



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Unidad Xochimilco

**EL VIAJE DEL MENTOR: LA
BÚSQUEDA DEL NUEVO CAMINO**

TESIS

**PARA OBTENER EL GRADO DE LICENCIADO EN
COMUNICACIÓN SOCIAL**

PRESENTA:

MISRAIM ABDIEL SALAZAR ZARAGOZA

**ASESORES: DR. LAURO ZAVALA, MARINA LIBERMAN Y
CARLOS GÓMEZ**

CIUDAD DE MÉXICO, NOVIEMBRE DE 2019

Índice

1. Calentamiento (introducción).....	2
1.1 Objetivo.....	2
1.2 Hipótesis.....	2
1.3 Metodología.....	4
2. El entrenamiento (marco teórico).....	5
2.1 Análisis narrativo.....	5
2.2 Viaje del héroe.....	7
2.2.1 Los arquetipos.....	7
2.2.2 El héroe.....	8
2.2.3 El mentor.....	13
2.2.4 La sombra.....	16
2.2.5 Etapas del viaje.....	17
2.3 Arco de transformación.....	23
3. El viaje del héroe (análisis).....	25
3.1 Primer viaje del héroe.....	25
3.2 Segundo viaje del héroe.....	35
4. La transformación (antecedentes del mentor).....	47
4.1 Rocky V.....	47
4.2 Rocky Balboa (VI).....	50
5. El viaje del mentor	53
5.1 El mundo ordinario.....	53
5.2 Encuentro con el pupilo.....	54
5.3 Llamado del pupilo.....	55
5.4 Rechazo a la llamada.....	57
5.5 Regreso al mundo especial.....	58
5.6 La odisea.....	60
5.7 El motivo.....	61
5.8 Arco de transformación.....	62
6. Conclusión.....	64
7. Bibliografía.....	66
8. filmografía.....	67

Calentamiento (introducción)

El viaje del héroe es un patrón narrativo propuesto por Joseph Campbell, desarrollado en su libro *El héroe de las mil caras*. Existen muchas coincidencias entre diversos mitos, pasajes religiosos, historias, leyendas y tradiciones alrededor del mundo. Campbell recopiló dichas coincidencias y los denominó monomito. Tiempo después Christopher Vogler, analista de guiones, extrapoló la teoría del monomito, creando así una estructura para guiones desarrollado en su libro, *El viaje del escritor*, el cual plantea doce pasos que debe seguir el protagonista a lo largo de una historia.

Este trabajo se desarrolla partiendo de los doce pasos del héroe, puntualizando e identificando cada etapa en el personaje de Rocky, a lo largo de seis películas. De igual manera el *viaje del mentor*, se analiza a partir de la primera película de Creed.

La propuesta del trabajo desarrolla un viaje enfocado en el mentor, ya que existen patrones en el personaje, observables en diversas historias. El *viaje del mentor* parte en paralelo al viaje del héroe, ya que el héroe debe iniciar su trayecto para que el mentor se sume y también comience su aventura.

El *viaje del mentor* consta de siete etapas, las cuales se desarrollan a partir de los doce pasos que propone Vogler, con el fin de ser lo más fiel a su propuesta, enfocada en la creación de guiones.

El revivir viejos personajes crea nostalgia, el *viaje del mentor* ofrece la estructura para crear historias en la cuales se puede revivir a un viejo héroe como un mentor, como es el caso de Rocky y Creed.

La idea del *viaje del mentor* surge a partir de la observación del modelo, ya que suele ser un personaje con el cual los espectadores pueden conectar y más aún si lo observaron como un héroe, muchas películas en la actualidad retoman historias de hace años y crean secuelas en las cuales el héroe ahora es mentor del protagonista del nuevo filme. Otro factor, es la importancia del arquetipo de mentor, ya que es el que le ofrece todos los conocimientos y las herramientas al héroe para que pueda continuar y concluir su aventura. El protagonista sin un mentor difícilmente puede iniciar y concluir una historia.

Objetivo

Identificar cada una de las etapas propuestas por Vogler en su libro *El viaje del escritor* en el personaje de Rocky, así como también determinar su transformación en mentor. De igual manera se verificará y se creará cada una de las etapas del *viaje del mentor* y se corroborará con el personaje de Rocky en la película de Creed.

Objetivos secundarios

- Indicar los cambios del personaje con base en el *arco de transformación* que propone Sánchez-Escalonilla.
- Identificar los cambios del personaje Rocky a partir de la primera película hasta su última aparición en Creed.
- Identificar en el personaje Rocky cada una de las etapas del viaje del héroe propuestos por Vogler.
- Crear y desarrollar el *viaje del mentor*, así como también cada una de las etapas que lo componen, verificándolas con el personaje Rocky en su etapa de mentor en el filme Creed.

Hipótesis

Así como existe un patrón narrativo del protagonista en las historias contadas en el mundo, también existe un patrón enfocado en las acciones que lleva a cabo el mentor en compañía del héroe, esto es observable en las secuelas de películas viejas, donde el héroe se transforma en mentor.

Al concluir el viaje del héroe, el protagonista puede transformarse en mentor y de igual manera, su historia se desarrolla en etapas que se pueden identificar en diversos relatos. Este hecho lleva por nombre, el *viaje del mentor*.

Para que exista un antes y un después del héroe, que se transforma en mentor, debe haber una evolución de la personalidad, dicha evolución surge a causa de la acción de la historia, la misma que dota de experiencia al héroe. Posteriormente se transformará en mentor y transmitirá la experiencia obtenida en su viaje, a *nuevos héroes*.

Metodología

La metodología a emplear será humanística, ya que se utilizará el análisis textual, al valerse de en uno de los cinco elementos formales, la narrativa. Desempeñando sus funciones entre las cuales se encuentra; el hacer uso de teorías e hipótesis, como *El viaje del escritor* de Vogler y *El arco de transformación* de Sánchez-Escalonilla, y de este modo evaluar los resultados.

El entrenamiento (marco teórico)

Este trabajo se basará en su mayoría en los doce pasos del héroe que menciona Christopher Vogler en su libro *El viaje del escritor*, en el habla de doce etapas que todo protagonista debe recorrer para convertirse en héroe. Se usará para retomar la historia de Rocky y como logra cumplir estas etapas. También es necesario analizar la narrativa de los filmes y así poner en práctica texto de Vogler.

Análisis narrativo

El libro de Jesús García Jiménez, *Narrativa audiovisual*, se centra en la narrativa que rodea una filme, el uso de este texto será de apoyo para el trabajo debido a que se desglosa en distintos enfoques, a su vez permite el análisis de la historia, para así segmentar los elementos del filme para estudiarlos y de ese modo dirigir dichos estudios a los doce pasos del héroe.

García Jiménez define la narrativa audiovisual con ocho significados diferentes:

1. Como primer significado menciona que la narrativa se basa en imágenes y sonidos para contar historias, que a su vez se ayuda de otros elementos que tengan un significado para crear una historia.
2. García Jiménez lo define también como toda acción involucrada en la narrativa misma.
3. La narrativa audiovisual tiene acepciones particulares, fílmica, televisiva, radiofónica video gráfica, entre otras. Que se centran en un sistema de símbolos para realizar textos narrativos, es decir, la narrativa audiovisual se enfoca en sistemas semióticos para la construcción de historias.
4. Estas mismas acepciones son el centro que han moldeado la narrativa a lo largo del tiempo.
5. El quinto significado que le da el autor García Jiménez a la narrativa se enfoca en el contenido de la historia, es decir lo que la historia cuenta.
6. También la narrativa se centra en todo un conjunto, algún periodo, autor, país o estilo.
7. En un estilo más audiovisual la narrativa audiovisual se orienta hacia el discurso, género, técnica o estilo de contar historias.

8. La narrativa audiovisual en la actualidad se emplea como una de las tres “tríada de universales”, las cuales son: lírica, narrativa y dramática.

Sin descartar ninguno de los significados anteriores, García Jiménez, contrapone los términos narratología y narrativa, que no replican el mismo significado. La narratología responde al análisis semiótico de la raíz lingüística sin dar razón a la poética y pragmática narrativa.

“La narrativa audiovisual como disciplina universitaria de segundo ciclo aspira a la construcción de un *corpus* de saberes teórico-pragmáticos que capacite a los alumnos a analizar con criterios científicos los textos narrativos audiovisuales y para construir sus propios relatos en condiciones de dar razón científica de sus decisiones” (García, 2003, p 15).

Con base en lo que menciona García Jiménez, en su apartado, *la analítica narrativa. Los modelos de análisis*, se realizará el trabajo con las herramientas adecuadas usando algunos de los modelos mencionados en su libro.

La perspectiva analítica, en rasgos generales, es la observación e identificación de unidades del proceso narrativo en textos audiovisuales, es decir que los relatos son textos que se pueden analizar con base a signos, que bien pueden ser estudiados.

García Jiménez define a los modelos narrativos como: “Una representación simplificada, física o abstracta, de algunos o de todos los aspectos activos de una realidad” (García, 2003, p. 30). El modelo narrativo cumple cuatro funciones importantes:

- a) Describe el fenómeno narrativo (modelo descriptivo);
- b) Hace predecible el sistema y el proceso (modelo predictivo);
- c) Configura un conjunto de normas y principios (modelo normativo);
- d) Se apoya en teorías e hipótesis y permite evaluar la eficiencia del resultado (modelo evaluatorio).

García Jiménez menciona algunos modelos a seguir para realizar el análisis narrativo, sin embargo el modelo a utilizar en este trabajo es el fenomenológico. Este es lo opuesto a estructural, es más bien la contemplación del hecho narrativo. El modelo muestra esencialmente dos ideas prioritarias; la totalidad y el contexto, el modelo requiere tener una

mentalidad abierta a no tener un orden al momento del análisis, pero sin dejar de lado el objetivo, también se caracteriza por permitir al analista una interpretación más intuitiva y personal. El análisis se centra en el seguimiento de los doce pasos del héroe de Vogler, el modelo fenomenológico permite enfocarse en dichas etapas.

Viaje del héroe

Las historias han existido desde siempre y las personas se han interesado por escucharlas, es por ello que se inició una búsqueda de un patrón para contarlas. El cine adoptó los doce pasos del héroe como una fórmula en la cual basan muchas de sus películas. Esta fórmula aplica sobre todo en filmes de ciencia ficción, corte fantástico o de aventuras, pero no aplica exclusivamente a estos géneros, realmente puede aplicarse incluso, a la vida ordinaria.

Los arquetipos.

Vogler menciona personajes que se repiten o se asemejan unos a otros, a lo largo de las historias.

“Tan pronto como nos adentramos en el mundo de los cuentos de hadas, las leyendas y los mitos, detectamos tipos de personajes recurrentes, así como una serie de relaciones que incesantemente se repiten: héroe que algo anhela, heraldos que los llaman a la aventura, sabios ancianos o ancianas que los dotan con poderes mágicos guardianes del umbral que parecen entorpecer al su periplo, viajeros cuya forma cambia y que trata de confundirlos y deslumbrarlos, siniestros villanos que persiguen su destrucción, tramposos y embaucadores que transgreden el estatus quo y optan por un cierto desahogo derivado de su comicidad” (Vogler, 2002, p. 60).

Vogler hace referencia al ensayista Carl G. Jung, debido a que nombra a estos patrones de personajes como arquetipos, con ello alude a modelos de personalidad que se repiten.

“La existencia de un inconsciente colectivo, de tenor similar al inconsciente individual de las personas. Los cuentos de hadas y los mitos son como sueños compartidos por toda la cultura, que emana del inconsciente colectivo. Los mismos tipos de personajes parecen originarse tanto en el plano individual como en el colectivo. Estos arquetipos prevalecen de manera sorprendentemente constante en todos los tiempos y todas las culturas, en los sueños y personalidades de los individuos

así como en los mitos que se han imaginado en el mundo entero” (Vogler, 2002, p. 60).

El trabajo se basa en la función del héroe y el mentor, es por ello que es necesario conocer los arquetipos de estos dos personajes.

D) Funciones de los arquetipos

Conocemos que los arquetipos son personajes que se repiten en diversas historias, pero Vogler transforma a los diferentes arquetipos en funciones que cumplirán un propósito en las historias.

“Si observamos el arquetipo desde esta vertiente, es decir, como un conjunto de funciones flexibles y no como unos tipos de personajes rígidos, sin duda aportaremos libertad al oficio de contar historias. Esta mirada explica cómo un personaje de una historia puede manifestar los rasgos de más de un arquetipo. Podemos interpretar los arquetipos como si se tratase de máscaras, caretas muy necesarias para que la historia progrese y que portan temporalmente los personajes” (Vogler, 2002, p. 61).

Sabiendo esto, podemos demostrar cómo es que los personajes pueden cumplir diferentes funciones, lo que aporta al trabajo una base importante, ya que la idea es observar como el héroe se transforma en mentor.

“Otro modo de interpretar los arquetipos clásicos consiste en considerarlos facetas de la personalidad del héroe (o del escritor). Los personajes restantes representan las posibilidades del héroe, para bien y para mal” (Vogler, 2002, p. 62).

Existen siete arquetipos que son los más utilizados para hacer historia, el trabajo se centra solo en tres de ellos: el héroe, el mentor y la sombra.

El héroe

Vogler define al héroe como: “Alguien capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás, como un pastor que se sacrifica para proteger y servir a su rebaño. En consecuencia, el significado de la palabra héroe está directamente emparentado con la idea del sacrificio personal” (Vogler, 2002, p. 65).

Cada uno de estos arquetipos tiene diversas funciones, Vogler menciona la psicológica, como también lo hace con la dramática, en específico, se desarrolla en muchos componentes, que facilita el entendimiento de las funciones.

I) Función psicológica

“En su vertiente psicológica, el arquetipo del héroe representa aquello que Freud denominó ego, en otras palabras, esa parte de la personalidad que se separa de la madre y se considera distinta del resto de los seres humanos. En última instancia, un héroe es aquél capaz de trascender los límites y las ilusiones del ego, si bien, en un principio, los héroes son todo ego: el yo, el único, esa identidad personal que se piensa separada y distinta del resto del grupo” (Vogler, 2002, p. 65).

El arquetipo del héroe en su función psicológica se representa como la búsqueda de su identidad, para convertirse en un ser humano completo.

II) Función dramática.

- La identificación con el público

La “fórmula” de los doce pasos del héroe debe su éxito a la conexión que crea con el espectador, al ponernos en su lugar e identificarnos con su historia.

“El propósito dramático del héroe es proporcionar al público una ventana abierta a la historia. Cada persona que escucha un cuento o que asiste a una obra teatral o ve una película es invitada, en las fases iniciales de la historia, a identificarse con el héroe, a fundirse con él y percibir el mundo de la historia a través de sus ojos. Los narradores consiguen esto como resultado de dotar al héroe con una peculiar combinación de cualidades, una mezcla de rasgos únicos y universales” (Vogler, 2002, p. 66).

- El crecimiento

El crecimiento es fundamental, ya que determina, quien es el personaje principal, Vogler menciona que, el papel de protagonista lo merece aquel que aprendió más a lo largo de la historia.

“Otra de las funciones de un héroe enmarcado en una historia es el aprendizaje o crecimiento que lleva a término. Cuando se evalúa un guion a veces resulta difícil dirimir quién es el personaje principal o quién debería serlo. A menudo lo mejor es responder: aquél que más aprende o crece en el curso de la historia. Los héroes salvan obstáculos y logran objetivos, pero asimismo amplían sus conocimientos Y ganan sabiduría” (Vogler, 2002, p. 67).

- El sacrificio

Se podría decir que el sacrificio es el punto en el que se demuestra si un héroe lo es realmente, puesto que tiene que ser capaz de dar la vida por el bienestar de terceros.

“La gente comúnmente piensa que los héroes son valientes y poseen una gran fortaleza, cualidades ambas que adoptan un papel secundario respecto del sacrificio - la verdadera marca del héroe. Sacrificio es la disposición del héroe a desprenderse de algo de mucho valor, quizá la propia vida, en beneficio de un ideal o del grupo al que pertenece” (Vogler, 2002, p. 68).

- El enfrentamiento con la muerte

En todas las historias, el héroe tiene un enfrentamiento donde demuestra su verdadero heroísmo ya que debe estar dispuesto a combatir, pese a que la muerte es el destino.

“En el corazón de cada historia radica un enfrentamiento con la muerte. Si el héroe no se enfrenta a una muerte cierta, entonces habrá una amenaza de muerte o de muerte simbólica en la forma de un juego de apuestas fuertes, un asunto amoroso o una aventura en la que el héroe podría vencer (vivir) o salir derrotado (morir). Los héroes nos enseñan a luchar con la muerte. Podrían sobrevivir, probando así que la muerte no es tan dura como la pintan” (Vogler, 2002, p. 68).

- Los defectos de los personajes

Cuando el héroe evidencia que también tiene defectos como el espectador, demuestra que puede crecer y cambiar, aparte de mostrarlo más verosímil, incluso puede provocar un lazo más íntimo con la audiencia.

“Unos defectos interesantes humanizan al personaje, de suerte que podemos reconocer facetas de nosotros mismos en un héroe que es retado a superar sus más íntimas dudas, los errores de su pensamiento, una culpa o un trauma del pasado, o el miedo al porvenir. Las debilidades, las imperfecciones, las manías, las rarezas y los vicios de inmediato consiguen que un héroe o cualquier personaje nos parezca más verosímil y atractivo” (Vogler, 2002, p. 70).

- Las variantes del héroe

Es común tener la idea de que pueden existir diversos tipos de héroes, ya que como dice Vogler, el concepto de héroe es muy flexible, el escritor menciona algunas de las variantes.

“Los héroes pueden ser de muy diversos tipos, entre los que cabe incluir los que desean y no desean serlo, los sociables y los solitarios, los antihéroes, los héroes trágicos y los catalizadores. Como todos los arquetipos restantes, el concepto del héroe es flexible y puede expresar muchas clases de energía. Los héroes pueden combinarse con otros arquetipos para producir híbridos como el héroe embaucador, o pueden también portar temporalmente la máscara de otro arquetipo, transformándose en una figura cambiante, en el mentor de otra persona o incluso en una sombra” (Vogler, 2002, p. 71).

La figura del héroe, se observa siempre de manera positiva, pero también muestra síntomas de debilidad y errores provocando diversas variantes del héroe, las cuales son:

a) Los héroes resueltos y los reticentes

Existen héroes de dos tipos: los resueltos, activos y apasionados de la aventura y comprometidos con ella y los héroes reticentes, con muchas dudas y que en ocasiones necesitan de ayuda para iniciar una aventura.

b) Los antihéroes

El término antihéroe puede crear mucha confusión, pero aunque lo parezca no es el opuesto al héroe sino “Un tipo de héroe muy concreto, uno que tal vez pudiera ser considerado villano por encontrarse fuera de la ley, según la percepción de la

sociedad, pero hacia quien el público principalmente siente simpatía” (Vogler, 2002, p. 72).

c) Los héroes sociables

Un aspecto importante del héroe es su relación con la sociedad, los héroes en su mayoría son sociables, porque pertenecen a un grupo del cual se alejan para acudir al llamado a la aventura. “Su historia es la historia de separación del grupo (primer acto), su aventura en solitario en el desierto y alejados del grupo (segundo acto) y, por lo general, su reintegración final en el grupo que los vio partir (tercer acto)” (Vogler, 2002, p. 73).

d) Los héroes solitarios

De manera opuesta encontramos a los héroes solitarios, para ellos la soledad es su entorno natural, “Así pues, el viaje describe su reentrada en el grupo (primer acto), sus aventuras en el seno del grupo, en el territorio habitual del grupo (segundo acto), y su regreso al aislamiento en el desierto (tercer acto)” (Vogler, 2002, pp. 73-74).

e) Héroes catalizadores

Los héroes catalizadores, son la excepción de la regla en la que el héroe es el que más sufre cambios a lo largo de la historia; su función principal es hacer cambio o transformaciones en otros personajes del relato.

f) El camino de los héroes

Los héroes son un símbolo de transformación y de progreso a lo largo de su vida, pero este camino varía conforme al tipo de héroe que desarrolle la historia, es decir son sub-arquetipos, de donde se sirven los escritores para darle una variante más al héroe, los cuales son: el inocente, el huérfano, el mártir, el vagabundo, el guerrero, el protector, el buscador, el amante, el destructor, el creador, el soberano, el mago, el sabio y el tonto. De todas las variantes los escritores pueden trazar un camino distinto.

El mentor

El mentor es uno de los arquetipos más importantes, ya que proporciona al héroe sabiduría, enseñanza y protección. “Uno de los arquetipos que con más frecuencia encontramos en los sueños, los mitos y las historias es el llamado mentor, por lo general una figura positiva que ayuda o instruye al héroe” (Vogler, 2002, p. 76).

El trabajo se basa en los doce pasos del héroe y a su vez en la transformación del héroe en mentor, es por ello que es indispensable entender y conocer al mentor en todas sus facetas para desarrollar el *viaje del mentor* a lo largo de las historias.

De la misma manera que todos los arquetipos cumplen diversas funciones, el mentor no es la excepción, se encuentran dos de ellas en el texto, la psicológica y la dramática.

I) Función psicológica

El mentor representa el *yo*, que en palabras del autor, es la representación más elevada de nosotros mismos, la parte más sabia, noble y semejante a la divinidad.

En el texto se encuentra algo muy importante, ya que da fuerza en el centro del trabajo.

“Las figuras del mentor, ya sea si aparecen en los sueños, los cuentos de hadas, los mitos o los guiones, personifican las aspiraciones más elevadas del héroe. Encarnan aquello en lo que podrían convertirse en caso de perseverar por el camino de los héroes” (Vogler, 2002, p. 77).

Bajo lo antes mencionado, se dará seguimiento al camino de Rocky en su historia como héroe, hasta convertirse en mentor. “Muy a menudo, los mentores son antiguos héroes que han sobrevivido a las pruebas de la vida anterior, y es ahora cuando transmiten el don de la sabiduría y el conocimiento” (Vogler, 2002, p. 77).

Se puede entender que algunos mentores fueron antiguos héroes, que han concluido las doce etapas y que continuaron con un nuevo camino hasta llegar a ser mentores. Con base en lo anterior, se puede considerar que existe un viaje que lleva al héroe a ser mentor.

II) Función dramática

Algunas de las funciones dramáticas del héroe son:

- La enseñanza

“Así como el aprendizaje es una de las funciones más importantes del héroe, la instrucción o la enseñanza constituye una función esencial en el mentor. Los sargentos, los instructores, los maestros y profesores, los jefes, los guías, los progenitores, los abuelos, los viejos y rudos entrenadores de boxeo, y cuantos inician al héroe en alguna cuestión o destreza, son manifestaciones de este arquetipo” (Vogler, 2002, p. 77).

- Proporcionar un obsequio o un don

El proporcionar al héroe de un arma, poderes mágicos, una pista, información de suma importancia, algún remedio, alimento mágico o un consejo que salve su vida, es una de las funciones más importantes del mentor. Sin embargo los obsequios deben ganarse, normalmente después de superar alguna prueba. “El don o la ayuda del donante debe merecerse, ganarse por medio del aprendizaje, el sacrificio o el compromiso” (Vogler, 2002, p. 79).

- La conciencia del héroe

El mentor funge como consejero de lo moralmente ético, pero ocasionalmente el héroe se opone, debido a la excesiva y constante necesidad del mentor de que el héroe debe hacer lo correcto.

- La motivación

La motivación al héroe también es una de las funciones importantes del mentor, ayuda o proporciona sabiduría al héroe para que inicie su aventura. Ocasionalmente el don basta para otorgarle tranquilidad y motivación.

- La siembra

Una de la funciones del mentor es sembrar o plantar información importante que será revelada de manera posterior. “Construcciones semejantes sirven para unir el principio y el fin de la trama, y demuestra que tarde o temprano todo lo que aprendemos de nuestros mentores será de utilidad” (Vogler, 2002, p. 81).

- Tipos de mentores

De la misma manera que los héroes, existen diversos tipos de mentores, los cuales son:

a) Los mentores oscuros.

En algunas historias, el mentor suele ser un señuelo, también para que el héroe se adentre en el peligro, o también puede presentarse como, antimentor, para guiar al antihéroe por el camino de la destrucción.

b) Los mentores caídos

Este tipo de mentor se encuentra en un duelo interno, ya sea por el envejecimiento o por alguna crisis, provocando falta de fe al llamado y necesita del héroe para recomponerse.

c) Los mentores de continuidad

Esta faceta le va bien a los escritores, debido a que es más sencillo darle continuidad a la historia por el hecho de que el mentor designa tareas y misiones al héroe.

d) Los mentores múltiples

El héroe se ve rodeado de múltiples mentores que le aportan lo mismo que uno solo.

e) Los mentores cómicos

Esta clase de mentor es más común en comedias románticas donde otorga al héroe consejos sobre el amor, donde normalmente es de su mismo sexo.

f) El mentor como chamán

El chamán es un hombre o una mujer sabios de un grupo que cura, sana o guía a través de visiones y sueños. Del mismo modo que un mentor puede hacerlo con el héroe.

g) La flexibilidad del arquetipo del mentor

El mentor no es un arquetipo rígido, puesto que su labor, puede ser desarrollada por alguno de los múltiples arquetipos. Vogler menciona que más allá de descripciones

físicas, lo que haga el personaje es más importante, ya que a partir de acciones se le designa el arquetipo que está manifestando.

h) Los mentores internos

En algunos casos el héroe no necesita del mentor, puesto que ha interiorizado ese arquetipo, ya sea en forma de código o de conducta que sirven de guía para el héroe. Se puede evocar a recuerdos de personas importantes para motivarlo y revivir las enseñanzas. Este razonamiento aplica a objetos físicos.

i) La ubicación del mentor

La aparición del mentor en las historias se da de manera práctica, es decir, cuando sea necesario que aparezca, para proveer al héroe de la información y herramienta clave.

Podría no parecerlo pero el mentor es de suma importancia para el desarrollo de la historia, es por eso que este trabajo se basa en el mentor y como se origina.

“Los mentores motivan al héroe, lo inspiran, lo instruyen, lo guían y le proporcionan lo necesario para que salga victorioso de su viaje. Cada héroe tiene su guía, y una historia donde falte ésta energía estará incompleta. Se exprese a través de un personaje real o mediante un código de comportamiento interno, el arquetipo del mentor constituye una herramienta muy valiosa en manos del escritor” (Vogler, 2002, p. 88).

La sombra

La sombra es el arquetipo que se presenta como el oponente del héroe, el antagonista, el que intentará evitar que el héroe logre el objetivo.

La sombra no solo representa la oposición del héroe, también representa un lado más oscuro que el héroe debe enfrentar. “La sombra representa el poder de los sentimientos reprimidos. Los traumas profundos o las culpas pueden encontrarse si los exiliamos en la penumbra del inconsciente, y las emociones ocultas o negadas pueden revelarse monstruosas y causar nuestra destrucción” (Vogler, 2002, pp. 101-102). La sombra puede acechar al héroe o encarnar en algunas ocasiones al principal villano o antagonista del viaje.

La función de la sombra radica en desafiar y aportar un oponente digno al héroe, la sombra crea conflictos y extrae lo mejor del héroe. Un enemigo poderoso obliga al héroe a superar el reto y a superar sus propias expectativas.

Etapas del viaje

Vogler en su libro *El viaje del escritor* menciona doce etapas que funcionan como estructura para crear historias, las doce etapas se pueden encontrar tanto en relatos actuales como en la antigüedad.

Joseph Campbell desarrolla el término de monomito para definir la estructura básica de muchos relatos en todo el mundo. Campbell lo que hizo fue examinar cientos de mitos y leyendas para encontrar los puntos en común de las mismas, fue así que descubrió un patrón que describió en su obra, *El Héroe de las Mil Caras*. Campbell en este patrón identificó diecisiete pasos que tenían todos los relatos. Tiempo después, Christopher Vogler, traslada la propuesta de Campbell y sus ejemplos mitológicos a ejemplos modernos de películas clásicas y actuales. Vogler transformó la idea de Campbell en un modelo de estructura para que escritores y guionistas pudieran enriquecer sus historias, reduciendo a doce pasos el modelo original de diecisiete.

I) El mundo ordinario

En el mundo ordinario del héroe, determina un punto de partida de la historia, para que se pueda comparar con el mundo especial. Vogler menciona que lo es en medida que se pueda comparar con el mundo ordinario, para que la audiencia pueda ver el cambio tan dramático que existe de ambos mundos.

El mundo ordinario contempla el lugar donde el héroe vive día a día. Vogler menciona que los escritores frecuentemente utilizan esta sección, para crear un mundo especial a escala, en el que se presagian las batallas y los dilemas a los que se enfrentará el héroe.

Otra función del mundo ordinario es plantear el problema interno y otro externo que tiene el héroe, como también se plantea la presentación del héroe al público.

II) La llamada de la aventura

Una vez que se haya presentado al héroe, solo queda empezar la historia y para ello es necesario que ocurra algo que involucre al héroe y se vea inmerso en el mundo especial. La llamada de la aventura puede presentarse en la forma de un mensaje o mensajero, podría tratarse de un acontecimiento imprevisto.

La llamada también puede presentarse en forma de tentación, como lo puede ser el rumor de un tesoro escondido, cantos de sirenas, la ambición, la visión de un amante en potencia, entre otros.

A menudo la llamada resulta ser desconcertante para el héroe y puede crear inestabilidad, como lo puede ser la pérdida de alguien. En algunas historias la llamada es simplemente la falta absoluta de opciones y el héroe se ve obligado a involucrarse en la aventura.

III) El rechazo de la llamada

En este punto el problema del héroe se desarrolla en si decide o no aceptar el llamado, es comprensible que el héroe rechace dicha aventura, ya que debe acceder a un viaje a lo desconocido donde incluso su vida está en peligro.

Esta etapa ayuda a recalcar la importancia del viaje, que sin duda puede ser arriesgado, en la que el héroe podría perder todo lo que tiene. Vogler menciona esta etapa como una pausa en el viaje, para que el héroe calcule las posibles consecuencias del compromiso, tanto negativas como positivas.

Es normal que el héroe rechace la aventura en primera instancia, pero no es hasta que se presenta una motivación externa para que se decida a iniciar dicha aventura, como la muerte de un familiar, el rapto de un amigo, la vida propia, entre otros.

IV) El encuentro con el mentor

El héroe puede rechazar la aventura si no ha tenido tiempo de prepararse para lo que le aguarda en el mundo especial, dicha preparación podría llevarse a cabo con la ayuda de un mentor, la figura sabia y protectora del héroe, el apoyo que otorga el mentor abarca desde ser su guía hasta darle dones extraordinarios. El mentor servirá de motivación al héroe para que inicie su viaje, ya que proporcionará sabiduría, provisiones y confianza para que dé inicio a su aventura.

Muchos mentores han transitado ya por el camino del héroe una o más veces, donde ha adquirido el conocimiento que puede servir al héroe en su viaje.

V) La travesía por el primer umbral

Una vez llevado a cabo los preparativos del viaje, el héroe pone en marcha la aventura, es ese preciso momento en el que el protagonista se encuentra frente al primer umbral, el cual es la frontera entre el mundo ordinario y el mundo especial. Vogler menciona que la travesía del primer umbral, supone un acto de voluntad con el que el héroe se dispone sinceramente a emprender el viaje.

El primer umbral es un momento decisivo, ya que constituye el momento preciso en el que la aventura comienza, al cruzar el umbral, el héroe deberá acostumbrarse y adaptarse al mundo especial, el proceso se desarrollará en la siguiente etapa del viaje.

VI) Las pruebas, los aliados, los enemigos

Una de las funciones más importantes de esta etapa de adaptación al mundo especial, es la prueba del héroe, pruebas que ayudarán al héroe a medir sus capacidades físicas como psicológicas, ya que enfrentará en su viaje conflictos de mayor dificultad en medida de que la historia avance.

Otra de las funciones de esta etapa, consiste en conseguir aliados o enemigos. Los héroes normalmente tardan algún tiempo en detectar en quien puede confiar, quien le puede ayudar o quien no merece su confianza, este aprendizaje también cumple su función de ponerlo a prueba.

Esta etapa es de gran utilidad para la historia en sí, ya que se presentan a los personajes que acompañarán al héroe en su viaje, tanto amigos como enemigos.

VII) La aproximación a la caverna más profunda

El héroe ya se ha acostumbrado al mundo especial y prosigue su camino, en el atraviesan una zona misteriosa que tiene sus propios guardianes del umbral, sus itinerarios y sus pruebas, es en ese punto que el héroe se aproxima a la caverna más profunda. El héroe realiza últimos preparativos para continuar con el viaje.

Una de las funciones de la etapa se centra en que el héroe se toma algún tiempo para prepararse, ya sea para realizar un plan, reorganizarse y fortificarse, todo esto con el fin de estar listo para su gran batalla.

Vogler resume esta etapa en un breve párrafo, el cual menciona que la aproximación engloba todos los preparativos finales para la odisea. El héroe va en camino a la fortaleza del enemigo. En ella el héroe deberá recurrir a todo lo aprendido en su viaje hasta el momento. Existirán pruebas que se deben cruzar y pueda iniciarse la odisea final.

VIII) La odisea (el calvario)

El calvario es uno de los puntos de la historia más decisivo. Vogler menciona que no se debe confundir con el clímax del viaje, ya que también es uno de los puntos álgidos en la historia. La odisea se centra en el acontecimiento principal.

Básicamente el calvario es el punto de la historia en el que las fuerzas opuestas se encuentran frente a frente en un momento de máxima tensión.

La ubicación cronológica del calvario en la historia comúnmente es a la mitad, para dar tiempo a la consecuencia que provoca dicho suceso.

Aunque el héroe roce a menudo la muerte en el transcurso de su odisea, el villano es quien perderá la batalla, sin embargo el héroe aún se enfrentará a las consecuencias de salir victoriosos del calvario.

El héroe ha enfrentado a la muerte y logra salir victorioso de la odisea y se apresura para recoger la recompensa bien merecida de dicha batalla.

IX) La recompensa

Después de haber sobrevivido a la odisea, el héroe experimenta las consecuencias de haber superado la prueba, el héroe es libre de obtener la recompensa.

Es natural que el héroe quiera festejar la victoria, puesto que enfrentó un gran peligro que amenazaba con su vida, de esa manera disfrutan de los beneficios de la batalla como también reponen fuerza. Tenemos que recordar que el héroe invirtió todas sus energías para lograr el objetivo.

Uno de los aspectos de este paso es la toma de posesión de la recompensa, ya sea algo material o inmaterial, como lo es la experiencia y el conocimiento; prácticamente un tesoro para el héroe.

X) El camino de regreso

Una vez que el héroe celebró la victoria y reclamó la recompensa tiene que decidir si permanecer en el mundo especial para seguir el camino del héroe o bien regresar a su hogar, el mundo ordinario.

Vogler menciona que si se describiera el viaje del héroe como un círculo, esta sería la etapa más baja y se necesitaría varios empujones para alcanzar el punto luminoso y álgido.

En esta etapa el héroe tiene que decidir que camino tomar, cosa que no es nada fácil ya que el héroe tiene miedo a que si regresa al mundo ordinario, la magia y la sabiduría desaparecerán con la cotidianidad.

El héroe recoge y lleva con él, lo que consiguió en el mundo especial y se fija un nuevo objetivo, encontrar nuevas aventuras o regresar a casa, pero antes de llevar a cabo cualquiera de las metas que elija, tiene que pasar por otra prueba, Vogler lo llama: el examen final del viaje, la resurrección.

XI) La resurrección

El héroe se encuentra frente a la última prueba, siendo el definitivo y más peligroso enfrentamiento con la muerte, suele tratarse de una batalla con el villano.

Así como el héroe se despojó de su antigua personalidad para iniciar el viaje, ahora debe hacerlo con la personalidad que obtuvo en la aventura y ser apto para regresar al mundo ordinario.

La resurrección puede presentarse de varias maneras: después de haber fallecido trágicamente, también en la situación en la que el héroe parece derrotado pero tiene que salir victorioso a como dé lugar o en la toma de una decisión muy importante.

El héroe tiene que demostrar que aprendió la lección y aplicarlo a este último enfrentamiento, del cual regularmente el villano es derrotado. Y así el héroe se transforma en

una nueva persona, con experiencias, sabiduría, habilidades, que serán de ayuda en sus futuros viajes, si decide tomarlos.

XII) El retorno con el elixir

Una vez terminada la odisea y habiendo superado la muerte, los héroes regresan al punto de partida para continuar con una nueva aventura, incluso regresar al mundo ordinario, pero siempre con la sensación de una nueva vida o con el sentimiento de que cambiaron y su recorrido no será igual de ahora en adelante.

El elixir es como tal, el verdadero premio final del héroe en su aventura, regularmente se trata de algo que pueda compartir con su comunidad, independientemente de ello, el retorno con el elixir es la evidencia de que el héroe logro su objetivo en su viaje.

El héroe deberá regresar de ese viaje con el elixir, sino es así no se consideran verdaderos héroes, lo que trae consigo del mundo especial debe ser algo que pueda compartir con los demás.

El retorno con el elixir es la última etapa de doce y al ser la última tiene una función peculiar. Es similar a la recompensa por el hecho de tratarse de haber concluido una batalla y obtener la recompensa.

Así se concluye el viaje, o por lo menos se toma un descanso para continuar con su vida en el mundo ordinario y regresar a una segunda aventura, ya sea como héroe o como mentor.

Vogler realiza un esquema donde se puede visualizar y recapitular de mejor manera las doce etapas.

- “1. Los héroes se nos presentan en el MUNDO ORDINARIO, donde
2. reciben la LLAMADA DE LA AVENTURA.
3. Inicialmente se muestran RETICENTES o bien RECHAZAN LA LLAMADA, pero
4. un MENTOR los anima a
5. CRUZAR EL PRIMER UMBRAL e internarse en el mundo especial, donde

6. encontrarán PRUEBAS, ALIADOS Y ENEMIGOS.
7. Se APROXIMAN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA, atravesando un segundo umbral
8. donde empezará su ODISEA o CALVARIO.
9. Se apoderarán de su RECOMPENSA y
10. serán perseguidos en el CAMINO DE REGRESO al mundo ordinario.
11. Cruzan un tercer umbral, experimentan una RESURRECCIÓN y esta vivencia los transforma.
12. RETORNAN CON EL ELIXIR, una bendición o tesoro del que se beneficiará el mundo ordinario” (Vogler, 2002, p. 58).

En el trabajo se identificarán las doce etapas en la vida de Rocky, para demostrar su camino como héroe, para poder continuar con su trayecto como mentor de Creed.

El arco de transformación

El arco de transformación, es un término desarrollado por Sánchez-Escalonilla, que consiste en la evolución interna de un personaje a lo largo de una historia, es un proceso de cambio en la personalidad provocado por la acción del relato. Según el tipo de transformación, los arcos pueden variar, existen cinco tipos.

1. Arco plano

La personalidad del personaje apenas experimenta una evolución.

2. Arco radical

Un cambio así necesariamente requiere de una alteración en la personalidad, cambios de hábitos, que provoquen al personaje iniciar una nueva vida.

3. Arco moderado

Es un cambio moderado en la personalidad que refuerza el carácter del personaje, es un cambio que no refuerza una auténtica transformación.

4. Arco traumático

El cambio es tan extremo que se puede referir al personaje como otro totalmente distinto. El cambio se da porque el personaje pasó por afectaciones muy graves en su vida. “La huella del trauma se deja notar en el nuevo personaje” (Sanchez-Escalonilla, 2003).

5. Arco circular

La alteración del personaje ya sea radical o moderada se produce por la acción de la historia, retrocede hasta llegar a su punto inicial, con la diferencia de que regresa con una satisfacción.

El viaje del héroe (análisis)

Para realizar el análisis se tomarán en cuenta las primeras cuatro películas donde hace aparición el personaje Rocky, con el fin de identificar las doce etapas del viaje.

En el análisis del viaje del héroe, se dejarán de lado las películas cinco y seis de Rocky, así como también la película de Creed. Debido a que Rocky se muestra como mentor y no como un héroe.

Sería natural pensar que cada película de Rocky es un viaje del héroe, sin embargo se tomarán las primeras dos películas como primer viaje, así como la tercera y la cuarta película como segundo viaje del héroe. La razón es debido al cambio de mentores que tiene Rocky a lo largo de las primeras cuatro películas.

Primer viaje del héroe

El mundo ordinario

En la imagen inicial se observa a Rocky peleando en el ring. Esto plantea hacia donde se dirige la trama de la historia y se muestra como parte del mundo ordinario donde se encuentra el protagonista.

Vogler plantea que el mundo ordinario es el lugar de donde proviene el héroe, con su historia, su contexto y su origen. Rocky es un boxeador aficionado de Filadelfia que pelea por quince dólares cada dos semanas. Rocky se dedicaba a cobrar dinero para Tony Gazzo a base de golpes. Tiene un departamento descuidado con dos tortugas y un pez que compró en una tienda de mascotas, la cual frecuenta todos los días para ver a Adrian, la mujer que le atrae.



Rocky llega al gimnasio donde entrena y se da cuenta que su casillero se lo dieron a otro boxeador que tiene futuro en

el deporte, Mickey el dueño del gimnasio se lo arrebató a Rocky debido a que no tiene posibilidades de ser alguien en el boxeo, incluso le sugiere a que se retire del ring.

Rocky se dirige a un bar para encontrar a su amigo Paulie, hermano de Adrian, con el fin de conseguir su ayuda para obtener una cita con ella ya que es muy tímida.

En el televisor del bar se observa a Apolo Creed rodeado de reporteros hablando de su próximo encuentro, Rocky demuestra el respeto que le tiene al campeón de boxeo, posterior a eso se retira del lugar.

Caminando por la calle Rocky se encuentra a Marie a altas horas de la noche y decide llevarla a su casa, ya que es muy pequeña para juntarse con vagos. En la secuencia Rocky habla con ella sobre la reputación que las personas adquieren a partir de su comportamiento y cómo la gente solo recuerda la reputación y no a la persona en cuestión. La secuencia toma importancia debido a que se muestra uno de los objetivos con los que Rocky debe luchar, tener una buena reputación y no ser un vago más del barrio.

Rocky y Paulie van a casa donde se encuentran a Adrian, él logra convencerla de salir. En la pista de patinaje, lugar a donde llegan, Rocky cuenta a Adrian que boxea para probar que no es un vago y que tiene una buena profesión. Vogler menciona que en la primera etapa del viaje se tiene que establecer lo que está en juego, al conocer la motivación por la que Rocky boxea, conocemos lo que puede ganar o perder en su viaje.

Es ahora que se conoce el mundo ordinario del héroe, es necesario conocerlo para contrastarlo con el mundo especial.

El llamado de la aventura

Pueden pasar accidentes o coincidencias, que lleven al héroe a verse involucrado en el viaje. En el caso de Rocky, surge debido a que el contrincante de Apolo Creed se lesiona la muñeca y no logran encontrar a nadie que pueda suplirlo, en ese momento a Creed se le ocurre darle la oportunidad a un aficionado.

Mickey le comenta a Rocky que lo busca el promotor de Creed, George Jergens, para ofrecerle trabajo, pero tienen una breve discusión, Mickey confía que Rocky podría ser un buen boxeador pero desperdicia su vida trabajando para Gazzo.



Rocky entra a la oficina y Jergens pregunta si tiene un representante o un entrenador y Rocky responde que solo se tiene a si mismo, antes de que Jergens comenzara a hablar, Rocky interrumpe diciendo que le gustaría ser el *sparring*¹ de Apolo y que sería un honor ayudar al campeón. El promotor le aclara a Rocky que el motivo por el que lo busca es ofrecerle pelear contra Creed por el campeonato mundial de peso completo.

El rechazo de la llamada

Es natural que el héroe rechace el llamado, regularmente se declaran muchas excusas por las cuales no quiere aceptar.

Rocky en primera instancia niega la oferta ya que considera que no tiene el mismo nivel que el campeón, porque es aficionado y no sería una buena pelea. El promotor logra convencer a Rocky vendiéndole la idea de que Estados Unidos es el país de la oportunidad y quiere ofrecerle a un desconocido la posibilidad de ser campeón.



Esta etapa plantea los objetivos y las posibles consecuencias de aceptar el llamado. En el caso de Rocky dejar de ser un aficionado y llegar a ser campeón.

El encuentro con el mentor

Mickey desempeña el papel de mentor en las primeras tres películas de Rocky. Es quien lo entrena y le aporta conocimiento para enfrentarse a Creed. Con 76 años y 50 de experiencia en el boxeo, lo hace candidato al cliché “anciano sabio”.

¹ Sparring: Persona que ayuda a un boxeador a entrenarse peleando juntos.

Mickey llega a casa de Rocky para decirle que él puede ser su entrenador, pero rechaza su oferta debido a que nunca lo apoyó hasta que obtuvo la oportunidad de ser campeón. Mickey intenta convencer de ayudar y darle el conocimiento que tiene, porque no quiere que Rocky pase por toda la basura que él pasó. Después de la discusión Rocky acepta que Mickey lo entrene.



La travesía del primer umbral

Después de haber aceptado el llamado y encontrarse con el mentor, Rocky puede cruzar el primer umbral con plena voluntad, como menciona Vogler. Su despertador suena a las cuatro de la mañana, se levanta y se dirige a la nevera para beber cuatro huevos crudos para salir a correr por la ciudad. Este acto demuestra el convencimiento de Rocky para adentrarse en el mundo especial de su viaje como héroe.



La prueba los enemigos y los aliados

Rock se encuentra ahora en el mundo especial; ya son perceptibles las diferencias entre el mundo ordinario y el especial. Se observa como a Rocky lo comienzan a saludar por las calles.

En esta etapa conocemos a los aliados que Rocky tendrá a lo largo de la historia. En una escena se encuentra Paulie trabajando en una carnicería, donde regala a Rocky alimento. En la escena siguiente, Adrian quita el vendaje de las manos de Rocky. Posteriormente observamos al héroe entrenar junto al mentor Mickey, que aprovecha para darle un par de consejos a Rocky.

Habiendo conocido a los aliados del héroe, es hora de adaptarse a las pruebas del mundo especial. Rocky debe enfrentarse a diversas complicaciones que se le presenten, la más

notoria, los medios de comunicación, ya que ahora es una imagen pública y debe afrontar que salir en televisión es parte de encontrarse en el mundo especial.

Apolo Creed no se presenta como un enemigo, sino como un rival, ya que no pretende aniquilar al héroe, su objetivo es derrotarlo en la competición. La escena presenta a todo el equipo de Creed trabajando en el evento, sin darle importancia a Rocky, ya que Apolo tiene seguridad de que ganará la pelea en el tercer asalto.

Vogler menciona que en esta etapa, el enemigo tiende a subir la guardia debido a la aparición del héroe en el mundo especial, Duke, entrenador de Creed, parece ser el único preocupado por Rocky, ya que observa en el televisor su manera de pelear.

La etapa de pruebas, aliados y enemigos permite que el héroe acumule lo necesario y esté preparado para aproximarse a la caverna más profunda.



La aproximación a la caverna más profunda

Vogler recalca que esta etapa permite la preparación del héroe para la odisea, como obtener información y armarse para la prueba. Se puede identificar fácilmente la escena en la que Rocky entrena y se prepara, se muestran tomas consecutivas, acompañado de una de las canciones más icónicas de la saga, *Gonna fly now*

Una de las funciones de la aproximación es que el héroe se puede tomar un tiempo para hacer planes, reconocer al enemigo y reorganizarse, esto sucede en el punto más profundo del mundo especial. En la película este hecho ocurre cuando Rocky llega a la arena donde se realizará la pelea, Rocky se toma unos minutos para contemplar y asimilar lo que estaba por ocurrir.

En su departamento Rocky se replantea cuál es su objetivo y sus posibles consecuencias de pelear contra Creed



La odisea (el calvario)

El héroe debe enfrentarse a un momento de crisis en el acontecimiento central de la historia. Es llamada crisis para diferenciarse del clímax, en el filme la odisea se presenta en la primera pelea entre Creed y Rocky, que es una de las odiseas más comunes, el enfrentamiento con el oponente.

En esta parte, el héroe parece morir, es donde Vogler explica el mecanismo de la odisea. El público debe sentir que el héroe muere para crear un sentimiento de gozo al demostrar lo contrario. En el penúltimo asalto de la pelea Rocky cae a la lona e inmediatamente se intenta levantar mientras Mickey desde la esquina le grita que se quede en el piso. Sin importar lo

que le decía, Rocky logra erguirse justo antes de la cuenta del réferi. El objetivo principal de Rocky era terminar la pelea en pie sin importarle la victoria, porque solo así lo dejarían de ver como un “vago del barrio”.

Tras rozar varias veces la derrota por *knockout*, Rocky logra terminar la pelea en pie, lo que es para Creed una humillación debido a que Rocky es solo un aficionado. Acontecimiento que venció moralmente a Creed.

Una de las consecuencias de la victoria del héroe en la odisea, es que el oponente regrese para enfrentarlo una vez más en la batalla final.



La recompensa

Después de haber superado la crisis, el héroe puede tomar la recompensa. En este caso, Rocky deja de ser un vago ante los demás.

El salir del hospital donde se encontraba recuperándose de la pelea; se puede identificar como el fin de la crisis y con ello vienen las recompensas. Inmediatamente después de salir da un autógrafo, le ofrecen ganar dinero y le pide matrimonio a Adrian. Tiempo después queda embarazada.

El tomar la recompensa trae consigo consecuencias que serán notables inmediatamente. Después del festejo y de gozar de la recompensa, es obligatorio buscar más odiseas que enfrentar. Después de gastar el dinero que ganó en la pelea, comienza a tener problemas

económicos, ya que perdió la oportunidad de hacer comerciales y encontrar un trabajo que le permitiera terminar de pagar la casa.

El camino de regreso

Después de asimilar las lecciones de la odisea, el héroe tiene que decidir si mantenerse en el mundo especial o regresar al ordinario. Después de la pelea ambos boxeadores se encuentran en el hospital y comienzan a discutir sobre quien ganó realmente la pelea. Creed lo reta a pelear contra él de nuevo, pero Rocky dice que se encuentra oficialmente retirado. Este momento es cuando el héroe toma la decisión de regresar al mundo ordinario.



Rocky decide abandonar el mundo especial debido a que ya no quiere volver a pelear, pero sus problemas económicos lo orillan a tomar la decisión de seguir peleando. Mickey y Adrian no lo apoyan por el daño que le causó la

pelea contra Creed. Mickey convence a Rocky de no pelear y le da trabajo en el gimnasio.



Después de ver los ataques de Creed, Mickey acepta entrenar a Rocky, pese a eso Adrian sigue sin apoyarlo, aún así quiere dedicarse al boxeo, pero antes debe arreglar cuentas con Creed.



La resurrección

Es esencial que el héroe pase momentos engañosos y desafiantes, para que el público pueda experimentar un momento de resurrección. Una de las funciones de la resurrección es la purificación. El héroe debe aplicar todo lo aprendido a lo largo de su viaje en la prueba final.

La resurrección consiste en un último enfrentamiento frente al villano, tiene que morir para que lo único que le quede por hacer es revivir. En el viaje de Rocky no sucede de manera literal.

La resurrección de Rocky recae en la vida de Adrian. Ella se encuentra en la tienda de mascotas trabajando, Paulie llega para hablar con ella, pero se encuentra molesta porque Rocky decide pelear contra Creed, la actitud de ella desconcentra en los entrenamientos a Rocky.

Adrian da a luz de manera prematura, dejándola en coma, Rocky se desploma moralmente y deja los entrenamientos, incluso Mickey le ofrece quedarse junto a él, aún sabiendo que se encuentra destrozado, este suceso es representado como la muerte del héroe.

Adrian despierta del coma y Rocky le dice que ya no boxeará con Creed si no quiere, pero Adrian lo único que comenta es que gane la pelea, acontecimiento que lo llena de motivación. Esa escena es el momento justo de la resurrección del héroe.





Comienza la segunda batalla, como consecuencia de la odisea, al no acabar por completo con el oponente, Creed y Rocky se encuentran una vez más en el Ring para pelear. Después de un intercambio de golpes feroces entre ambos llega el último asalto. Ambos luchadores se encuentran cansados y muy heridos, Rocky golpea a Creed tan fuerte que los dos caen a la lona, el réferi comienza a contar y prácticamente la pelea se decidirá en ver quién es el primero en levantarse. En los últimos segundos Rocky es quien logra ponerse en pie ganando la última batalla y acabando por completo con el oponente.

El retorno con el elixir

Habiendo superada la odisea, el héroe regresa al punto de partida, con la tarea de decidir si seguir con el viaje o regresar a casa, pero siempre con la sensación de que comienzan una nueva vida.

Rocky decidió permanecer en el mundo especial ya que es el nuevo campeón debe defender el título. El campeonato es una recompensa de la odisea pero el verdadero elixir para el héroe, es el hecho de ya no ser un vago y que ahora tiene una buena profesión.

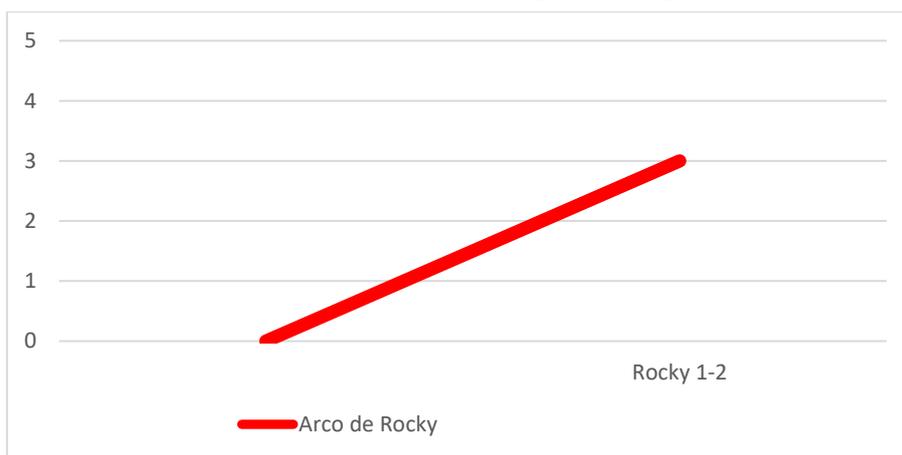




Arco de transformación

El primer viaje que consta de las primeras dos películas, Rocky presenta una transformación radical, debido a que tiene cambios en su personalidad y en sus hábitos, lo que indica prácticamente una nueva vida.

Arco de transformación primer viaje



Arco plano: 1
 Arco moderado: 2
 Arco radical: 3
 Arco traumático: 4
 Arco circular: 5

Segundo viaje del héroe

El mundo ordinario

En el viaje del héroe anterior Rocky se mostraba como un don nadie que peleaba por unos cuantos dólares, era un golpeador de Gazzo. Al final del viaje Rocky se convierte en campeón de peso completo, por ende debe defender el título. En su nuevo viaje se muestra un mundo ordinario donde él ya es campeón del mundo.

El mundo ordinario tiene que plantear los problemas a los que el héroe se va a enfrentar, tienen que afrontar la muerte de Mickey, defender el campeonato con un boxeador competente y superar su miedo.

En las primeras imágenes de la película, Rocky pelea contra diferentes contrincantes, ganando fácilmente la defensa de su título, mientras que al mismo tiempo se muestra al nuevo oponente al que tiene que enfrentar, Clubber Lang. La muerte de Mickey se anuncia previamente, ya que empieza a sufrir del corazón.

Rocky es campeón y al mismo tiempo defensor del título. Los oponentes que Mickey buscó para él no eran capaces de derrotarlo, todo esto con el fin de proteger su integridad

La actitud del héroe en este segundo viaje es muy distinto al primero, una de los contrastes más notorios es el dinero y la fama que rodean a Rocky, haciéndolo arrogante y presumido, pero lo más importante es que perdió la pasión por el boxeo y el hambre de ganar.

Debido a que la fama rodea al héroe, hace obras de caridad como la pelea que tiene contra Thunderlips para recaudar fondos y donarlos a la caridad. Pusieron una estatua de él, pero en la ceremonia, Rocky comienza a anunciar su retiro.

Clubber lo interrumpe diciéndole que es muy joven para retirarse, que en lugar de hacerle estatuas, le den el valor de enfrentarse a él. Rocky enfurece y quiere golpearlo, Mickey lo detiene diciéndole que no vale la pena pelear con alguien que está loco. Clubber continúa agrediendo diciendo que nunca se ha enfrentado a un verdadero oponente.

Rocky enfurecido debe decidir cómo responder a Clubber. La idea de Rocky era el retiro y no prestaba atención a los insultos manteniéndose calmado, pero Clubber insistía, incitándolo a pelear. Mickey le dice a Clubber que no habrá pelea, también le comenta a Rocky que si acepta boxear lo tendrá que hacer sin él. Sin importar el ultimátum Rocky acepta.

Ya en casa Mickey toma sus cosas porque se va a retirar, en ese momento le cuenta la verdad a Rocky. Ninguno de los oponentes a los que se enfrentó para defender el título mostró hambre de victoria como Clubber, lo que Rocky perdió al ser campeón. Mickey acepta entrenarlo una última vez, pero durante el entrenamiento, Rocky ya no es como antes y queda claro cuando rechaza la orden de regresar al viejo gimnasio.

Antes de salir al ring se encuentran ambos y comienza una riña, en ese instante Mickey cae al piso por un dolor en el pecho, posteriormente lo llevan a los vestidores para que lo revise un doctor, pero aun así Rocky salió a pelear sin su compañía, cosa que lo desconcentró. Instantes más tarde perdió la pelea en el segundo asalto. Rápidamente Rocky regresa con Mickey solo para verlo morir. Así se presentaron los problemas y los traumas que se opondrán al héroe en el resto del viaje.



La llamada de la aventura, el rechazo de la llamada y el encuentro con el mentor

En la segunda etapa debe surgir una situación que haga al héroe entrar en el mundo especial, en un principio pareciera que el mundo especial sería donde ya se encuentra Rocky, pero no es así, la aventura se tiene que desarrollar en un mundo donde el héroe tenga hambre de victoria.

Rocky se encuentra en el gimnasio de Mickey, ahí se encuentra a Creed, el motivo de encontrarlo era ofrecerle su ayuda y enseñarle nuevas cosas para que vuelva y no solo al ring, sino que regrese a como era antes.

Rocky escucha la oferta de Creed pero él lo rechaza diciendo que no le interesa volver y no lo quiere nunca más. Apollo entiende la situación por la que pasa, porque él también pasó por la misma derrota.

Creed intenta convencer a Rocky de regresar, porque aún es joven y puede dar pelea. A manera de motivación, Apolo le hace recordar la experiencia que tuvo al pelear contra él, tenía una mirada de hambre (ojos de tigre). Dicha mirada no la tenía al momento de enfrentarse a Clubber, razón por la que perdió el encuentro. Misma situación que le pasó a Creed antes de pelear contra Rocky.

Creed le menciona a Rocky que tiene que volver y la manera es regresar al principio ya que tal vez podrían volver juntos. Es en este momento que se identifica claramente el llamado al mundo especial. Es usual que el héroe no quiera ir al mundo especial, pero el mentor le ofrece esa motivación y apoyo que necesita para aceptar la aventura.



La travesía del primer umbral

Después de aceptar el llamado, el héroe tiene que cruzar el primer umbral, en la película se ve reflejado en el momento que Creed lleva a Rocky a California, porque como se mencionó anteriormente, para volver tiene que ser desde el principio.



Llegan al gimnasio donde Apolo inició, se encuentran a muchos joven entrenando y es en ese momento que Creed hace mención de la mirada de tigre que ellos tiene y que Rocky tiene que recuperar.



Creed saluda a todos sus conocidos en el lugar, al mismo tiempo que presenta a Rocky con todos. El héroe ha cruzado el umbral, tiene que reconocer y acostumbrarse, ya que cumplirá el resto de su aventura.

Las pruebas, los aliados, los enemigos

Al reconocer el mundo especial, ahora tiene que identificar a los aliados y enfrentarse a las pruebas. Como aliado encontramos a Paulie, Adrian y Apolo, cada uno de ellos cumple una función con el héroe.

Paulie, siempre ha cuidado los intereses de Rocky, como lo demostró al llegar al viejo gimnasio, ya que comentaba que era una pocilga y no era a lo que estaba acostumbrado Rocky. Otra de las funciones ha sido hacerle compañía, apoyándolo y respaldándolo, también muestra las debilidades de Rocky a manera de burla y otras veces de manera sarcástica.

Apolo, como antes se mencionó, se perfiló como mentor del héroe, ya que le proporciona la sabiduría y las habilidades para vencer al oponente, ya que lo acompaña en cada uno de sus entrenamientos y también en la esquina como su entrenador en la pelea contra Clubber.

Adrian en esta etapa del viaje, cumple una función más importante, ya que ayuda al héroe a enfrentar una de las pruebas más difíciles por las que ha pasado.

El héroe se encuentra desconcentrado y sin motivación al punto de abandonar el entrenamiento. Adrian, sostiene una conversación con Rocky, en la que aclaran el motivo de su estado anímico. En la charla, Adrian ayuda a superar la prueba que Rocky tiene en frente,

en ese momento es un boxeador con el ego herido, pone excusas para no decir la verdad, por un lado culpa a Mickey por las peleas que le consiguió, peleas supuestamente falsas. El retiro para el héroe es la opción de librarse de las pruebas, pero Adrian le hace confesar a Rocky que tiene miedo a la derrota y a los oponentes de primera.

Librando la batalla del héroe, Rocky entiende que el miedo no es motivo de rendirse y que aun perdiendo la pelea, no será un cobarde. Habiendo tomado la motivación necesaria, Rocky se dirige a la caverna.



La aproximación a la caverna más profunda

El héroe ya se ha acostumbrado al mundo especial y es hora de prepararse para el calvario al que se aproxima. La función principal de esta etapa se basa en los últimos preparativos del héroe, ya que en la odisea deberá aplicar todos los conocimientos y habilidades adquiridos a lo largo del viaje.

Después de superar la prueba con ayuda de Adrian, Rocky comienza a entrenar junto a su mentor. La preparación se enfoca en aprender cosas que Mickey nunca le enseñó, pero que son esenciales para la batalla que le espera por delante. En el entrenamiento se visualiza las deficiencias de Rocky con respecto a Creed, demostrando que Apolo tiene los conocimientos y las habilidades de las que Rocky carece.

En resumen la aproximación a la caverna más profunda se refleja en el entrenamiento de Rocky, ya que la preparación para el calvario es la función principal que la etapa plantea.



La odisea (el calvario)

La odisea es un episodio muy importante en el viaje del héroe, ya que en ella se desarrolla una de las batallas más importantes. El calvario representa un punto de crisis, Vogler lo define como un punto en la historia en el que las fuerzas opuestas y hostiles se encuentran en un punto de máxima tensión.



Rocky tiene que poner en práctica todo lo aprendido de Apollo. Previo a la pelea aprovecha para dar los últimos consejos más significativos: “Recuerda de dónde vienes, lo que te costó llegar aquí y lo que Clubber te hizo la última vez”. Apollo se ve reflejado en la figura del mentor y acompaña al héroe en su calvario, dando consejos y apoyando en la esquina del ring.

Al comenzar la pelea Rocky se muestra sin miedo, seguro de sí mismo y con el objetivo en mente, la pelea termina en cuestión de tres rounds, debido a que el héroe aplicó todos los conocimientos posibles para vencer al oponente.

La recompensa

Pasada la crisis y habiendo logrado el objetivo, el héroe puede reclamar la recompensa después de la victoria. Obtener el campeonato es solo una de las recompensas, como elemento más importante Rocky encuentra un amigo y un mentor en Apollo. Así como las habilidades y la sabiduría adquirida.

Afrontar la odisea tiene consecuencias que el héroe acarrea por el resto de su vida, dichas consecuencias pueden ser negativas como positiva, pero siempre habrá momento de gozar de ellas y de recordar el momento de crisis.



El camino de regreso

Después de disfrutar de los regalos de la victoria, el héroe tiene que decidir si regresar al mundo ordinario o mantenerse en el especial.

En la cuarta película se presenta a un nuevo boxeador llamado Iván Drago, quien se convertirá en el oponente de Creed. Adrian y Rocky intentan convencerlo de no enfrentarse a él, pero Apollo tiene la idea de que aún es joven y pueden pelear. Apollo tiene la idea de seguir en el mundo especial.



Adrian no entiende la necesidad de Apollo de pelear e intenta convencerlo de no hacerlo, pero, Creed lo ve como la oportunidad de regresar al mundo especial, el mismo en donde se encuentra Rocky.

Rocky regresó y decidió quedarse en el mundo especial después de vencer a Clubber, pero el caso de Apolo es distinto, es un boxeador que lleva cinco años retirado, por ende no pelea como antes.



Apolo confiesa que el motivo real de pelear de nuevo, es regresar al boxeo y ser recordado por todos como el mejor boxeador de la historia; la idea de retirarse no es una opción para él.

Sin lograr un cambio de idea por parte de Apolo, Rocky no tiene más opciones que apoyarlo en la rueda de prensa y en la esquina del ring.

Apolo en su intento de regresar al mundo del boxeo, realiza una entrada acompañada de



un espectáculo, justo como antes lo hacía. En tan solo dos asaltos de la pelea, Drago vence a Creed y acaba con su vida. En la lona y sosteniendo la cabeza de Creed, Rocky mira enfurecido a Drago.



El camino de regreso es un momento de decisión por parte del héroe, bien puede quedarse en el mundo especial o regresar al mundo ordinario, pero antes de decidir, el héroe tiene que enfrentarse a las consecuencias de la odisea. Rocky decide pelear contra Drago para vengar la muerte de Apolo,

aprovechando que aún se encuentra en el mundo especial como campeón, consecuencia de la victoria contra Clubber.

La resurrección

Vogler menciona que en la etapa de la resurrección, el héroe debe transmitir que es un ser completo, pleno para el espectador, la muerte y el renacimiento le otorga esta característica. Rocky no experimenta la muerte de manera física, pero su amigo y mentor sí; afectándolo de tal manera que podría decirse que él también ha muerto. La resurrección de Rocky consiste en un último enfrentamiento contra la persona que le quitó la vida a Apolo.

En el transcurso de la resurrección observamos el entrenamiento de Rocky en Rusia, usa todos los conocimientos adquiridos a lo largo de su aventura como héroe. En la película se observa el momento exacto de la resurrección del héroe; Adrian llega a Rusia para otorgarle apoyo incondicional a Rocky, apoyo que lo motiva a levantarse de la muerte emocional en la que se encuentra. Al final de la secuencia de entrenamiento, Rocky sube corriendo a la cima de la montaña y grita: “¡Drago!” . La escena puntualiza el momento justo de la resurrección.



Rocky sale victorioso en la pelea. La resurrección del héroe debe demostrar que realmente ha cambiado gracias a la aventura en la que decidió adentrarse; cambio que lo acompañará el resto de su vida.



El retorno con el elixir

Habiendo superado las batallas el héroe ahora puede decidir si regresar al mundo ordinario o al mundo especial en otra aventura, pero siempre con la sensación de que comienza una nueva vida.

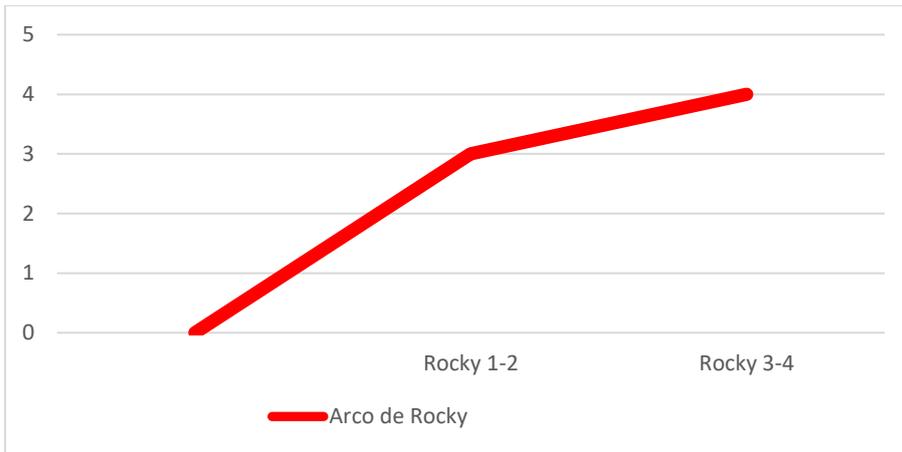
El héroe debe traer al mundo ordinario el elixir que consiguió en su aventura, pueden ser objetos materiales o conocimientos, pero el elixir siempre debe ayudar a otras personas. Al final de la pelea Rocky da un breve discurso a los rusos, en el que dice que todos podemos cambiar y ser mejores.

Arco de transformación

Se tomará a consideración la transformación que tuvo Rocky en su viaje anterior, para que el *arco de transformación* del personaje tenga continuidad.

El *arco de transformación* de Rocky en el segundo viaje es traumático, ya que experimenta la muerte de dos amigos y mentores, agregando que ambos fallecieron en sus manos. Otro detonante de un trauma es el fracaso profesional, el mismo que tuvo al enfrentar a Clubber.

Arco de transformación segundo viaje



Arco plano: 1
Arco moderado: 2
Arco radical: 3
Arco traumático: 4
Arco circular: 5

La transformación (antecedentes del mentor)

Una vez concluido sus viajes, el héroe se enfrenta a la decisión de dejar o de continuar en el mundo especial. Algunos héroes permanecen en el mundo especial por el resto de su vida y otros deciden regresar al mundo ordinario, pero siempre tendrán la experiencia del viaje como también los conocimientos adquiridos. Esto los hace candidatos perfectos para ser mentores, siempre y cuando esa sea su decisión. El retiro del héroe no implica que se transforme en mentor necesariamente, sin embargo es innegable que tiene las capacidades para apoyar a un *nuevo héroe*² en su viaje.

El retiro del héroe es motivado por diferentes circunstancias, la edad, una lesión incurable, la pérdida de seres queridos, el miedo de continuar, alguna promesa, cambio de vida, fin del viaje o por algún fracaso.

En algunas ocasiones el héroe se ve obligado a abandonar el mundo especial aunque ese no sea su deseo, provocando enojo, tristeza, deseo de regresar y un sentimiento de fracaso. También puede ocurrir de manera opuesta, el héroe desea abandonar el mundo especial y logra hacerlo. Esto le provoca una sensación de alivio, tranquilidad y plenitud. Lamentablemente Rocky dejó el mundo especial de la primera manera, causándole secuelas que se desarrollan a lo largo de las películas cinco y seis.

Se abordarán los sucesos del último par de películas de la saga de Rocky, en ellas se identificará el retiro del héroe, así como también el proceso por el que pasa el personaje después de dejar el mundo especial, con el fin de encontrar signos que enriquezcan el *viaje del mentor*.

Rocky V

Después de la victoria frente a Drago, Rocky llega a Estados Unidos, donde lo espera una rueda de prensa, en la cual George Washington Duke, promotor de boxeadores, le pide pelear contra uno de sus muchachos, Rocky no responde a la propuesta y se marcha del lugar con su familia.

² *Nuevo héroe*: es el próximo héroe que es enseñado por un héroe retirado (mentor).

En el par de secuencias siguientes se observa una discusión entre Paulie y Adrian, ya que el contador los engañó y les robó todo su dinero. Rocky enojado decide pelear para salir de la situación, pero Adrian le pide ver al menos un doctor, ya que no se encuentra bien desde el enfrentamiento frente a Drago

Los médicos detectan daño cerebral debido a los continuos y violentos golpes, lo que significa que no puede volver a pelear y no empeorar el daño. Sabiendo que la única solución a los problemas que tiene es boxeando y al no poder hacerlo, Rocky se enoja y se entristece, ya que está perdiendo todo por lo que luchó.

Sin poder pelear y en banca rota, Rocky se ve obligado a abandonar el mundo especial, regresando al lugar donde inició todo, hábitos, lugares incluso la forma de vestir.

Rocky regresa al viejo gimnasio en el que entrenaba, donde recuerda el discurso que Mickey le dio antes de la pelea contra Apolo, donde le dice que no importa lo que pase, ya que el siempre estará a su lado y siempre sabrá que hacer, dentro y fuera del ring. Mickey le regala el objeto más preciado que tiene, un collar de oro, el cual simboliza las palabras de Mickey.

Debido a la banca rota, toda su familia se muda a la vieja casa de Paulie y abren el gimnasio de Mickey. Washington se acerca a Rocky para convencerlo de regresar a pelear, pero Adrian interrumpe, provocando que el promotor se vaya. Se muestra el claro enojo de Rocky por haber regresado al lugar donde inició todo, otro signo que muestra el retiro obligatorio del mundo especial.

Tommy Gunn, un joven boxeador aficionado, llega al gimnasio en busca de ser representado y entrenado por Rocky, pero él niega la propuesta. Al llegar la noche Gunn logra convencer a Rocky de ser su representante y entrenador, al instante Rocky comienza a aconsejarlo de la misma manera que Mickey lo hacía con él.

En cuestión de algunos meses Rocky crea un vínculo muy cercano con Gunn. En una de las primeras escenas de la película, se encuentran a Rocky hablando con su hijo, él menciona que al nacer, renació y vive a través de sus ojos, porque él tiene lo que Rocky no tuvo. Conversación que reflejará la relación que tiene con Gunn, en otras palabras, Rocky renació en el mundo ordinario a través de Gunn.

Lamentablemente debido a sus intereses personales, Gunn firma un contrato con Washington, dejando de lado a Rocky y traicionando su alianza. Gunn al ganar la pelea que lo corona como nuevo campeón, le dice lo mismo que en el pasado Mickey le dijo a Rocky: “Quiero agradecer al hombre que pudo lograr esto y al hombre que me hizo creer que todo esto podía pasar, el hombre que ha sido como un ángel en la espalda, el señor George Washington Duke”. Gunn agradece por su victoria a Washington y no a Rocky, palabras que hirieron lo hirieron.

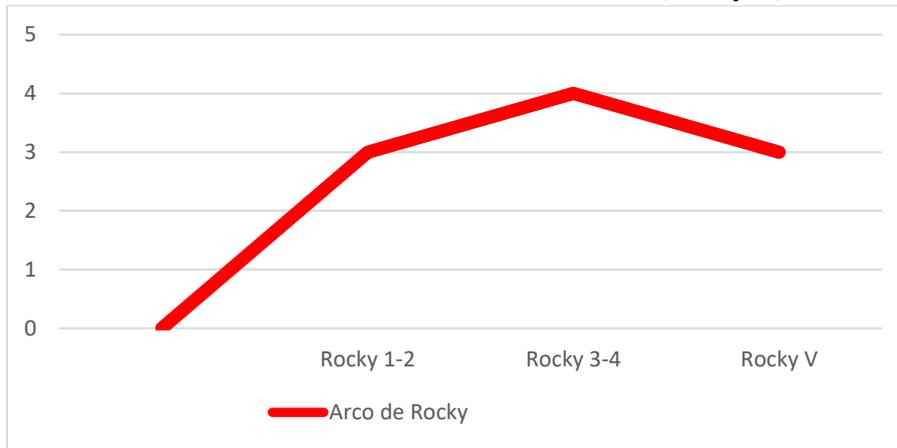
Aún después de su retiro del mundo especial, Rocky se da cuenta que sigue aprendiendo cosas nuevas de Mickey, incluso ya como mentor, puesto que no logró ver en Gunn lo que Mickey vio en él; espíritu y valor.



Arco de transformación

El *arco de transformación* de Rocky es radical, ya que después de la bancarrota y el daño cerebral, cambia de hábitos y podría decirse que inicia una nueva vida.

Arco de transformación retiro del héroe (Rocky V)



Arco plano: 1
Arco moderado: 2
Arco radical: 3
Arco traumático: 4
Arco circular: 5

Rocky Balboa (VI)

La primera escena de la última película, Rocky se encuentra sentado frente a la tumba de Adrian, han pasado 30 años después de la primera pelea frente a Creed. Las primeras imágenes nos muestran como es la vida de Rocky después de su primera experiencia recién retirado del mundo especial.

Viejo y con una mala relación con su hijo, Rocky se dedica a su restaurante de comida italiana, donde cuenta a los comensales las experiencias que tuvo como boxeador. Paulie acompaña a Rocky cada año desde la muerte de su esposa, a recorrer lugares para recordarla.

Paulie no se encuentra cómodo con el recorrido y le comenta a Rocky que a pesar del buen pasado que tuvieron juntos, no puede regresar el tiempo y tiene que avanzar. Rocky al ser un héroe que abandonó el mundo especial forzosamente quiere regresar en el tiempo y revivir los mejores momentos de su vida. La problemática de la película sirve de experiencia para el héroe retirado previo al *viaje del mentor*.

Rocky llega a un bar que frecuentaba. En el lugar encuentra a Marie, la pequeña niña que acompañó a su casa en la primera película. Al ser tarde se ofrece llevarla a su casa como lo hacía antes y ella accede. Gesto que hizo para recordar viejos momentos.

Mason Dixon es el campeón actual de boxeo y el nuevo oponente de Rocky. A diferencia de los rivales anteriores, no se crea una riña personal entre ambos. Esto es un factor importante a considerar, ya que Rocky pelea con el mismo y no con Dixon.

Rocky se encuentra con su hijo para decirle que quiere volver a pelear, a lo que su hijo responde de manera negativa temiendo por la salud de su padre, Rocky responde: “No tiene nada de malo decir que todavía existo”. Respuesta que hace evidente su deseo de regresar al mundo especial. De la misma forma cuenta sus planes a Paulie y responde de la misma forma a su sobrino, diciendo que es una idea muy loca, Rocky dice: “Aún tengo cosas que sacar del sótano”. Refiriéndose al deseo que aún tiene de pelear.

El plan de Rocky eran peleas minúsculas y sin importancia pero su encuentro con el manager de Dixon cambió las cosas, ya que le ofreció una pelea de exhibición contra el campeón actual, confundido y sin saber que su plan se fuera a transformar en una pelea de primera, Rocky no responde a la propuesta.

Rocky consulta con Marie si aceptar o no la pelea, ella dice: “Si sientes que es algo que tienes que hacer, solo hazlo porque un peleador pelea”. Motivado por lo que escuchó de Marie acepta la pelea de exhibición contra Dixon.

Duke Evers entrenador y amigo de Apolo como de Rocky, da un discurso motivador para el entrenamiento, en el cual dice: “Ya sabes todo del boxeo no es necesario regresar de nuevo a ese camino”. Signo de un héroe retirado.

Antes de subir al Ring, Paulie le dice a Rocky que se deshaga de la bestia que sigue en su interior, haciendo referencia al deseo de regresar al mundo especial:

Al haber una diferencia muy grande de edades entre Rocky y Dixon, la pelea inesperadamente se extiende hasta el último round. Dixon gana la pelea, pero Rocky se marcha del lugar ovacionado por el público.

“La bestia se ha ido”. Palabras de Rocky dirigidas a Paulie. La pelea lo libera del deseo de regresar al mundo especial. Puesto que se retira definitivamente del boxeo de la manera que él siempre quiso. Transformándolo en un ser pleno. Terminar en pie la última pelea de su vida simboliza una despedida satisfactoria del mundo especial.

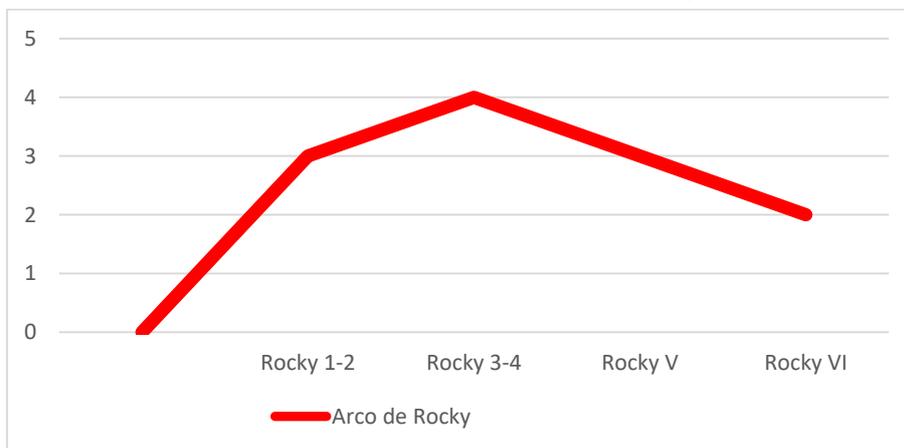
Las experiencias después de su retiro como héroe, lo perfilan para cumplir la función de mentor, ya que satisfactoriamente se despide del mundo especial, al cumplir su último deseo de pelear por última vez. Aspecto importante, porque de esta manera evitará vivir a través de los ojos de los héroes y podrá transmitir sus conocimientos.



Arco de transformación

Sin mostrar mucho cambio en sus hábitos el personaje muestra una transformación moderada. Se mantiene igual que al principio pero con un par de ideas distintas que refuerzan la personalidad.

Arco de transformación retiro del héroe (Rocky Balboa/VI)



- Arco plano: 1
- Arco moderado: 2
- Arco radical: 3
- Arco traumático: 4
- Arco circular: 5

El viaje del mentor

El *viaje del mentor* es una propuesta de modelo propia en la que se plantea una serie de etapas que el mentor debe cruzar a la vez que acompaña al héroe en su aventura. Con base en el libro *El viaje del escritor* de Vogler.

El modelo propuesto por Vogler toma como protagonista al héroe, él es quien tiene que cumplir los objetivos, vencer a la sombra y quedarse con la recompensa; creando un vínculo con el espectador. En el modelo del mentor, no se pretende quitarle el protagonismo al héroe, lo que el modelo busca es entender la historia a partir de la vida del mentor en su travesía junto al héroe, con el fin de darle la importancia que merece y entender que en algunas ocasiones la sabiduría del héroe parte de la experiencia del mentor.

Nuevas películas han sabido manejar la nostalgia a su favor cuando hacen una secuela de un filme que ya tiene un héroe y regresa como mentor de un *nuevo héroe*, como es el caso de Rocky y Creed.

Si observas la historia de un héroe y posteriormente observas su historia ya como un mentor, se notará la importancia que tiene este en la historia del héroe. El espectador conoce la historia del mentor y su desarrollo en el viaje del héroe. De ahí nace la emoción de ver cómo el héroe (ya mentor), enseña a su pupilo (*nuevo héroe*), alguna vivencia que compartió con el espectador en su propio viaje del héroe.

Las etapas del *viaje del mentor* son determinadas al observar coincidencias entre relatos que implican al mentor.

Las acciones de los personajes determinan su personalidad, es por ello que son importantes los arquetipos, ya que permite identificar cada etapa del *viaje del mentor*.

El mundo ordinario

El antiguo héroe, ahora denominado mentor, se ha retirado del mundo especial satisfecho con su aventura. El mundo ordinario es básicamente el sitio de su retiro; fundamentalmente se encuentra en un lugar solitario, alejado y sin la emoción del mundo especial.

El mentor debe retirarse del mundo especial satisfecho por cumplir y concluir los objetivos de su viaje, con el fin de ser el mejor candidato para acompañar al *nuevo héroe*. Un

mentor que se retiró satisfecho tendrá que ser buscado por el *nuevo héroe*, ya que el mentor no tiene intenciones de regresar al mundo especial.

El *viaje del mentor* es una propuesta basada en los arquetipos de *mentor como antiguo héroe* y *héroe resuelto*, ambos propuestos por Vogler. El mentor es un antiguo héroe que ha concluido su propio viaje como héroe, que se encuentra retirado y que es buscado por un *héroe resuelto*, el cual es entusiasta, comprometido, valiente y que siempre avanza.

Rocky y su mundo ordinario

El mundo ordinario de Rocky en su faceta de mentor, engloba solamente el pequeño restaurante de comida italiana que le pertenece. Su hijo se mudó de Filadelfia y tanto Adrian como Paulie han fallecido. Rocky se encuentra en una rutina diaria, a excepción de las fechas importantes, en las que visita el cementerio donde yacen su amigo y su esposa.



Encuentro con el pupilo

Una vez establecido el mundo en el que se encuentra el mentor y que a su vez el pupilo haya aceptado el llamado a la aventura, es necesario un encuentro entre ambos. El héroe al ser entusiasta de la aventura y el mentor un antiguo héroe retirado, el pupilo debe buscarlo.

El encuentro con el pupilo se da en el mundo ordinario del mentor, ya que es el héroe quien lo busca. El pupilo debe conocer la historia de su futuro mentor para que tenga las razones necesarias de encontrarlo.

El pupilo necesita del mentor, ya que es quien le aporta sabiduría y le da consejos para su viaje, mismo que el mentor ya ha concluido tiempo atrás.

Rocky y su encuentro

Adonis Creed, hijo de Apolo Creed llega al restaurante donde se encuentra Rocky, en el lugar observa las fotos de sus peleas, Adonis comienza a contar lo que sucedió en cada una de ellas, Rocky extrañado pregunta cómo sabe todo eso, Adonis menciona que hubo una tercera pelea a puertas cerradas entre Apolo y él. Desconcertado Rocky pregunta el motivo real de su visita.



Llamado del pupilo

Después del encuentro, el pupilo debe proponer al mentor que le enseñe todo lo que sabe, puesto que él ya ha iniciado su viaje como héroe y necesita de su ayuda. El pupilo está obligado a ser insistente y explicar porque debe ser su mentor, ya que convencer a un viejo héroe de regresar al mundo especial, puede ser tarea difícil.

Rocky y el llamado

Adonis pide a Rocky que lo entrene y comienza a contarle sobre la vez que Apolo lo ayudó a entrenar para pelear contra Clubber, Adonis decide revelar que es hijo de Apolo con el fin de convencer a Rocky.



Rechazo a la llamada

En esta etapa el problema principal del mentor es decidir si entrena y acompaña al héroe, si su respuesta es negativa, será porque conoce los riesgos de hacerlo.

El mentor en su viaje como héroe sufrió varios traumas que lo marcaron de por vida y no desea que se vuelvan a repetir. Como la pérdida de un ser querido, una lesión o cualquiera de los fracasos que pueda llegar a tener en su viaje.

El pupilo fallido.

El *pupilo fallido* es el aprendiz del mentor que fracasó en su viaje como héroe al ser consumido por la sombra. El *pupilo fallido* no pudo vencer esa parte sombría en su interior, como lo es el miedo, la culpa, malos hábitos, rencor, venganza, entre otros. Provocando su transformación en un posible villano y oponente de próximos héroes.

Una de las posibles razones por las que el mentor responde negativamente al llamado, es debido a que ya fue mentor de otro héroe que no logró terminar su viaje y resultó ser consumido por la sombra, denominado como *pupilo fallido*, el cual traiciona la confianza del mentor.

El mentor en algún momento fue un entusiasta de la aventura, pero después de ver su fracaso como mentor se retiró por completo del mundo especial. Éste hecho le funciona como experiencia y sabiduría al mentor, mismas que le ayudarán a identificar al verdadero héroe digno de su enseñanza.

En la saga de Rocky el *pupilo fallido* se observa en Tommy Gunn, el cual llega buscando ayuda para comenzar a crecer en el boxeo, Rocky decide ayudarlo, pero la sombra consumió a Gunn traicionando la confianza de su mentor.

Traumas del mentor

El viaje del héroe es una travesía complicada, cada error cometido se paga muy caro y el costo más alto, es la pérdida de un ser querido. Si es que el suceso ocurre en medio de la aventura, el héroe se sentirá responsable por ello hasta sus días como mentor, y tanto la culpa como el miedo a perder a un ser querido, son motivos para rechazar la llamada.

Rocky y el rechazo

La muerte de Mickey afectó demasiado a Rocky, al punto de ya no querer volver a luchar, pero fue Apolo quien lo revivió y lo regresó a la cima. Lamentablemente Apolo fallece en el ring y Rocky se siente responsable ya que no detuvo la pelea. La muerte de Apolo es el motivo por el cual no desea entrenar a Adonis. Rocky no podría dejar morir al hijo de su amigo justo como su padre murió.

Rocky se niega a entrenar a Adonis y le aconseja que no debe pelear si no existe la necesidad de hacerlo y que si su padre siguiera vivo le diría lo mismo. Adonis hace hincapié en que su padre ya no está y que murió haciendo lo que quería. Rocky termina la conversación diciéndole que a Apolo también le hubiera gustado hablar con su hijo.



Regreso al mundo especial

El héroe ha aceptado acompañar al pupilo y ambos se encuentran en el umbral entre el mundo especial y el ordinario. El mentor proporciona regalos y consejos para que el héroe se decida a cruzar con voluntad y valentía. El mentor conoce el mundo que es nuevo para su pupilo, pero su tarea es darle motivación, consejos y obsequios que pueda utilizar el héroe en su travesía.

La información que el mentor le proporciona al pupilo fue adquirida a lo largo de sus aventuras, ya sea por experiencia propia o porque es un consejo que recibió de su mentor. Los obsequios también pueden ser objetos que el mentor alguna vez utilizó en su travesía,

regularmente los objetos se encuentran enterrados en el mundo ordinario o en algún lugar secreto del mundo especial y es hora de obsequiarlos al *nuevo héroe*.

El mentor conoce el contraste entre el mundo especial y el ordinario, así como también tiene una idea de las posibles pruebas, es por ello que no debe pasar por un proceso de ajuste como lo hace el pupilo.

Aparte de los aliados que el héroe consiga, es normal que el mentor presente a los aliados que él tuvo en su viaje, ya que también serán de ayuda para su pupilo.

El mentor tiene que pasar por un proceso de ajuste con su pupilo, ya que en un principio se comportará remiso y no creerá en los consejos y enseñanzas que le dé el mentor.

El regreso al mundo especial es en esencia, todo lo que el mentor aporta al pupilo para que atraviese el primer umbral, regalos, consejos y motivación. En el mundo especial el mentor le presentará los aliados y entrenará al pupilo para que enfrente las pruebas del viaje.

Rocky y el regreso

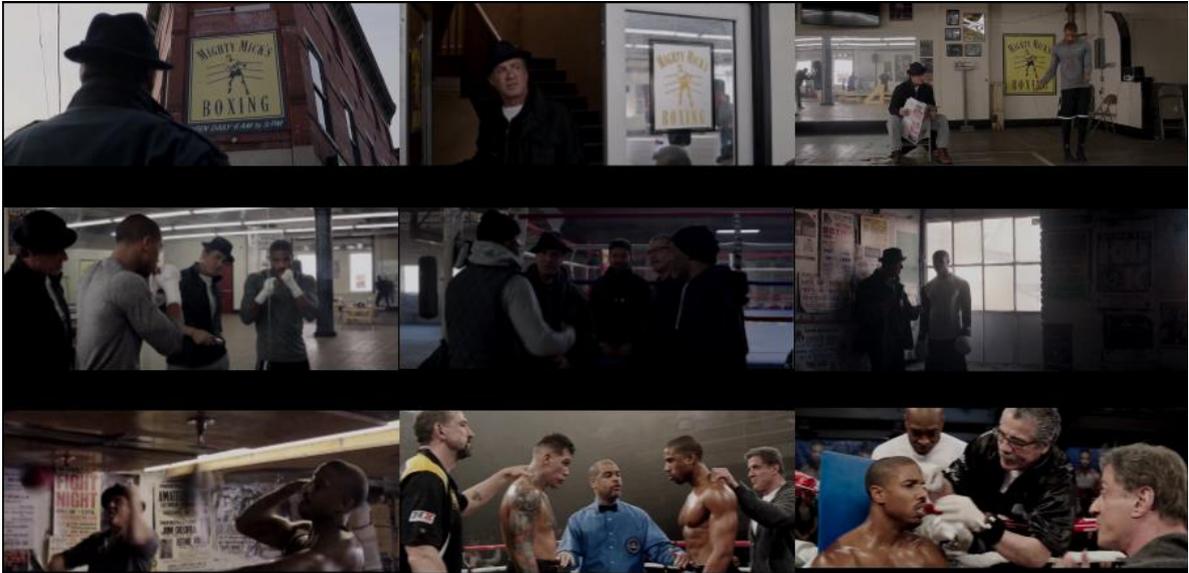
Rocky visita a Adrian y Paulie en el cementerio, lugar donde reconsidera entrenar a Adonis. Al aceptar llega al viejo gimnasio de Mickey donde se encuentra a Adonis para darle la noticia. Rocky decide ayudarlo pero se marchará si no hace las cosas como él dice.

Los consejos y el entrenamiento que recibe Adonis por parte de Rocky, son los mismos que Rocky recibió por parte de Mickey y algunos otros que recibió de Apolo, incluyendo los que aprendió él mismo.

Rocky presenta a Adonis un par de viejos amigos que lo ayudarán a entrenar físicamente, pero Adonis se muestra descontento, ya que pensó que sería Rocky quien lo entrenara, a lo que Rocky responde: “Yo trabajo con tu mente y ellos trabajan con tu físico”.

Adonis recibe la oferta de una pelea a nivel profesional, pero Rocky fue claro con Adonis y rechaza la oferta, ya que aún no está listo. Adonis habla con Rocky para que acepte la pelea y llegan a un trato; si Adonis no hace lo que Rocky le ordene se irá.

Ya en la pelea Adonis se encuentra en su esquina y Rocky le dice como golpear a su contrincante, agregando: “Así me golpeó tu padre y funcionó”. Adonis hace caso y gana la pelea.



La odisea

El mentor tendrá que sobrevivir a su odisea, ya sea con ayuda de su pupilo o no, regularmente lo mantiene en secreto hasta que el héroe se da cuenta que su mentor está enfrentando la muerte.

Pupilo fallido

En el caso de que exista un *pupilo fallido* este enfrentará al mentor, incluso puede atentar con la vida del pupilo por venganza, ya que no fue un buen mentor para él. Incluso se puede presentar como el villano principal de la historia del *nuevo héroe*.

El mentor tiene que enfrentarse a su *pupilo fallido*, dicho encuentro puede darse de manera lineal. El mentor vence al *pupilo fallido* antes de conocer al *nuevo héroe*, probablemente solo de manera parcial y el *pupilo fallido* regresará por una nueva batalla, la cual se lleva a cabo en el mundo especial donde se desarrolla el viaje del *nuevo héroe*. El *pupilo fallido* derrota al mentor y eventualmente el *nuevo héroe* vengará su muerte. En el caso de que el mentor resulte vencedor en la segunda ocasión será de manera definitiva.

La batalla que tiene el mentor contra el *pupilo fallido* puede ocurrir antes de conocer al *nuevo héroe*. En el caso más común el mentor resulta vencedor, y si es el caso La segunda batalla se debe a que el mentor no terminó con él de manera definitiva.

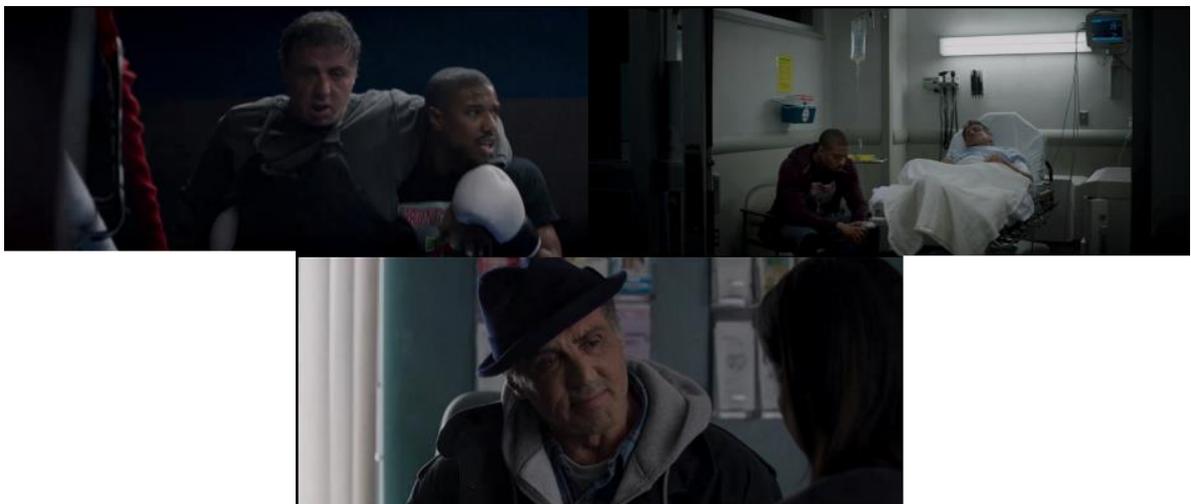
De no existir un *pupilo fallido*, puede haber otro enemigo con el cual se siga la misma dinámica con sus respectivas particularidades.

Batalla personal

La odisea del mentor también se presenta como el enfrentamiento contra sus fantasmas internos o problemas físicos como: alguna lesión, enfermedad o la vejez, pero depende del pupilo motivar al mentor para seguir viviendo.

Rocky y la odisea

Mientras Adonis se prepara para su pelea contra el campeón a Rocky, le diagnostican cáncer y se da por vencido antes de iniciar el tratamiento, ya que Adrian murió de eso. Adonis renuncia a su entrenamiento para atenderlo, pero Rocky se niega. Esta es la batalla que Rocky tiene que enfrentar en su odisea.



El motivo

La vida cotidiana del mentor acabó en el momento que decide acompañar al pupilo en su aventura. Al salir del mundo ordinario el mentor se puede percatar que aún existen emociones que puede vivir en el mundo especial.

Es recurrente encontrar a antiguos héroes que solo esperan la hora de su muerte en el mundo ordinario. El pupilo le da un motivo de seguir vivo al mentor, incluso puede revivirlo de una muerte metafórica y llenar de nuevo su vida de emociones.

El mentor se mantendrá en el mundo especial junto al pupilo hasta sus últimos días y en el caso de que el viaje llega a su fin, regresará al mundo ordinario en el que fue encontrado, pero regresará con nuevas experiencias y conocimientos que podrá transmitir a *nuevos héroes* que logren convencerlo una vez más de regresar al mundo especial.

Rocky y su motivo

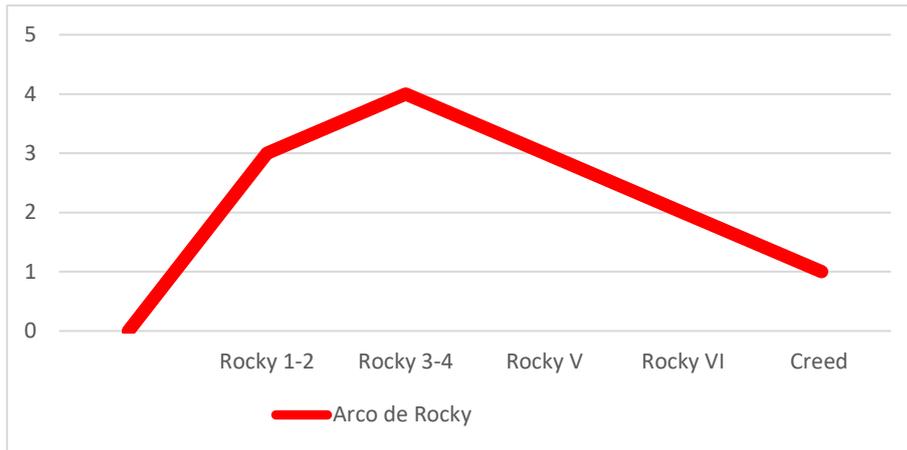
En el momento que le fue detectado cáncer, Rocky se rindió ante la muerte, puesto que ya había perdido a todas las personas que amaba, pero Adonis le dio la motivación de seguir viviendo, puesto que comenzó a considerarlo parte de su familia y entendió que ambos se necesitan mutuamente.



Arco de transformación

El *arco de transformación* del personaje Rocky en la películas de Creed es plano, debido a que presenta solo una ligera evolución en su personalidad.

Arco de transformación Rocky como mentor (Creed)



- Arco plano: 1
- Arco moderado: 2
- Arco radical: 3
- Arco traumático: 4
- Arco circular: 5

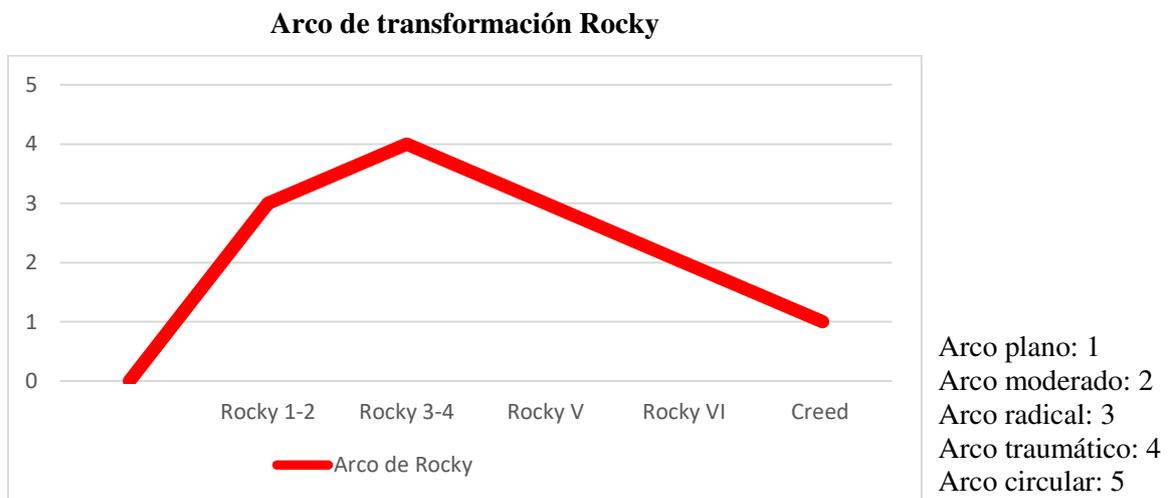
Conclusión

El *viaje del mentor* pretende ser un patrón narrativo enfocado en el desarrollo del mentor en compañía de un pupilo que comenzó su viaje como héroe. Cada una de las etapas que el mentor debe superar a lo largo de la historia fueron determinadas con base en los doce pasos del héroe. Así como también por observación, en la cual se determinaban patrones en diversos personajes que cumplían la función de mentor.

El trabajo se enfoca en el proceso de un personaje que es un héroe y posteriormente se transforma en mentor de otro personaje que recorre el mismo camino que él.

El personaje Rocky funcionó como centro en el desarrollo del *viaje del mentor* debido a que primero se logró identificar cada una de las etapas del viaje del héroe en el personaje; sirviendo como ejemplo ya que vivió cada una de las siete etapas del *viaje del mentor*.

Con base en el *arco de transformación* de Sánchez-Escalonilla se logró graficar los cambios que sufrió el personaje Rocky a lo largo de siete películas.



La gráfica muestra el proceso por el que pasa el personaje en su historia como héroe y como mentor. También se observa como el héroe es el que sufre los cambios más radicales y en su faceta como mentor refuerza su personalidad. Demostrando que es un personaje pleno que puede transmitir sabiduría a *nuevos héroes*.

La hipótesis del trabajo plantea que así como existe un patrón narrativo enfocado al héroe, también existe uno enfocado al mentor. Hecho que resulta cierto, ya que fue posible desarrollar el *viaje del mentor* a partir de los doce pasos del héroe.

Determinar cada una de las etapas del *viaje del mentor* con base en las etapas del héroe, como punto de partida, permiten identificar una evolución continua en los personajes que cumplen la función de héroe y que posteriormente cumplen la función de mentor.

Crear un modelo con el cual se puedan realizar guiones enfocado en antiguos héroes que regresan como mentores de *nuevos héroes*, permite darle más vida en pantalla a personajes con los que la audiencia se identifica.

Bibliografía

García, J. (2003). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.

Sanchez-Escalonilla. (2003). *diccionario de creación cinematográfica*. Barcelona : Ariel.

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor* . Barcelona: Ma Non Troppocreacion.

Filmografía

- Rocky, John G. Avildsen, Estados Unidos, 1976
- Rocky II, Sylvester Stallone, Estados Unidos, 1979
- Rocky III, Sylvester Stallone, Estados Unidos, 1982
- Rocky IV, Sylvester Stallone, Estados Unidos, 1985
- Rocky V, John G. Avildsen, Estados Unidos, 1990
- Rocky Balboa, Sylvester Stallone, Estados Unidos, 2006
- Creed, Ryan Coogler, Estados Unidos, 2015