

EL VIAJE DEL HÉROE EN PERDIDOS. JACK SHEPARD

Víctor ÁLVAREZ

Universidad de Sevilla

victor_alvarezrodriguez@hotmail.es

Resumen

Este artículo analiza a través de la guía creada por Joseph Campbell, El viaje del héroe, el recorrido narrativo de uno de los protagonistas de la serie de televisión de la cadena ABC: Perdidos. Se trata de un viaje compuesto por doce etapas que muestra la evolución de un personaje dentro de su propia historia. Con este trabajo se pretende demostrar la concepción única del relato de la serie desde su creación.

Palabras clave: Perdidos, narrativa, el viaje del héroe

Abstract

This article analyses through the guide created by Joseph Campbell, the hero's journey, the narrative way of one of the protagonist in the television series Lost, from ABC. This path it's about twelve stages that shows the evolution of a character inside of his own story. This work aims to defend the unique conception of the story of the show since its inception.

Keywords: Lost, narrative, hero's journey

1. Introducción

La serie *Perdidos* ha presentado numerosos recursos innovadores en su narrativa que la posicionan como un ejemplo de los productos audiovisuales de su generación. En un constante uso de elementos narrativos capaces de adaptar el mensaje al discurso formal, la producción consigue hacer entender de una nueva manera el drama en televisión. Drama construido a partir conceptos básicos y clásicos de la narratología.

Son precisamente estas concepciones las que le dan valor a la obra, ya que son numerosos los recursos narrativos que ofrece la producción a lo largo de sus seis temporadas. Uno de ellos es el viaje del héroe, una teoría desarrollada por Joseph Campbell en 1949 a partir de sus cuantiosos estudios antropológicos, centrados en los mitos y sus influencias en todas las culturas. Este viaje consistía en un ciclo compuesto por varios mitemas que se repiten en la manera que tiene el ser humano de comprender relatos. Partiendo de esta creación, Christopher Vogler reinterpretó el mito estudiado por su predecesor para dividirlo en doce etapas concretas. Muchas de ellas ya aparecían en la obra de Campbell y otras fueron interpretadas dentro del conjunto. Para realizar este estudio, seguimos las pautas establecidas por Vogler en *El viaje del Escritor* (2002).

Esta obra está considerada como un manual para guionistas y escritores. En él se argumenta el recurso narrativo de El viaje del héroe, que consiste en una guía que cumplen los personajes a lo largo de la historia. En todo relato los protagonistas se marcan unos objetivos y para llegar a ellos, deberán superar un viaje real o metafórico que les haga evolucionar y enfrentarse con su desenlace. Vogler estructura este camino en doce pasos que vertebran la narración completa de una obra.

En este punto vamos a aplicar la construcción de Campbell (1949) al personaje central de *Perdidos*: Jack Shepard. Aunque la producción de la ABC se basa en un protagonismo coral y a cada personaje podríamos aplicar el viaje, es el médico el que destaca al ser el líder del grupo de supervivientes y presentar el carácter y la

psicología más complicados. De esta manera se evidencia que la construcción de la serie es ideada como un gran arco narrativo, al desarrollar todos los mitemas que componen el viaje a lo largo de sus seis temporadas.

Jack Shepard es un médico que sólo cree en la razón y en lo que puede ver y tocar, como hombre de ciencias que se siente muy cercano a su profesión. Su llegada a la isla está ligada a su desastrosa vida anterior, en la que tiene problemas con su ex-mujer y nunca ha sabido afrontar una mala la relación con su padre. Este fallece días antes que su hijo se convirtiera en un náufrago. Todas estas condiciones provocan que no se sienta preparado para liderar al grupo de supervivientes, algo para lo que es requerido desde el primer momento. Por lo tanto, consideramos a Jack un héroe porque tal y como dice Vogler (2002:71), “los héroes pueden ser de muy diversos tipos, entre los que podemos incluir los que desean y no desean serlo, los sociables y los solitarios, los antihéroes, los héroes trágicos y los catalizadores”. Los problemas personales del médico le afectan en su forma de actuar, convirtiéndole en un líder imperfecto. Jack pertenece a la tipología de héroes que no desean serlo, ya que considera que no tiene las cualidades necesarias para guiar y salvar al grupo.

Todos los personajes de la serie tienen una función, una misión o un destino dentro de la historia, y el destino de este es, precisamente, ser un héroe. Para conseguir este objetivo el superviviente realiza El viaje del héroe, aceptando su condición y dejando a un lado su manera errática, testaruda y ligada a la razón de ver la vida. Se abrirá a la fe de su viaje y su aventura y se convertirá en un héroe mesiánico que dará la vida por sus compañeros. De esta manera, el personaje cumple con la principal premisa de este viaje que acaba como una persona muy diferente a la que empezó el camino.

2. Etapas de El viaje del héroe

1. El mundo ordinario

La concepción de esta primera etapa sirve según Vogler (2002:118) para “establecer un mundo ordinario que funciona como el punto de partida para la comparación”. El inicio del viaje para Jack muestra la actitud del personaje antes del comienzo de la aventura. Para el protagonista y para el relato de *Perdidos*, el mundo ordinario está compuesto por la vida del personaje antes del accidente. Se trata de un joven cirujano de éxito que por otro lado, no sabe llevar sus relaciones personales. Es abandonado por su mujer al poco tiempo de casarse y con su padre nunca ha sabido tener una buena relación. Esta es la principal lacra en el personaje, su difícil situación con su progenitor le hace ser una persona insegura. Su presencia en el avión *Oceanic 815* se debe al transporte del cadáver de su padre que había fallecido en Australia. Para Jack este hecho le hace sentirse más perdido aún ya que pierde su figura de referencia y la posibilidad de arreglar la relación con él.

2. La llamada a la aventura.

La segunda etapa se da cuando el médico llega a la isla para dar comienzo a su aventura. Ocurre en el episodio 1.01 donde personas civilizadas sobreviven como pueden al desastre. El médico se presenta como tal e intenta ayudar a todos los heridos, y como refleja Vogler, (2002:132) “puede sentirse hastiado por el estado actual de las cosas, y una situación incómoda emerge hasta que termina por lanzarlo a la aventura”. Estas circunstancias transcurren en el episodio 1.05 cuando, consciente de la ausencia de un rescate al pasar los días, propone usar refugios naturales para acomodar su estancia en la isla. Jack no abandona la idea del salvamento, pero busca la manera de subsistir más cómodamente en el lugar. Es la llamada a la aventura del personaje que comienza a involucrarse muy poco a poco con su nueva vida y situación en la isla. Esta idea queda también recogida por Campbell (1959:40) “ El héroe puede obedecer su propia voluntad para llevar al cabo la aventura [...] o bien puede ser empujado”.

La esencia del personaje queda definida al ofrecer soluciones lo más racionales posibles a los primeros problemas de supervivencia.

3. El rechazo a la llamada.

Este momento llega en una escena concreta donde se da una conversación entre Jack y John Locke. Ocurre en el episodio 1.25 cuando ambos caminan hacia la escotilla para poder entrar en ella. Los dos están afectados de diferente manera por la muerte de otro superviviente llamado Boone, el médico porque considera culpable a Locke, y este porque lo interpreta como un sacrificio exigido por la isla. La pareja habla sobre el destino y la misión de cada uno en la aventura, pero los dos muestran opiniones muy diferentes. Para Jack el misticismo y la teoría del destino es una fantasía que no es real y lo considera un peligro para el grupo. Para Locke, todos tienen un destino, incluso el líder, tarde o temprano creará en él y luchará para cumplirlo, aunque en este momento Jack no cree en nada más que lo tangible y lo racional. No se considera una persona importante con un destino que cumplir.

El viaje para el protagonista consiste en abandonar su mundo racional y científico y entregarse a la aventura y a una nueva vida que le presentan cuestiones más cercanas a la fe. Para Vogler (2002:141) “es natural que en la primera instancia los héroes reaccionan dubitativamente e intentan eludir la aventura”. La psicología metodológica del médico le hace evitar cualquier cuestión que implique la creencia en temas metafísicas. Aquellas cuestiones por las que deberá luchar al final de su viaje.

4. El mentor.

En el viaje del héroe cada protagonista suele tener un mentor que le guía en el camino y le aporta enseñanzas para poder cumplir su viaje. En el caso de Jack, este papel lo ocupa su antónimo en la isla: John Locke. Teniendo en cuenta que la evolución del personaje consiste en entregarse a la magia y fantasía que rige sus vivencias en la isla, es el líder espiritual del grupo el que consigue que el médico se abra a la convicción de su destino. Como recoge Vogler (2002:149) “el encuentro con el mentor es aquella etapa en la que el héroe obtiene provisiones, conocimientos y la confianza necesaria para vencer sus miedos y adentrarse a la aventura”.

A lo largo de la serie son muchos los momentos en los que estos dos personajes dialogan sobre la nueva vida que han comenzado tras el accidente y la

misión de cada uno de ellos en el lugar. La gran mayoría de las veces, el médico se muestra contrario ante las ideas de su mentor, sólo en el episodio 2.03, y tras una grave discusión, Jack accede a pulsar la tecla para evitar el fin del mundo. Locke considerará este hecho un acto de fe. A partir de este momento los dos personajes rivalizarán de manera absoluta pero el mentor nunca dejará de cumplir su labor.

Llegará el momento en que Jack consiga abandonar la isla y Locke lo siga años después para pedirle que vuelva y cumpla su misión y destino en ella. Al volver a encontrarse con la negativa del médico, el mentor intentará suicidarse como último recurso para hacerle ver la verdad de su discurso y de esta forma motivarlo para su entrega definitiva a la aventura. Como menciona Vogler (2002:154) “la relación entre el mentor y el héroe puede dar un giro trágico o fatal si el héroe es desagradecido”.

5. La travesía del primer umbral

Esta etapa del viaje se da durante toda la segunda temporada y queda representada con el concepto de la escotilla. Comienza con el primer acto de fe del médico en lo maravilloso. Al entrar en la construcción *Dharma*, los supervivientes encuentran un botón que pulsar cada 108 minutos para poder salvar al mundo. Esta idea está por encima del entendimiento de Jack y lo considera una tomadura de pelo, pero tras una discusión con su mentor, accede a pulsar la tecla sólo una vez. A partir de este momento, no volverá a hacerlo, pero sí aceptará que parte del grupo crea en esta misión y acceda a realizar la tarea. Es el primer umbral hacia la fe que emprende el personaje.

Para Vogler (2002:161) “los héroes no se limitan a aceptar los consejos [...] a menudo se requiere una fuerza externa que cambie el curso o la intensidad del relato y sirva para que el protagonista finalmente se comprometa de forma definitiva con la magna empresa”. La fuerza externa para Jack es el hallazgo de la escotilla. Allí el médico se entrega a la aventura de manera completa por primera vez, aunque aún no realiza ninguna transformación. Además, este argumento se refuerza con el elemento narrativo de la escotilla que representa el umbral como un lugar oscuro, húmedo y cavernoso.

6. Los aliados, las pruebas, los enemigos.

Esta sexta etapa se compone de tres conceptos que encontramos a lo largo de la tercera temporada.

Entre los episodios 3.01 y 3.09, Jack, junto con Kate y Sawyer son secuestrados por *Los Otros*. En este lugar sus captores provocarán que el médico tenga que decidir si actúa a favor de su beneficio o el de sus compañeros. Para esto, *Los Otros* le ofrecerán dejarle salir de la isla, a cambio de que el médico opere a uno de ellos. Pero por otro lado, matarían a Sawyer y se quedarían con Kate. La prueba llega cuando el doctor detiene la operación para conseguir la libertad de sus dos compañeros. Poniendo en riesgo su libertad, Jack sigue defendiendo a su grupo y pensando en ellos primero. Según Campbell (1957:61) "Una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve en un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, en donde debe pasar por una serie de pruebas".

El médico se queda con *Los Otros* y la pareja regresa al campamento. Nada más llegar, la chica se reúne con Sayid convirtiéndose en los aliados del médico, a los que se sumará Locke. Los tres urdirán un plan para rescatarlo de su cautiverio. En este caso Kate, el objeto amoroso de Jack en la historia, funciona como aliada "para acudir en ayuda del héroe y actuar como su conciencia" (Vogler, 2002:170).

Los enemigos están representados en la figura de Los Otros, ya que traicionan al médico infiltrando a una de ellos en el campamento. La respuesta del médico llega en el episodio 3.24, y será la de elaborar un plan que acabe con la hegemonía de estos en la isla.

7. La aproximación a la caverna más profunda.

Este punto se da en la cuarta temporada cuando llega a la isla un grupo de personas que podrían sacarlos de ella. Esto provoca una obsesión en el personaje que se obsesará con la idea de ser rescatado, que en los capítulos finales llegará a enfermar debido a este motivo. Curiosamente, la enfermedad del protagonista va en contra de la filosofía de la serie, ya que la isla es presentada siempre como un lugar sanador y capaz de hacer milagros.

Esta situación consigue que Jack muestre su peor cara cuando su obsesión le haga abandonar la isla dejando atrás a muchos de sus compañeros. Él sólo se preocupará por Kate.

Sin embargo, se da una dualidad en este momento, ya que justo antes de partir tiene una conversación con su mentor. Este por fin le hace entender parte de su discurso, y consigue que Jack acepte mentir al volver a la civilización para proteger a la isla y a los que se quedan en ella. En esta etapa todos los héroes, incluido Jack, “pasan a una región intermedia ubicada entre la frontera y el meollo del llamado viaje del héroe” (Vogler, 2002:176).

8. La Odisea

Jack abandona el territorio para pasar tres años en la civilización. En un principio todo es idílico ya que recupera, e incluso mejora, la vida que tenía antes del accidente, pero poco a poco la sombra de la isla, y de su posible destino no cumplido, se alarga sobre él. Entonces es cuando reaparece John Locke para pedirle que vuelva, y morir poco después de manera misteriosa. De esta manera el mentor de su viaje desaparece dejando a Jack solo ante el resto del mismo. A partir de este momento el médico toca fondo al romper las relaciones con casi todos sus compañeros, los Seis de Oceanic, sentirse perdido y culpable tras la muerte de John, y convertirse a un adicto a los antidepresivos y el alcohol. Está tan desesperado buscando sentido a su vida que está a punto de suicidarse. Pero como recoge Vogler (2002:192) “en ocasiones las cosas tienen que empeorar antes de ir a mejor”. El líder asumirá todas las enseñanzas de Locke y retomará su misión para reunir a sus compañeros, llevarlos de nuevo a la isla y buscar allí su destino y misión en la vida.

9. La recompensa

En el episodio 5.06 el médico consigue su mayor pretensión. Deseoso de recuperar el control de su vida, junto con los Seis de Oceanic, consigue volver a la isla para encontrar y cumplir su destino. Como cita Vogler (2002:212) “la experiencia de vivir una crisis genera un sinnúmero de nuevas posibilidades, y la recompensa, consecuencia directa de la odisea presenta muchas formas y funciones”. Jack, en

esta segunda oportunidad, se muestra renovado continuando el discurso que tenía su viejo mentor en la isla. Está convencido de su misión cuando pone en peligro la vida de sus compañeros al desarrollar un plan que no tiene garantías de que funcione.

En definitiva, la recompensa para Jack es traducida como la oportunidad de arreglar todo lo que hizo mal la primera vez que llegó a la isla, y para ello pretende seguir el modelo espiritual y filosófico de su antiguo mentor John Locke.

10. El camino de regreso

Las consecuencias del plan desarrollado al final de la quinta temporada serán trágicas. Esta acción acaba con la vida de Juliet, y Jack es señalado como máximo responsable. El médico vuelve a hundirse, ya que se da cuenta que su nueva manera de actuar tampoco le devuelve el sentido de su vida y sigue siendo un líder tan imperfecto como la primera vez. Un Jack deprimido y desmotivado empieza la sexta temporada en la que, por primera vez, comienza a dejarse guiar en lugar de guiar a todo el mundo. Su camino de regreso se inicia cuando Hurley lo lleva a un lugar donde le demuestra que durante toda su vida ha sido observado y evocado a su destino en la isla. Esto provoca un resurgimiento en Jack, que se autoconvence de cumplir alguna misión en el escenario mágico que dé sentido a su existencia.

Este es el camino de regreso que emprende el personaje para conducirle “a continuar el viaje hacia un lugar totalmente nuevo, en pos de un destino definitivo” (Vogler 2002:224).

11. La resurrección

Durante la sexta temporada se dan varios momentos en los que Jack intenta reafirmarse de sus convicciones. Después de descubrir que, tal y como decía Locke, es una persona especial que ha sido llevada a la isla por alguna razón, el médico busca esta razón en el tramo central de la temporada. Llegará incluso a intentar salvar la vida de algunos de sus compañeros aplicando su nueva filosofía, pero su expediente evitará que éstos crean en él.

La resurrección del personaje llegará cuando en el episodio 6.16, junto con los pocos protagonistas que aún quedan con vida, se encuentren con el espíritu de Jacob, personificación de la isla. Este ente les ofrecerá la posibilidad de convertirse en los nuevos protectores frente a la oscuridad que se cierne sobre ella. Jack asumirá esta tarea, considerándola su misión. Según Vogler (2002:233) “los héroes tienen que someterse a una purga y purificación finales”. Esta actitud tomada por el personaje evidencia el viaje recorrido hasta ahora, ya que el protagonista que encontramos en el mundo ordinario jamás habría concebido la idea de tener que defender el territorio de ninguna amenaza fantasmal. El nuevo Jack deja de ser el líder metódico que conocimos para ser el nuevo ente representante del espíritu de la isla y la aventura.

12. El retorno con el elixir

La conclusión de la historia y el destino final del viaje emprendido por Jack ocurren en el último episodio de la serie: el 6.17. En este momento el médico se presenta como el defensor del lugar y directamente luchará contra las fuerzas que intentan destruirlo. En una misión en la que resultará herido de muerte, Jack se ofrecerá como el único que puede restaurar el orden en la isla antes de que esta se hunda para siempre. El destino de la vida del personaje se convierte en proteger y evitar la desaparición de la isla como escenario mágico. Para cumplir este cometido, se verá obligado a renunciar a su amor por Kate, ayudándola a abandonar la isla para no volver a verse más.

Para el médico no existe lugar físico ni vida pasada a la que regresar. Salvar a su elemento amoroso, a sus compañeros y, sobre todo, a la isla como idea de redención y paz, es su único retorno. Es por esto que la idea de héroe mesíasico fortalece la teoría de Campbell (1959:127): “Muchos fracasos atestiguan las dificultades de este umbral afirmativo de la vida. El primer problema del héroe que regresa es aceptar como reales, después de la experiencia de la visión de plenitud que satisface el alma, las congojas y los júbilos pasajeros, las banalidades y las ruidosas obscenidades de la vida”. Al no existir nada más allá que pueda devolver el sentido de vivir al personaje, Jack entiende que debe entregar su vida.

Haciendo de mentor de Hurley, delegará en éste para que se convierta en nuevo guardián del lugar, y bajará al interior de la isla para retomar el control de la misma. Este esfuerzo le llevará a la muerte en una emotiva escena donde el protagonista se tumba en el mismo lugar en el que lo encontramos en su llegada a la misma. Jack se convierte en un héroe mesiánico cuando segundos antes de morir ve pasar el avión que lleva a Kate y a los demás de nuevo a la civilización. Todos están a salvo y el entregar su vida ha servido para poder conseguirlo. Como recoge Vogler (2002:260) “un elixir también común y muy poderoso puede ser la ascensión por parte del héroe de una mayor responsabilidad en la etapa de retorno, de suerte que renuncia a su antigua condición de solitario y se pone a la cabeza o al servicio del grupo”.

Por fin Jack ha cumplido su cometido y se siente realizado, ya que ha cumplido su misión mística que era salvar a la isla y, además, también ha conseguido salvar al resto de los supervivientes, que era la misión que se había impuesto en el mundo ordinario. De esta forma tanto el personaje metódico como el espiritual consiguen el elixir.

El viaje comenzó con un protagonista entregado a la racionalidad y lo tangible, que sólo pretendía la supervivencia del grupo, y acaba con un personaje entregado a la fe y al misticismo para poder salvarlos. En un arco de seis temporadas Jack accede a un mundo abstracto al que quizás no llegue a entender, pero en el que sí llega a creer.

Referencias Bibliográficas

Abrams, J.J. (creador/productor ejecutivo) (2004-2010): *Lost*. EEUU, ABC

Campbell, Joseph (1959): *El héroe de las mil caras*. México, Fondo de Cultura

Vogler, Christopher (2002): *El viaje del escritor*. España, Robinbook.