundos después. La música se encarga de seguir las acciones de Tony Stark, comienza cuando el empieza a hablar sobre lo maravilloso que le parece la identidad de Spider-Man, se pausa cuando el descubre el traje y comienza de nueva cuenta cuando él se acerca hacía Peter para afianzar que sabe acerca de su secreto. Esta pieza se encarga de ser acompañamiento en ningún momento pasando a ser algo más que eso.

5.5.3 ESCENA 3: LOS PODERES

Después de hablar acerca de la identidad secreta de Peter Parker la plática se va en torno a los poderes que tiene, siendo primero el uso de telarañas que son creadas por el propio Peter, luego se habla sobre el como trepa paredes y por último, Peter habla acerca de que cuando paso todo lo que le trajo esos poderes, sus sentidos cambiaron.

Continua habiendo un especial enfoque en mostrar la relación e interacción entre ambos personajes manteniéndose un campo/contra campo, todo ello con planos

bastantes cortos. Junto a esto, hay escasos movimientos de cámara, solamente los necesarios para poder seguir las acciones de los personajes mientras estos la realizan pero sin perderse el enfoque en ellos, en como es que reaccionan a las palabras del otro, algo que es notable cuando se hace un two shot en donde a pesar de encontrarse los personajes en planos distintos, se puede ver un tanto de las expresiones de Tony y posteriormente se hace un corte hecho exclusivamente para mostrar sus reacciones a las palabras de Peter.

A pesar de haber bastante pocos planos, movimientos de cámara y emplazamientos, el montaje esta formado por varios cortes, mismos que continúan mostrando la interacción de ambos personajes.

La pieza musical se detiene en el cambio entre la escena anterior y esta, quedando nuevamente el peso de la secuencia en lo visual, en el peso de las reacciones de los personajes y también en sus palabras, mismas que quedan completamente solas como el único plano sonoro que se hace presente dentro de esta escena.

5.5.4 ESCENA 4: ¿QUÉ TE SACA DE LA CAMA CADA MAÑANA?

Una vez que se ha presentado a Peter, su identidad secreta, sus poderes, Tony decide preguntar acerca de la razón por la que hace eso, algo que Peter se encarga de explicar de forma detallada, haciendo cierta referencia a perder a su tío Ben (pero sin mencionar esto directamente) como una de sus motivaciones, la de ayudar a las personas.

Continua el enfoque entre la dinámica de los dos personajes, en la conversación que tienen, por ello el montaje tiene una buena cantidad de cortes debido a que se hace el campo/contra campo entre los dos.

Se usan también planos cortos, pero los Close Up solamente aparecen una vez que la plática adquiere un tinte personal, la cámara se acerca más a los personajes cuando la conversación toca temas interno, la cámara se mueve a la par de como la conversación se profundiza.

La escena se centra completamente en los diálogos de ambos, en el aspecto narrativo, principalmente del lado de Peter, quien es quien tiene el control durante

esta escena, además de ser el foco de la mayoría de cortes y del diálogo, también la música ahora se encarga de seguirlo, algo distinto a lo que ocurrió unas escenas atrás en donde la pieza musical se encargaba de seguir a las acciones de Tony, en este caso, la música sigue a Peter, comenzando en un tercer plano cuando el empieza a explicar las razones por las que sigue con esa vida de superhéroe.

5.5.5 ESCENA 5: TE GUSTARÁ ALEMANIA

Ahora que ha escuchado todo lo que debe de escuchar, Tony decide que Peter puede ser útil para la misión que tiene en mente, misma que es la de capturar al fugitivo Winter Soldier en Alemania antes de que cree otro conflicto internacional que pueda provocar diferencias entre naciones.

La pieza musical continua desde la anterior escena, aún ubicada en un segundo plano por debajo de las voces de los personajes, realiza un cambio de una música solemne a ser una más activa una vez que se realiza la decisión de Peter de ir con Stark a Alemania, aunque esto es algo que solamente dura un par de segundos, yéndose el sonido antes de que acabe la escena para dar pie a un comentario gracioso con respecto a la situación.

Se continúan usando varios cortes para marcar el ir y venir de la conversación, la cual primero usa un Medium Shot para marcar como los personajes realizan cierto acercamiento y una vez que lo tienen, se concentra en mostrar Close Up de ambos durante esta conversación hasta que Stark se aparta, una vez que ocurre esto, la cámara hace lo mismo y muestra un plano más abierto en comparación de los mostrados con las escenas anteriores.

5.6 EL MOMENTO DEL HÉROE PLENO

Esta secuencia ocurre en la película de Avengers: Infinity War, en donde se hace la unión de todos los personajes que hasta ahora han sido presentados dentro del Marvel Cinematic Universe.

Esta se encarga de presentar a IronMan (Tony Stark) siguiendo a los enemigos a su nave pues estos han secuestrado a Dr. Strange, además, Spider-Man se encuentra

también en el mismo lugar al haberse colgado de una parte de la nave cuando esta abandonó tierra.

Una de las partes importantes de la secuencia viene cuando para ayudar a Spider-Man, Stark activa una armadura hecha para él y que pueda poder sobrevivir en el espacio. Más que ser un elemento hecho para solucionar un problema del momento, este en realidad es un paso más dentro del desarrollo del personaje y por igual, un avance entre la relación entre Stark y Peter.

En la película Spider-Man: Homecoming una de las principales líneas narrativas es la constante prueba de Stark a Peter acerca de si esta preparado para ser un héroe (por lo menos uno siguiendo sus estándares personales), todo esto usando el traje de Spider-Man que el desarrollo como una especie de recompensa que Peter se tenía que ganar, siendo al final algo que el deja de lado para ser un héroe desde su propio punto de vista usando el traje que el mismo se uso. Esta escena se encarga de mostrar la evolución en la relación, principalmente, en el punto de vista de parte de Stark, quien al entregarle el traje ha aceptado que Peter puede ser un héroe, esto basándose en las cualidades que hasta ahora le ha visto, teniendo en cuenta sus acciones de últimos tiempos.

La escena en la que Peter recibe el traje es una de las más extensas y además, mediante la imagen de forma detallada, algo que muestra la importancia de ese momento, tanto dentro de la secuencia como también, dentro de la misma trama de la película al ser un punto importante para ambos personajes.

5.6.1 ESCENA 1: EL CONFLICTO

Después de pelear con los hombres de Thanos, Tony decide seguir la nave que tiene capturado a Dr. Strange y en donde también se encuentra Spider-Man, al ver la situación, decide activar una de las armaduras que tenía preparada para ayudar a Spider-Man.

Esta escena se encarga de mostrar el conflicto y la profundidad de este, primero, muestra como Stark tiene que llegar a la situación después de esto, se muestra la situación en la cual se encuentra Spider-Man al estar colgado de la nave la misma

que ya esta a punto de elevarse al espacio, por otra parte, muestra como se tiene capturado a Dr. Strange y por último, se ve como se libera a la armadura que Stark tiene preparada, de este modo, se muestran los distintos elementos que tendrán importancia en las próximas escenas.

Se usan planos sumamente abiertos (Long Shot y Extreme Long Shot) para mostrar la magnitud de la situación, sea para mostrar como la nave esta elevándose para llegar al espacio, como Spider-Man esta apenas colgado de uno de los costados o como Dr.Strange es llevado a la profundidad de la nave. Los planos cortos se encargan de mostrar los detalles de las maquinas que disparan la armadura al espacio y mostrar también a Stark dentro del casco de la armadura de Spider-Man.

Una pieza musical hace acto de presencia durante la duración de la escena, manteniéndose siempre como un acompañamiento en un tercer plano, justo por debajo de los diálogos y de los sonidos que se realizan.

5.6.2 ESCENA 2: HUELE COMO AUTO NUEVO AQUÍ ADENTRO

Debido a la altura que ya tiene la nave, Peter se esta quedando sin aire, Stark le sugiere que se deje caer y él le atrapara pero Peter termina por soltarse antes de eso, antes de que pudiera llegar a más, la armadura que Tony pidió llega y protege a Peter de la caída, aunque Stark tiene otro planes, mandándolo de vuelta a casa, o es lo que el piensa que ha ocurrido.

Esta escena tiene mucho de todo, planos, emplazamientos, movimientos, todo ello manteniendo el POV de ser un espectador. Primero que nada maneja los tres tipos de planos, abiertos (Full Shot, Long Shot y Extreme Long Shot) medio (Medium Shot) y cerrados (Close Up, Big Close Up y Plano de Detalle) esto para enmarcar los distintos momentos de la acción. Cuando se debe de mostrar la magnitud de lo que ocurre se usan planos abiertos, cuando se debe de detallar en expresiones o sucesos que ocurren se usan los cerrados, los medios solamente aparecen del lado de Peter cuando esta hablando con Stark.

Hay una buena cantidad de cortes debido a que se muestra en detalle toda la acción que ocurre dentro de la escena, no hay un momento en que no hayan acciones y que están sean mostradas, se puede ver por completo como es que la armadura cubre a Peter y como este se logra recuperar antes de caer de la nave. Todo esto se hace gracias tanto a los cortes como también a los movimientos que hay de cámara que se encargan de seguir la acción sin que esto sea solamente corte tras corte para mostrar la acción, también los movimientos se encargan de hacer que la escena pueda tener cierta fluidez.

Contrario a la constante acción que se muestra, la música no tiene muchos cambios, solo se encuentra aún en un tercer plano por debajo de los diálogos y los sonidos, en un breve momento toma el primer plano cuando Peter se coloca la armadura por completo pero nuevamente vuelve a estar en un tercer plano donde se mantiene hasta que desaparecen al final de la escena.

5.6.3 ESCENA 3: LA LLAMADA INTERRUMPIDA

Stark logra adentrarse a la nave, después de hacerlo recibe la llamada de su prometida Pepper Potts, aunque esta dura brevemente debido a que esta es interrumpida.

Después de la acción ocurrida en la escena anterior, esta escena se enfoca en ser un paréntesis en donde la atención se encuentra centrada en Tony y en la conversación que tiene con Pepper mientras esta dentro de la nave. La cámara no realiza muchos movimientos o tiene demasiados planos, solamente se encarga de enfocarse en el personaje de Tony, con sus reacciones, además, la mayoría de estos movimientos o cambios en los planos se realizan en la primera parte, en donde se muestra como es que Tony entra dentro de la nave.

La cantidad de cortes del montaje disminuye de manera considerable en comparación a los de la escena anterior, notándose de mayor manera este paréntesis que se encarga de realizar en cuanto la acción, ahora habiendo tomas mucho más largas que se encargan de tener algunos movimientos para mostrar las acciones que tiene Tony y también mostrar el entorno en donde se encuentra, el interior de la nave, acercándose más a lo que buscaba al inicio, meterse ahí para poder salvar a Dr. Strange.

No hay música en la primera parte de la escena, pero cuando la conversación de Stark y Pepper se vuelve más sentimental, una pieza musical empieza para acentuar el peso dramático de la situación.

5.6.4 ESCENA 4: EL VIAJE

Una vez que se muestra como IronMan esta dentro de la nave, se muestra que su intento de hacer que Spider-Man regrese a casa fue fallido y él se encuentra aún en la situación, colgándose de una telaraña para mantenerse en la nave, entrando a esta por una puerta antes de que se comenzará el viaje al espacio.

En esta escena se enfoca en mostrar planos abiertos y solamente un medio, esto debido a que el principal enfoque es lo que ocurre con Spider-Man, los movimientos de cámara se realizan para mostrar como el personaje logra entrar dentro de la nave,

primero viéndose moviéndose la cámara para mostrar como el personaje está colgado de una parte y por último, como logra meterse por la puerta que tiene cerca para poder adentrarse tal como Stark.

Nuevamente hay pocos cortes en esta escena, solo estos aparecen cuando la acción tiene un salto importante, es decir, cuando Spider-Man se adentra a la nave, mayormente alternándose estos cortes largos con movimientos de cámara para mantener cierto dinamismo en la escena y no hacer de esta algo monótono.

La pieza musical comienza al iniciar esta nueva escena, pero se mantiene como las anteriores, en un tercer plano como acompañamiento a los sucesos que ocurren, no abandona este plano, solo continua en este hasta el final.

5.7 REPRESENTACIÓN DEL HÉROE

La representación del héroe no varía mucho entre versiones, tal como las anteriores, los elementos de cámara son bastante importantes y también se encuentran presentes, movimientos, emplazamientos, cortes, la imagen es un elemento importante también dentro de la muestra de como es representado el héroe. Los movimientos de cámara marcados son realizados cuando esta Spider-Man en pantalla o cuando el personaje hace usos de sus habilidades.

Una de las formas en las que se remarca en esta versión el modo en que se representa el héroe es por medio de la puesta en escena, principalmente de un elemento importante, el traje de Spider-Man. El traje no es solamente un elemento que viste el personaje, también sirve como una poderosa representación de la evolución que tiene el personaje como héroe.

Al inicio, cuando el personaje es solo un novato como héroe, tiene un traje sencillo, principalmente compuesto por ropa de calle adaptada, de esa manera se muestra la falta de experiencia y recursos que tiene el personaje, hace lo que esta en sus manos para continuar guardando su identidad. Con la llegada de Tony Stark como figura de mentor hay un cambio con su traje, esto también de la mano con la evolución que el personaje desarrollo, ahora es un héroe que tiene un mentor que se preocupa por él, además, este traje también va a ser el acompañamiento que tenga Peter durante un

período de cambio en donde descubre sus propias aptitudes, las que dependen de si mismo, no de las habilidades que el traje hecho por alguien más tiene.

Después de eso, viene el traje que es mostrado en Infinity War es un momento donde Peter ya tiene la aprobación de Stark como héroe, el mentor ya ha dado su bendición y aprobación, dándole ese nuevo traje como un obsequio de “graduación” una manera de mostrar que ya el personaje ha sufrido otro cambio, que mediante su viaje ha tenido un nuevo aprendizaje lo que lo lleva a estar en otro nivel en donde es merecido un nuevo cambio.

Por último, en Spider-Man Far From Home, hace uso de dos trajes, el primero de ellos, hecho para la infiltración, algo que va en relación con la persona con la que trabaja, Nick Fury, un espía, pero este traje es solamente algo temporal para ocultar su identidad (con la ironía total de que se trata de un traje para ocultar la identidad de Spider-Man, quien a su vez, es un traje para ocultar la identidad de Peter). Peter llega al momento en que él debe de diseñar su traje después de pasar por un proceso de cambio en donde descubre que es un héroe apto y que su figura mentora, Tony Stark lo veía de ese modo.

El período de cambio a este último traje marca también un paralelo con esa misma figura de Tony Stark, ahora el aprendiz ha dejado la sombra de su mentor y se encarga de formar su propio camino, incluso aunque esto lo haga al evocar lo que esa figura de aprendizaje vivió durante su tiempo.

5.8 CONCLUSIONES

Tal como en las anteriores versiones hay relaciones importantes que predominan, en esta versión que comprende del 2016 al 2019 existe la relación entre Peter Parker y Tony Stark.

En un inicio la relación de ambos es solamente de aliados, pero lentamente hay cambios en donde la transformación se realiza para que ambos tengan una relación como mentor y aprendiz, algo en lo que poco a poco se profundiza realizándose algunos cambios que son mostrados en las distintas películas en donde hay interacciones entre ambos.

Esta relación entre ambos personajes es una relación simbiótica en donde los dos personajes se nutren mutuamente de un modo en que se ayudan a su crecimiento personal, no solamente en aquel dirigido hacía el lado heroico de ambos. En las películas centradas a Spider-Man se puede ver la evolución que existe en la relación, en la primera de ellas, la aprobación que Peter recibe por parte de Stark y en la segunda, como Peter tiene que afrontar la muerte de esta figura de mentor y como debe de trabajar para poder ganar seguridad en si mismo, aceptando con ello la visión que su mentor tuvo acerca de él y lo que podía alcanzar con sus capacidades.

El salto de fe y el momento del héroe pleno muestran esta evolución entre la relación de ambos personajes, en primera instancia, como ambos se conocen, siendo el foco de la escena la interacción entre ambos, desde el inicio hay un interés por parte de Stark para ayudar a que el personaje de Peter pueda mejorar en sus capacidades como héroe y de este modo, pueda sacar el potencial que ve en el muchacho.

La secuencia del momento del héroe pleno muestra el instante en que Stark entrega su aprobación a Peter, no solo se trata de un momento en donde decide ayudar al muchacho al darle a esa armadura, es una manera de mostrar que lo considera un héroe y que ha podido cumplir con la idea que él tiene, sirviendo como una manera de darle una bendición para continuar con su labor de héroe, siendo posteriormente, esta armadura el último “regalo” dado por parte del mentor a su joven aprendiz.

WHAT'S UP DANGER

6.1 ¿QUIÉN ES MILES MORALES?

Durante el auge del Marvel Cinematic Universe, apareció *Into The Spider-Verse*, una película animada producida por Sony. El protagonista de la película cambia con respecto a las versiones previas que fueron mostradas dentro del cine, Peter Parker dejaba de ocupar el puesto de protagonista, cambia a convertirse en la figura de mentor para el nuevo héroe, un joven afroamericano llamado Miles Morales. Morales fue presentado como Spider-Man años atrás en los comics como parte del universo *Ultimate* y esta era su primera presentación como el protagonista, no como un personaje secundario.

Con la aparición de Miles Morales se hacen cambios en la dinámica, ahora nos presentan a alguien joven que debe de enfrentarse a un nuevo mundo, distinto al que había conocido, deja el barrio en donde ha crecido para estudiar en una escuela bastante exclusiva que lo pone en una posición distinta, lo adentra en un territorio desconocido donde le cuesta poder encajar y conocer su lugar. Hay diferencias con lo que anteriormente fue presentado durante las versiones anteriores de Spider-Man, pero hay algo que se mantiene, la estructura básica de la construcción de ese héroe en especial: un joven que es mordido por una araña que le da poderes, esto lo lleva a un mundo completamente distinto en donde tiene una desconexión con el mundo donde vivía, conoce la tragedia después del fallecimiento de una persona en un suceso al que está relacionado, este hecho lo lleva a tener un cambio en su mentalidad y hace que se transforme de un individuo hasta convertirse en un héroe.

La fórmula es la misma que los otros héroes pero tiene varios giros, entre ellas uno de los más importantes, no es el único Spider-Man que es presentado dentro de la historia. Into The Spider-Verse es una historia coral, donde varios personajes bajo el manto de Spider-Man se muestran como apoyo al protagonista, Miles Morales, uno de ellos, Peter Parker.

Miles Morales desde un comienzo tiene diferencias que le separan de los Peter Parker que hemos conocido hasta ahora, es un chico de secundaria que tiene la cercanía de tanto su padre como de su madre, además de contar con el apoyo de su tío Aaron. Dentro de la película es presentada la separación entre Aaron y el padre de Miles, algo que radica en la diferencia de caminos que ambos tomaron, respectivamente, uno es un criminal y el otro, un policía, algo que se muestra en la diferencia de opiniones entre ambos. La relación entre ambos es un elemento importante dentro del desarrollo de Myles, debido a esta separación existente entre estas figuras importantes en su vida, él vive con una duda de si seguir el camino de su padre o el camino de su tío, casi estando en un limbo en que no sabe cuál de estas voces seguir.

6.2 RED DE RELACIONES

6.2.1 MENTOR

Miles tiene varios mentores dentro de su viaje, pero tiene una separación entre estos, tiene un mentor directo y varios mentores indirectos, la separación entre ambos tipos de mentores radica en la manera en que le brindan aprendizajes al personaje principal.

El mentor directo que ocupa la vida de Miles es Peter Parker, él se encarga de darle conocimientos directos, es decir, cosas que aplica a su propia vida directamente, es quien lo enseña a usar sus poderes y quien al entender la situación que vive con su transformación a héroe le da consejos para poder estar en una mejor posición en donde pueda ser más fácil para él. Debido a la experiencia previa que ha tenido Peter al tener *viajes* similares a los que Miles esta por vivir puede hablar desde su propio conocimiento, de lo que ha vivido en carne propia.

Una de las situaciones que también destaca en la presencia de este mentor directo es el cambio que se da debido a la trama principal de la película, el cambio de dimensiones. Miles conoce al Peter Parker de su dimensión durante el encuentro con el mentor dentro de su viaje del héroe (ver número de: el encuentro con el mentor de Miles) pero él no es quien se encarga de ser su mentor en el futuro. Peter B. Parker es el mentor de Miles, una versión de otra dimensión del Peter que el chico conoció, alguien que ha vivido por experiencias dolorosas y quien ahora es un mentor renuente, alguien que acepta compartir su sabiduría pero a regañadientes, aunque al final lo termina haciendo y aprende de la experiencia misma para poder mejorar su propio ser, solucionando los conflictos internos que vive.

En cuanto a las figuras de mentores indirectos que tiene, estos son su padre y su tío Aaron, ambos se encargan de decirle palabras a Miles que posteriormente él podría ubicar dentro de los sucesos que ha vivido, es decir, no es un aprendizaje directo que tiene de parte de estos mentores. Las situaciones que ocurren en su vida posteriormente se encargan de darle importancia a esas palabras que obtuvo de su familia, pero no es algo que ellos hayan dicho con el objetivo de solucionar ese problema en específico que vive Miles.

Tanto Miles como su padre se encargan de darle conocimientos provenientes de sus experiencias y también de la posición en la que se encuentran en la vida, siendo esto algo que de cierta manera contrapone las palabras de ambos pues los dos se encuentran en una posición opuesta uno del otro. Es hasta el momento del salto de fe que Miles termina por asimilar las palabras de ambos para crear una amalgama y formar su propio camino.

6.2.2 LOS ALIADOS

Al comienzo del viaje, Miles se encuentra completamente solo en su viaje, pero poco a poco logra conseguir aliados que lo ayudan a poder realizar esta aventura, el primero de ellos es quien también sirve como su mentor, Peter B. Parker, posteriormente, se unen Gwen y los otros Spider-Man de distintas dimensiones.

El papel de ellos es las de ayudar al crecimiento de Miles, incluso aunque esto tenga que ser de un modo duro, llegando a cuestionar al protagonista si se encuentra listo para todo lo que va a tener que enfrentar si es que quiere llegar a concretar su misión.

Aunque no recibe aprendizajes más que de Peter B. Parker, el resto de sus aliados sirven para traer elementos que ayudaran a Miles a superar las pruebas que tiene por delante, las palabras que primero se encargan de desmotivar al héroe posteriormente son cosas que termina por hacer, mostrando también de ese modo que las pruebas que ha tenido por delante las ha podido llegar a superar.

En esta versión no hay una relación amorosa para el protagonista, solamente se encuentra el desarrollo de amistad que tiene con el personaje de Gwen con quien comienza con ciertos problemas debido la falta de control que tiene Miles en sus poderes al inicio. La situación acerca de una falta de romance no es algo que perjudique a la película, trae un elemento nuevo a la mesa que es un cambio en comparación con lo que anteriormente se había visto en las películas acerca del héroe.

A destacar también esta la participación de tía May como un aliado, en esta ocasión no solamente es alguien que se encarga de apoyar emocionalmente al personaje protagónico. Ahora la participación de May es un tanto más directa, conoce la vida de superhéroe que tenía su sobrino y por ello se vuelve participe de la situación, no es la amable viejecita, en esta ocasión es la encargada de dar un lugar para que los distintos Spider-Man se puedan juntar, llega a ser participe en una de las batallas y por último, se encarga de ser quien marque la predestinación que tiene Miles a convertirse en un héroe. Ella es la persona que ayuda a que el protagonista este preparado para la transformación del héroe, si vamos a la comparación con los héroes medievales, May es la persona que termina de vestir al héroe con su armadura, la persona que le da su espada y alista su caballo antes de que él vaya a la aventura.

6.2.3 LOS ENEMIGOS

En la película aparecen varios enemigos, Tombstone, Dra. Octopus, Green Goblin, Escorpión, estos aparecen más para poner un balance en la cantidad de enemigos y

héroes para que en el momento de la pelea cada uno tenga alguien con quien pelear. Entre ellos hay un par que destacan como los más importantes, Prowler y Kingpin.

Prowler es la identidad secreta de Aaron el tío de Miles, quien mantiene toda esta vida apartada de su familia, frente a su sobrino es el adulto relajado, tranquilo, quien no tiene un punto de vista liberal en comparación con el padre de Miles. Que exista esta diferencia hace que las atenciones del héroe sean dirigidas hacía Aaron, incluso al punto que llega a ser a la persona que busca en los momentos complicados.

Como Prowler es el hombre de confianza de Kingpin, la persona a la que manda para hacer el trabajo sucio, pero como Aaron es alguien que se dedica a la parte de su familia a la que aún tiene acceso, a su sobrino. La redención para Aaron llega al momento de su muerte cuando se encarga de darle su último aprendizaje a su sobrino.

Por último, Kingpin es el villano principal, una persona que busca corregir su propio error el mismo que le hizo perder a su familia, sin importar que sacrifique la vida de los ciudadanos civiles de New York, ha perdido por completo la brújula moral todo fuera para poder recuperar lo perdido.

De esta manera existe un paralelo entre Kingpin y Miles en el sentido que ambos son personas que han perdido a sus familias, por un lado, el villano ha perdido la brújula moral después de vivir la muerte de su familia, mientras el héroe lamenta y aprende de esta muerte para llevar a cabo su transformación. Ambos abordan el tema de la familia a su manera, Kingpin sacando la obsesión y por otro, Miles el aprendizaje y crecimiento que se puede obtener.

6.3 DEL INICIO AL FIN

Es la versión que tiene menos apariciones dentro de una película, pero no por eso su desarrollo es menor al que tienen los otros. El viaje del héroe que vive Miles Morales es mucho más definido que los otros Spider-Man, esto permite seguir de mejor manera la evolución que tiene el personaje durante su travesía.

Al inicio se ve a Miles en el mundo tradicional donde ha vivido toda su vida, ahí se encuentra cómodo, recibiendo la atención de la gente que le rodea, es cuando llega

a su nuevo colegio que todo cambia para él, deja de ser el centro de atención de las personas, es solo uno más dentro de un ambiente un tanto desconocido para él.

La desconexión que vive con el entorno en donde se encuentra hace que tenga que buscar ayuda para poder encontrar un método de poder adaptarse a ese lugar y eso lo hace al ir hacia donde su tío Aaron, alguien que de cierta forma puede sentir que también pudo haber pasado por lo mismo, debido a que él es testigo de la separación que existe entre sus dos grandes figuras de respeto, su padre y su tío. El acercamiento a su tío es lo que se encarga de llevarlo al lugar en donde recibe la mordida de la araña radioactiva, hecho que le lleva al mundo especial.

Después de esto viene la llegada de Peter Parker quien sirve de mentor, él tendrá la participación de ser un ancla emocional para el héroe, además de una fuente de sabiduría y también, sirve como un guardián del umbral, quien en su momento se encargara de bloquear el paso para que Miles no pueda regresar al mundo ordinario, no sin antes tener una lección que posteriormente le llevaría a su transformación para volverse un héroe, mismo camino que lo llevaría a la resurrección.

Miles empieza un viaje adentrándose a un mundo que no conoce, siendo esto muy parecido al inicio. Entra a un mundo nuevo donde se encuentra completamente perdido, incluso con la guía de su mentor, tiene que pasar por la vista de varias personas que no tienen tanta seguridad acerca de lo que puede hacer Miles y si esta capacitado para ser un héroe.

Esto se convierte en un peso que el personaje tiene que cargar durante un buen rato y posteriormente es un motivo de quiebre, algo que se encarga de también ser la motivación para la transformación que realiza.

Una vez que ha llegado a esta transformación hay un cambio por completo en Miles, ahora tiene seguridad de lo que hace, de lo que puede enfrentar, incluso llega el momento en donde se encarga de ser quien le da aprendizaje a quien hasta ahora había fungido como su mentor.

Después de su viaje Miles es una persona con un aprendizaje, tiene la seguridad de ser un buen héroe y sabe que sus acciones pueden ser algo bueno para la gente,

además de aprender la lección que casi todos los otros Spider-Man que conoció sabían, no importa las caídas, sino saberse levantar de ellas para continuar.

6.4 EL VIAJE

6.4.1 EL MUNDO ORDINARIO

La presentación del mundo ordinario de Miles se realiza después de la presentación de Peter Parker, de esta manera, se inicia con un personaje familiar para posteriormente presentar al nuevo personaje y el mundo que le rodea.

La presentación de Miles es algo breve y hay un énfasis en la relación que tiene con su familia, además de sus dotes artísticos. Se muestra por completo la separación entre lo que Miles conoce, lo que se vive dentro de su mundo ordinario, las diferencias entre su vida normal y la que tiene que enfrentar en un nuevo colegio. Primero se ve como Miles está totalmente cómodo en el ambiente en donde creció, tratando gente con normalidad, siendo la atención de ellos, pero en su colegio todo cambia por completo, estando principalmente solo.

Esta división es una parte de los problemas que golpean a Miles, esta desconexión con su mundo ordinario que provoca inseguridad acerca de lo que puede hacer en un futuro.

6.4.2 LA LLAMADA DE LA AVENTURA

Nuevamente la mordida de la araña se encarga de ser la llamada de la aventura, ser la motivación para que el personaje principal tenga un cambio en su vida, es quien le mueve a un mundo completamente diferente.

Con la llegada de estos poderes, todo el mundo de Miles cambia por completo, primero, tiene que pasar por un período de adaptación a ellos, de comprender que es lo que está pasando, algo que se dificulta al inicio y es parte del siguiente paso.

6.4.3 EL RECHAZO DE LA LLAMADA

Con el descubrimiento de sus poderes, Miles se da cuenta que no tiene control de ellos, ahora está en un nuevo panorama del cual no tiene control alguno, esto es algo que le hace mostrar temor y muchas dudas, en especial cuando la situación le lleva a tener problemas con otras personas además del entorno en donde vive.

Es hasta su encuentro con un comic de Spider-Man que logra entender la relación de sus nuevas habilidades y lo que se cuenta sobre el superhéroe, esto hace que Miles sepa que debe de hacer algo para solucionar esto, buscar el lugar en donde fue mordido por esa araña, quizá de ese modo tendría respuestas al respecto de sus poderes.

6.4.4 EL ENCUENTRO CON EL MENTOR

Cuando Miles se enfoca en buscar respuestas al ir al lugar en donde se encuentra con la araña, se topa con que la situación es más de lo que hubiera imaginado, ahí es donde tiene su encuentro con el mentor.

Miles se encuentra con Spider-Man quien lucha con algunos de sus oponentes, termina en el fuego cruzado y es ayudado por el superhéroe quien se da cuenta que tienen las mismas habilidades, a partir de eso, Peter Parker promete que le ayudará a Miles a poder controlar esas nuevas habilidades aunque esto no se termina por cumplir, o por lo menos no de la manera en la que este Peter esperaba.

6.4.5 LA TRAVESÍA POR EL PRIMER UMBRAL

Miles es testigo de la muerte de Spider-Man, pero también del peligro que hay ahora, del problema que Kingpin puede causar, a pesar de estar asustado, sabe que debe de hacer algo, para salvar a su familia y también cumplir la promesa que le hizo a Spider-Man.

A partir de ese momento Miles tiene que traspasar su mundo ordinario e ir a uno completamente distinto, uno en donde piensa que se encuentra solo, sin alguien que le pueda guiar o enseñar lo que ahora está pasando.

Con este cambio, abandona la vida que tuvo en algún momento, solo tiene a su familia como conexión entre el mundo ordinario y el mundo al que poco a poco se empieza a adentrar.

6.4.6 LA PRUEBA, LOS ALIADOS Y LOS ENEMIGOS

Con la llegada de Miles al mundo especial, ahí se encuentra con una nueva figura de mentor, Peter Parker de otra dimensión, con esto comienza su periodo de pruebas, siendo el primero, hacer uso de sus habilidades sin tener mucho control de ellas.

A partir de esta situación, se van presentando distintos aliados e igual, distintas pruebas, todas ellas relacionadas a si Miles es capaz de poder enfrentar esta nueva responsabilidad, el nuevo mundo en donde se encuentra donde debe de tomar el lugar de un Spider-Man.

Sus enemigos también son presentados a la par, existiendo un balance entre los aliados y los enemigos, siendo el principal de ellos Kingpin, aquel que frente a los ojos de Miles acabo con la vida del Spider-Man que el conoció.

6.4.7 LA APROXIMACIÓN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA

La aproximación se hace después del encuentro con sus aliados, durante este tiempo se vive un leve momento de preparación en donde todos son informados de la situación que ocurre a su alrededor y se presenta la misión que deben de realizar para poder volver a casa, en el caso de Miles, proteger su hogar.

Junto a esto, este período sirve como una especie de prueba para Miles, una que termina por fallar y causar distintas dudas en sus aliados, pero más importante, dentro del propio Miles, provocando inseguridad sobre si mismo y si es apto para cumplir con la misión tan importante que tiene por delante, algo que provoca que se tenga que alejar de sus aliados al sentir que solo es un obstáculo en lugar de una ayuda.

6.4.8 LA ODISEA/EL CALVARIO

Descubriendo que su tío Aaron es parte del grupo de enemigos, Miles regresa con su grupo de aliados donde tiene un enfrentamiento con los enemigos, entre ellos su propio tío, quien posteriormente es asesinado por Kingpin.

La muerte de Aaron es un punto de crisis dentro del desarrollo de Miles, sumado a eso, la falta de seguridad de el mismo provoca que sus aliados decidan mantenerlo apartado de la misión. Esto se convierte en un antes y después de la vida del personaje, un momento donde salen muchas dudas y temores, pero también, es la preparación para un cambio.

6.4.9 LA RECOMPENSA

En un período de dudas e inseguridades, Miles es recibe las palabras de su padre, una conversación que se encarga de hacer que pueda transformar su mente, tener un cambio después de todos los eventos que han ocurrido en últimos días.

Miles obtiene el apoyo de su padre y con eso logra también asimilar lo que ocurre en su vida, descubre que en sus manos tiene las posibilidades de hacer un cambio, de ayudar, de ser un ejemplo, de tener un camino. La recompensa de Miles es el conocimiento, es ir hacía adelante y prepararlo para un salto de fe.

6.4.10 EL CAMINO DE REGRESO

Después de llevar un cambio, Miles aparece para ayudar a sus compañeros quienes se encuentran en problemas, después de los momentos de inseguridad y dudas, ha dejado atrás esto para poder transformarse y convertirse en un héroe.

Antes de poder tener su regreso al hogar, debe de enfrentar a sus enemigos y debe de ayudar a sus aliados, debe de cumplir con la misión que han hecho.

6.4.11 LA RESURRECCIÓN

Con la batalla concluida y la misión cumplida, Miles tiene un momento de calma en donde puede hablar con su padre, solucionar cualquier conflicto ocurrido en el pasado, tener un momento donde pudiera recuperar la conexión que pudo perder con él.

Después de la batalla, él héroe puede tomarse un momento para recuperarse, tomar un respiro, asimilar bien los aprendizajes que ha tenido durante su aventura y poder prepararse para el siguiente viaje.

6.4.12 EL RETORNO CON EL ELIXIR

Miles puede regresar al mundo ordinario pero con algo completamente distinto a como antes, con un camino definido en lugar de tener un vacío como al comienzo, ha regresado pero con cambios en su interior, no es la misma persona que inicio el viaje, ahora ha tenido una transformación.

Tiene los conocimientos de su aventura, de las pruebas que ha vivido, el conocimiento de su propio valor y de la misión que ahora tiene es el elixir con el que ha regresado a ese mundo que no volverá a ser el mismo.

6.5 EL SALTO DE FE

Después de escuchar las palabras de su padre y el apoyo de este, Miles decide que debe de usar sus poderes para hacer algo bien, hacer un cambio, dejar de tener miedo de ellos o pensar que los otros Spider-Man terminarían por hacer las cosas, decide cambiar y para ello debe de hacer algo, un salto de fe.

Esta secuencia marca el momento del salto de fe como un ritual, como algo que debe realizar para poder realizar un cambio, para darse cuenta que se es merecedor de ser Spider-Man. Las distintas escenas muestran los nervios que tiene Miles, las dudas, los momentos con falta de confianza y donde pierde el control, pero gracias a las palabras de la gente cercana, su familia, May y Peter, logra recuperar la seguridad y decide hacer las cosas, con una decisión que no tenía antes.

Durante la secuencia se pueden ver sus habilidades, todo lo que le hace ser Spider-Man, algo que esta destacado por los movimientos y emplazamientos de cámara, los planos ayudan a acentuar la situación pero lo que verdaderamente ayuda son los dos elementos previos, sumado a esto, la música es una parte importantísima de la secuencia, ayuda a crear la tensión, da un paréntesis para poder admirar el cambio y por último, aumenta fuerza a los momentos dinámicos, el montaje no va de acuerdo a la música, pero si tiene variaciones que fueron hechas para la película que permiten que la música vaya de acuerdo al montaje.

Una cosa a destacar dentro de la secuencia es el constante uso de paralelismos con otros momentos de la película, algo que es usado a favor de mostrar la evolución que ha tenido el personaje dentro de la historia, no es algo forzado ni tampoco demasiado obvio, es algo que está ahí, sin necesidad de ser obligatorio de saber o que un personaje lo señale para que el espectador lo note.

6.5.1 ESCENA 1: TE TOMO BASTANTE TIEMPO

Miles esta nervioso y mientras espera al momento, recuerda lo que vivió hace unos minutos atrás al bajar al refugio subterráneo de Spider-Man donde es esperado por Tía May.

La escena primeramente usa un montaje no cronológico, dedicado a mostrar los distintos momentos previos que vive Miles para llegar al momento en donde se encuentra, a punto de tomar la decisión de dar el salto de fe.

Uno de los puntos principales de esta escena es la de mostrar como Miles se encuentra con tía May quien ya lo esperaba, algo que muestra un elemento de predestinación, ella ya sabía que Miles iba a llegar a ese lugar e iba a buscar cómo ayudar, como ser el héroe que veían en él a excepción de si mismo.

Hay una cantidad de cortes cortos que se encargan de mostrar como Miles va hacía ese lugar y se presenta frente a tía May, los movimientos de cámara son también bastante importantes pues con ellos se destacan los movimientos de Miles y también los cambios de lugares.

El montaje no cronológico ayuda a primero mostrar el estado de agitación de Miles y como poco a poco se va mostrando como es que llego a ese punto, en esta primera escena mostrándose su llegada al lugar donde ya esta siendo esperado y antes de terminar la escena, regresa de vuelta a donde se comenzó, con el rostro de Miles.

La música como parte importante de esta secuencia se mantiene presente en todo momento, solo baja a un segundo plano en el momento que se presentan sonidos importantes o diálogos de los personajes, después de eso, vuelve a un primer plano.

6.5.2 ESCENA 2: EL ASCENSO

Continúa con el recuerdo de como es que llegó al lugar, mostrándose como esta en el metro y sale de este, subiendo por entre los edificios, hasta llegar a un punto alto.

En esta escena hay un montaje cronológico en donde se muestra cómo se desplaza por la ciudad de Nueva York. No hay momentos especiales debido a que son cortes cortos, pero si destaca la imagen debido al movimiento que la cámara tiene. Es un

montaje con momentos breves y pocos cortes, siendo lo más importante el mostrar como el personaje va hacía arriba.

La cámara siempre realiza movimientos en ascenso, cuando Miles sale del metro, cuando se hace una toma de los edificios, cuando abre la puerta para salir al techo, todo se encarga de ir hacía arriba, algo que se encarga de mostrar también el cambio dentro del personaje, él va desde abajo y asciende hasta este momento en que habrá un cambio en su interior.

Esta escena sirve como una transición que se encarga de mostrar el paso del subterráneo con May a estar en lo más alto del edificio, algo que también se aprovecha para mostrar este ascenso en el personaje.

La música no hace un cambio en comparación con su comportamiento en la escena anterior, se mantiene en un primer plano hasta que viene el dialogo, en este caso, una voz en off que es uno de los diálogos del padre de Miles que fueron dichos con anterioridad, ahí la música baja a un segundo plano.

6.5.3 ESCENA 3: RESPIRA Y PREPARATE

Miles recapacita acerca de lo que ha vivido en los últimos minutos, además de recordar las palabras que obtuvo de su familia y de May, cosas que se repite a si mismo para poder generar esa confianza.

El montaje no cronológico se presenta de nueva cuenta en esta escena, primero mostrando los sucesos que ocurren con May, para luego enseñar el lugar en donde se encuentra Miles ya que desde antes solamente se mostraron Close Up de él pero nunca se mostró su posición o el lugar en donde se encuentra, ubicándose en lo más alto de un edificio.

La escena esta encargada de mostrar que Miles se encuentra preparado para este momento, primero, se hace un paralelo con una escena que ocurrió previamente cuando se ve reflejado en un cristal donde se guarda el traje de Spider-Man, en la escena previa, el rostro de Miles queda por debajo del rostro de Spider-Man, ahora, el rostro de ambos puede verse en el mismo nivel, algo que se encarga de mostrar esta evolución que realizó el personaje, anteriormente no estaba a la par de ser un

héroe, pero con los aprendizajes que ha tenido, ahora lo ha hecho, esta listo para convertirse en ese héroe y es algo que realiza durante esta escena.

Dentro de la escena se manejan los tres tipos de planos, pero principalmente son los cerrados los que predominan pues son estos los que muestran las expresiones de Miles, algo que es sumamente importante, encargándose de verse la duda que tiene en ese momento y como esta es disipada para mostrar confianza en lo que hace.

6.5.4 ESCENA 4: EL SALTO DE FE

Después de prepararse para ese momento, Miles recuerda las palabras que le dijo con anterioridad Peter acerca de realizar un salto de fe, algo con lo que sabría que es Spider-Man, el último empujón a esa transformación para convertirse en un héroe, sin más, Miles se lanza hacía el vacío.

Hay un cambio en el POV durante esta escena, mostrándose la mirada de Miles, la cual esta dirigida adelante hacia el vacío que puede ver desde esa posición alta, al mismo al que se va a lanzar para poder realizar ese ritual, ese salto de fe.

La escena al comienzo hace uso de planos cerrados para mostrar al personaje, alternando esto con el cambio de POV para enseñar que es lo que esta viendo cuando mueve la cabeza, además, se hace uso del Plano de Detalle para mostrar como al separarse, las manos de Miles terminan por romper el vidrio de la ventana. Este momento se encarga de hacer también un paralelo a una explicación de antes, en que Miles detalla que cuando esta tenso, su poder de adhesión a las paredes es bastante fuerte, algo que se muestra al romper el vidrio, mostrando con eso el estado mental que tiene el personaje al arrojarse al vacío.

Los movimientos de cámara son pocos y son exclusivamente hechos para mostrar la caída de Miles, tanto lo que realiza como también, el vacío al que se lanza, incluso, al final de la escena hay un momento en que la velocidad cambia con una cámara lenta.

La música es una parte importante porque realiza un cambio, va de acuerdo con la actividad en la escena, cuando se realiza el salto, se hace una pausa, no se detiene la canción, pero si se hace una separación entre la música, algo que solamente fue

realizado para la película, debido a que la versión original de la canción no realiza la misma pausa.

6.5.5 ESCENA 5: LA CAÍDA AL CIELO

Miles realiza el salto de fe y mientras cae, primero tiene movimientos sin control hasta que decide enfocarse, algo que le hace retomar el control y dirigirse aún hacía abajo, solo que ahora con una entera seguridad de sus acciones, de lo que debe hacer a continuación.

Mayormente dentro de esta escena hay uso de planos abiertos, siendo el primero uno muy importante. Se hace un Extreme Long Shot, pero hay un cambio, la imagen se encuentra volteada de manera vertical, en lugar de ver al personaje de Miles caer, se ve que asciende, algo que afianza lo presentado en la segunda escena, el cambio que realiza el personaje al ascender de lo que alguna vez fue, ha cambiado, ha subido desde su lugar previo.

Los emplazamientos de cámara también son bastante importantes, al haber tanto posiciones a Nivel, pero también hay momentos en que la cámara tiene una posición desde cenital y otras en nadir, es decir, se ve desde el punto encima del personaje y el punto debajo del personaje, esto se ocupa para mostrar sus acciones durante la caída, esa pérdida de control que tiene por un momento y como se llega a recuperar para cambiar posición, ayudando a su misma caída, acción que es apoyada por imágenes cortas que aparecen en la pantalla como paneles de un comic.

Cuando Miles empieza a recuperar la confianza y también el control de sus acciones, la música cambia, deja este momento de relajación que se presentó cuando se realizó el salto, ahora comienza nuevamente a tener una mayor fuerza, yendo esto a la par de las emociones que son representadas en la imagen.

6.5.6 ESCENA 6: TODO ENCAJA PERFECTAMENTE

Miles continua con la caída y recuerda lo que paso con May quien le regalo los disparadores de telarañas que ella misma hizo los cuales le quedan perfectamente a Miles. Regresando a la caída, Miles los usa para poder columpiarse por primera vez.

El montaje vuelve a ser no cronológico para hacer muestra de estos momentos que ocurrieron previamente y que son importantes para el desarrollo de la escena que ocurre, se muestra como se obtuvo un elemento y como se ocupa, además de la importancia de que Miles ocupe estos dispara telarañas, algo que termina por realizar su desarrollo, que lo ayuda a convertirse en Spider-Man.

Existe un cambio de POV, cuando Miles dispara las telarañas, es algo que se ve desde su propio mirar, haciendo una muestra de lo que pasa por ese momento, de la caída que lleva y como se trata de levantar de esta, algo que da paso a un plano cerrado que muestra sus expresiones posteriormente, se muestra un plano muy abierto en donde se ven como las telarañas han llegado a lo más alto del edificio, en tan solo unos segundos y con breves cortes, se hace el desarrollo de la escena, la preparación para el siguiente momento, la primera vez que Miles usa las telarañas para columpiarse, algo sumamente tradicional de Spider-Man.

Durante este breve instante descrito con anterioridad, la música baja por completo de intensidad, solo resuena en el fondo hasta que llega el momento en que Miles se mueve gracias a la telaraña, ahí hace un cambio de golpe a sonar con mayor intensidad, algo que va de acuerdo con el momento que se da en pantalla.

El color forma una parte importante dentro de esta escena, hasta ahora, los colores habían sido fríos y oscuros, pero cuando va en caída de este salto, se ve el fondo de la ciudad, en donde se encuentran los transeúntes y los autos, siendo esto marcado por un notable cambio entre ambos colores, una división entre el antes y el después.

6.5.7 ESCENA 7: SPIDER-MAN TOCA TIERRA

Después de columpiarse desde ese alto edificio, Miles baja a tierra y hace uso de sus poderes para poder desplazarse entre los vehículos de la ciudad, haciéndolo con bastante destreza y agilidad.

El color es algo destacable en esta escena, aunque en la anterior fue presentada la diferencia entre ambos escenarios, es hasta está en donde se puede ver por completo la separación, ahora son colores vibrantes que hacen un contraste con la vestimenta oscura que usa Miles.

Hay varios cortes en un montaje cronológico, pero como hay también varios cortes, hay algunas partes donde hay un espacio notable entre corte y corte, esto debido a que se muestra por completo como Miles se desplaza en las calles, esto es acompañado por movimientos de cámara mismos que siguen al personaje y agregan dinamismo a lo que ocurre.

La música es la parte importante de esta escena, anteriormente, había subido de intensidad y aquí es donde tiene una explosión ya que es lo que sobresale, hay pocos sonidos, mismos que quedan ahora relegados en un segundo plano mientras la música se mantiene en un primer plano, siendo parte del momento, siguiendo con el mismo dinamismo de lo que ocurre en la imagen.

Conforme Miles vuelve a ascender al finalizar la escena, el color también hace un cambio, vuelve a los tonos azules que se manejó con anterioridad, siendo esto una especie de separación entre la parte baja y alta de la ciudad, los lugares a los que ahora Miles tiene acceso con sus poderes.

6.5.8 ESCENA 8: ME GUSTAN LOS EDIFICIOS

Miles continua desplazándose por la ciudad, ahora que ha concluido con el salto de fe, debe de ir a donde se encuentran el resto de sus compañeros y ayudarlos a enfrentarse a Wilson Fisk.

Tal como la escena anterior, se muestra un montaje cronológico en donde la separación entre cortes varia, siendo en algunos momentos un tiempo corto y en otras un tiempo largo, esto basándose en lo que ocurre dentro de la pantalla, los cortes cortos son realizados para marcar el movimiento en vertical de Miles, mientras los largos son los que marcan el movimiento horizontal, este siendo más extenso y estilizado. Principalmente, la escena se centra en mostrar la agilidad que tiene ahora Miles, como se puede llegar a desplazar de esa manera sin problema, por techos de edificios, incluso por los muros de los edificios.

Los movimientos de cámara y los emplazamientos ayudan a mostrar esta agilidad, tanto al seguir las acciones de Miles para acentuar la velocidad de sus movimientos, como también la posición debajo de él para mostrar la agilidad de su salto.

En esta escena también se realiza un paralelo con una escena previa, cuando Miles descubre sus poderes, sube a lo alto de un edificio e intenta probar sus poderes saltando de un edificio a otro, sin poder hacerlo, ahora, cuando llega a ese mismo edificio, lo salta sin problema alguno, sin pensarlo dos veces o deteniéndose a preparar el salto, simplemente lo hace, no es la misma persona que antes.

La música baja a un segundo plano por unos segundos para darle prioridad al grito que realiza Miles cuando salta, pero es algo que no dura mucho, la canción continúa en primer plano y como pieza importante de la estructura de la escena y de la secuencia misma.

6.5.9 ESCENA 9: EL RESPIRO

Después de viajar por una buena distancia, Miles decide tomar un respiro, ya estando muy cerca del lugar al que debe llegar, ahora su respiración no es de nervios, es de agitación después de probarse a sí mismo que es Spider-Man.

Es una escena sumamente breve que concluye con la secuencia y que marca que Miles está cerca del lugar a donde debía llegar en donde se encuentra Peter y el grupo de otros héroes, pero en esta se puede ver el cambio en el personaje de Miles.

Más que tener una enorme construcción como toda la secuencia, con solamente un Medium Shot se puede ver la expresión de Miles y como este es completamente diferente a la que tenía el comienzo, haciéndose también un paralelo entre el comienzo y el final de la secuencia, los nervios del comienzo y la relajación del final.

La música también tiene una acentuación encargada de marcar el final, acabando a la par de cuando se ve la respiración agitada de Miles bajando de golpe como si realizase un gran final, algo que está hecho para recibir los aplausos de la gente como una obra de teatro, todo después de la realización de un esfuerzo grande de los actores.

En lo último de la escena/secuencia, se muestra como se agrega otra historietita al bocado de historias que fueron presentadas con anterioridad con los otros héroes que fueron presentados, en esta ocasión es la de Miles Morales, porque con esta secuencia, vimos su cambio, la transformación a un héroe, todo por un salto de fe.

6.6 EL MOMENTO DEL HÉROE PLENO

La secuencia aparece casi al concluir la película, después de que la máquina que crea portales dimensionales se activa, esta pierde el control y amenaza con destruir New York, después de ayudar a que el resto de héroes pueda regresar a su dimensión de origen, Miles queda solo para enfrentar a Wilson Fisk y apagar la máquina de una vez por todas antes de que pase algo malo.

En esta secuencia se muestra a Miles después de haber pasado por su salto de fe recientemente y también, después de quedarse solo, esto hace que tenga que exigirse hasta el límite de sus habilidades para poder tanto vencer a Fisk, como también llegar a apagar la máquina.

Se muestra como sus habilidades han mejorado al hacer uso de sus telarañas tanto para escapar, si no también para atacar, lanzando objetos como un auto o también usándolas para moverse a gran velocidad para pelear contra Fisk. También se muestra como la mentalidad del personaje ha cambiado, primero al enfrentarse por su propia cuenta a su enemigo, algo que hasta ese momento había evitado, siempre poniendo a Peter a hacer las cosas que a él le correspondían y también, muestra esto al tener un momento de recuperación durante su pelea con Fisk, al recordar a su familia, tanto la pelea que debe de hacer por ellos como también, lo que ha aprendido hasta ahora durante su viaje.

Es una escena con acción en todo momento aunque en ocasiones hace algunas pausas para poder destacar situaciones narrativas, tales como la perdida de la familia de Fisk o también la evolución que ha tenido Miles y la fortaleza que viene a partir de recordar que debe de ayudar a su familia.

La música es también importante, porque no hay momento alguno en que no haya música, puede haber algunos en que esta baje, pero siempre se encuentra presente y se transforma para poder seguir con lo que ocurra en la pantalla, acompañando todo esto y sirviendo como una acentuación en también algunos momentos donde sea necesario.

6.6.1 ESCENA 1: EL INICIO DE LA PELEA

Miles solamente tiene un obstáculo antes de llegar a desactivar la maquina, este se trata de Wilson Fisk, el causante de todo ese problema, el inicio de su enfrentamiento se realiza sobre uno de los edificios que fueron apareciendo. Dándose cuenta que su objetivo no es la pelea con Fisk, Miles decide evitar la pelea y enfocarse en la máquina que debe apagar.

Una escena cuyo montaje cronológico pone la guía para el resto de la secuencia, además de ello, hay una gran cantidad de cortes, algo que va en aumento en las siguientes escenas, por lo menos en esta se pueden contar 19 cortes, mismos que empiezan a marcar el ritmo de la acción que realizan los dos personajes. Los cortes están hechos para mostrar a los dos personajes y el enfrentamiento entre ambos, sus acciones, la distancia entre ambos, elementos que son importantes de marcar en especial cuando los dos personajes inician el conflicto y tienen el choque inicial.

Los movimientos de cámara están hechos para seguir a los personajes en sus acciones y principalmente, ubicarse de una manera en que se puedan ver sus expresiones, siempre los movimientos de cámara van de la acción al rostro del personaje. También se puede ver como estos movimientos sirven para poder mostrar como los personajes escapan de alguna situación, principalmente del lado de Miles que tiene que evitar los ataques de Fisk, primero al usar su fuerza y posteriormente con un arma de fuego, los movimientos también son vistos cuando se marca el escape de Miles de la situación al usar su telaraña para subir a el tren que pasa cerca de ambos.

La música y su intensidad se encarga de seguir los sucesos que ocurren entre los dos personajes, primero, cuando empieza la pelea entre Miles y Fisk, se encarga de construir la tensión, pero posteriormente, cuando Miles escapa, la música tiene un cambio de ritmo, a algo más dirigido hacia la acción.

6.6.2 ESCENA 2: LA FAMILIA PÉRDIDA

Miles piensa que se encuentra a salvo en el metro al que sube, pero es atacado desde dentro por Wilson Fisk con quien tiene un enfrentamiento hasta que la

aparición de su familia de otra dimensión le hace perder la concentración y permite que Miles pueda volver a escapar, centrándose en la máquina que debe detener.

Esta escena se centra en el personaje de Wilson Fisk, primeramente, la mayoría de cortes se centran en él, la mayoría de ocasiones en que la cámara esta puesta en él se realizan planos cerrados que se encargan de mostrar sus expresiones. A esto se suma que hay un cambio en el POV, observándose la situación desde la mirada de Fisk, en lugar de mantenerse con la vista de espectador que hasta ahora se había visto en la escena.

Los elementos narrativos que ocurren también se inclinan hacia Fisk, al ser el encuentro con distintas versiones alternas de su familia, todos ellos teniendo la misma reacción de verlo con desdén por sus acciones, Esto también sirve como un paralelo de lo que se mostró previamente en un flashback, en donde ocurría lo mismo y esto posteriormente fue la causa del fallecimiento de ambos y el motivo de la obsesión de Fisk de poder visitar otras dimensiones para poder recuperar a su familia.

Los colores también cambian en esta escena al dejar de lado los colores brillantes de la anterior y ahora alternar con tonalidades oscuras, mayormente negro, algo que ayuda a acrecentar la carga dramática de la escena.

Los movimientos de cámara mayormente se realizan para destacar las acciones y reacciones de Fisk a los sucesos que ocurren. En pocas ocasiones Miles es el objeto principal dentro del encuadre, al contrario de Fisk.

La música continúa presente en un tercer plano y realiza también un cambio conforme ocurren los elementos dramáticos de la escena al presentarse la familia de Fisk, una vez que termina esta parte, la pieza se mantiene de fondo, solo que ahora se encarga de agregar nuevamente tensión.

6.6.3 ESCENA 3: UNO CONTRA UNO

Miles regresa al techo del tren para intentar alcanzar la maquina pero nuevamente es detenido por Fisk quien ahora se encuentra enloquecido por la rabia de perder a su familia de nuevo. Mientras esto pasa, el padre de Miles llega a un lugar cercano de donde se desarrolla la pelea, lo que permita que pueda ver lo que ocurre.

Después de estar centrada la escena en Fisk, nuevamente se abre para que ambos personajes tengan su importancia en el desarrollo de esta escena. Lo principal es el enfrentamiento entre los dos personajes, algo que se hace en un choque constante entre ambos donde usan sus habilidades, por un lado, Miles su agilidad y por otro, Fisk usa su fuerza, algo que queda bastante bien marcado gracias a los distintos movimientos de cámara que se realizan, los cuales permiten que se pueda ver con lujo de detalle las acciones de ambos personajes durante su enfrentamiento.

También hay un breve instante en donde la escena se centra en la llegada del padre de Miles y como este se encuentra viendo la situación desde su lugar, sin poder hacer nada más que ser testigo de lo que ocurre entre ambos personajes delante suyo.

El color es también participe de la escena, al comenzar primero con tonalidades brillantes y conforme se desarrolla la pelea, los colores van cambiando a tonalidades mucho más oscuras hasta terminar en rojo y negro, casi sirviendo el uso de color como una especie de marca que señala la intensidad de la pelea.

Es primordialmente compuesta por planos abiertos, siendo solo los cerrados para mostrar las expresiones de Miles y los medios para mostrar las expresiones de su padre, el único momento en que un plano cerrado es ocupado para mostrar las expresiones de Fisk es cuando ambos van en caída, algo que alterna entre los dos personajes para enseñar sus reacciones a la caída.

La música se mantiene presente en todo momento, quedándose en un tercer plano por debajo de los diálogos y los sonidos, aun realizando cambios conforme se tocan ciertos elementos dentro del desarrollo de la escena, siendo participe de tanto la tensión como del dramatismo.

6.6.4 ESCENA 4: CERCA DE LA DERROTA

Miles ve cada vez más lejos la maquina que debe de apagar y sumado a eso, es avasallado por la descomunal fuerza de Fisk quien lo pone al borde de la derrota.

El enfoque de esta escena nuevamente es Fisk, nuevamente colocándose el POV de manera subjetiva en su visión mientras ataca a Miles, los movimientos de la cámara también predominantemente se realizan para marcar las acciones que realiza Fisk,

los ataques que hace contra Spider-Man y como lo ha terminado por dejar casi vencido. Los planos son normalmente abiertos y se cierran para mostrar tanto la derrota de Spider-Man como también la expresión de Fisk, cada vez más furioso y seguro de alcanzar la victoria.

Es importante también el uso de los emplazamientos de cámara, siendo usados el contrapicado para mostrar un tanto desde la posición en la que mira Miles (sin llegar a cambiar el POV a él) y el picado para mostrar la posición de poder en la que se encuentra Fisk al tener la superioridad en esa pelea. Mediante este uso del emplazamiento se pueda marcar de mayor modo el poderío que tiene Fisk en la situación y la superioridad que tiene ante Miles quien esta muy cerca de la derrota.

Con el golpe que da Fisk y el que lo deja a punto de vencer a Miles se marca también un momento de acentuación con la música agrega la tensión y cuando se realiza el sonido del golpe, baja a un tercer plano donde se queda de un modo casi funesto, algo que va de acuerdo con la situación que ocurre en la imagen al ser vencido el héroe y estar el villano cerca de su victoria.

6.6.5 ESCENA 5: LEVÁNTATE SPIDER-MAN

Cuando esta por ser vencido, Miles voltea a ver al lugar en donde se encuentra su padre y recuerda la razón por la que se enfrenta a Fisk, para ayudar a su familia y a la gente, esto le da una nueva fortaleza para volver a la pelea y poder, no solo vencer a su enemigo, también apagar la máquina que crea todo el conflicto.

De un modo parecido a la escena anterior, en esta ocasión todo se centra, solo que ahora en el personaje de Miles, el POV ahora se realiza desde su visión, en este caso, hacía el lugar en donde se encuentra su padre y la mayor parte del encuadre va hacía el, hacía sus acciones, tal como los movimientos de cámara, los que se encargan de seguir lo que hace, siendo ahora Fisk el que normalmente se muestra en los cortes breves.

Los planos cerrados son para mostrar el rostro de Miles, solamente en un par de ocasiones se usan para mostrar las expresiones de Fisk, mismas que ahora son contrarias a la confianza y enojo de la anterior, ahora se puede apreciar la derrota y

desesperación. Los planos abiertos se encargan de enseñar el modo en que Miles se levanta y como pelea, haciendo uso de una de las tácticas que le enseñó su tío Aaron para poder vencer a su enemigo.

La música abandona el sonido funesto una vez que Miles se empieza a levantar y adquiere un tinte heroico que va de acuerdo con lo que se ve en la pantalla cuando el héroe se comienza a levantar. Se hace una acentuación a una de las acciones de Miles, algo paralelo a como la música hizo lo mismo con Fisk en la escena anterior, en este caso, enmarcando la acción con la que Spider-Man va a obtener la ventaja misma que iba a convertirse en la acción de su victoria.

El color también tiene una importancia en esta escena, ahora encargándose de enmarcar la victoria de Miles, primero al marcarse un azul que sobresale de la tonalidad oscura que se mantenía desde escenas anteriores y cuando la máquina es anulada, se cambia a una mezcla de blanco y azul, disipándose por completo los colores oscuros, un modo de marcar el cambio en la secuencia, señalando con eso el final del conflicto.

6.6.6 ESCENA 6: ¡KABOOM!

Después de que Miles uso el cuerpo de Fisk para poder apagar la máquina que abría los portales dimensionales, se ve como todo comienza a volver a la normalidad hasta que la máquina termina por explotar.

Esta escena se encarga de mostrar como todo regresa a la normalidad haciendo uso de planos abiertos para mostrar los distintos lugares de tanto de la ciudad y también del lugar en donde se encuentra Miles, todo ello para servir como conclusión a la secuencia.

Alternadamente se muestra a Miles y su padre, tratando de colocarse en un lugar seguro para no ser succionados por la máquina mientras esta se encuentra apagándose y succionando todo lo que anteriormente hizo aparecer al activarse.

La música ahora trabaja en un primer plano, manteniendo la parte heroica de la escena anterior hasta llegar a la explosión de la máquina, sonido que se encarga de concluir con tanto la música como también con la secuencia.

6.7 REPRESENTACIÓN DEL HÉROE

Junto a los elementos de cámara que han sido usados también en otras versiones, el héroe es representado de varias maneras mediante la imagen y narración.

La primera se da mediante los paralelismos que existen de entre los momentos en que Miles apenas se encuentra en el proceso de aprender a ocupar sus poderes y cuando ya es un héroe. Uno de ellos viene en el momento que llega a la base de Spider-Man donde al ver uno de los trajes del héroe el reflejo muestra que la mirada de Miles aún no está a la par de la de los ojos en el traje. De esta manera simbólica se enseña que el personaje aún no se encuentra al nivel del héroe, algo que termina por cambiar mucho tiempo después cuando Miles se encuentra en el proceso de transformación durante su salto de fe, ahí es cuando nuevamente ve su reflejo al ver el traje del héroe y en esta ocasión ambos se encuentran en el mismo nivel.

Estos mismos paralelos se dan en otros momentos esenciales dentro del personaje, mostrando mediante la imagen como el personaje ha pasado por una transformación que lo ha hecho cambiar por completo.

Otro de los elementos de imagen que muestran la representación de héroe es algo que ocurre después de la muerte del Spider-Man que Miles conoció, el que se iba a convertir en su mentor. Después de saber la noticia, Miles abandona su casa para ver lo que ocurre en la ciudad alrededor de este suceso, compra un disfraz de Spider-Man (de una tienda atendida por Stan Lee, en uno de sus últimos cameos antes de su fallecimiento). Este disfraz lo usaría a partir de ese momento y hasta su momento de transformación a un héroe.

El traje sirve como también un elemento visual que muestra como Miles intenta aparentar ser un héroe pero no lo es aún, incluso aunque tenga los poderes, no llega a serlo, tiene que aún pasar por la transformación, misma que también trae conocimientos consigo. Abandona el disfraz una vez que llega el momento de su transformación, donde por fin ha obtenido el conocimiento para poder convertirse en héroe, en su salto de fe deja de lado su disfraz para ocupar el traje de Spider-Man, algo que también sirve para afianzar que Miles está listo para ser un héroe.

Una representación también se da al inicio, en el momento en que Miles se encuentra con Spider-Man la primera vez. Mediante la imagen se muestra como ambos tienen una reacción al encontrarse, del lado de Spider-Man se ven los colores tradicionales del héroe, rojo y azul, pero por parte de Miles se usa morado y verde, aunque esto cambia después de eso al rojo y azul como el héroe. Esto se debe a que los colores morado y verde hacen referencia a su tío Aaron, quien funge como villano que trabaja para Kingpin, con el cambio de colores se muestra como el camino que tiene Miles tiene un cambio, a partir de eso abandona el posible camino bajo la influencia de su tío para dirigirse a un camino distinto, uno forjado por sí mismo, en lugar de tener la participación de alguien que tiene un camino villanesco.

Por último, una de las partes más importantes de la película, el uso de cuadros, un elemento que emula a los mismos comics. Los cuadros también son una manera de representar la transformación de Miles, antes de la picadura de araña, visualmente no se ocupaban los cuadros, es hasta que es mordido por la araña radioactiva que estos aparecen, mostrando con eso la transformación en el mundo en donde vive Miles.

6.8 CONCLUSIONES

Con Spider-Man Into the Spideverse se hace un cambio en la fórmula que hasta ahora se había conocido en cuanto a películas de Spider-Man. Es una película animada en donde el protagonista no es Peter Parker, él se encuentra presente, sí, pero ahora toma la posición de mentor para un nuevo héroe, Miles Morales.

La animación ayuda a que se puedan tomar riesgos en cuanto a la imagen, haciendo uso de los cuadros para emular los comics y presentar distintos elementos que no podrían ser mostrados de una manera convencional. Estos elementos ayudan a subrayar algunas partes dentro de la acción.

La presentación de Peter como un mentor hace un cambio en la narrativa con respecto a las otras versiones del héroe, primero que nada, el protagonista ya no es el mismo, segundo, por única ocasión, el mentor sabe por completo acerca de lo que está pasando el personaje principal, ha vivido por cosas similares y de esa manera,

puede brindar su experiencia, ser un mentor para él de forma más directa que los otros que hasta ahora se han visto.

El protagonismo de Miles permite que haya un cambio fresco en cuanto a la construcción del personaje, a pesar de que tiene similitudes con los otros Spider-Man hay también diferencias bastante notables. La relación con sus padres y con su tío es algo distinto dentro de las películas, hasta ahora no se había explorado directamente esta relación, por lo menos, no del modo en que Into the Spideverse lo hace.

El camino por el que pasa Miles también es un cambio, normalmente la separación de tiempo en que el personaje obtiene sus poderes y en que tiene su transformación es bastante breve, pero en su caso gran parte de la película se lo pasa como Miles Morales, aprendiendo a convertirse en un héroe, su transformación solo se realiza antes de alcanzar al climax de la historia.

También, el salto de fe y el momento del héroe pleno es algo que vive muy cerca, contrario a las otras versiones en donde pasa bastante tiempo e incluso, lo realiza dentro de otra película, en este caso, el personaje de Miles logra tener un desarrollo rápido, tanto por la necesidad de ayudar a las personas que le importan como también, a los aprendizajes que había tenido antes.

Su salto de fe se convierte en una especie de epifanía en donde el personaje logra asimilar todo lo que ha aprendido hasta ahora, tanto las lecciones obtenidas al interactuar con su mentor y por igual, las palabras de su familia, un vínculo que es bastante importante dentro del desarrollo de Miles como persona y también como héroe.

El vínculo que une tanto el salto de fe como el momento del héroe pleno es su familia, por un lado, las palabras que ha recibido de su familia es lo que lo motiva a dar su salto de fe, pero posteriormente, en su momento de héroe pleno una parte de su familia se encuentra presente, la voz de su padre es lo que lo hace que reaccione antes de ser vencido además, la enseñanza de su tío Aaron es lo que usa para poder ganarle a Kingpin.

TODOS JUNTOS

Después de ver como se construyen estos personajes, queda marcar los puntos en común y también los que existen de diferentes entre ambos. Es importante saber estos elementos para poder saber los puntos que comprenden la construcción de estos héroes y de este modo identificar cuales son los elementos que crean personajes similares o personajes diferentes.

7.1 SIMILITUDES

Uno de los primeros puntos que tienen en cuanto a similitud es que en todas las versiones cinematográficas existe una estructura en común con varios puntos que se repiten en las distintas películas. Dicha estructura difiere de la que es mostrada en el Viaje del Héroe, es algo completamente exclusivo de las películas de Spider-Man, casi como una guía de cosas que debe de vivir este personaje para tener un apego al material original.

Los puntos en común permiten que haya un apego entre las distintas versiones, que se sienta como que son una misma historia que se desarrolla, solo que el personaje sufre cambios en cada una de las oportunidades en donde es presentado.

Esta estructura es conformada por los siguientes puntos:

- **El chico inexperto:** El protagonista es mostrado como alguien inexperto, sea con la relación con otras personas, con el mundo que le rodea, simplemente se le ve como alguien con inseguridades, un tanto relegado de lo que hay a su alrededor.

- **La mordida de la araña:** El momento importante que se encarga de criar un antes y después en la historia del personaje, desde aquí el protagonista adquiere sus poderes.
- **Prueba de los poderes:** Después de adquirir estos poderes, el protagonista tiene que pasar por un momento para probar sus poderes, acostumbrarse a ellos y de cierto modo, prepararse para cualquier cosa que tenga que llegar a hacer con estos.
- **La muerte de alguien cercano:** Cuando llega la muerte de alguien cercano al protagonista el mundo cambia por completo a partir de esto, deja de estar en un momento de duda acerca de que hacer acerca de sus poderes y viene la transformación que lo lleva a ocuparlos para hacer el bien.
- **La transformación a héroe:** Una vez que ha decidido usar sus poderes para una buena causa (siguiendo con esto su propio sistema moral) el protagonista se vuelve un héroe, toma la identidad de Spider-Man y se enfrenta a los villanos.
- **La lucha con el villano:** Después de convertirse en un héroe, el protagonista se encuentra con su enemigo, el villano, con quien tiene un enfrentamiento en donde los intereses de ambos son opuestos, terminando esto con la victoria del héroe.
- **El aprendizaje:** Similar al elixir del Viaje del Héroe, después de terminar con su batalla, el protagonista termina con un aprendizaje a partir de los sucesos que vivió, no es algo completamente definitivo dentro de su vida, es algo que puede llegar a tener un cambio a partir de otra aventura que viva.

Estos elementos se encuentran presentes en la mayoría de las películas a excepción de Spider-Man Homecoming debido a que no es una película de origen, eso sí, cuando se presenta a Peter Parker en Captain America: Civil War, mediante un dialogo, Peter muestra que ha experimentado la mayoría de estos pasos, a excepción de la lucha con el villano. De igual modo, en Spider-Man Homecoming vive por algo parecido a estos pasos, solo que adaptados a una situación en donde ya el personaje tiene los poderes, solo que en esta ocasión a lo que se debe adaptar es a los nuevos poderes.

Sumado a estos elementos se agrega el modo en que se representa la posición de héroe en las películas, la imagen es el elemento importante, la cámara se vuelve mucho más activa y participe de la situación cuando el personaje protagonista se encuentra como un héroe en diferencia de cuando se encuentra como civil donde la cámara no tiene tantos movimientos y normalmente esta estática o con una movilidad restringida.

De esta manera podemos marcar a la imagen como un recurso constante dentro de estas películas para mostrar al héroe y sus habilidades, algo que se repite y que en estas películas tiene un éxito al modo en que muestra a un personaje como Spider-Man.

7.2 DIFERENCIAS

Los personajes tienen una estructura como base, pero a partir de eso se hacen diferencias bastante notables, principalmente a partir de lo que viven dentro de sus viajes personales.

Todos los personajes tienen sucesos diferentes dentro de la transformación que viven en el Viaje del Héroe, uno de los principales puntos de separación proviene de un momento que ocurre en casi todas las películas pero que no siempre llega a significar lo mismo, me refiero a la mordedura de la araña radioactiva.

Solamente en la trilogía de Spider-Man y en Spider-Man Into the Spideverse la mordedura de la araña es el *Llamado de la Aventura*, el instante en que el protagonista comienza su transformación a héroe, pero en las otras películas, la mordedura de araña tiene otro momento de aparición. En *Amazing Spider-Man*, la mordedura de la araña es parte de la travesía del primer umbral, no es el momento donde inicia la transformación, pero si cuando abandona el mundo ordinario, en *Spider-Man Homecoming* no hay un momento así debido a que Peter ya tiene poderes.

Cada uno de sus personajes le da su propio significado a la estructura anteriormente indicada, con esto cada protagonista forma su propio camino y le da su propio

significado a los distintos elementos que vive durante su experiencia, incluso aunque estos puedan ser que se repitan dentro de las otras películas.

Ninguno de ellos es igual al otro, tienen motivaciones, problemas y aprendizajes completamente diferentes, los mismos que se encargan de crear la individualidad propia de cada personaje.

CONCLUSIONES GENERALES

Las películas de Spider-Man han tenido una estructura base desde la primera hasta la última y manteniendo el respecto por la fuente original, pero es gracias al Viaje del Héroe que los personajes principales tienen diferencias bastante notables entre ellos.

Cada uno de los personajes forja su propio camino con base en sus experiencias de vida, con sus personalidades y con los distintos aprendizajes que tienen durante su viaje personal, esto les permite ser diferentes a pesar de tener una estructura parecida. Cualquiera pudiera pensar que con tantas versiones existentes de Spider-Man, todas serían la misma película con otros actores interpretando a los personajes, pero cada una de ellas decide tomar un aspecto diferente del personaje, el Peter Parker de la trilogía de Spider-Man (2002-2007) no tiene los mismos problemas que el de Amazing-Spider-Man (2012-2014), incluso, en su viaje del héroe, estos dos personajes tienen un aprendizaje completamente distinto, uno descubre que como Spider-Man debe de apartarse de sus personas queridas para poderlas protegerlas, mientras el otro descubre que para poder tener tranquilidad, debe de estar junto a las personas que le importan, obteniendo fortaleza y aprendizajes de ellas.

Las diferencias se encargan de formar caminos diferentes, algo que emula también a los mitos heroicos antiguos. El Viaje del Héroe indica que hay una estructura básica que se repite en los héroes, pero esto no significa que todas sean las mismas, con base en todo lo que viven de su viaje, los héroes se vuelven distintos y esto es algo que se ha mantenido en la actualidad con los superhéroes.

De este modo se puede concluir que la hipótesis inicial es correcta, cada una de estas encarnaciones tiene su propia identidad, incluso teniendo la misma base en común. Como se ha dicho, el viaje del héroe tiene una gran importancia en la razón de estas diferencias, pero también, no se debe de olvidar de tanto el salto de fe como el momento del héroe pleno.

Ambos momentos en las distintas versiones de Spider-Man se muestran de una manera completamente distinta, el mensaje, la situación, el cambio no se repiten, cada uno de los personajes tiene su propio cambio, sus propias victorias del mismo modo que el viaje del héroe, siendo esto coherente con lo que ocurre con el Viaje del Héroe.

El héroe es construido a partir del viaje que vive, sin él, todos los héroes serían los mismos, tendrían las mismas motivaciones, no tendrían una transformación, simplemente carecerían de elementos que los hacen llamativos para el espectador y no existiría una relación entre ambos, lo que resultaría en una desconexión que a su vez se traduciría en una falta de interés por parte del espectador.

A su vez, el héroe es representado principalmente por medio de la cámara, creando con la imagen una diferencia entre la personalidad de persona civil y la identidad de superhéroe. Los emplazamientos de cámara, los movimientos y los planeos se encargan de marcar la separación entre ambas personalidades, hace que la presentación visual varíe y el espectador pueda saber de manera segura que tanto la parte heroica como la parte común del protagonista tiene su propia manera de ser mostrada. La diferencia en el modo en que el héroe es visto también tiene una parte de servir para tener un momento de relajación, no siempre se va a mantener el ritmo de la cámara que se tiene cuando el personaje está como héroe ni tampoco se mantendrá algo calmado como cuando se encuentra como un civil.

El punto de vista de la cámara tiene dos usos específicos, cuando la cámara es un espectador y cuando la cámara toma la posición del punto de vista del personaje. Cuando el punto de vista adquiere esta posición subjetiva la imagen se usa para poder hacer sentir al espectador este en los zapatos del superhéroe, le hace parte de su viaje haciendo que lo vea desde su propio punto de vista, esto permite que

haya una inmersión por parte del espectador en el momento, lo termine por sentir suyo, en lugar de solamente sentir que se ve a alguien hacerlo.

La puesta en escena, sonido, narrativa y montaje también son usados para poder mostrar la representación del héroe de una manera secundaria que no se muestra tanto como la imagen. En ocasiones se muestra al héroe en la puesta en escena, hay música especial que se encarga de marcar el momento heroico, la narrativa en ocasiones resalta algunos momentos heroicos con el uso de paralelos y por último, el montaje en ocasiones se encarga de exaltar al héroe y sus acciones. Estos elementos son importantes pero no son tan marcados en la presentación final como lo hace la imagen, el recurso más ocupado para mostrar la representación de un héroe.

Los héroes son representados por la imagen y son contruidos gracias al viaje del héroe y el salto de fe. Con la representación podemos ver como el personaje usa sus poderes, nos hace imaginarnos como sería estar en su lugar, hacer las acciones como las suyas. El Viaje del Héroe nos permite ver como el héroe se desarrolla de forma individual, como lleva a una transformación en donde el salto de fe es el momento específico en donde la personalidad de héroe sobresale con el cambio a convertirse en un superhéroe, todo fuera para mostrar sus capacidades.

Mediante el viaje del héroe podemos ver los problemas del héroe, sus motivaciones, sus errores y sus aprendizajes, de este modo se puede apreciar como un personaje con quien se puede relacionar hasta crear una relación. El viaje del héroe permite ver el lado humano de los personajes, mostrándolos en sus momentos de peligro, de dolor, de tristeza y felicidad, emociones humanas que permiten una vinculación y hacer sentir que todas las personas también pueden ser un héroe, pasando por el mismo viaje y el mismo proceso de transformación que los héroes lo han hecho.

BIBLIOGRAFIA

Campbell Joseph. (1998). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.

Cuellar María, José Rafael Pérez Balen. (2017). *¡Bang!: El goce en el cine de acción*. Colombia: Editorial Tadeo Lozano.

Erreguerena María Josefa. (2006) *Los superhéroes; la lucha moderna entre el bien y el mal en el cine hollywoodense*. México: Instituto Politécnico Nacional.

García Ma. Ángeles y Gómez Aguilar Antonio. (2015) *La esencia de la imagen*. En *La imagen cinematográfica: manual de análisis aplicado*. (pp.13-29) Madrid, España: Ediciones Síntesis.

García Jiménez, Jesús. (1993). *Narrativa Audiovisual*. España: Grupo Anaya Comercial.

Gaudreault André, Jost Francois. (1995) *El relato cinematográfico: Ciencia y narratología*. España: Paidós.

Marcel Martin. (2013). *El montaje*. En *El lenguaje del cine* (pp.169-206). Barcelona, España: Ediciones Gedisa.

Vogler, Christopher. (1992). *El viaje del escritor: Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. España: Ediciones Robinbook.

Zavala, Lauro. (2003). *Elementos del discurso cinematográfico*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

Larson, Samuel. (2010). *Acerca de la música en el cine*. En *Pensar el sonido* (p.190). México: CUEC.

9.1 SITIOGRAFIA

Erreguerena María Josefa. (2007). *El poder y el cine: "Superman, el supersimbolismo del poder"*. Consultado el 20 de marzo de 2019, de <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n59/jerreguerena.html>

Mendoza Héctor. (2009). *BATMAN: El caballero de la noche, reflexiones sobre la ley a través del mito héroe*. Consultado el 15 de febrero de 2019, de <http://hectormendoza.blogspot.com/2009/10/batman-el-caballero-de-la-noche.html>

Windmills International Editions Inc. (2017). *Héroes o Protagonistas ¿Cuál es la diferencia?*. Consultado el 21 de febrero de 2019, de <http://windmillseditions.com/blog/heroes-o-protagonistas-cual-es-la-diferencia>

INSIDER. (2019). *How "Spider-Man: Into the Spider-Verse" was animated*. Consultado el 20 de enero de 2019 de https://www.youtube.com/watch?v=jEXUG_vN540

INSIDER. (2019) *Which "Spiderman" Movie is the Best*. Consultado el 20 de enero de 20019 de <https://www.youtube.com/watch?v=kjEKbepTymg>

9.2 FILMOGRAFIA

Mendel Barry, Mercer Sam, Shyamalan M. Night (productores) Shyamalan M. Night (director). (2000). *Unbreakable*. Estados Unidos: Touchstone Pictures.

Ziskin Laura, Bryce Ian (productores) Raimi Sam (director). (2002). *Spider-Man*. Estados Unidos: Sony Pictures.

Ziskin Laura, Arad Avi (productores) Raimi Sam (director). (2004). *Spider-Man 2*. Estados Unidos: Sony Pictures.

Ziskin Laura, Arad Avi, Curtis Grant (productores) Raimi Sam (director). (2007). *Spider-Man 3*. Estados Unidos: Sony Pictures.

Ziskin Laura, Arad Avi, Tolmach Matt (productores) Webb Marc (director). (2012). *The Amazing Spider-Man*. Estados Unidos: Sony Pictures.

Arad Avi, Tolmach Matt (productores) Webb Marc (director). (2014). *The Amazing Spider-Man 2*. Estados Unidos: Sony Pictures.

Fiege Kevin, Pascal Amy (productores) Watts Jon (director). (2017) *Spider-Man: Homecoming*. Estados Unidos: Sony Pictures.

Fiege Kevin, Pascal Amy (productores) Watts Jon (director). (2019) *Spider-Man: Far from home*. Estados Unidos: Sony Pictures.

Fiege Kevin (producer) Russo Anthony, Russo Joe (directores), (2016) *Captain America: Civil War*. Estados Unidos: Marvel Studios.

Fiege Kevin (producer) Russo Anthony, Russo Joe (directores), (2018) *Avengers: Infinity War*. Estados Unidos: Marvel Studios.

Fiege Kevin (producer) Russo Anthony, Russo Joe (directores), (2019) *Avengers: Endgame*. Estados Unidos: Marvel Studios.

Arad Avi, Miller Chris, Lord Phil, Pascal Amy, Steinberg Christina (productores), Persichetti Jr Robert, Ramsey Peter, Rothman Rodney (directores). (2018) *Spider-Man: Into the Spiderverse*. Estados Unidos: Sony Pictures Animation.