



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**QUIMERA Y REALIDAD
EN EL MUNDO DE HARRY POTTER**

T E S I S

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESPECIALIDAD PRODUCCIÓN

PRESENTA:
MARÍA GUADALUPE SANDOVAL MEZA

ASESOR DE TESIS:
PROFR. FEDERICO DEL VALLE OSORIO



2009



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A mi hermano:

Por las lecciones urgentes de *Office*, por buscar siempre una solución-la computadora me odia- por ser un hermano mayor ¡FENOMENAL!

A mi hermana:

Por sus seis...siete contribuciones a este trabajo.
I LOVE YOU.
YOU ARE VERY SMART.

A mi papi:

Por esperarme pacientemente y por el apoyo del día a día.
TE QUIERO MUCHÍSIMO.

En especial...

A mi mami:

Por hacer que ninguna prueba sea insuperable, por no bajarnos las estrellas, sino enseñarnos a llegar hasta ellas. TE ADORO.

Al profesor Federico:

Por ser una guía en mi camino profesional.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	2
ÍNDICE	3
INTRODUCCIÓN	5
CAPÍTULO 1. PROLEGÓMENOS	8
1.1.- El prestidigitador	9
1.2.- Lumière-Méliès	12
1.3.- El género fantástico	13
1.3.1.- Origen de la fantasía	14
1.3.2.- Resurgimiento	16
1.3.3.- Descifrar el fantástico	17
1.3.4.- Lo fantástico en el cine	19
1.4.- El género de aventuras	23
1.4.1.- Claves de la aventura	23
1.4.2.- El marco y la esencia	25
1.4.3.- Subgéneros	27
CAPÍTULO 2. HARRY POTTER	29
2.1.- J. K. Rowling	30
2.2.- Sangre sucia literaria	31
2.3.- La aventura fantástica	32
2.4.- Batiendo récords	36
2.5.- Literatura y cine	38
2.6.- Polvo de marketing mágico	40
2.7.- Harry Potter y la piedra filosofal (Sinopsis)	41
2.8.- Oesed lenoz aro cute don isara cut se onotse	42

CAPÍTULO 3. EL HOMBRE SEMI-IMAGINARIO	44
3.1.- La imagen y el doble.....	44
3.2.- Comprensión: Proyección → Identificación.....	47
3.3.- Antropomorfismo y cosmomorfismo.....	49
3.4.- La imagen y lo imaginario.....	50
3.5.- La participación cinematográfica.....	51
3.6.- El carácter estético del cine.....	52
3.7.- La técnica de la satisfacción afectiva.....	55
3.8.- Realidad e irrealidad.....	56
3.9.- La realidad semi-imaginaria del hombre.....	58
CAPÍTULO 4. QUIMERA Y REALIDAD EN EL MUNDO DE HARRY POTTER	60
4.1.- Magos y brujas.....	61
4.2.- El guiño de la serpiente.....	65
4.3.- El sombrero seleccionador.....	68
4.4.- Transformaciones.....	70
4.5.- Pociones.....	73
4.6.- Vuelo.....	77
4.7.- La piedra filosofal.....	81
4.8.- El bosque prohibido.....	83
4.9.- Lord Voldemort.....	85
4.10.- La cicatriz de Harry.....	88
CONCLUSIONES	96
ANEXO I. Literatura citada	100
ANEXO II. Fichas videográficas	103
ANEXO III. Harry Potter y la piedra filosofal (Ficha técnica)	110
ANEXO IV. Ilustraciones	111
BIBLIOGRAFÍA	115
RECURSOS ELECTRÓNICOS	118

INTRODUCCIÓN

¿Qué pasaría si los elementos mágicos y fantásticos fueran reales? Ésa fue la pregunta que se hizo J. K. Rowling y la misma que le sirvió de punto de partida para crear el universo de Harry Potter, un mundo que concentra todas las formas imaginativas conocidas y por conocer. Existen las criaturas míticas y los elfos domésticos, las escobas voladoras y la *Nimbus 2000*, los *abracadabra* en su nueva versión *wingardium leviosa* y otros aspectos que Rowling ideó para un espacio en el que efectivamente tuvieran lugar.

¿Y si los elementos mágicos y fantásticos de verdad hubieran existido o, lo que es más, siguieran manifestándose en la vida diaria como una forma de interactuar con el presente y mejorar el futuro? Ésa sería nuestra reformulación de la interrogante y el propio punto de partida para realizar el proyecto QUIMERA Y REALIDAD EN EL MUNDO DE HARRY POTTER bajo la hipótesis de que el carácter fantástico de este cosmos, además de conformar una atractiva historia de ficción, actúa como una construcción representativa de ciertas circunstancias cuya exactitud está fuera de discusión, de tal suerte que las clases de Vuelo, Pociones, Defensa Contra las Artes Oscuras, el deseo de Voldemort por alcanzar la inmortalidad y la gama de seres fantásticos que habitan Hogwarts y sus alrededores, no son sólo ingenios para el entretenimiento *muggle*, sino expresiones de algunas de las paradojas más profundas de la humanidad.

El temor y el deseo son dos indicadores certeros del vínculo entre la fantasía y la percepción práctica, sirven para delimitar el alcance de este trabajo y para destacar su papel en el género fantástico, reconocido por su amplitud de temáticas y una libertad irrestricta que le permite en mayor medida recoger los fantasmas y los ensueños del hombre. Lo que ocurre en las páginas de un libro o en la pantalla de cine corresponde a una realidad que surge de nosotros mismos, es el reflejo de una emoción auténtica y, en ese respecto, se busca acercar lo real a lo imaginado.

Estas páginas constituyen una invitación a reconsiderar lo que juzgamos verdadero y aquello que confinamos al ámbito de lo ficticio, propone franquear las fronteras entre ambos dominios para rebatir su inconexión y, por el contrario, evidenciar la fantasía potteriana como exponente de determinados principios que admiten proponerla como espejo de nuestro entorno y nuestro ser. La exploración sobre la realidad que le subyace comprende el análisis de la película *Harry Potter y la piedra filosofal*, cuya trama está colmada de material dispuesto a confirmar o invalidar la idea.

El objetivo general de esta labor es realizar un estudio que permita descubrir la estrecha relación que guardan ambos órdenes, de modo que los elementos que configuran la cinta, revelen su nexo con un referente veraz. Esta aproximación se enmarca dentro de la perspectiva metodológica del pensador multidisciplinar Edgar Morin, quien impulsa a reflexionar sobre lo imaginario de la realidad y la realidad de lo imaginario, lo cual implica llevar a cabo un recorrido por el folclore del mundo, algunos preceptos religiosos y otros aspectos de la cultura que, en conjunto y por medio de un análisis comparativo, servirán para comprender cómo es que un lugar habitado por entes imaginarios, en el que ocurren eventos extraordinarios en apariencia, puede comunicar temas universales, constantes fundamentales e inmortales que en gran parte se nutren de nuestras apetencias y aflicciones.

Los objetivos particulares de la investigación son:

- Analizar la cinta Harry Potter y la piedra filosofal como soporte fantasmático de la realidad.
- Estimular en el lector/espectador un ejercicio de reflexión acerca de su propia afectividad.
- Y proponer una respuesta a su éxito masivo.

El diseño muestra analogías entre la realidad y la fantasía, altera diversos convencionalismos y de esa manera ofrece la oportunidad de realizar un examen a distintos niveles sobre el individuo y la sociedad, al tiempo que permite entender la magia del fantástico mundo del cine, lo mágico en el cine de fantasía y la fantasía mágica en la que a veces convertimos la vida.

El Capítulo 1 titulado **Prolegómenos** condensa la historia del cinematógrafo, su conversión en espectáculo y el rol trascendental de Georges Méliès como creador del cine fantástico. Hace hincapié en su oposición respecto al estilo realista de los hermanos Lumière y establece los fundamentos de los dos géneros a partir de los cuales se integra la saga. En primer lugar, explora la evolución de la fantasía, su desarrollo en el ámbito literario y su incorporación al universo del filme. Después, refiere lo mismo para el género de aventuras.

El Capítulo 2 expone el origen de **Harry Potter**, sintetiza la biografía de J. K. Rowling, sus inicios en la escritura, sus influencias literarias y las implicaciones del éxito comercial de su obra. Define concretamente los elementos que podemos encontrar tanto del cine de aventuras, como del cine fantástico en esta historia y plantea diversas cuestiones sobre las adaptaciones de textos al cine. También incluye la sinopsis de *La piedra filosofal* y algunas consideraciones acerca de la esencia afectiva del cine.

El Capítulo 3, **El hombre semi-imaginario**, revisa el enfoque de Edgar Morin, sus observaciones respecto a la imagen, lo imaginario, la participación, la magia y la fantasía como factores del complejo de realidad/irrealidad que conforma nuestra visión del mundo y nuestra visión del cine. Por último, las categorías provistas encuentran su aplicación en el Capítulo 4, **Quimera y realidad en el mundo de Harry Potter**, donde cada elemento ficticio encuentra su equivalente real. Las escenas elegidas contemplan los aspectos más representativos de la serie y revelan atributos que, en varios sentidos, conmueven nuestra percepción.

CAPÍTULO 1

PROLEGÓMENOS

Los relatos han acompañado al hombre en todo tiempo y lugar, se les puede encontrar de forma oral, escrita, representados a través de imágenes fijas o en movimiento. Conseguir esto último será un proyecto largamente anhelado y conquistado hasta las postrimerías del siglo XIX. La técnica hará evolucionar la imagen de vistas hechas a mano y movilizadas por medio de toda clase de dispositivos, a breves películas teatrales, para terminar convertidas en grandes espectáculos fílmicos con las aportaciones de Ferdinand Zecca, Edwin S. Porter y David W. Griffith, quienes desarrollan y consolidan los fundamentos del lenguaje cinematográfico.

El cine se fortalece a tal punto que en poco tiempo llega a ser una enorme industria. Los países pioneros, Francia e Italia, ceden su lugar privilegiado a Estados Unidos, cuya ventaja es inseparable del éxito de ciertas líneas de producción que, a la postre, distinguirán los géneros cinematográficos. Estas fórmulas se ubicaban pronto en el gusto popular y aunque todas ellas han tenido altibajos, aún es posible atestiguar su poder de convocatoria. El caso del cine fantástico es particular pues podríamos decir que desde siempre ha gozado el favor del público.

Lo fantástico, como veremos, es tanto o más extenso de lo que pudiera pensarse pero, a pesar de la incertidumbre respecto a sus márgenes, parece haber un punto de acuerdo, y es que en sus dominios está liberarnos de una existencia ordinaria para llevarnos a mundos distintos donde nada es imposible. La flexibilidad de la narración fantástica favorece una gama infinita de posibilidades, brinda la oportunidad de observar dragones al vuelo, surcar los cielos montados en artefactos mágicos y librar batallas mortales que lejos están de llevarse a cabo, al menos, en la realidad inmediata.

Su arribo a la pantalla es primordial. La fantasía redefinió el rumbo del medio cinematográfico, no digamos ya su historia reciente. Tan sólo en la última década, algunas de las películas más esperadas y concurridas fueron de carácter fantástico. A partir del estreno simultáneo de las primeras entregas de la saga de *Harry Potter* y la trilogía de *El señor de los anillos*, hemos redescubierto el entusiasmo por el género y por las adaptaciones de sus obras literarias, tendencia que ha propiciado una constante búsqueda de las compañías de cine por más historias de esta naturaleza.

La respuesta de los espectadores ante la oferta es considerable, sobre todo, en el caso de la afluencia especializada que tiene tras de sí poco más que cierta erudición y un genuino fervor que explica el alto grado de sus expectativas. Pero ser fanático no es menester, inclusive, nos permitimos sugerir que el deleite del público en general frente al filme fantástico, corresponde a la ocasión de encontrar realizadas sus máximas aspiraciones o sus más profundos temores. Aún cuando hablemos de magos y hombres lobo que habitan viejos castillos o mundos paralelos, hay que decir que existe una conexión con algo intrínseco al espíritu humano.

A lo largo de las siguientes páginas, advertiremos que lo fantástico domina la cultura humana y es tan valorado como lo ha sido desde hace siglos, además, como referencia obligada, definiremos sus propiedades y las del género de aventuras que, en conjunto, proporcionan las bases metodológicas para abordar nuestro tema de estudio.

1.1.- El prestidigitador

El primer intento del hombre por expresar la idea de la acción se remonta a la era de las cavernas. La imagen prehistórica de un jabalí a pleno galope es testimonio de una antigua vocación cinematográfica que engendrará todo tipo de artilugios consagrados a emular la realidad visible a través de su aspecto distintivo: el movimiento.

El cine es producto de una larga progresión de investigaciones, descubrimientos y desarrollos tecnológicos que, aunados a las características de la visión humana, conforman un verdadero espectáculo. Las milenarias sombras chinescas y las películas logradas por Athanasius Kircher a mediados del siglo XVII en Roma, son parte de esta empresa perfeccionada por generaciones de inventores y personas de todo oficio interesadas en la manipulación de las imágenes que invariablemente han fascinado al público.

Louis y Auguste Lumière concretaron el objetivo al realizar la primera exhibición del cinematógrafo el 28 de diciembre de 1895 y desde aquel momento tuvieron conciencia de su enorme atractivo. De inmediato advirtieron que la gente se maravillaba de la vida que a diario desfilaba frente a sus ojos pero que, esta vez, marchaba sobre un lienzo de figuras animadas, sin embargo, nunca sospecharon la fortuna del invento. Georges Méliès será quien traslade esa herramienta destinada al fiel reflejo de la realidad, hacia nuevos horizontes.

En 1897 el dispositivo Lumière dejó de ser novedad y entraba en un periodo de agonía, pero la intervención del mago de Montreuil detuvo su declive. Estaba tan convencido de su potencial que adquirió otro instrumento dentro de la misma línea para realizar sus propias proyecciones y, aunque al principio imitó las *escenas naturales*, con el tiempo incursionó en otras áreas que rehabilitaron la labor cinematográfica.



Méliès perteneció a una familia acaudalada y desde joven mostró habilidades que terminaron llevándole al mundo del ilusionismo, sus aptitudes hicieron de él un personaje sin paralelo. El artista cambió para siempre la cinematografía y su revolución nacerá de un casual accidente por el que descubre el primer trucaje: el paso de manivela; al cual le siguen fundidos, aceleración, ralenti, sobreimpresiones y sustitución de personajes, que le conceden maniobrar las imágenes a tal punto que no duda en dar rienda suelta a su imaginación.

Fuertemente influido por la técnica teatral comienza a probar formas alternativas de contar historias. *Escamoteo de una dama* (1896), *La Cenicienta* (1899), *El hombre orquesta* (1900) y *El hombre de la cabeza de goma* (1902) fueron algunos de sus primeros títulos. Los temas populares y las historias futuristas pronto se unieron a la lista. *El viaje a la luna* fue éxito de taquilla en los albores del siglo XX, seguida de *El viaje a través de lo imposible*, su más larga y costosa creación.

Con Georges Méliès el cinematógrafo y su realidad se transformaron en cine e imaginación. El ingenio, sumado al perfeccionamiento de sus hallazgos, redefinió la ruta de una práctica que a pesar de su corta vida parecía extinguirse. "Eché las raíces de todo lo que conocemos ahora como cine, proponía una visión diferente de la sola reproducción de lo visible. Su visión no es objetiva ni neutra; es personal y decididamente partidaria de la fantasía. A partir de él se esclarece el destino del cinematógrafo que se convertirá simplemente en cine, que dejará de balbucear y señalar para ponerse a hablar".¹

¹ Manuel Michel. "Méliès, Homo ludens". *Obra gráfica y cinematográfica de Georges Méliès*. Pp. 4-6.

El despliegue de sus innovadoras técnicas hizo que desde entonces, y entre fantasmagorías, nacieran las películas argumentales que serán fuente de la ulterior y definitiva metamorfosis, pues, aunque desde los Lumière el filme se había revelado como espectáculo, es el aporte de Méliès y de quienes le sucedieron, lo que estimula la transformación total.

Como explica Edgar Morin, el cinematógrafo fue una etapa provisional destinada a dar lugar a otra mucho más compleja en la que los prodigios y poderes de la imagen recién manifiestos, fueran desarrollados lo suficiente para después operar su propia transmutación:

El cinematógrafo no era más que un momento único y breve de paso, donde se equilibraba la fidelidad realista del reflejo y la virulencia de las potencias humanas de proyección. Debía nacer otra cosa. Y esta otra cosa estaba precisamente implicada en esta fuerza proyectada en la imagen y susceptible de llevarla hasta la magia de la inmortalidad. El más asombroso complejo afectivo-mágico, encerrado en la imagen, debía intentar liberarse, abrir su propio camino hacia lo imaginario. Efectivamente, el cinematógrafo se metamorfoseó según un trastornador proceso, medio afectivo, medio mágico.²

A pesar de establecer que la transformación inicia en los años posteriores a la Primera Guerra Mundial con el expresionismo alemán y la vanguardia soviética, Morin reconoce en Méliès y sus dos grandes contribuciones, el trucaje y lo fantástico, el semillero de este cambio cardinal que modificó su devenir. Sus aportaciones supusieron la base de la puesta en escena y el montaje.

El trabajo del prestidigitador no hizo sino desenvolver la innata espectacularidad de la imagen y comprometerla aún más en esa dirección para con ello forjar el advenimiento del cine, es decir, de la película espectáculo. En sus manos el cine se hizo ficción y se erigió como el arte más popular. Demostró que no sólo podía grabar la realidad, sino recrearla. Además, los cambios que introdujo, proveyeron a las películas de nuevos caracteres espacio-temporales que sirvieron a sus colegas en la tarea de explorar la capacidad narrativa del sector.

² Edgar Morin. El cine o el hombre imaginario. P. 48

El legado de Georges Méliès es sustancial, sus fórmulas fueron el punto de partida de la sintaxis y los medios de expresión del cine. A lo largo de 17 años realizó más de 500 películas y, aunque cabría esperar un mayor reconocimiento para el artífice de lo que se ha dado en llamar el lenguaje de los sueños, éste cayó en el olvido por mucho tiempo antes de que llegara, pero con o sin honores, queda claro que se hizo de un nombre en el amplio panorama de la cinematografía. Sus capacidades histriónicas desempeñaron un papel preponderante en el cambio estructural de un medio cuyo atractivo estaba en decadencia y que, por obra suya, localizó la forma no sólo de subsistir, sino de asegurar su permanencia como medio expresivo y de entretenimiento.

1.2.- Lumière-Méliès

Frente al realismo dominante surgió el irrealismo absoluto y desde entonces realidad y fantasía constituyen la dicotomía fundamental del cine. A partir de ese momento se instaurará la antítesis Lumière-Méliès, lo real o lo fantástico, la fantasía *versus* la realidad.

Definir la realidad ha sido una tarea ardua y multidisciplinaria, de igual manera resulta difícil establecer límites al ámbito de la fantasía. La intención de estas líneas no es reparar en cada uno de esos acercamientos, de hecho, la brevedad del apartado responde a la necesidad de subrayar únicamente tales preceptos en su acepción más generalizada, es decir, al uso común que asocia lo real con lo tangible y visible; y lo fantástico con lo ficticio e imaginario. Necesitamos insistir en ese hábito que aísla la lógica de los ensueños.

La experiencia con cualquiera de estas modalidades y sus propias determinaciones, en todo caso confirman el orden. El *Diccionario de la Real Academia Española* señala que la palabra *realidad* denota la existencia real y efectiva de algo; verdad, lo que ocurre verdaderamente y lo que es efectivo o tiene valor práctico, en contraposición con lo fantástico e ilusorio.³ La *fantasía* se precisa como la facultad que tiene el ánimo de reproducir por medio de imágenes las cosas pasadas o lejanas, de representar las ideales en forma sensible o de idealizar las reales; imagen formada por la fantasía; fantasmagoría [ilusión de los sentidos]; grado superior de la imaginación, la imaginación en cuanto inventa o produce y ficción, cuento, novela o pensamiento elevado e ingenioso.⁴

³ "realidad". *Diccionario de la Lengua Española*. © Todos los derechos reservados.
> http://buscon.rae.es/draef/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=realidad. [Consulta: 13 Enero 2008].

⁴ "fantasía". *Diccionario de la Lengua Española*. © Todos los derechos reservados.
> http://buscon.rae.es/draef/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=fantas%C3%Ada. [Consulta: 13 Enero 2008].

Por ende, existen pautas que claramente dividen ambos conceptos en la medida en que exigen para la primera:

- una cualidad de vida que demanda la posibilidad de hallársele física o materialmente
- condición que, además, reclama un grado de verdad basado en nuestra propia valoración sobre lo que puede o no ser factible dentro del marco de lo cotidiano.

Y en cuanto a la segunda expresión, observamos que:

- su atributo definitorio es de carácter extraordinario, implica el deseo de pensar cosas que no existen
- y constituye una propuesta a la imaginación que puede presentarse como una verdadera posibilidad no siéndolo, de modo que el término QUIMERA, a más de sinónimo, sirve para introducir nuestra conjetura sobre la íntima relación entre lo fantástico y lo real.

Señalemos una vez más que esta consideración es el origen y fin último de nuestro estudio, el cual parte de la base de que es posible establecer contactos entre lo real del mundo y lo imaginario de la fantasía. El análisis comparativo que se propone para este efecto pretende descubrir que detrás de toda quimera hay cierto nivel de verdad y con ello busca desvanecer la barrera que los aparta.

1.3.- El género fantástico

La tesis escudriña el universo mágico de Harry Potter, uno de los mayores exponentes del género fantástico que, para el historiador español de cine Àlex Aguilera, ha llegado a convertirse en el más popular de cuantos géneros perviven en la actualidad. Afirma que su hegemonía se consolidó a lo largo de muchos años tras convivir con otros géneros, al tiempo que ubica *Viaje a la luna* (1902) y *Viaje a través de lo imposible* (1904) como las primeras cintas con entidad propia y estructura narrativa realizadas dentro de los márgenes del fantástico, pero no por ello deja de señalar la dificultad que entraña establecer sus límites.

Para esbozar sus características particulares es necesario remontarnos a los albores de la civilización. Recordemos que la historia de la raza humana se basa en relatos. "Somos animales narradores de historias. *Homo narratans*. «Nuestra definición de seres humanos está muy ligada a las historias que contamos sobre nuestra propia vida y el mundo en el que vivimos»".⁵

⁵ Stephen Brown. Cómo conseguir una gran marca. Pp. 16-17.

En el libro *Narrativa audiovisual*, Jesús Bermejo Berros indica que todo relato narrativo tiene las siguientes características definitorias:

- Es una sucesión de acontecimientos
- Tiene una unidad temática en torno a los personajes: algo le ocurre a alguien y tiene interés humano
- Se producen determinadas transformaciones que encadenan los acontecimientos entre sí
- Hay un proceso de integración configuracional: Todas las partes dependen de una estructura general que las unifica (la trama)
- Existe una causalidad narrativa: el orden de los acontecimientos es motivacional, está ligado a la intencionalidad que vehiculizan los personajes
- Y existe una evaluación final *configurante* (de orden moral en su sentido más amplio).

Para los autores del texto *Arte cinematográfico*, David Bordwell y Kristin Thompson, la narrativa significa lo que expresamos con el término «historia» y dado que todas presentan variaciones, sus propiedades se han convenido bajo la noción de géneros, mismos que sirven para organizar e identificar los rasgos formales, estilísticos, temáticos y narrativos de una obra. A través de esta tipificación se pueden establecer categorías que reúnen contenidos similares y por tanto reconocibles. De esta forma, si queremos saber cuáles son las constantes del género que nos ocupa, resulta imperioso volver sobre sus raíces.

1.3.1.- Origen de la fantasía

Debemos retroceder en el tiempo hasta llegar al primer sitio en el que se haya contado el primer relato fabuloso para descubrir que fue entonces cuando lo fantástico tuvo su original expresión. Durante la época de la tradición oral encontramos su fundamento, en la era de los mitos marcada por el deseo de explicar la variedad de fenómenos incomprensibles por el hombre. El desarrollo de esta costumbre surge como una alternativa ante el nulo control que el ser humano tenía sobre todas las cosas, el mito le permitía explicar lo indescifrable de la naturaleza y sus relaciones.

Los mitos tratan de racionalizar aspectos del mundo, orientan a la gente hacia la realidad y llevan consigo los valores de la sociedad. Pueden clasificarse en cosmogónicos, teogónicos, antropogónicos, etiológicos o escatológicos, según se ocupen del origen del mundo, de los dioses, de la humanidad, de las cosas, del fin del universo o la vida más allá de la muerte.

Estos primeros relatos que se pueden catalogar como fantásticos debido a su carácter sobrenatural, evolucionaron considerablemente con la aparición de la escritura y dieron paso a aventuras de personajes con arrojo sólo comparable al de los dioses, quienes poco a poco fueron sustituidos por héroes cuyo ánimo favorecía toda clase de contingencias. Heracles y Ulises fueron destacados personajes en la mitología griega y romana, mientras que Sigfrido y Gilgamesh sobresalieron como figuras heroicas de la India antigua y Oriente Medio.

El advenimiento del cristianismo como religión dominante repercutió en este tipo de expresiones culturales. El ascenso del nuevo credo significó la supresión de una inmensa variedad de mitos nativos y marcó la desvinculación de la fantasía con la religión, por lo que ante la ausencia de límites y tras prescindir de un origen y contexto concretos, la imaginación popular se volcó en una serie de cuentos y relatos de variedad inédita. La gente adoptó esta medida para disfrazar sus creencias paganas e inventó toda clase de criaturas y narraciones extraordinarias. El mito se transfiguró en leyenda y el pueblo se volvió autor de historias más que instructivas, dignas de admiración o asombro.

Tres tipos de creación destacan en este sentido: los cuentos populares, las sagas heroicas y los cantares de gesta. Los dos primeros se derivan de la mitología nórdica que logró mantenerse en activo hasta la Edad Media con un efecto decisivo en las historias fantásticas, ya que sus relatos y personajes se convirtieron en modelos arquetípicos. La transformación de las divinidades en seres feéricos⁶, el enriquecimiento de los relatos por parte de los juglares y trovadores, así como la fusión de los héroes de las sagas y de los mitos, dieron lugar al caballero virtuoso que protagonizará innumerables cantares de gesta.

El Ramayana, el *Cantar de los nibelungos*, *Las mil y una noches*, el *Mahabharata* y *Orlando furioso* son ejemplos de estos usos. Su dominio sólo es sobrepasado por el mito artúrico del que han tomado parte infinidad de escritores a lo largo de la historia. No obstante, muchos de estos modelos presentan ya características propias de lo fantástico, entre ellas, el héroe desconocedor de su pasado predestinado a lograr grandes hazañas y la presencia de un enemigo como encarnación del mal.

⁶ Feérico: Relativo a las hadas.

1.3.2.- Resurgimiento

Entre la producción de los cantares y parte del siglo XVIII el terreno de lo fantástico no es tan afortunado, sobre todo, por las ansias racionalistas de la época. En el Renacimiento existen pocas aportaciones y durante la Revolución Francesa y la Ilustración no hubo diferencia, aún así, cabe señalar el desarrollo del género fabulístico y obras con mensaje ideológico a modo de *Los viajes de Gulliver* del irlandés Jonathan Swift.

En el siglo XIX la fantasía comienza como movimiento literario y reconoce en el Romanticismo un aliado presto a rescatar el folclore de sus historias. Se recopilan las obras de Charles Perrault, los hermanos Grimm y Hans Christian Andersen. La literatura que surge en estos años incluye cuentos protagonizados por animales como *Black Beauty* de Anna Sewell e historias de misterio o de ciencia ficción como *La máquina del tiempo* o *El hombre invisible* de Herbert George Wells. Tanto él como Julio Verne, se convierten en los escritores de mayor influencia, pero es el británico William Morris quien retoma un argumento novedoso al hacer que Walter el Dorado, héroe de su historia *El bosque del fin del mundo*, deje atrás una vida mundana para realizar un viaje hacia tierras lejanas que le deparan toda clase de aventuras, estructura que se repetirá en numerosas ocasiones.

Otro periodo importante de la literatura fantástica ocurre entre los años 1954 y 1955, fecha en que se publica *El señor de los anillos* del escritor británico John Ronald Reuel Tolkien, obra que le acredita como el padre de la fantasía moderna. Su trilogía es consecuencia de una vasta generación de la que fue parte aguas. Tolkien es referencia obligada y sus textos han repercutido en muchos autores contemporáneos, pero incluso a partir de este punto resulta muy difícil realizar una clasificación de lo que queda dentro o fuera del género fantástico, ya que su misma condición genérica es cuestionada y se le aborda desde distintas posturas. Aún así, *Mundos de fantasía*, ensayo de Estudio Fénix, formula una taxonomía dividida en cuatro grandes grupos: Fantasía heroica, fantasía épica, fantasía juvenil y otros universos que retomaremos para tratar de esclarecer el tema.

La presencia de un héroe central es el rasgo común de toda fantasía heroica. Las aventuras de este personaje son confusas en términos de espacio, de tiempo e incluso de objetivo. Se trata de hombres que viajan sin un *leitmotiv* específico. Su ambientación responde a una recreación fantástica de la época prehistórica habitada por monstruos y bestias. El antihéroe es modelo frecuente del género, su reputación es dudosa, puede ser capaz de cualquier infamia o representar una víctima circunstancial.

Por su parte, la fantasía épica está fuertemente ligada a la lucha entre el bien y el mal ubicada en escenarios imaginarios. El protagonismo suele ser compartido y aunque la trama es mucho más concreta, puede alargarse demasiado dando lugar a la saga épica. Su modelo argumental incluye el enfrentamiento con fuerzas intrínsecamente malvadas. La magia es un recurso constante y llega a fungir como ingrediente principal de los viajes iniciáticos del protagonista.

El mago y su aprendiz son paradigmas recurrentes, de ellos toman parte *Los libros de Terramar* cuya autoría pertenece a Ursula K. Le Guin, así como la obra de Tad Williams, *Añoranzas y pesares*. El estadounidense David Eddings se suma a esta lista con *Las Crónicas de Belgarath*, que participa de las premisas del género al presentar a Garion, un joven granjero que debe cumplir la tarea de acabar con el Hijo de la Oscuridad, labor para la que estuvo consignado desde su nacimiento. *El color de la magia* y *La luz fantástica* de Terry Pratchett, así como la saga de *Harold Shea* escrita por L. Sprague De Camp y Fletcher Pratt también se inscriben en este rubro.

En la fantasía juvenil se distinguen tres líneas básicas. En primer lugar, la referida a momentos históricos específicos como *Mujercitas* de Louisa May Alcott; las historias de aventuras en las que el marco de lo posible no se rompe, como en *La isla del tesoro* de Robert Louis Stevenson o *Tom Sawyer* de Mark Twain y, en tercera instancia, las historias fantásticas como *Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll, *El mago de Oz* de L. Frank Baum y *Peter Pan* creado por el escritor escocés James Matthew Barrie.

En último lugar, tenemos la categoría otros universos que incluye universos alternativos, viajes en el tiempo, en el espacio y otras dimensiones como las que aparecen en *La canción de Albión* de Stephen Lawhead y *El tapiz de Fionavar* de Guy Gabriel Key.

1.3.3.- Descifrar el fantástico

La definición que da pie a todo este compendio parte de la siguiente proposición: "Si nos ceñimos al sentido más estricto y literario del término, [el fantástico] se trataría del género ambientado en mundos imaginarios, protagonizado por seres fantásticos o que, en alguna forma, presenta elementos ajenos a la realidad".⁷

⁷ Estudio Fénix. Mundos de fantasía. P. 7

Este concepto es uno de los de tantos estudios que han intentado apresar la esencia de lo fantástico y, entre ellos, el tratado de Tzvetan Todorov es de gran referencia. El teórico literario organiza tres distinciones generativas: lo maravilloso, lo insólito y lo fantástico, cada cual basado en la forma de explicar los elementos sobrenaturales que caracterizan su manera de narración.

Para él, lo fantástico se encuentra en la frontera de lo insólito y lo maravilloso de modo que su efecto se conserva mientras el lector dude entre una explicación racional y una irracional, por ello califica el género fantástico como *evanescente* y descarta el hecho de que cualquier texto permanezca fantástico hasta el final, ya que antes se puede llegar a una explicación racional del fenómeno sobrenatural, dando lugar así al ámbito de lo insólito, o bien, carecer de tal aclaración incluso una vez terminado el relato, lo cual nos indicaría que estamos frente a lo maravilloso. Lo fantástico es ese tiempo de incertidumbre.

En su libro *Lo fantástico en la literatura y el cine*, Daniel Ferreras retoma la base formal construida por Todorov e insiste en la necesidad de elaborar una definición a nivel estructural, o sea, como conjunto de parámetros narrativos ligados al buen funcionamiento de un relato fantástico y con este objetivo, aísla tres criterios para la identificación del género:

- **Elemento sobrenatural inédito.**

Las narraciones fantásticas presentan necesariamente uno o más elementos que no siguen las leyes naturales. Estos deben permanecer sin explicación, si acaso se les encontrara, estaríamos ante el umbral de lo extraño.

- **Universo identificable o "hiperrealidad".**

Las historias se sitúan en universos muy parecidos al nuestro, requieren de la representación realista para funcionar. Esa cercanía con la realidad cotidiana determina la respuesta del lector, a la vez que su exageración justifica lo inadmisibile del agente sobrenatural.

- **Ruptura radical entre el protagonista y el universo.**

Las narraciones fantásticas tienden a oponer al protagonista, víctima del fenómeno fantástico, con sus estructuras sociales.

El investigador mexicano Lauro Zavala también discurre sobre este modelo en el volumen *Elementos del discurso cinematográfico* y señala que su limitación al estudiar la narrativa fantástica consiste en considerarla como género, por lo que deja de lado numerosas manifestaciones de lo irracional y lo imposible que caracterizan diversas formas de la narrativa literaria y cinematográfica. En ese sentido, adopta la postura de la británica Rosemary Jackson cuya perspectiva, descrita en el texto *Fantasy: The literature of subversion*, sugiere que la fantasía es más bien un *modo* narrativo del cual se derivan varias manifestaciones genéricas que tienen en común la expresión de lo imposible, lo irracional y lo irreal.

Para Zavala la narrativa fantástica *recombina* algunos rasgos constitutivos de la realidad a partir de una inversión de la causalidad lógica para producir un universo sólo en apariencia nuevo y asegura: "Desde el punto de vista de lo fantástico como *género* narrativo, éste se distingue de la narrativa mimética (realista, generalmente dramática) y también de la narrativa maravillosa. Pero desde el punto de vista de lo fantástico como *modo* narrativo, éste incluye también a lo siniestro, lo insólito, lo imposible, lo irracional y lo maravilloso".⁸

1.3.4.- Lo fantástico en el cine

Dilucidar el asunto en su vertiente cinematográfica no es menos difícil, sobre todo, si consideramos al cine intrínsecamente fantástico, lo cual es así para el crítico y escritor español José María Latorre, quien en su libro *El cine fantástico* sostiene que, en efecto, la esencia del cine posee algo de fantasía pues se trata de reconvertir un fragmento de realidad (reconstruida) en un fragmento de sueño. Señala que esta pauta es aplicable a todo tipo de cine, incluido el documental, puesto que todo encuadre presupone una elección, es decir, un recorte de la realidad filmada, y concluye que la diferencia estriba en los métodos adoptados para esa reconversión de material real en material mágico, así como en el uso que se le da. De acuerdo con Latorre, mejor o peor utilizados, estos modos son pieza básica de los pilares sobre los que se asientan los géneros cinematográficos.

El teórico francés de cine Gérard Lenne desarrolla una idea similar en el marco de su obra *El cine "fantástico" y sus mitologías* y asegura que justamente lo fantástico es la vocación del cine, se refiere al primero como lugar privilegiado del segundo y añade que está tan extendido como el cine mismo que no es exageración hablar de la fantasía como la quintaesencia del séptimo arte.

⁸ Lauro Zavala. *Elementos del discurso cinematográfico*. Pp. 74-76.

Para el autor, el cine fantástico es una fórmula pleonástica que se afirma como tal en correspondencia a un sector de la producción y explotación cinematográfica, aunque es cierto que con frecuencia el público inscribe una película en este género a través de la sola consideración de su contenido argumental, de modo que si se enfrenta a cualquier cinta que presente criaturas extrañas, situaciones raras, monstruos o cualquier otro elemento insólito, casi siempre termina por identificarla de esa manera.

Para reconocer el fantástico por encima de tales caracteres, nos remitiremos al estudio de Lenne, el cual asegura que la necesidad de *acontecimiento* encierra, involucra y explica sus virtudes dramáticas. Lo fantástico, según él, se concretiza en una *narratividad discontinua*, es decir, una fragmentación de la continuidad dramática y fílmica producida por una contingencia.

El punto de ruptura es imperativo, ya que no puede surgir en el reino de la armonía, de ahí su diferencia con lo maravilloso que, en su opinión, no hace intervenir a lo real y por ello desconoce de rupturas y enfrentamientos. Ese es un mundo puramente imaginario, todo es anormal. Lo maravilloso, dice, es un orden que lo sobrenatural no puede trastocar porque se nutre de él. Por lo tanto, entiende al fantástico a partir de una serie de variaciones (alternancia/simultaneidad) y plantea las siguientes dicotómicas como las favoritas de este tipo de cine:

Vida	Muerte
Bien	Mal
Antropomorfismo	Bestialidad
Naturaleza	Ciencia
Humano	Mecánico

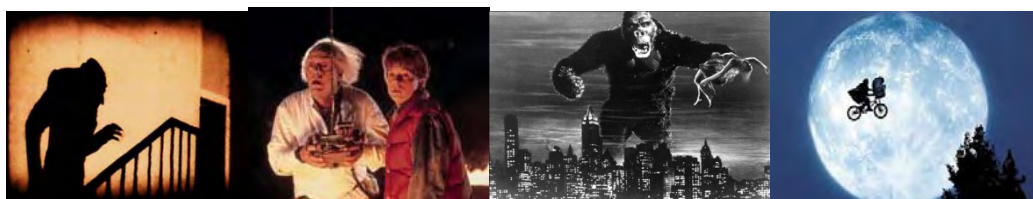
Belleza/Fealdad, Instinto/Razón, Naturaleza/Civilización, son derivados cuya significación implícita es maniquea. La intrusión imprevista de lo a-normal es necesaria para la eclosión del fantástico y cuanto más rígido es el orden de las cosas, mayor perturbación se experimenta. Según apunta el teórico, uno de sus mayores privilegios es la capacidad de mostrarlo todo al valerse de la coartada de lo imaginario, de modo que es fácil encontrar en el gigantismo, las alteraciones del cuerpo humano y la estructura del doble, sus principales componentes temáticos.

También considera que tratar la fantasía en el cine no es una empresa fácil y advierte lo dificultoso de su organización cuando no la imposibilidad de encontrar un modo de clasificación satisfactorio, puesto que la mayoría son ordenaciones arbitrarias que mezclan periodos/escuelas con subgéneros. Estas divergencias pueden percibir lo fantástico como un elemento por encima de los géneros presente en todo tipo de películas; encuadrar bajo este orden clasificaciones tales como el terror o la ciencia ficción, o bien, considerarlo de manera autónoma en relación a su cercanía con el resto de los géneros, sus temas, técnicas o contenidos.

En el primer grupo encaja la perspectiva del propio Gérard Lenne, así como la de Daniel Ferreras. Recordemos que para este último, lo fantástico no engloba cualquier tipo de género en donde la realidad sufra una transformación, sino que depende de la explicación que se dé a los hechos y a la historia que contenga, para ser incluida en una u otra tipología.

Conforme al segundo punto de discusión, tenemos al crítico de cine y literatura Carlos Losilla, que en su libro *El cine de terror*, rechaza la consideración del fantástico como género y, por tanto, del cine de terror, de ciencia ficción y otros, como subespecies. Para él, "de ese modo, aglutinador de códigos y tendencias, el cine fantástico se niega a sí mismo como género, traspasa fronteras, comparte reglas y se dispersa en múltiples iconografías. Falto de un marco genérico convincente reducido abruptamente a su enfrentamiento con la realidad, no tiene otro remedio que autoproclamarse como categoría, un macrogénero no en el sentido de conjunto de géneros, sino en el de algo que va más allá, situándose en sus márgenes e influyendo en ellos desde el exterior".⁹

A pesar de las discrepancias, los teóricos perfilan un cuadro suficientemente reconocible del fantástico que lo sitúa como una modalidad dual en la que cierta imagen de lo real, o aquello que se considera normal, es alterada por la introducción de acontecimientos, fenómenos o seres de otro orden que no están sujetos, o incluso, son contrarios a las leyes de esa realidad. Así pues, repasemos a modo de muestra algunos de sus temas, personajes y filmes emblemáticos.



⁹ Carmen Elisa Gómez. *¿Verdad o ilusión? El cine fantástico y los géneros*. P. 28

- Fantasmas buenos: *Sexto sentido*.
- Fantasmas malos: *Posesión satánica*.
- Zombis: *La noche de los muertos vivientes*.
- Momias: *La momia. La momia regresa*.
- Vampiros: *Nosferatu. Drácula*.
- Hombres lobo: *Un hombre lobo americano en Londres*.
- Sirenas: *Splash. Jason y los Argonautas*.
- Una colorida gama de metamorfosis:
 - La mujer pájaro en *Fenómenos*.
 - La mujer pantera en *Cat people*.
 - Los protagonistas de *Los hombres X*.
 - Varios personajes en *La isla del Dr. Moreau*.
- El diablo y sus pactos: *Fausto*.
- Brujos: *El bebé de Rosemary. Las brujas de Eastwick*.
- La muerte: *Las tres luces. El séptimo sello. Conoces a Joe Black*.
- El gigantismo humano: *El ataque de la mujer gigante. Querida, agrandé al niño*.
- El gigantismo animal: *King Kong. Anaconda. Godzilla*.
- La invisibilidad: *Memorias del hombre invisible. El hombre sin sombra*.
- La levitación: *El exorcista. La leyenda del jinete sin cabeza*.
- La petrificación: *Furia de titanes*.
- La resurrección: *Línea mortal*.
- La reencarnación: *El cielo puede esperar. Pequeño Buda*.
- El desdoblamiento de la personalidad: *Dr. Jekyll & Mr. Hyde. Mary Reilly*.
- Los humanoides: *El Golem. Inteligencia Artificial*.¹⁰

En *Un siglo de cine*, Edgar Soberón Torchia destaca títulos como: *Encuentros cercanos del tercer tipo; Mad Max; Alien, el octavo pasajero; Flash Gordon; Conan, el bárbaro; E.T., el extraterrestre; Blade Runner; Poltergeist; Los cazafantasmas; Starman: el hombre de las estrellas; Terminator; Volver al futuro; Cocoon; La mosca; Highlander, el inmortal; RoboCop; Beetlejuice, el superfantasma; ¿Quién engañó a Roger Rabbit?; El joven manos de tijera y Los locos Addams*.¹¹

¹⁰ *Ibid.* Pp. 37-38.

¹¹ Edgar Soberón Torchia. *Un siglo de cine*. P. 383

1.4.- El género de aventuras

El género que estudiaremos a continuación guarda proximidad con el primero, ambos tienen precursores comunes, temas e incluso obras compartidas. En este caso, nuestra referencia es su plataforma literaria y nos apoyaremos en el texto de Jean-Yves Tadié, *La novela de aventuras* que, de acuerdo con él, es un género surgido tras el debilitamiento del teatro griego, beneficiario de la epopeya, la biografía, el cuento y la novela greco-romana, en los que se hallan numerosas características de la novela de aventuras moderna. Varias de ellas planteaban un doble alejamiento espacial y temporal, altibajos, peripecias sorprendentes y la técnica narrativa en episodios. No obstante, al igual que el fantástico, es preciso llegar al siglo XIX para que la novela de aventuras reciba el reconocimiento de género.

Según el teórico y crítico francés, la aventura es la esencia de la narrativa y se define como la incursión del azar o del destino en la vida cotidiana, en la cual introduce un desorden por el que la muerte se hace posible, probable y presente hasta el desenlace que triunfa sobre ella, cuando no es la muerte la que vence. La naturaleza del acontecimiento es que algo le pasa a alguien y ese alguien depende de algo.

Sostiene que la estructura de la novela de aventuras adopta la de la novela de su tiempo, de modo que en la Edad Media se trataba más bien de una crónica en la que los acontecimientos se añadían libremente, sin que la relación fuese necesaria. Esta libertad, presente tanto en la novela picaresca española como en la inglesa, permitía esperar siempre un desenlace feliz con ánimo ligero que después aterrizó en una gran aventura que podía seguirse a través de varios episodios como en *Los tres mosqueteros*.

1.4.1.- Claves de la aventura

El lector puede encontrar en ella su recompensa y su frustración, ya que al vivir la aventura, conoce el miedo y la angustia, pero también el placer. El suspenso como procedimiento narrativo es lo que le aprisiona. La novela de aventuras se organiza de manera que ningún suceso tenga en sí mismo significado inmediato y que la solución (en términos de vida o muerte), lo mismo que la explicación (en términos de verdad o error), se aplacen para siempre. La fuerza del suspenso radica en sostener todos esos contenidos que son irresistiblemente arrastrados.

Su narración reúne y dispone el sistema de las escenas conforme a otros dos principios: la alternancia de lo trágico y de lo cómico y el contraste brusco. Si bien es difícil ser a la vez divertido y tenso, suscitar interés, angustia y pasión, se trata de una necesidad fundamental. De ahí la importancia de los intervalos serenos, pues no hay tensión sin relajamiento, los momentos de reposo y felicidad aparentes son ineludibles.

Otro medio para retener al lector es el recurso de la identificación. No hay novela de aventuras sin un héroe elaborado para nosotros. La convicción de que nada malo puede sucederle forma parte de ese miedo primordial y de las reglas del género. Esta figura básica, a diferencia de la de los cuentos, no siempre permanece inmutable, conoce el triunfo al igual que el sufrimiento o el fracaso. En tal sentido, Tadié considera que las mejores novelas de este género son de formación, aquellas en las que un personaje es sustraído de la mediocridad para experimentar situaciones extremas que lo hacen madurar.

Los detalles acerca de su personalidad e incluso de su ascendencia preparan el escenario, son parte de la anticipación como indicador de la tonalidad general del relato y, sobre todo, de lo que está en juego. Al subrayar un detalle se puede conocer el conjunto, prever es saber a dónde lleva la novela, pero no debe abusarse de este recurso, ya que una precisión demasiado exacta eliminaría la sorpresa.

Naturalmente la aventura supone una prueba. El hombre recorre un itinerario sembrado de obstáculos y llega a una situación desesperada que no suele ser trágica, pues frente a la provocación mortal, siempre encuentra la solución. La frontera que debe traspasar para llegar con su opuesto sólo es compensada en la medida que puede ser acompañado por algunos auxiliares sean amigos o sirvientes. El enemigo encarna el poder invencible del mal y tiene al traidor por aliado, el cual introduce un elemento interesante en la lucha entre buenos y malos.

Por otro lado, existe la necesidad de distinguir la novela de aventuras de otras categorías similares en las que el héroe imprime su huella. En el caso del género que nos atañe, su sola presencia es insuficiente pues resulta imperioso que estos personajes portadores del estilo genérico de la novela estén en primer plano y que la intriga se reduzca a su acción.

El deber del narrador de aventuras, como el del narrador antiguo, es la *captatio benevolentiae*¹², que está ahí para prometer regocijo y la historia para cumplir el fin. Para conseguir su cometido, la narración no debe detenerse, sino ir *in crescendo*.¹³ En caso de utilizar la angustia, ésta también debe ser creciente.

En el camino del protagonista casi siempre está latente la posibilidad de llegar demasiado tarde, es un viaje de carreras y fugas. Un tiempo apremiante, desgarrado y acelerado. Al final, se encuentra con la muerte, pero no la recibe, por el contrario, la desafía y escapa de ella. Participa del motivo del *derrumbamiento cerca del objetivo*: el héroe corre tanto más peligro cuanto más cerca está de ganar. La desgracia es más grande porque más completa será la felicidad y su desvanecimiento progresivo se ve compensado con su resurrección metódica.

La aventura hereda de la novela gótica inglesa y del romanticismo alemán toda una serie de lugares fantasmas. Los lugares sencillos no suscitan preguntas ni secretos. El riesgo está en el espacio o en el viaje. Sus escenarios y personajes deben impresionar a la imaginación, por ello *Don Quijote de la Mancha* de Miguel de Cervantes Saavedra, *Robinson Crusoe* de Daniel Defoe, *Los viajes de Gulliver* de Jonathan Swift, *La isla del tesoro* de R. L. Stevenson, *Los tres mosqueteros* y *El conde de Montecristo* de Alexandre Dumas, así como varias novelas de Julio Verne entre las que destacan *De la Tierra a la Luna*, *Las aventuras del capitán Hatteras*, *La vuelta al mundo en 80 días* y *Miguel Strogoff* ilustran el género.

1.4.2.- El marco y la esencia

De acuerdo con el español Luis Pérez Bastías, autor del libro *El cine de aventuras*, el prólogo de la historia de este género se encuentra justamente en el fondo y la forma de las antiguas sagas mitológicas, la novela de caballería y los folletines literarios tan populares en el siglo XIX. Según afirma, los primeros filmes de aventuras aparecieron casi de manera simultánea en Estados Unidos y Francia, éste último representado por Georges Méliès y sus cintas *Viaje a la luna* (1902) y *El túnel bajo el Canal de la Mancha* (1907).

¹² *Captatio benevolentiae* refiere las expresiones, generalmente tópicas, mediante las que el autor se gana el favor del auditorio.

¹³ Ley del *in crescendo*: Las peripecias crecen y se multiplican.

Del mismo modo, sus orígenes se remontan a las series francesas divididas en episodios tipo *Nick Carter* (1908) y *Riffle Bill, le roi de la prairie* (1909) ambas de Victorin Jasset o *Fantômas* (1914) y *Judex* (1916) de Louis Feuillade. En ellas se dan acentuadamente las características y el estilo del cine de aventuras con sus héroes victoriosos, villanos definidos, dulces personajes femeninos, intrigas, peligros incansables, suspenso y situaciones desesperadas resueltas en el último instante.

La incertidumbre explica el ritmo necesario de este género a cuyas filas se circunscriben *Viaje al fondo de la Tierra* (1910) de Segundo de Chomón, *Miguel Strogoff* (1910) de J. Searle Dawley, *Les enfants du Capitain Grant* (1913) de Henry Roussel y *20.000 leagues under the sea* (1916) de Stuart Paton como clásicos del período mudo.

La variada escenografía también ha complicado su esclarecimiento, especialmente porque la aventura cinematográfica acoge productos distintos que sólo tienen en común el desarrollo de una peripecia arriesgada. Pero tomar esto como elemento definitorio nos llevaría a considerar como cine de aventuras a prácticamente todo el cine de ficción y buena parte del documental, de modo que el criterio más seguro para caracterizarlo es su exaltación de la moral del esfuerzo, la acción física y el combate arriesgado del hombre para vencer aquello que se interpone entre sus pulsiones y sus objetivos.

Vale destacar que los géneros han dejado de ser clasificaciones estables pues, a partir de 1960, su evolución superó diversas fronteras. Para algunos, la combinación de recursos pertenecientes a dos o más estilos dentro de un mismo producto complica su categorización, para otros, contribuye a su mutuo enriquecimiento.

Bajo la visión de Carlos Aguilar, historiador de cine y autor del texto *El cine fantástico de aventuras*, no hay géneros puros y no han existido nunca, pues el atributo esencial que los caracteriza estriba en su flexibilidad interna y externa, en su disponibilidad natural a combinarse, fundirse y hasta confundirse con otros en función de sus principios, propiedades, procedimientos y puntos de referencia. Para él, lo importante es saber que en algunas ocasiones cierto género proporciona el marco, mientras otro representa la esencia.

1.4.3.- Subgéneros

El género de aventuras descansa en una figura heroica, en su astucia, su lealtad a los amigos o hacia el compromiso adquirido, en la protección del débil y la disposición a jugarse la vida. Exige la atención del espectador a través de la prolongación de situaciones riesgosas y se identifica por su movilidad y acción física.

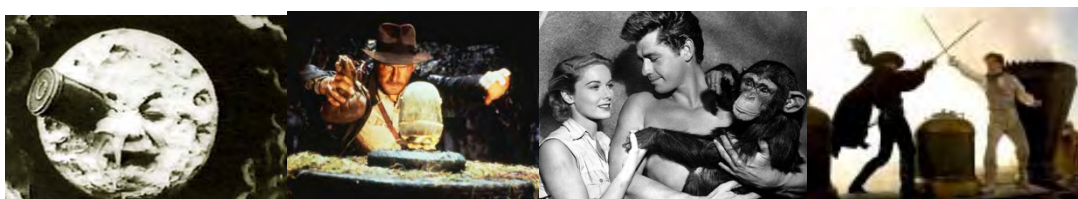
Como expusimos con anterioridad, el trayecto implica una hazaña que de ser cumplida por el héroe culmina en su apoteosis y en el sentido último de justicia reconquistado al final de todo. Éste es premiado con la normalidad y la existencia ordenada, aspiración que contrasta con la del villano, quien ante todo desea colmar su fantasía de poder.

Sus escenarios comprenden paisajes insólitos, exóticos, coloristas y pintorescos, espacios que huyen de la cotidianidad, panoramas selváticos, montañoses o marítimos entre otros tantos en los que el protagonista se mide de manera valerosa con lo extraordinario o sobrenatural. La razón por la que está allí es igualmente importante, pues casi siempre se encuentra en tales espacios para buscar o capturar algo o a alguien, condición que vehicula el señalado tema de la rivalidad tanto como el de la camaradería. La idea de liberación o rescate procede de las narraciones folclóricas donde el caballero debía efectuar un salvamento, generalmente, tras dominar a un monstruo por las armas.

Aunque Francia inició el género durante la primera década del siglo XX, pronto fue desbordado por la industria norteamericana. La acción dinámica, las sorpresas continuas y los peligros fueron ingredientes esenciales para su expansión y muchos de sus argumentos se basaron en los folletines de aventuras que aparecieron en Estados Unidos por el año 1900.

Esa literatura, a la que denominaron *pulp*, tenía como característica común la serialización así como una completa libertad temática que se expresaba en toda clase de relatos. Sus escritores crearon a Conan, la Sombra, Doc Savage y Tarzán. Este último dio origen a producciones de éxito como *Tarzan of the apes* de Scott Sidney, *The adventures of Tarzan* de Robert F. Hill, *Tarzan and the golden lion* de J. P. MacGowan, y *Tarzán de los monos* de W. S. Van Dyke.

El *pulp* sirvió también de inspiración a Steven Spielberg y George Lucas para diseñar la figura de Indiana Jones, el arqueólogo protagonista de *En busca del Arca Perdida*, *Indiana Jones y el Templo Maldito*, *Indiana Jones y la última cruzada* e *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal*, títulos indispensables del género de aventuras que cuenta con un amplio repertorio a través de sus diversas manifestaciones, las cuales incluyen aventuras de carácter histórico, de corte medieval, aventuras en la antigüedad grecorromana, en la India, la aventura exótica en países árabes, en Extremo Oriente o en África, el tema de la magia, los viajeros y navegantes, el cine de espadachines y piratas, entre otras.



CAPÍTULO 2

HARRY POTTER

Harry Potter es un niño de diez años, huérfano y despreciado por la familia con la que vive, sin embargo, existe otro mundo en el que su nombre es leyenda. En este lugar habitan brujas y magos cuya vida se desarrolla en absoluto anonimato, un sitio común, a no ser por la presencia de criaturas asombrosas y objetos que se mueven por medio de la magia. Joanne Rowling creó ese universo hace 19 años, la aparición del primer volumen de su saga ocurrió a finales del siglo pasado y la primera adaptación filmica llegó con el nuevo milenio. Desde entonces, la *Harrymanía* ha emergido como un prodigio literario, cinematográfico y comercial.

El contenido del capítulo anterior permite determinar que esta serie adopta elementos pertenecientes tanto al género de aventuras como al fantástico. La fantasía se presenta bajo la forma de personajes y escenarios ficticios, sucesos que desafían las leyes naturales y acontecimientos inesperados que fragmentan el orden de lo cotidiano. Por su parte, los componentes del aventurero se expresan a través de una figura heroica poseedora de grandes cualidades y enfrentada a toda clase de avatares a causa de un giro del destino que la ubica en una situación excepcional, por la cual debe luchar contra el mal y la posibilidad de morir en el trayecto.

En esta división contextualizaremos el fenómeno Harry Potter y las diversas cuestiones surgidas al respecto. Es necesario conocer su origen y desarrollo, así como las diferentes opiniones vertidas sobre este suceso que merece atención por su relevancia mediática y social. Sus dimensiones son globales, de múltiples repercusiones y en muchos aspectos incumbe al quehacer comunicacional.

El impacto colectivo y sus consecuencias requieren un estudio evaluatorio que pueda conceder respuestas. La presente investigación persigue esta finalidad y aborda el argumento de la historia para confirmar una serie de paralelismos entre la realidad y la fantasía y, con base en ello, determinar la razón de su éxito. Considero que la importancia de esta labor radica en la necesidad de comprender aquellos fenómenos que, a pesar de su apariencia imaginaria, afectan nuestras instancias emocionales. En ese sentido, creo que la obra de Rowling, lejos de ser un amasijo de personajes pueriles y hechizos impronunciables, es un producto capaz de testimoniar la sensibilidad humana.

Cabe precisar que este trabajo sólo contempla el escrutinio de la primera cinta de la colección pues concentra el mayor número de lugares, personajes y situaciones susceptibles de análisis. Además, su carácter introductorio ofrece un abanico de componentes fantásticos que se despliega considerablemente en relación a los filmes posteriores, los cuales toman circunstancias específicas y conflictos derivados de la trama básica.

2.1.- J. K. Rowling



Joanne Rowling nació el 31 de julio de 1965 en Gloucestershire, Inglaterra. Estudió francés y filología clásica en la Universidad de Exeter. Su vocación de escritora la llevó a componer dos novelas que finalmente abandonó, antes de crear una de las aventuras fantásticas más célebres de los últimos años. Según dice, la idea la tomó por asalto un día de 1990 mientras se trasladaba de Manchester a Londres.

Sin más, se le había ocurrido escribir sobre un niño que tuviera poderes y asistiera a una escuela de magia. Aprovechó el retraso de su viaje para bosquejar los detalles y hacia el final del itinerario estableció una relación de siete volúmenes, por lo que dedicará los siguientes seis años a estructurar su argumento.

En Portugal encontró la oportunidad de ejercer la docencia y continuar con sus escritos. Luego de un matrimonio fallido y con una hija pequeña, se dirigió a Escocia donde enfrentó serios problemas económicos. Aún así prosiguió con su primer libro y al finalizar envió el manuscrito a un agente que lo rechazó casi de inmediato. *The Christopher Little Literary Agency* lo aceptó en la segunda oportunidad y varias casas editoriales declinaron su propuesta hasta que, en agosto de 1996, *Bloomsbury* hizo una oferta. La empresa le dio un adelanto de £1.500 y la recomendación de buscar otro trabajo porque era poco probable que hiciera dinero con sus libros.

El 30 de junio de 1997 *Harry Potter and the philosopher's stone* llegó a las librerías del Reino Unido y en la cubierta se leía J. K. Rowling. El pseudónimo de Joanne estaba compuesto de su inicial y la primera letra del nombre de su abuela Kathleen. Esta medida seguía la vieja idea de atraer a lectores de ambos sexos, principalmente al sector varonil del país que por esos años luchaba contra un

sentimiento de exclusión social, resultado de la ventaja educativa que las mujeres mantenían sobre ellos. El gobierno implementó tácticas que desarrollaran ese nivel y Harry Potter tomó parte en el proyecto de alfabetización de la población masculina inglesa. Sus proezas deportivas y el uso de la lectura como instrumento de acción fueron grandes incentivos. La fama de Rowling ascendía dentro y fuera del territorio británico y, para septiembre de ese año, se hizo acreedora del *Smarties Book Prize Gold Award*, el primero de varios galardones que hicieron del aprendiz de mago una revelación.

2.2.- Sangre sucia literaria

El éxito de *The philosopher's stone* se extendió en forma progresiva y su autora gozaba los beneficios de ser una escritora medianamente reconocida, a estas alturas sus ganancias le permitían vivir bien, pero su creciente popularidad aumentaba la presión por mantener el interés en su obra que pronto se imprimió en Estados Unidos y varios países hispanohablantes. *Harry Potter y la piedra filosofal* se editó en marzo de 1999, la secuela, *Harry Potter and the chamber of secrets* fue publicada el 2 de julio de 1998 y en español, en octubre de 1999.

En poco tiempo dominó las listas de los más vendidos e igual sucedería con la tercera entrega de la saga, *Harry Potter and the prisoner of Azkaban* que salió al mercado el 8 de julio de 1999, la versión en castellano se consiguió hasta abril de 2000. *Harry Potter and the goblet of fire* se lanzó simultáneamente en USA y Gran Bretaña a principios de julio, la traducción arribó en marzo de 2001. *Harry Potter and the Order of the Phoenix* se publicó el 21 de junio de 2003 y se convirtió en el más demandado de la historia al registrar 1.3 millones de pedidos vía Internet. *La Orden del Fénix* llegó en febrero de 2004 para los fanáticos de habla hispana.

Para el 16 de julio de 2005 apareció *Harry Potter and the half-blood prince*, el sexto volumen también rompió récords. *El misterio del príncipe*, título en español, tuvo como fecha de publicación el 23 de febrero de 2006. El número que puso fin a la historia, *Harry Potter and the Deathly Hallows*, fue editado el 21 de julio de 2007. El lanzamiento se hizo en 96 países y vendió alrededor de ocho millones de copias en su primer día. Editorial Salamandra lo ofreció como *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte* a partir del 21 de febrero de 2008.

Se calcula que se han vendido arriba de 400 millones de copias alrededor del mundo, traducidas a más de 65 lenguas y por ello la revista norteamericana *Forbes* reconoce a J. K. Rowling como la única autora en su lista de personalidades multimillonarias-su fortuna asciende a mil millones de dólares¹-y la primera en lograr este beneficio a través de la escritura de libros. Sin embargo, esa descomunal cifra la ubica en una posición comprometedora y típica de todo autor superventas, y es que ante sus colegas, e incluso cierta parte del público, no es más que una especie de «sangre sucia literaria» en alianza con el capital multinacional.

Los opuestos festejan el retorno a la lectura y perciben en Harry Potter el advenimiento de un nuevo clásico que ha sabido tomar lo mejor de la tradición literaria. Sus manifestaciones intertextuales nos remontan a las historias inglesas de colegio como *The Governess* de Sarah Fielding y *Tom Brown's Schooldays* de Thomas Hughes. Los fuertes lazos de amistad y las aventuras afrontadas en colaboración aluden a *Los Cinco*, *Los Siete Secretos* o *Santa Clara* de la escritora británica Enid Blyton.

El patrón del niño huérfano que padece sufrimientos es un estereotipo del que forman parte *Oliver Twist*, *Almacén de antigüedades*, *Casa desolada* y *Grandes Esperanzas* del reconocido novelista Charles Dickens. Para muchos, Harry Potter es la versión masculina de Cenicienta y su relación con el profesor Dumbledore no es otra sino la del mago Merlín y el Rey Arturo, aunque finalmente y como muchas ficciones, la de Joanne Rowling surge de toda una imaginería anterior que trabaja a partir de sus respectivas variaciones, por lo cual podemos suponer que "estamos frente al nuevo fruto de un árbol muy viejo que surge del tronco añoso de la literatura fantástica".²

2.3.- La aventura fantástica

Ese mundo de fantasía funciona mejor porque se hace acompañar de un personaje que reúne las características propias de todo paladín. Harry Potter, como casi todo héroe, es un individuo ordinario, e inclusive, está por debajo del nivel común, ya que reside en una casa donde no es bienvenido y, en el mejor de los casos, es ignorado.

¹ Special Report. "The World Billionaires". *Forbes.com*. 5 Marzo 2008.

> http://www.forbes.com/lists/2008/10/billionaires08_The-Worlds-Billionaires_Rank_45.html. [Consulta: 18 Abril 2008].

² Gabriela Monteleone. "Harry Potter, un clásico de la posmodernidad". *Imaginaria*. N° 74. 3 Abril 2002.

> <http://www.imaginaria.com.ar/07/4/potter.htm#notas> [Consulta: 19 Abril 2008].

Asimismo, comparte con ellos la ignorancia de su pasado, pues llegó a la casa de su tía Petunia cuando era bebé y creció con una sola regla en mente: «no hagas preguntas». Sus dudas se incrementan al cumplir once años, fecha en la cual recibe la noticia de que es mago y que tiene un lugar asegurado para iniciar su educación en este arte. De ese modo, deja atrás el estrecho armario en el que estaba confinado y de la mano de Hagrid se lanza a vivir la aventura, pero consciente de sus desventajas y lejos de sentirse especial, busca justificar la imagen que todos tienen de él, es decir, la de un hechicero excepcional que logró derrocar al perverso lord Voldemort.

Si bien es cierto que Harry puso fin a un periodo de terror entre la comunidad mágica, es importante saber que esto no fue obra del azar, pues su destino había sido marcado a través de una profecía que lo señalaba como el único capaz de triunfar sobre las fuerzas del mal comandadas por el Señor Oscuro que aspira al poder absoluto sin importar los medios para lograrlo.

Su lucha contra Voldemort y las pruebas a las que es sometido se hacen menos con la ayuda de sus amigos, quienes además de ser una grata compañía, son útiles para conseguir cualquier objetivo. El inesperado y radical cambio de vida le depara momentos gloriosos y otros no tanto, e igual sucede con el lector prendado del suspenso que las novelas consiguen por medio de argucias y desengaños.

Sólo así el repulsivo profesor Snape emerge como el villano, cuando la verdad, apunta al tartamudo y aparentemente frágil profesor Quirrell con quien Harry Potter libra la primera, de varias batallas que se dispone a emprender. Su osadía y arrojo no se ven disminuidos ni siquiera por el hecho de saber que debe matar o morir a manos de «El-Que-No-debe-Ser-Nombrado», por el contrario, asume su compromiso con responsabilidad y lo enfrenta valerosamente hasta el final de los siete episodios en el que vence por la gracia del amor y el sacrificio que está dispuesto a hacer por la gente que quiere.

Millones de personas han leído y releído las páginas de estas novelas que sin duda tienen muchos pasajes casi cinematográficos, lo cual no quiere decir que su verdadera adaptación fuera sencilla. Su traslación al cine atrajo la atención de un público diverso, hubo reacciones favorables y otras señalaban los riesgos de estandarizar lo que hasta el momento era un ejercicio de imaginación personal. El reto era reproducir ese imaginario y hacerlo de conformidad con el de la mayoría, en especial, con el de los fanáticos que no tardarían en hacer comparaciones.

En la historia del séptimo arte existen innumerables ejemplos de películas basadas en obras literarias, no se trata de una práctica reciente como tampoco es nueva nuestra tendencia a contraponerlos. Tan sólo echemos un vistazo a los siguientes recuadros que muestran las características esenciales de los personajes literarios de esta saga, en comparación con los estereotipos que conocimos en pantalla.

LOS DURSLEY



Vernon, Petunia y Dudley Dursley viven en un suburbio de clase media ubicado en Surrey, Inglaterra. Vernon es un hombre corpulento, de ojos pequeños y bigote de morsa. Trabaja en la dirección de una compañía. Su delgada y huesuda esposa es ama de casa, tiene cara de caballo y procura estar enterada de la vida de los demás. Ambos

de su malcriado y caprichoso hijo, así como de la completa normalidad que rodea sus vidas. No les gusta la imaginación, odian todo lo que no sea común y aborrecen su parentesco con los Potter por lo que evitan a toda costa hablar del tema.

HARRY JAMES POTTER



Harry Potter es un niño huérfano de 10 años. Tiene el cabello negro y alborotado como su padre y los ojos de su madre. Viste la ropa vieja de su primo y usa gafas redondas. En la frente tiene una cicatriz en forma de rayo, marca del ataque que sufrió a manos de lord Voldemort. Su infancia es desdichada por el desprecio de los

la magia se destaca por sus habilidades deportivas, no es un estudiante sobresaliente pero sus esfuerzos se concentran en resolver los conflictos al interior de Hogwarts. Es leal a Dumbledore y sus amigos son lo más importante para él. Desprecia las Artes Oscuras y está dispuesto a dar la vida para acabar con el mago tenebroso.

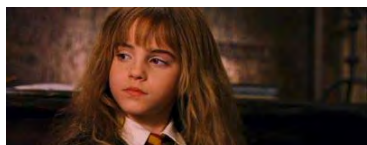
RONALD BILLIUS WEASLEY



Ron es un chico pelirrojo que pertenece a una estirpe de magos. Su familia es numerosa y con recursos económicos insuficientes, así que constantemente hereda las cosas de sus hermanos. Le agobia estar a la altura de ellos pero, al mismo tiempo, siente que es inútil competir porque siempre habrá alguien que triunfe primero. Es

perezoso en la escuela pero buen amigo. Aunque su lealtad puede flaquear y el temor hacerle presa, siempre supera las adversidades y vuelve para ayudar a quien lo necesita.

HERMIONE JEAN GRANGER



Hermione tiene abundante cabellera castaña, ojos marrones y actitud altanera. A pesar de su origen muggle (no mágico) es la alumna más destacada en todas las clases. Su intelecto se debe a la obsesión por leer libros y a un estricto apego a las reglas. Es compasiva y lucha por lo que considera injusto o incorrecto, razón por la cual está

romper algunas de ellas. Se caracteriza por ser precavida y cumplir la parte mediadora del grupo.

ALBUS PERCIVAL WULFRIC BRIAN DUMBLEDORE



El director de la escuela Hogwarts es un mago alto, delgado, de barba y cabello blanco. Usa anteojos de media luna y posee una gran sabiduría. La bondad y prudencia que le distinguen, contrastan con su temprana ambición de poder que tuvo como consecuencia la muerte de su hermana menor. A partir de entonces, comienza una larga **las** fuerzas por las que fue atraído y para ello se convierte en mentor de Harry Potter, pues sabe que es él, quien debe librar la batalla final en contra del Señor Oscuro. Albus Dumbledore es el único mago al que Voldemort teme.

TOM SORVOLO RYDDLE (LORD VOLDEMORT)



Ryddle es el último descendiente de Slytherin, uno de los fundadores de Hogwarts. Las circunstancias le llevan a un orfanato donde crece lleno de resentimiento. Dumbledore lo introduce al mundo de la magia que aterrorizará años más tarde luego de una conversión maléfica. Al enterarse de la existencia de una predicción que le asesinar a todo aquel que se interponga en su camino, incluido el hijo de los Potter, el cual sobrevive a su maldición mortal y casi termina con él. Reducido a algo menos que un espíritu, subsiste ocupando el cuerpo de otros y, cuando lo hace, revela un rostro liso, pálido y con rasgos de reptil. Ansía el dominio y conseguir la vida eterna.

MINERVA MCGONAGALL



La profesora McGonagall es una bruja alta ataviada en una túnica verde y de aspecto severo. Es subdirectora del colegio Hogwarts y jefa de la casa Gryffindor. Imparte la clase de Transformaciones y puede convertirse en gato. Es rigurosa pero ecuánime. Comparte las ideas de Dumbledore y también lucha contra las fuerzas malignas. Su autoridad no le impide ayudar en ocasiones a sus alumnos, pero tampoco duda al reprenderlos.

SEVERUS SNAPE



Snape es un mago de piel cetrina, cabello negro, grasoso y nariz aguileña. Fue un niño infeliz hasta que conoció a Lily Evans, madre de Harry Potter, con quien compartió una buena amistad que culminó en malos términos. Era presa de las burlas de James Potter cuando estudiante y su hostilidad por Harry es evidente, aunque también es cruel con quienes no pertenecen a Slytherin. A pesar de su tendencia hacia la magia oscura y su pasado como mortífago (discípulo de Voldemort) el director confía en él.

RUBEUS HAGRID



Hagrid es el guardián de las llaves y terrenos de Hogwarts. Su madre era una gigante y su padre un mago. Asistió al Colegio de Magia y Hechicería pero fue expulsado injustamente. Dumbledore intercedió por él y le ofreció el empleo. Su gratitud por el profesor es infinita y lo apoya en todo momento. Es aficionado a las criaturas desagradables y peligrosas. Conoce a Harry Potter desde el día en que sus padres murieron y le tiene un gran afecto. Aunque es digno de confianza, tiende a revelar cosas que no debería.

DRACO MALFOY



Draco es hijo de Lucius y Narcisa Malfoy. Es un niño rubio, de rostro pálido y puntiagudo. Su orgullo es la noble procedencia de su familia. Considera que los hijos de *muggles* y, en general, todos los que no provengan de familias de magos, no deberían estar en Hogwarts. Forma parte de la casa Slytherin. Es soberbio y suele ir escoltado por sus compañeros Crabbe y Goyle. Su enemistad con Harry es inmediata ya que, además de condenar a los «sangre sucia», como su amiga Hermione, no soporta la celebridad del chico.

2.4.- Batiendo récords

El éxito del primer libro sobre las aventuras de Harry Potter pronto lo colocó en la mira de varias compañías productoras que mostraron su interés por llevar la novela al cine, no obstante, la autora se mostraba renuente. Después llegó a un acuerdo con el productor británico asociado a Warner, David Heyman, que compró los derechos para la versión cinematográfica en octubre de 1998. El proyecto pasó por varias manos antes de hacerse realidad.

Steven Spielberg lo rechazó por su interés en la adaptación de *Memorias de una Geisha* y otras cintas como *Minority Report* e *Inteligencia Artificial*, aunque también trascendió que su ausencia se debía a serias diferencias con Joanne Rowling, pues la injerencia de la escritora coartaba su deseo de trasladar la historia a Estados Unidos. Ella pedía acatar en la medida de lo posible la estructura original de su obra, la participación de actores ingleses y el fomento a la lectura. Quien estuviera al mando debía respetar las peticiones que Warner había acordado cumplir previamente pues, a pesar de no ejercer un dominio contractual, Rowling jugaba un papel significativo en las resoluciones finales.

En mayo de 2000, Christopher Columbus obtuvo la dirección. Su filmografía incluye películas como *Gremlins*, *Mi pobre angelito*, *Mi pobre angelito 2: Perdido en Nueva York*, *Papá por siempre*, *Quédate a mi lado*, *El hombre bicentenario*, *Una noche en el museo*, *Los 4 fantásticos* y *Silver Surfer*, entre otras. Su experiencia en el campo actoral infantil, los filmes taquilleros y la intención de mantener contacto con la autora fueron determinantes. Los comentarios se alzaron de inmediato. La mayoría puso en tela de juicio su capacidad y reprochó su sometimiento a los designios de la empresa.

El rodaje inició el 7 de noviembre y se realizó en escenarios como la estación de ferrocarril King's Cross, las bóvedas góticas de la escuela Divinity, la catedral de Durham, los muros del castillo Alnwick y otros paisajes en Escocia. Sólo una parte se filmó en locaciones reales o en los Leavesden Film Studios, el resto se recreó con ayuda de técnicas computarizadas. Los efectos especiales estuvieron a cargo de diferentes compañías, *Industrial Light and Magic* creó el rostro de Voldemort en la parte trasera de la cabeza de Quirrell, *Rhythm & Hues* animaron a Norberto, el dragón de Hagrid, y *Sony Pictures Imageworks* produjo las escenas de quidditch.³

La película requirió alrededor de seis meses para su elaboración digital, el estreno se llevó a cabo el 16 de noviembre de 2001 e inmediatamente los récords comenzaron a caer. En un día recaudó 31.6 millones de dólares, cifra que superaba los 28.5 obtenidos en mayo de 1999 por el *Episodio I: La amenaza fantasma*. En tres días había ganado 93.5 millones, muy por arriba de la marca establecida en 1997 por *Parque jurásico: El mundo perdido* que en el mismo periodo alcanzó ingresos por 72.1 millones. En su quinto día de proyección Harry Potter rebasaba los 120 millones de dólares⁴ y llegó a la barrera de los 150 dos días antes del citado capítulo de *La guerra de las galaxias* que obtuvo esa cifra en diez.⁵

La taquilla produjo un total de 976,475.550 dólares de los cuales 317,575.550, es decir, el 32.5%, provino de los Estados Unidos, mientras que el 67.5% restante, o sea, 658,900.000 procedieron de otros lugares⁶ como Gran Bretaña, Francia, Canadá, Rusia y Latinoamérica. En aquel momento, se ubicó como la segunda más taquillera de todos los tiempos, un peldaño abajo de *Titanic*.

El 19 de noviembre comenzó a rodarse su continuación. *Harry Potter y la cámara secreta* estaba prevista para estrenarse el 15 de noviembre de 2002. Columbus dirigió de nuevo el proyecto y los resultados fueron similares. Las variaciones vinieron con *El prisionero de Azkaban*, la primera entrega que no estuvo a su cargo. El director descartó la posibilidad de realizarla para dedicar más tiempo a sus compromisos familiares y fue reemplazado por Alfonso Cuarón, el cual gozaba del prestigio internacional de la cinta *Y tu mamá también*.

³ Cfr. Jeff Jensen, Daniel Fierman. "Inside Harry Potter". *Entertainment Weekly.com*. 14 Septiembre 2001.

> http://www.ew.com/ew/article/0,,254808_6,00.html [Consulta: 13 Mayo 2008].

⁴ Martin A. Grove. "Harry Potter magically shatters records". *Hollywood.com*. 18 Noviembre 2001.

> http://www.hollywood.com/news/Box_Office_Analysis_Harry_Potter_breaks_records/1097810 [Consulta: 26 Mayo 2008].

⁵ Los Angeles AFP. "Harry Potter bate records de taquilla". *El Universal Online*. 28 Noviembre 2001.

> http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/noticia.html?id_noticia=31153&tabla=espectaculos [Consulta: 26 Mayo 2008].

⁶ Box Office Mojo. "Harry Potter and the sorcerer's stone". *boxofficemojo.com*. © 1998-2008.

> <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=harrypotter.htm> [Consulta: 10 Junio 2008].

La idoneidad del cineasta mexicano residía en su talento para abordar los temas de adolescencia que se hacían presentes en los alrededores de Hogwarts, pero los cambios que trajo consigo modificaron considerablemente el concepto de las películas y dieron lugar a una libertad artística que dividió las opiniones. El filme llegó a cartelera el 4 de junio de 2004.

El 18 de noviembre de 2005, *Harry Potter y el cáliz de fuego* arribó a las salas cinematográficas, ahora bajo la batuta de Mike Newell. El quinto capítulo, *Harry Potter y la Orden del Fénix*, no sólo tuvo cambio de director, el inglés David Yates, sino también un nuevo guionista, Michael Goldenberg, quien ocupó el cargo de Steve Kloves. El estreno mundial tuvo lugar el 12 de julio de 2007 y reportó ganancias por encima de los 920 millones de dólares.

Se estima que las utilidades de las cinco películas realizadas hasta ahora suman 4.470 millones de dólares. La saga de J. K. Rowling ha llegado a niveles sorprendentes y aún queda más, pues a pesar de haber dado fin a sus novelas todavía están pendientes *El misterio del príncipe*, a estrenarse en julio de 2009, y *Las Reliquias de la Muerte* cuya adaptación estará dividida en dos partes, la primera proyectada para noviembre de 2010 y, la segunda, para el mes de mayo del año 2011. Pero tarde o temprano, cada cual deberá confrontar la evaluación popular casi obligada que suele determinar el éxito o el fracaso de un filme adaptado en idéntica relación con el material que le sirvió de base, muchas veces, asumiendo la superioridad de las páginas de un libro.

2.5.- Literatura y cine

El conocimiento previo de cualquier texto llevado a la gran pantalla crea diversas expectativas y su desatención puede ser decepcionante. Esta serie no queda exenta de parangones y es mucho más propensa por el número de lectores que posee. Una rápida búsqueda en la Internet nos revela que existen infinidad de comentarios referentes al tema, algunos critican la extrema fidelidad de Columbus, otros elogian el trabajo de Cuarón y el resto señala las insuficiencias de los directores que les siguieron. Estamos, pues, frente a un asunto del que todos quieren formar parte y que obliga a buscar una mejor explicación.

De acuerdo con José Luis Sánchez Noriega, el cine es un arte narrativo que ha tomado textos literarios como base para sus argumentos prácticamente desde el inicio de su historia. Para el autor del volumen *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*, ésta es una práctica tan

antigua como el momento en el que el artefacto de los hermanos Lumière se convirtió en un medio de contar historias, para lo cual se valió de recursos provenientes de las ferias teatrales, la literatura fantástica e infantil, la novela por entregas, el circo y la comedia, aunque el desarrollo de la ficción, a partir de los años 1904-1905, también tuvo mucho que ver. Según indica:

Hablaremos indistintamente de adaptar, trasladar o transponer para referirnos al hecho de experimentar de nuevo una obra en un lenguaje distinto a aquel en que fue creado originalmente [...] Globalmente podemos definir como adaptación el proceso por el que un relato, la narración de una historia, expresado en forma de texto literario, deviene, mediante sucesivas transformaciones en la estructura (enunciación, organización y vertebración temporal), en el contenido narrativo y en la puesta en imágenes (supresiones, compresiones, añadidos, desarrollos, descripciones visuales, dialoguizaciones, sumarios, unificaciones o sustituciones), en otro relato muy similar expresado en forma de texto fílmico.⁷

Este procedimiento puede utilizarse con propósitos distintos pero casi siempre es motivo de polémica, ya mencionábamos que el tercer capítulo de la saga fragmentó la opinión al distanciarse de sus antecesores. Una parte de la asistencia disfrutó la película sin mayor problema, pero la otra consideró que había dejado fuera aspectos importantes que el libro plasmaba admirablemente.

Las intersecciones entre ambos medios de comunicación son múltiples y también los criterios son diversos, su contraste parece inevitable y muchas veces la referencia literaria termina por ganar. En este caso, Sánchez Noriega considera incoherente establecer juicios comparativos entre discursos heterogéneos e invita a reconsiderar el estricto apego que a menudo demandamos como público lector. En su opinión, las transformaciones que se requieren para contar una historia, a través de otra forma expresiva, ponen en cuestión la noción misma de fidelidad y manifiesta que, en el fondo de toda esta controversia, subyace la experiencia estética resultante.



⁷ José Luis Sánchez Noriega. De la literatura al cine. P. 47

Desde su perspectiva, una adaptación se percibirá como legítima siempre que el espectador común, o el especialista, aprecien que tiene una densidad dramática o provoca una experiencia estética equiparable a la original literaria. El logro de este efecto análogo, revelará la capacidad del director para realizar, a través de su versión cinematográfica, la misma lectura que ha hecho la mayoría del primer soporte. Es necesario que sintonice con esa interpretación para evitar el desaire de su auditorio.

Agustín Faro Forteza también apunta en el texto *Películas de libros* que pese a las coincidencias iniciales de tema, motivo, estructura y repetición de patrones narrativos, cada obra es autónoma porque ha sido creada con un lenguaje propio, de modo que un filme adaptado, no guarda con su modelo más relación que la puramente anecdótica. Según él, las películas inspiradas en obras literarias sólo deben trasladar la idea esencial que se quiere comunicar por lo que, a partir de ahí, el cineasta posee total libertad.

2.6.- Polvo de marketing mágico

En los últimos años, la garantía de éxito comercial ha sido decisiva para la traslación de textos, es claro que después del tránsito de las novelas de Rowling así como de *La comunidad del anillo*, *Las dos torres* y *El retorno del Rey* de J. R. R. Tolkien, se han desarrollado muchos proyectos del estilo. *Lemony Snicket: Una serie de eventos desafortunados*, *Eragon*, *Stardust*, *El mundo mágico de Terabithia*, *La brújula dorada*, *Las crónicas de Narnia: El león, la bruja y el ropero*, *Las crónicas de Narnia: El príncipe Caspian* y *Las crónicas de Spiderwick*, reafirman el hecho de que los estudios están decididos a apostar por un género que ha demostrado ser altamente redituable, además de que esta era de abundancia también es favorecida por los espectadores que no dejan de asistir a las salas para encontrarse con la siguiente aventura fantástica.

El auge editorial de Harry Potter y su ascenso como fenómeno masivo es inseparable del lanzamiento cinematográfico que lo catapultó a nivel internacional para constituir una de las franquicias más lucrativas que hayan existido. La *pottermanía* ha dado vuelta al mundo y no son pocos los que la consideran otra maravilla del «polvo de marketing mágico».

Su productora "es titular de los derechos sobre la venta de artículos con el sello de Harry Potter en todo el mundo, esto es, reproducciones de los personajes, la banda sonora y otros productos. La empresa repartió los derechos entre sus licenciarios para su uso en alrededor de 400 productos diferentes, reforzando así la marca entre todos: *Toymakers Hasbro*, por ejemplo, tiene licencia para distribuir caramelos de Harry Potter-como los Cucuruchos de cucarachas, las Ranas de chocolate y las Abejas efervescentes-en los que los consumidores se han gastado más de 11.8 millones de dólares desde 2001. *Mattel* adquirió el derecho de fabricar figuras de acción, juegos y rompecabezas con su imagen, incrementando sus acciones en un 13.5 por ciento. *Electronic Arts* consiguió lo mismo para elaborar juegos de video y ordenador, y *Coca Cola* se hizo con los derechos de comercialización de la película. De esta manera, los cálculos del valor total de la marca oscilan entre los 4 mil millones de dólares y el doble de esta cantidad".⁸

Las cifras son apabullantes y refrendan la magnitud del suceso que ha despertado interés en mucha gente alrededor del planeta. Todos buscan una explicación y cada quien averigua desde su propio campo. Nosotros también estamos en ello, e intentamos ofrecer una respuesta a través del análisis de ciertos aspectos temáticos del primer episodio de la saga que sintetizamos a continuación y estudiamos a detalle en el Capítulo 4.

2.7.- Harry Potter y la piedra filosofal (Sinopsis)

Harry Potter perdió a sus padres y desde muy pequeño llegó a la casa de los Dursley. Ellos lo acogieron porque son la única familia que tiene pero jamás le han dado cariño. Un buen día, el correo le trae un misterioso sobre que no llegará a sus manos sino a la hora exacta de su cumpleaños número once, cuando descubre que el mensaje es una carta de admisión a Hogwarts. Harry es un mago y tiene la oportunidad de dejar atrás la alacena en la que duerme para emprender el viaje a un insólito mundo de fantasía donde es conocido y estimado por muchos.

Su educación mágica lo lleva a lugares increíbles. En el expreso del colegio conoce a sus mejores amigos Ron Weasley y Hermione Granger. Más adelante se encontrará con su rival, Draco Malfoy y los profesores del primer curso escolar en el cual aprende toda clase de hechizos y datos sobre la elaboración de pociones.

⁸ Elizabeth March. "Harry Potter y la bonanza de la propiedad intelectual". *Revista de la OMPI* Septiembre 2007.
>http://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2007/05/article_0005.html [Consulta: 29 Junio 2008].

Su gran aventura inicia al desentrañar los secretos de la piedra filosofal y las perversas intenciones de quienes tratan de robarla. El principal sospechoso es el profesor Severus Snape, pues están seguros que la desea para conferir su elixir a lord Voldemort. En el pasado, el Señor Tenebroso hizo estremecer a magos y brujas. El aumento de su poder se acompañó de torturas y asesinatos, incluidos el de Lily y James Potter, pero el maleficio que acabaría con la vida de Harry se revirtió y provocó su declive. Ahora está listo para regresar y sabe que la piedra de Nicolas Flamel le puede devolver la fuerza que perdió.

Los tres amigos se ocupan de resguardarla y actúan por cuenta propia, ya que nadie da crédito a sus palabras. Con la esperanza de echar abajo sus planes, burlan al perro guardián de tres cabezas y logran entrar en la trampilla bajo la cual está escondida. También hacen frente a la prueba del lazo del diablo, las llaves voladoras y el juego de ajedrez gigante. Harry se encarga del último enfrentamiento que suponía con Snape, pero su oponente es el astuto profesor Quirrell. Éste se delata como vasallo y protector de Voldemort pues, más que fiel seguidor, sirve de huésped a su forma incorpórea. El debilitado mago utiliza a Quirrell para obtener la piedra pero Harry está decidido a protegerla.

La lucha culmina con la derrota y huida del villano. Harry despierta en el hospital aturdido por la experiencia, el director Albus Dumbledore le indica que el asunto ha sido controlado y no hay nadie más en peligro, al menos momentáneamente, porque no hay duda que el Señor Oscuro regresará. Así, el primer año en el Colegio de Magia y Hechicería llega a su fin. Las hazañas del trío son recompensadas con la Copa de la Casa y Harry espera la locomotora que lo lleve de vuelta a territorio *muggle*.

2.8.- *Oesed lenoz aro cute don isara cut se onotse*

La leyenda que titula esta última sección se encuentra grabada en el marco de un espejo mágico llamado espejo de Oesed. Harry lo encuentra en una habitación del castillo de Hogwarts y pronto descubre que no sólo refleja a la persona que se mire en él. Cuando alguien se aproxima, también puede ver las imágenes que viven en su interior.

Este objeto tiene muchas sorpresas para sus visitantes y descifrar su funcionamiento es muy fácil, la clave está en la inscripción y el orden de su lectura. *Oesed lenoz aro cute don isara cut se onotse* significa, al revés: *Esto no es tu cara sino de tu corazón el deseo*.

Se trata, pues, de una sorprendente herramienta del mundo mágico que, como explica el profesor Dumbledore, posee la singularidad de mostrar los más profundos y desesperados deseos del corazón, de modo que el hombre más feliz de la tierra se vería a sí mismo, tal cual es. El desamparado Harry encuentra consuelo al notarse rodeado de sus padres, su amigo Ron, desanimado por la falta de talento deportivo, se observa como un astro del quidditch y, si la humanidad entera pudiera hacer lo mismo, seguro distinguiría cosas muy interesantes.

El motivo de destacar esta escena es plantear una similitud entre ese ingenio fantástico y otro igualmente prodigioso con el cual comparte sus propiedades. Por supuesto, nos referimos al dispositivo cinematográfico que, al igual que el espejo, tiene el extraordinario poder de hacer emerger lo invisible. Tanto uno como otro, expresan un mensaje latente que permite distinguir nuestras angustias y plasmar nuestros deseos más íntimos.

Es bien sabido que la llamada fábrica de sueños juega con todas las figuras de la inseguridad y las pulsiones secretas. Es un medio que se nutre de nuestra capacidad de fabulación, sus películas nos dicen mucho acerca de nuestro carácter, nuestras relaciones, creencias, prioridades y temores. "La propia identidad está asociada a las formas que adopta en el cine la variedad de arquetipos del inconsciente colectivo. El cine es la cifra de nuestra identidad imaginaria".⁹

Se puede decir que habla más de nosotros mismos que de sus propios personajes y esto es porque no somos entidades independientes, la esencia es la misma en los dos casos. Todo el tiempo interactuamos con seres y situaciones surgidas de una fuente común, son el reflejo de nuestros ideales humanos, pero también manifiestan la zozobra.

El cine tiene esa cualidad fantasmática. Es un (re)productor de contextos imaginarios pero al mismo tiempo reales, una mezcla híbrida que nace de las vivencias emocionales y las herramientas usadas para lograr ese efecto. La naturaleza de estos mecanismos es compleja pero Edgar Morin desarrolla algunos de los cuales nos podemos servir para entender cómo el mundo se refleja en el espejo cinematográfico, de modo que el siguiente capítulo está reservado para este fin.

⁹ Lauro Zavala. Elementos del discurso cinematográfico. P. 5

CAPÍTULO 3

EL HOMBRE SEMI-IMAGINARIO

Ya sea que le llamemos fábrica de sueños, ventana o espejo de la vida, el cine ocupa un lugar elevado dentro del ámbito social. La indiferencia no es una alternativa frente a la fascinación de la imagen filmica y, mucho menos, cuando ésta nos sitúa frente a nosotros mismos, así sean eventos improbables o seres increíblemente fabulosos, los que adquieran forma sobre la pantalla.

Recordemos que este particular plantea el análisis de la cinta *Harry Potter y la piedra filosofal*, con el fin de evidenciar cierta veracidad encubierta bajo sus personajes y situaciones ficticias. Para desarrollar el estudio apelaremos la propuesta del pensador francés Edgar Morin, quien sostiene que la realidad imaginaria en la expresión cinematográfica revela ciertos fenómenos antropológicos. En este caso, hemos enfatizado el temor y el deseo, por ser los condicionamientos humanos por excelencia.

La adopción de esta perspectiva, además de estimarla clara y oportuna, se debe a su doble pertinencia ya que, por un lado, atiende lo correspondiente a los mecanismos que excitan las instancias afectivas del espectador, lo cual responde a la necesidad de comprender cómo y por qué reaccionamos ante la experiencia cinematográfica y, por otra parte, debido a las consideraciones que lleva a cabo sobre la magia y la fantasía, agentes de primer orden en nuestra tarea de explorar el mundo creado por J. K. Rowling.

3.1.- La imagen y el doble

De acuerdo con Morin, aquella consideración fundamental y extendida que a lo largo de la historia ha ubicado en una misma categoría magia, afectividad y cine, se debe a que su carácter maravilloso y anímico estaba presente desde los tiempos del cinematógrafo Lumière.

En el Capítulo 1 vimos que la primera curiosidad descubierta por los hermanos fue la que se dirigía al reflejo de la realidad, el propio Morin denominará *fotogenia* a la conciencia de tal efecto y determinará que, al igual que en la fotografía, las necesidades que satisface la imagen van más allá de la documentación, pues sus atributos no emanan del soporte material, sino de lo que nosotros

mismos ponemos en ellas, se trata de las propiedades de nuestro espíritu que se le fijan y que, a su vez, nos son devueltas, por esto indica que para encontrar ese carácter profundamente humano de la fotogenia debemos remontarnos al hombre mismo.

Para percibir la fotogenia de la imagen hay que comprender su virtud esencial, es decir, su cualidad de *doble*, ya que además de presentar todos los caracteres de la vida real, incluida la objetividad, esa imagen está dotada de una cualidad de vida de la que carece el originario. La sensación de realidad en el cine está fundamentada en el movimiento que restituye la corporalidad a los seres y las cosas, y en su sistema de proyección que los dirige sobre una superficie.

La sobrevaloración subjetiva que se puede dar a partir de la sola representación objetiva es función de la objetividad de la imagen, o sea, de su aparente exterioridad material. De esa forma, un solo movimiento aumenta correlativamente el valor subjetivo y la verdad objetiva de la imagen, la valoriza tanto así, que puede parecer animada de una vida más intensa o profunda que la realidad, pero también la impulsa hacia el exterior y le da cuerpo y autonomía, lo cual, forma parte de un proceso humano fundamental: la proyección o enajenación.

El doble es una imagen-espectro del hombre proyectada a tal punto que se manifiesta como un ser independiente dotado de una realidad absoluta que al mismo tiempo es una suprarrealidad absoluta, por ello entendemos que el doble sea el que concentra, como si en él se hubieran realizado, todas las necesidades del individuo, razón por la cual aparece en el sueño, representaciones pictóricas o escultóricas y fetichizada en las creencias, cultos y religiones.

Este planteamiento hace que Edgar Morin lo juzgue como el gran mito universal, sobre todo si se considera que todos vivimos acompañados por ese doble, entendido más que copia conforme o *alter ego*, como un *ego alter*, es decir, un yo otro. Se trata de la proyección de la individualidad humana en una imagen que se le ha hecho exterior, es la suya pero aventajada.

Tal condición se puede volcar tanto en las imágenes como en las formas materiales. El doble del hombre es el modelo de innumerables dobles agregados a todas las cosas vivas y animadas. Dada su superioridad, posee la fuerza mágica que le permite separarse de la persona que duerme para ir a vivir la aventura de la vida suprarreal; en esta imagen fundamental de sí mismo, el humano ha

proyectado todos sus deseos y temores, su maldad y bondad, todas las potencias de su ser, lo mejor y lo peor. Es signo de la afirmación de su individualidad, el bosquejo fantástico de la construcción del hombre por el hombre.

Esta noción se verá reflejada prácticamente en todos los personajes y aspectos de la película que nos ocupa, pues además de encontrar en ella el paralelo mágico de nuestro mundo, cada elemento de análisis adquiere sentido a partir de esos criterios fundamentales: el temor o el deseo. Será a través de otras categorías de análisis que algunos de ellos tomen otra dirección. Por ahora, vale destacar que el mundo irreal de los dobles es una grandiosa imagen de la vida terrenal y que, bajo ese entendido, el mundo de las imágenes desdobla la vida.

La imagen y el doble se modelan recíprocamente y, en razón de ello, puede considerárseles polos de una misma realidad. Mientras la imagen posee la cualidad mágica del doble, interiorizada, subjetivizada e incipiente, el doble posee la cualidad psíquica y afectiva de la imagen, pero alienada y mágica.

Es muy importante señalar que el término *magia* será empleado en dos acepciones para comprender, a su vez, dos momentos fundamentales en los que se ha dividido la investigación, la primera atañe a dicha expresión aplicada al campo de la percepción fílmica-misma que expondremos a continuación-y después, la magia referida como componente maravilloso o extraordinario, es decir, en tanto parte integrante de los elementos fantásticos sometidos a análisis en el cuarto y último capítulo.

En esta primera escala debemos entender la magia como un momento del proceso de participación. La magia es el lenguaje de la emoción, el factor primordial en la metamorfosis del cinematógrafo que, lejos de representar la ingenuidad de la infancia, constituye la primera y natural salida de las potencias afectivas en el seno de la imagen objetiva. El universo mágico es la visión subjetiva que se cree real. La magia es la concretización de la subjetividad, su cosificación.

En un polo se encuentra el doble mágico y en el otro la imagen-emoción. En el medio hallamos esa magia pero en germen, debido a que una conciencia lúcida le impide tomar cuerpo en su totalidad y la interioriza en forma de sentimiento, de ahí la conclusión moriniana de que todo lo que es imagen tiende a hacerse afectivo, mientras que todo lo que es afectivo tiende a hacerse mágico.

En adelante advertiremos como, según Morin, alcanzamos la magia, o más bien pasamos por ella, transformadora energética que nos restituye participación acrecentada. Por ende, es necesario pensar la participación afectiva como fundamento estructural del cine y hacer la misma aclaración que el autor: el cine y la magia no deben ser tratados como una misma cosa, aquella sólo nos da un marco de referencia, un patrón que permite establecer sus analogías, lo cual concede pasar del espectador a la imagen; del alma interior a lo fantástico exterior.

3.2.- **C**omprensión: Proyección → Identificación



Las consideraciones acerca de la imagen y el doble nos permiten entender su determinación mutua y el papel de la magia en esa actividad que se extiende a diferentes rubros de la cultura humana. El cine es uno de ellos y su enorme poder de atracción es indudable. En el caso de la serie sobre el aprendiz de mago, el interés surgió primero de los libros. Se sabe que toda obra literaria invita a colocarse en la situación de alguien más para vivir y compartir sus experiencias. La lectura interpela y en ese ejercicio enlaza al lector con los personajes, estimula su imaginación y activa sus emociones. Este proceder es el mismo para el espectador de cine.

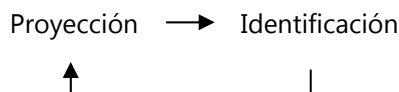
En mi estudio de caso resulta de vital importancia entender el establecimiento de esa relación porque sólo así puede explicarse el potencial conmovedor de los filmes en general, y la cinta *Harry Potter y la piedra filosofal* en particular. Para distinguir la complejidad del proceso desarrollaremos el punto de vista de Edgar Morin, quien al preocuparse por la participación afectiva del espectador, decide analizar su base constitutiva bajo lo que designa el mecanismo de proyección-identificación.

Morin sostiene que el pensamiento humano se rige bajo un principio dialógico que implica la asociación compleja, esto es, complementaria, concurrente y antagonista de instancias conjuntamente necesarias. Se trata de una configuración a la manera del ying-yang pues el uno siempre está en el otro en cierta forma.

Bajo dicho enfoque estudia la dialógica comprensión/explicación. El primer criterio es el que nos interesa e involucra dos sentidos. En primer lugar, la comprensión significa aprehensión, se trata de un conocimiento inmediato y directo de aquello que percibimos, de lo que podemos hacernos una representación concreta; la explicación, por su parte, es un conocimiento mediado que se adquiere a través de un proceso de análisis.

En segundo término, la comprensión conforma el modo fundamental de conocimiento para cualquier situación humana que implique subjetividad y afectividad, sobre todo para los actos, sentimientos, pensamientos de un ser percibido como individuo/sujeto; en tanto, la explicación es un conocimiento adecuado a los objetos y aplicable a los seres vivos cuando se les concibe o estudia como tales. En esta vertiente, la comprensión es un conocimiento empático/simpático de las actitudes, sentimientos, intenciones, finalidades de los demás, aportado por una mimesis psicológica. La comprensión de un sujeto por parte de otro conlleva una actividad mimética que le permite reconocer, e incluso sentir en sí mismo, lo que éste experimenta a pesar de diferenciarse claramente de él.

La comprensión siempre comporta una proyección (de uno hacia los demás) y una identificación (de los demás hacia uno), un doble movimiento de sentido contrario que conforma un bucle de:



en el cual un *ego alter* (los demás) deviene *alter ego* (otro uno mismo) del que se puede comprender sentimientos, deseos, temores, etcétera. Este acto de comprensión es de índole fraternal, permite entender lo que sienten los demás por proyección de lo que nosotros sentiríamos dadas sus circunstancias, y por retorno identificador sobre uno mismo, del sentimiento antes proyectado sobre ellos.

Lo dicho se patentiza cuando el espectador se siente identificado con algún personaje en especial y tiende a incorporarse o a incorporarlos en él en función de las semejanzas físicas o morales que establece con ellos, inclusive, el proceso puede extenderse a quienes son despreciados u odiados en la vida cotidiana. Trabaja a partir del héroe percibido como semejante y, otro tanto, para el que se distingue como desigual.

A través de la identificación el sujeto absorbe el mundo en él y lo integra afectivamente. La proyección implica que tal afectividad sea propulsada en el sueño, la imaginación, las cosas y los seres. En opinión de Morin, estos no son procesos separados pues toda proyección constituye una identificación y ambos componen un complejo de proyección-identificación que domina todos los fenómenos psicológicos llamados subjetivos, es decir, aquellos que traicionan o deforman la realidad objetiva de las cosas o se sitúan deliberadamente fuera de ella. Además agrega:

“Si vivimos intensamente con el espíritu, sin por ello vivirlos realmente, las vidas, sentimientos, amores, deseos, temores, odios de nuestros héroes de las películas es porque en nosotros se pone en funcionamiento una máquina de proyección-identificación, haciendo de nuestra participación en la película un momento formidable de comprensión de los demás. Sin duda nunca somos tan capaces de comprenderlos como en el cine”.¹ La comprensión es el resultado que emerge de los procesos de identificación-proyección que son su motor.

3.3.- Antropomorfismo y cosmomorfismo

Lo anterior nos lleva a plantear dos fases por las que puede atravesar este mecanismo: el antropomorfismo y el cosmomorfismo. En el antropomorfismo el hombre se proyecta en el mundo de manera que le asigna tendencias o rasgos humanos. Antropomorfizar la naturaleza consiste en darle determinaciones humanas.

El animismo constituye un claro ejemplo de proceso antropomórfico pues supone la percepción del mundo como animado de deseos o sentimientos propiamente humanos, mas el alma que el cine infunde a las cosas de su entorno debe entenderse en sentido metafórico, ya que corresponde al estado del alma del espectador. La vida de los objetos no es real, es subjetiva. Y esa conversión del alma de las cosas en cosas del alma corresponde a la naturaleza de los filmes de ficción, en los que los procesos subjetivos imaginarios, se concretan en las cosas (sucesos, objetos) que el espectador convierte nuevamente en subjetividad.

El cosmomorfismo constituye un proceso de identificación que puede ser con otros seres o con el mundo. En el polo del cosmomorfismo, el hombre se siente y cree microcosmos, se siente análogo al mundo, se carga de presencia cósmica y se concibe como habitado por la naturaleza. Entonces, mientras el antropomorfismo inculca la humanidad en el mundo exterior, el cosmomorfismo inculca el mundo exterior en el hombre interior. De esta forma, los hombres cosmomórficos y los objetos antropomórficos están en función correlativa, los unos convirtiéndose en símbolos de los otros según la reciprocidad del microcosmos y del macrocosmos.

¹ Edgar Morin. El conocimiento del conocimiento. P. 159

En lo sucesivo retomaremos ambas distinciones, principalmente cuando el análisis nos lleve a dos puntos en concreto, la asignatura de Transformaciones con su amplia gama de metamorfosis humana, y ciertos aspectos del Sombrero Seleccionador, un objeto de singular importancia en el Colegio de Magia.

3.4.- La imagen y lo imaginario

El universo fantástico de Harry Potter ha tenido diversas repercusiones en la esfera cultural y forma parte de las innumerables obras de ficción que dominan el panorama fílmico, ya hemos señalado que su introducción al mundo de lo imaginario fue decisiva y podemos pensar que en el futuro seguiremos siendo testigos de su influjo.

Según Morin “entramos en el reino de lo imaginario cuando las aspiraciones, los deseos, y sus negativos, los temores y terrores, llevan y modelan la imagen para ordenar según su lógica los sueños, mitos, religiones, creencias, literaturas, concretamente, todas las ficciones, que son el brote de la visión mágica del mundo y ponen en acción al antropomorfismo y al doble. Lo imaginario es la práctica mágica espontánea del espíritu que sueña. El cinematógrafo objetivo y el cine de ficción se oponen y se conjuntan. La imagen es estricto reflejo de la realidad, su objetividad está en contradicción con la extravagancia imaginaria. Pero al mismo tiempo, ese reflejo es un «doble». La imagen está ya embebida de potencias subjetivas que van a desplazarla, deformarla, proyectarla en la fantasía y el sueño. Va a cristalizar y desplegar las necesidades humanas, pero siempre en imágenes. Lo imaginario es el lugar común de la imagen y de la imaginación”.²

De esta forma, tenemos magia y vida interior, una provoca a la otra; la segunda prolonga la primera. A partir de ahora, la magia se puede valorar como la visión primitiva de la vida, visión primera de la humanidad que, en el terreno del filme, ha quedado menoscabada por lo que se denomina conciencia estética y, fuera de él, por la misma evolución de nuestro género que ha rebasado, e incluso renunciado, a esa primera etapa en favor de otra que despojó de su magia al universo, a la vez que la interiorizó. La magia ya no es más creencia, se ha tornado sentimiento y de eso seremos testigos cuando descubramos más adelante que aún permanecen muchos aspectos de ella en la vida actual expresados bajo diversas formas.

² Edgar Morin. El cine o el hombre imaginario. Pp. 73-74.

3.5.- La participación cinematográfica

Sentimiento, alma y corazón designan las manifestaciones propias del reino de las *proyecciones-identificaciones*, o bien, de las *participaciones afectivas* (su empleo es indistinto dado que coinciden en el orden afectivo), un plano que se extiende entre la magia y la subjetividad, y permite el reconocimiento de la acción de las estructuras mágicas en el cine, así como la valoración de sus mecanismos de excitación.

Según lo expresa Morin, la participación afectiva acarrea consigo una magia residual (aún no interiorizada totalmente), una magia renaciente (provocada por la exaltación afectiva), una profundidad de alma y una profundidad de vida subjetiva, por lo que no sólo podemos encontrar en la pantalla los procesos de proyección-identificación, sino también en el devenir diario.

Los rasgos configuradores de la visión mágica del mundo [dobles, metamorfosis, antropocsmomorfismo] son en su fuente procesos de participación, procesos de proyección e identificación. Cuando el hombre se abre al mundo, participa de él, intenta adecuarse a sus condiciones de existencia y las consecuencias de tales intervenciones producen el ámbito de lo imaginario. Al participar, el individuo se sumerge en los fenómenos de la vida social, lleva cabo una apropiación material del mundo y toma parte en su transformación.

La proyección-identificación (participación afectiva) actúa sin cesar en la existencia cotidiana y, en la medida en que identificamos las imágenes de la pantalla con la vida real, se ponen en movimiento nuestras proyecciones-identificaciones propias de la vida real. Sin embargo, para que esto pueda suceder, debe tener lugar ese primer proceso de proyección-identificación correspondiente a la atribución de realidad de las imágenes cinematográficas. La participación subjetiva requiere antes cierta reconstitución objetiva, de modo que la impresión de vida estimule nuestros impulsos de participación.

Cabe destacar que dicha realidad es, de hecho, una realidad atenuada que sólo puede admirarse desde la butaca, situación que no necesariamente menoscaba la experiencia, al contrario, la falta de praxis contiene el poder afectivo necesario para su espectacularidad, además, los caracteres paraoníricos del cine son altamente favorables, ya que la oscuridad vigoriza la participación, deja al espectador desprovisto de toda resistencia y proclive a la ensoñación.

Como afirma Susana Velleggia en su libro *Cine: Entre el espectáculo y la realidad*, "el acto de sentarnos en la penumbra de una sala, frente a la pantalla iluminada que acapara nuestra atención, para presenciar como algo extraordinario sucesos que fuera de allí quizás podríamos parecerlos por demás ordinarios, tiene, al igual que el mundo de los sueños, algo de rito mágico. La vida que así nos es mostrada, posee el peculiar acicate de hacernos sentir que aquello a cuya representación asistimos, transcurrió o pudo transcurrir fuera del alcance de nuestra capacidad física por conocerlo".³

Es así que la realidad práctica desvalorizada se ve compensada por una realidad afectiva acrecentada y, a pesar de su aparente pasividad, es la acción irrigadora del espectador la que hace comprensible una película. Dicho de otro modo, la atrofiada participación activa es proporcional a la participación psíquica y afectiva, de manera que ante la imposibilidad de expresarse en acto, se hace interior, sentida. La *cinestesia*⁴ del espectáculo se sume en la *cenestesia*²⁶ del espectador.

3.6.- El carácter estético del cine

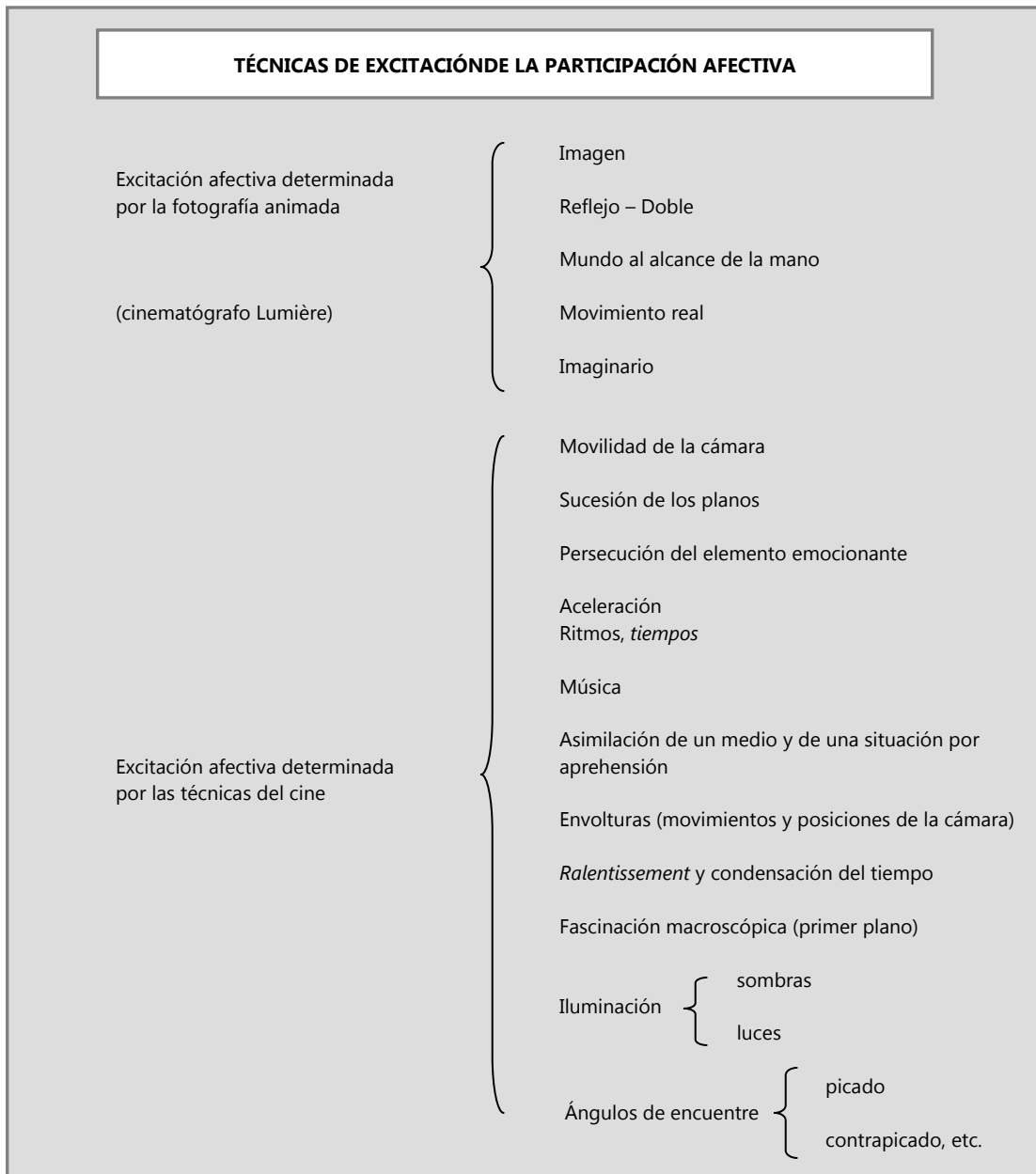
De la misma forma, las proyecciones-identificaciones se ven incrementadas por las obras de ficción, productos de la visión subjetiva de sus autores. De carácter estético, éstas llegan a un público consciente de la ausencia de realidad práctica de lo que es representado y, a manera de circuito, la cristalización práctica se convierte, por vía de esos espectadores, en subjetividad y sentimiento, en otras palabras, en participaciones afectivas.

Las obras de ficción, dice Morin, fungen como verdaderas pilas radiactivas de proyecciones-identificaciones. Son el producto objetivado (en situaciones, sucesos, personajes), cosificado (en una obra de arte), de los sueños y la subjetividad de sus autores. El artista cosifica y retransmite las participaciones, de modo que "se realiza, en el seno del universo estético, por y a través de las obras imaginarias, un vaivén de reconstrucción mágica por el sentimiento. Se ve que la obra de ficción resucita la magia y, al mismo tiempo, la transmuta. Por consiguiente, todo lo que hemos dicho sobre la magia del cine se inscribe en el marco de la ley general de la estética. Lo imaginario estético, como todo lo imaginario, es el reino de las necesidades y aspiraciones del hombre, encarnadas y puestas en situación en el marco de una ficción. Se nutre en las fuentes más

³ Susana Velleggia. *Cine: Entre el espectáculo y la realidad*. P. 10

⁴ La *cinestesia* se refiere a la percepción del movimiento mientras la *cenestesia* responde al conjunto de sensaciones que experimenta una persona, es decir, al plano de la subjetividad y la afectividad.

profundas e intensas de la participación afectiva. Por eso mismo, nutre las participaciones afectivas más intensas y profundas”.⁵ En ese sentido, las técnicas del cine funcionan como provocaciones, aceleraciones e intensificaciones de la proyección-identificación. El movimiento de la cámara, la puesta en escena, la iluminación, los encuadres, todo suscita y modela la emoción. Las maquinaciones de la *cinestesia* cinematográfica se precipitan en la *cenestesia* y la movilizan.



FUENTE: Morin, Edgar. El cine o el hombre imaginario. 2001. P. 95

⁵ Edgar Morin. El cine o el hombre imaginario. P. 92

En la saga de Harry Potter vemos cómo se sirven de cada recurso en beneficio de la narración. La procuración de un tono más sensible y pintoresco, acompaña los primeros minutos del filme inicial, en el que un vuelco espacio-temporal va de la mano de otro que responde a los requerimientos. Enseguida, la atmósfera se oscurece y es siniestra al interior de un bosque habitado por criaturas salvajes, resplandece cuando los entusiastas alumnos de Hogwarts se disputan la victoria deportiva y vuelve amenazadora mientras Harry va al encuentro del mal.

Los personajes se desplazan en un entorno de viejos castillos y sombreros picudos, más o menos conocido por todos, porque a través del tiempo nos hemos formado un criterio sobre las películas de magos y brujas que lanzan encantamientos y montan escobas, sin embargo, ese ambiente ha sido modificado, actualizado de tal forma que aquellos ya no son simples objetos voladores, sino que han sido elevados a altos estándares y responden a las exigencias del mercado. Este medio de transporte es tan apreciado como se puede valorar un modelo del año. Harry Potter trajo el mundo de la fantasía de vuelta y lo adaptó a nuestro tiempo.

La música también es una pieza fundamental, la partitura de John Williams es distintiva y acompaña cada altibajo de la historia. Por su parte, los efectos especiales contribuyen en la tarea de llevar a término cada hechizo, hacen posible la existencia de dragones, centauros y permiten observar jugadores suspendidos a varios metros de altura sin que la gravedad sea un impedimento.

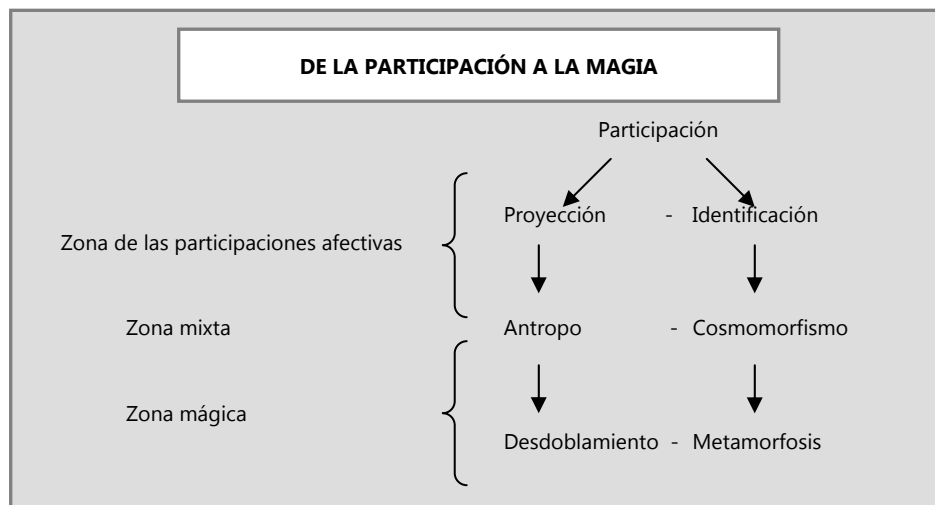
Como ya indicamos, sus mayores obstáculos vinieron al paso de su evolución, pues el correr del tiempo y las complicaciones formales que esto envuelve cancelaron toda uniformidad en un proyecto dirigido por alguien distinto en cada ocasión, caso contrario al de la trilogía de *El señor de los anillos* del neozelandés Peter Jackson, filmada simultáneamente en un periodo aproximado de 18 meses y con la participación del propio Jackson en la producción y escritura del guión, todo lo cual, derivó en la homogeneidad del conjunto. Pero ya sea que recree la Tierra Media o el recinto de Hogwarts, el cine conforma una verdadera simbiosis, un sistema que tiende a integrar al espectador en el flujo del filme y éste en el flujo psíquico del espectador.

3.7.- La técnica de la satisfacción afectiva

De este modo, el público es animado no sólo a ver un filme, sino a sentirlo y es en ese punto determinado por la participación afectiva que el cine responde a ciertas necesidades. Varias de ellas, expresadas bajo la forma del sueño, la magia, lo imaginario y lo estético, comprenden la necesidad de perderse en otra parte, de olvidar límites, de participar mejor en el mundo, de elevarse a la imagen de ese doble que lo imaginario proyecta en mil vidas asombrosas, entre otras más que la vida práctica es incapaz de satisfacer.

En palabras de Morin, "la «especificidad» del cine es ofrecer la gama potencialmente infinita de esas huidas y reencuentros; el mundo al alcance de la mano, todas las fusiones cósmicas y también, la exaltación en el espectador de su propio doble encarnado en los héroes del amor y de la aventura. El cine está abierto a todas las participaciones; está adaptado a todas las necesidades subjetivas. Por eso es la técnica ideal de la satisfacción afectiva y lo es en todos los niveles de civilización, en todas las sociedades".⁶

Como hemos visto, la magia estructura el universo afectivo del cine; la afectividad determina el nuevo universo mágico y la estética transmuta magia en afectividad y afectividad en magia. Y si bien estas últimas se definen por medio de su mutua relación, es preciso insertar a la estética entre la reciprocidad de ambas facetas.



FUENTE: Morin, Edgar. El cine o el hombre imaginario. 2001. P. 105

⁶ Edgar Morin. El cine o el hombre imaginario. P. 104

La estética, explica Edgar Morin, es la gran fiesta onírica de la participación en la etapa en que la civilización ha conservado su fervor por lo imaginario pero ha perdido la fe en su realidad objetiva. Esto significa que la visión práctica está cargada de magia o de participación y que la visión mágica coexiste con la práctica. El cine es a imagen de una y otra y por eso provoca los dos. Subjetividad y objetividad son hermanas gemelas antes de convertirse en hermanas enemigas. En el cine como en la vida, la una no va sin la otra, la subjetividad y la objetividad, son productos del hombre surgidos de la misma fuente.

Tal enfoque indica que los marcos de la percepción práctica, en el universo del cine (y en el ordinario), están fijos pero igualmente abiertos a lo fantástico, mientras que lo fantástico tiene todos los caracteres de la realidad objetiva. Lo irreal tiene que ver con lo real. Cotidiano y fantástico son la misma cosa de doble cara pero, como tendremos oportunidad de observar, hemos sido nosotros quienes separamos ambos registros cuando la diferencia no es radical.

De acuerdo con su perspectiva, el cine vuelve a encontrar la superposición casi exacta de la percepción práctica y de la visión mágica, su conjunción sincrética. Evoca, permite, tolera lo fantástico y lo inscribe en lo real. "Renueva el espectáculo de la naturaleza y el hombre vuelve a encontrar allí algo de su infancia espiritual, del antiguo frescor de su sensibilidad y pensamiento, de los choques primitivos de sorpresa que han provocado y dirigido su comprensión del mundo".⁷

3.8.- Realidad e irrealidad

Así pues, subjetividad y objetividad además de estar superpuestas, renacen continuamente una de la otra. Lo real está bañado y llevado por lo irreal; lo irreal está amoldado e interiorizado por lo real. Entonces el filme de ficción aparece como un dominio abierto tanto a lo verdadero y verosímil como a lo idealizado, fantasioso e increíble. Nuestro autor explica que es el mejor ejemplo de sincretismo dialéctico de irreal y real que caracteriza el cine, lo ubica como el producto tipo del cine universal y determina que aunque la ficción no es la realidad, su realidad ficticia no es otra que la irrealidad imaginaria.

⁷ Apud. Jean Epstein citado por Edgar Morin en El cine o el hombre imaginario. P. 139

Esa capa imaginaria puede ser delgada o bien envolver con un gran halo fantástico la imagen objetiva, por lo que a tantos tipos de ficción (géneros) corresponden diferentes grados realidad e irrealidad. Cada cual puede definirse según la libertad y la fuerza de las proyecciones-identificaciones imaginarias con respecto a lo real, es decir, según su sistema complejo de credibilidad y participaciones. Las necesidades afectivas y las racionales se unen para constituir complejos de ficción.

Lo fantástico debe desintegrarse, interiorizarse y racionalizarse para tornarse *fantasía*. Sólo puede pasar a su seno bajo el encubrimiento justificador del sueño y la alucinación y de ese modo entra en el circuito de lo racional. El carácter esencial de la fantasía es la *racionalización* de lo fantástico. La fantasía racionaliza y objetiva la magia, pero conserva el núcleo subjetivo de ella. El realismo es la apariencia objetiva de la fantasía, pero la ficción es su estructura subjetiva, en otras palabras, la fantasía debe tener la apariencia de la objetividad y las estructuras de la subjetividad. Debe suscitar un clima mágico en el seno de un cuadro de explicaciones racionales (realistas).

La ficción, como tendencia preponderante, se constituye como el complejo de lo real y lo imaginario, una especie de proteína de alma en la que las necesidades afectivas y racionales han encontrado equilibrio. Después de todo, "los grandes filmes son aquellos que presentan relaciones originales y coherentes entre la imaginación y la realidad. Evidentemente, un film de pura evasión o de simple documento es menos interesante, por idénticas razones, que otro en el que haya una estrecha mezcla de lo imaginario con lo real, incluso en las combinaciones más extremas".⁸

A partir de lo real y lo irreal, la fantasía se integra en ese complejo polimorfo de lo real e irreal que es el filme. Y si el cinematógrafo era la unidad indiferenciada entre uno y otro, el cine es su unidad dialéctica. "Aquí aparece la pureza antropológica del cine. Abarca todo el campo del mundo real que pone al alcance de la mano y todo el campo del mundo imaginario, ya que participa tanto de la visión del sueño como de la percepción de la vigilia. El campo antropológico que va del yo objetivo (el doble) al yo subjetivo (sentimiento de sí, el alma); del mundo subjetivo (antropocosmomorfismo) al mundo objetivo (percepción práctica), está virtualmente en el *campo de la cámara*".⁹

⁸ Gérard Lenne. El cine "fantástico" y sus mitologías. P. 14

⁹ Edgar Morin. El cine o el hombre imaginario. P. 152

Como advierte Gloria Camarero en su texto *La mirada que habla (cine e ideologías)*, el cine es una extraordinaria caja de resonancia, de lo que se ve y no se ve, la parte invisible, inconfesable. Nos informa sobre el inconsciente colectivo y remite al imaginario social. Es productor de una realidad imaginada/imaginaria pasada por el filtro de las fantasías colectivas. Recoge ese imaginario, lo condensa, le da forma narrativa, lo inscribe en la cultura cotidiana y lo hace de modo espectacular, dándole la máxima visibilidad.

3.9.- La realidad semi-imaginaria del hombre

El lenguaje del cine, asegura Morin, está fundado en los procesos universales de participación. "Sus salas son verdaderos laboratorios mentales en los que se concreta un psiquismo colectivo a partir de un haz luminoso. El espíritu del espectador efectúa sin discontinuidad un formidable trabajo, sin el cual el filme no sería más que un movimiento browniano sobre la pantalla, o todo lo más una pulsación de 24 imágenes por segundo. A partir de ese torbellino de fulgores, dos dinamismos, dos sistemas de participación, se derraman uno en el otro, se completan, se reúnen en un dinamismo único. El filme es ese momento en el que se unen dos psiquismos: El incorporado en la película y el del espectador".¹⁰ Esta asociación es únicamente posible debido a que une dos corrientes de la misma naturaleza. El filme, al igual que el espíritu humano, es tan mentiroso como verídico; tan mitómano como lúcido.

Y si el lenguaje fílmico y el de la psicología coinciden con frecuencia es porque, en efecto, el filme está construido a semejanza de nuestro psiquismo. El cine hace comprender el teatro interior del espíritu: sueños, imaginaciones, representaciones; ese pequeño cine que tenemos en la cabeza y que se encuentra alienado en el mundo. Dicho de otra forma, el cine nos da a ver el proceso de penetración del hombre en el mundo y el proceso inseparable de penetración del mundo en el hombre. Refleja el comercio mental de éste con aquel.

Desde su punto de vista, el estudio genético del cine, al revelarnos que la *magia*, y más ampliamente las *participaciones imaginarias*, inauguran ese comercio activo con el mundo, nos enseña que la penetración del espíritu humano es inseparable de un brote imaginario, y el análisis espectral del cine, que completa el primero, nos revela la unidad primitiva y profunda del conocimiento y del mito, de la inteligencia y del sentimiento.

¹⁰ Edgar Morin. El cine o el hombre imaginario. P. 179

“Entre nosotros todo se conserva, se prevé y se comunica por medio de imágenes más o menos henchidas de imaginación, de modo que tal complejo imaginario constituye una secreción que nos envuelve y alimenta. Incluso en el estado de vigilia e incluso fuera del espectáculo, el hombre camina, solitario, rodeado de una nube de imágenes; sus “fantasías”. Las imágenes se deslizan entre su percepción y él mismo, le hacen ver lo que cree ver. La sustancia imaginaria se confunde con nuestra vida anímica, con nuestra realidad afectiva. La fuente permanente de lo imaginario es la participación. Lo que puede parecer más irreal nace de lo más real que existe”.¹¹

Las proyecciones imaginarias llevan todos los sueños imposibles, todas las mentiras que el hombre se dice a sí mismo, todas las ilusiones que se forja, los mitos y religiones están allí para testimoniar su increíble irrealidad. Lo imaginario es el fermento del trabajo sobre sí y sobre el entorno a través del cual desarrolla su realidad, por ello no puede dissociarse de la naturaleza humana, del hombre material. Es parte integrante, contribuye a su formación práctica. Constituye un andamiaje de proyecciones-identificaciones a partir del cual, al mismo tiempo que se enmascara, se conoce y se construye.

Aunque no exista totalmente, esta media existencia es su existencia. El hombre imaginario y el hombre práctico (*homo faber*) son las dos caras de un mismo «ser de necesidad». Su realidad es semi-imaginaria. El espíritu humano, concluye Edgar Morin, ha visitado la película virgen y por ello, además de reflejar el mundo, se ha encargado de imitar ese espíritu. El mundo se ha humanizado y es esta humanización la que esclarece el cine, pero es también el hombre, en su naturaleza semi-imaginaria, a quien el cine esclarece.

¹¹ Edgar Morin. El cine o el hombre imaginario. P. 184

CAPÍTULO 4

QUIMERA Y REALIDAD EN EL MUNDO DE HARRY POTTER

Nuestra hipótesis formula el referente de algunos elementos de la cinta *Harry Potter y la piedra filosofal* como parte de una realidad que no puede ser considerada ajena a la nuestra y busca demostrar que la relación entre lo fantástico y lo cotidiano es mucho más cercana de lo que estamos acostumbrados a reconocer. En el apartado preliminar, la revisión del enfoque de Edgar Morin nos ofreció pautas para comprender cómo el cine estimula al espectador a posicionarse frente a la pantalla y en qué medida las propiedades de esa imagen corresponden a la que el hombre ha construido sobre sí mismo.

Las emociones que se involucran en el proceso son de radical importancia, pues en ese orden puede ubicarse a la fantasía como un auténtico compendio de contactos entre la película y la realidad. A través de las emociones establecemos o evitamos nexos con el entorno, su función adaptativa responde a nuestro intento de sobrevivir y adecuarnos a las condiciones cambiantes. Tal vez el deseo y el temor sean las que mejor nos definen como seres humanos, sobre todo, cuando a lo largo de la evolución han sido motivo de innumerables recursos cuya creación ha tenido a bien colmar carencias, rebasar límites o aminorar ansiedades.

La forma de responder o mostrar aversión ante determinados estímulos ha fijado la manera en que se les representa. La aparición del cine conformó una original e inédita herramienta y su entrada al mundo de la fantasía abrió nuevos espacios a la imaginación, no obstante, presumimos que más allá de su carácter ficcional, esta distinción se ha convertido en un verdadero espejo a partir del cual es posible distinguir nuestros estados afectivos, razón por la cual, podemos integrar lo imaginario en la realidad del individuo y su conjunto.

En lo que sigue, retomaremos las nociones de doble, antropomorfismo, cosmomorfismo, identificación-proyección y magia, vistos bajo la óptica de Edgar Morin, para consolidar la idea de lo real dentro de la ficción y demostrar su impacto en la medida en que la base sobre la que opera la fantasía es ampliamente compartida por sus espectadores.

El análisis que abordaremos a continuación pretende validar este planteamiento a través del estudio de diez escenas que hemos elegido con arreglo a las convenciones del cine fantástico, de modo que cada cual es representativa de los cánones que ya hemos establecido (también en el caso del género de aventuras), para luego emprender un estudio comparativo que permita establecer una alianza entre lo quimérico y lo real.

4.1.- Magos y brujas



En primer término, recordemos que la magia es un recurso fundamental dentro de la fantasía y sin ella es imposible concebir el universo de Harry Potter. Los magos y las brujas quizá sean quienes mayor carga fantástica suministran a sus historias, pues son sujetos con capacidades increíbles (*dobles*) y exhiben un poder sin igual que les permite ubicarse en lo alto de la esfera imaginaria y muy por encima de la jerarquía social pretérita.

Esta primera secuencia corresponde precisamente al momento en que Harry descubre que es un mago. La situación se desarrolla en un escenario poco común pues Vernon Dursley, harto del acoso de las cartas que llegan por cientos a su hogar, decide rentar una vieja cabaña ubicada en medio del mar, donde supone, nunca encontrarán a su familia. La tormenta del exterior completa el inquietante entorno y el refugio no es menos lóbrego por dentro, tiene paredes de piedra húmeda y apenas lo necesario para mantenerse abrigados.

El torrencial y los ocasionales relámpagos favorecen cierto contraste que agudiza la conmoción de ver a un hombre enorme y peludo parado en el borde de la puerta. Los gigantes o semigigantes, buenos o malos, son personajes inherentes al género fantástico y, aunque su tratamiento es variable, suele suceder que un primer vistazo produzca perturbación. En este caso, el aspecto inusual y desaliñado de Hagrid hace mucho más que aturdir a los Dursley. Su irrupción en el lugar resulta una verdadera tragedia porque ellos aborrecen todo lo que está fuera de lo normal.

La familia vive en un suburbio inglés y su estilo de vida es muy conservador. Vernon dirige la empresa de taladros Grunnings, todos los días sale a trabajar luciendo una corbata sosa y se complace en gritar a cuanto subordinado se cruce en su camino, Petunia es la hacendosa esposa que profesa un amor incondicional, casi enfermizo, por su hijo Dudley, un niño rollizo que siempre cumple sus caprichos. Quien ha leído el libro reconocerá al obeso hombre tendencioso, a la mujer delgada de rasgos equinos y al chiquillo mal educado definidos en la primera página de *La piedra filosofal* pero, quien no lo haya hecho, igual percibirá en su aspecto y conducta el modo de vida tradicional, incluso de antaño, que les caracteriza.

La seguridad familiar-que no incluye a Harry- es lo que más alarma a Vernon y trata de ahuyentar a Hagrid con un rifle pero su arma no sirve de nada, él está dentro y tras una leve confusión, identifica al destinatario de la carta que tanto se ha esmerado en entregar. Harry se sorprende al enterarse que es mago y, todavía más, cuando sabe que sus padres también lo fueron, sin embargo, es más grande la sorpresa del propio Rubeus al descubrir que el niño ignora todo lo relacionado a «su mundo». Indignado por el hecho, decide contarle parte de su historia, le confiesa que sus padres no murieron en un accidente de auto, que tiene un puesto en la Escuela Hogwarts de Magia y Hechicería y que gozará de la supervisión de un mago excepcional. Para Petunia es momento de enfrentar el pasado y uno de sus mayores temores.

Tiempo atrás, su hermana Lily había recibido un mensaje similar que le revelaba su estatus de bruja y la disponibilidad de un lugar en ese mismo colegio. La satisfacción de sus padres ocasionó su rechazo hacia ella y todo lo relacionado con poderes sobrenaturales. Su parentesco con Harry le avergüenza, representa un constante peligro y, aunque sabe ocultarlo, le aterroriza lo que la gente como su sobrino sea capaz de hacer en contra de ella o los suyos. La cola de cerdo que Hagrid hace crecer a Dudley basta para justificar y exacerbar sus miedos.

Si partimos de este punto, es posible comenzar a establecer un parecido con el mundo real, pues el repudio a esas fuerzas sobrehumanas y a quienes las ostentan, ha sido causa de innumerables reacciones a lo largo de la historia, por lo que es importante destacar las características de este recelo y las terribles consecuencias que tuvo en otro tiempo.

En general, la palabra «magia» indica prácticas, ritos, invocaciones deseadas o temidas, acontecimientos maravillosos, extraños o inexplicables. El término deriva de cierta raza de hombres pertenecientes a una casta sacerdotal que habitó las tribus de Media, en los actuales territorios de Irán, Kurdistán, Turquía, Siria e Iraq. Para los griegos la magia nombraba la religión, el saber y las prácticas ocultas de los magos orientales. Aunque su desarrollo nos remite a las primeras edades del hombre, en Mesopotamia, Persia y Egipto encontramos algunos de sus más conocidos autores. Los primeros realizaban magia de carácter astrológico y los segundos de tipo teúrgico¹. Estas culturas sumadas a la cretense, la romana y la islámica conformaron sus mayores exponentes.

La tradición de los años posteriores fue resultado de la convergencia de ideas entre pueblos que por diversas circunstancias mantuvieron contacto principalmente a partir del siglo III a. C. En la mayoría de los casos, las proezas que se atribuían a un mago provenían de las funciones del curandero o hechicero que obraba en beneficio de la comunidad por medio de conjuros, encantamientos y otros actos de magia favorables. Entre sus manifestaciones de poder contaban el alivio a los enfermos, el fomento de la fertilidad, el favorecimiento de la caza y la pesca, la procuración de la victoria en las batallas y el establecimiento de buenas y provechosas relaciones con los espíritus, demonios y deidades.

De esta forma, los magos eran intermediarios entre su grupo social y las fuerzas invisibles, benévolas o adversas, del mundo sobrenatural. Su caída coincide en el tiempo con el declive del mundo antiguo y tiene su causa directa en la aparición de Cristo. El decrecimiento de su poderío fue gradual. La gente comenzó a perder fe en sus acciones mágicas y a percibir en ellas cierto grado de peligrosidad. A finales de la Edad Media y durante la Edad Moderna, todo el flujo de elementos mágicos adquirió un nuevo valor y las prácticas ligadas a esta actividad serán enérgicamente condenadas. En este sentido, quienes sufrieron las peores consecuencias fueron las personas acusadas de brujería.

¹ La teúrgia era una práctica antigua que implicaba la comunicación con divinidades para atraerlos o buscar un beneficio de ellos.

La historia de la brujería es remota, la creencia en torno a este concepto proviene de las civilizaciones siria y babilónica, sus prácticas han variado poco a través de los siglos y a menudo se asocia con la figura femenina. Las brujas se suponían con poderes sobrenaturales y, aunque su esencia exacta variaba de una sociedad a otra, era común la idea de que tenían la capacidad de causar daño. La literatura griega y romana las describía como mujeres descalzas, de cabello largo y despeinado que visitaban cementerios a altas horas de la noche para desenterrar huesos, recoger plantas o adorar a sus dioses.

Al igual que los magos, en un tiempo las brujas fueron respetadas por sus amplios conocimientos pero, a mitad del siglo XIII, el teólogo Tomás de Aquino, unió su imagen al culto demoníaco y esta asociación proporcionará el marco para el terror que vendría con la caza de brujas. En un principio, la iglesia católica no aceptaba la existencia de personas que tuvieran relación con el Diablo o practicaran las artes relacionadas con él, pero más tarde replanteó su juicio, pues ante la expansión de sectas heréticas y otras organizaciones disidentes, se vio obligada a emprender serias medidas.

El decreto del Papa Juan XXII *Super illius specula*, en el año 1326, inició una persecución de proporciones genocidas al resolver que los magos y hechiceros debían ser castigados según las leyes establecidas para la herejía. Entre 1380 y 1680 aproximadamente, unas cincuenta mil personas fueron condenadas a la hoguera por esos cargos. La caza se extendió por el territorio europeo donde la gente estaba convencida de que una confabulación generalizada de brujas amenazaba su vida, además, la idea extendida por la Iglesia de una conspiración del demonio para derrotar al cristianismo, profundizó la histeria. Las autoridades de la Inquisición se abalanzaron sobre los pueblos para acabar con el problema y llevaron el exterminio a sus últimas consecuencias.

Las calumnias, las persecuciones, los tormentos mentales y físicos en contra de los inculpados, así como las tensiones sociales y la opresión, eran el día a día. El poder penal se ejerció con tal rigidez que muchas personas fueron ejecutadas después del debido proceso legal, el cual frecuentemente implicaba confesiones obtenidas por vía de la tortura. Casi nadie evadió el fallo de brujería y los escasos veredictos de inocencia se dictaron de manera póstuma.

La invención de la imprenta sirvió para propagar los preceptos pontificios. El *Malleus Maleficarum*, Martillo de las brujas en latín, escrito y publicado en Alemania en 1486 por los monjes dominicos Heinrich Kramer y Jacobus Sprenger, se convirtió en un tratado de gran trascendencia que no sólo

afirmaba la existencia real de las brujas, sino conformaba una guía para identificarlas, perseguirlas y castigarlas. Se dice que en el apogeo del acecho, tres de cuatro personas acusadas eran mujeres y es que, para los inquisidores, sus antecedentes bíblicos no eran para menos. Desde la época de Adán y Eva había quedado demostrada su proclividad al pecado. Su debilidad física, moral e intelectual, en comparación con la de los hombres, las colocaba en una situación vulnerable y, por lo tanto, eran un blanco fácil para Satanás, sin mencionar que se les consideraba mucho más vengativas, rencorosas y mentirosas.

Este fuerte carácter misógino sugiere que los ciudadanos de aquel entonces proyectaron su temor hacia las mujeres-sobre todo a aquellas que vivían solas o en situación marginal-y a su supuesta amenaza mortal, a través de la creación de una imagen maléfica que las convirtió en portadoras de todos los estigmas de la sociedad. Y aunque el día de hoy la juzguemos irracional y absurda, esta infortunada cacería nos aclara la relevancia de las prácticas mágicas en el pasado y su papel en uno de los periodos de aniquilación humana más grandes de todos los tiempos.

4.2.- El guiño de la serpiente



HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

Secuencia: El cristal que se esfuma **Escena:** 4 **Duración:** 00:04:06" a 00:08:09"

El episodio que retomaremos enseguida, se concentra en otro personaje de la escena primordial del paraíso y tiene lugar en el zoológico que los Dursley visitan con motivo del cumpleaños de Dudley. Harry los acompaña pero no sin antes recibir su correspondiente dosis de amenazas y es que, a menudo, cosas extrañas suceden cuando él está cerca.

Ahora sabemos que la causa de esas rarezas se debe a sus habilidades mágicas, pero vale la pena destacar una en particular que evidencia justo el día de su recorrido por la Casa de los Reptiles, cuando lo que parece ser otro día soleado y armonioso en el parque, termina en un verdadero lío.

El asunto comienza cuando una iluminada vidriera llama la atención de la familia. En su interior, se halla una gran Boa Constrictor de aspecto temible pero completamente indispuesta a satisfacer la curiosidad de los paseantes. Dudley golpea el cristal para tratar de obtener alguna reacción, pero ella está decidida a ignorarlo. Se retira muy decepcionado y Harry queda a solas con la serpiente cuya situación le recuerda lo triste y solitaria que es su vida también.

El chico se siente identificado y le ofrece una disculpa, aquella no sólo la acepta, sino que le hace saber su interés guiñándole un ojo. La inusual conversación que sostienen recobra la atención de Dudley, quien aparta a su primo de un golpe y se inclina sobre el vidrio para mirar mejor. Harry lo observa muy enfadado desde el piso y al instante, el vidrio que mantenía cautivo al reptil desaparece, éste escapa después de pronunciar un siseante «gracias» y la gente huye despavorida mientras Petunia grita desesperada al ver a su hijo atrapado en el escaparate.

La presencia de animales parlantes o la posibilidad de comunicarse con ellos es un recurso muy utilizado en el cine fantástico. A nivel argumental tiene un rol significativo, ya que el entenderse con estas criaturas en específico, ubica a Harry en una situación excepcional, que no privilegiada, pues no es nada bueno en el universo de los magos. De hecho, cuando sus compañeros-y el propio Harry-descubren que puede hablar *pársel*, la lengua de las serpientes, se horrorizan y piensan lo peor.

El don no es común y es una mala señal porque suele estar asociado con los magos perversos. Lord Voldemort lo utiliza para comunicarse con el basilisco en *La cámara secreta*, después hará lo mismo con *Nagini*, la pitón en la cual deposita una séptima parte de su alma. La casa Slytherin, a la que perteneció él y muchos de sus seguidores, tiene como emblema una serpiente, e incluso, el símbolo que los distingue como partidarios del Señor Oscuro está compuesto de una lengua viperina que emerge de la boca de una calavera humana.

En la comunidad mágica, como en algunas partes del mundo *muggle*, la serpiente tiene una connotación bastante negativa. Su misterioso semblante la ha convertido en uno de los animales más recurrentes de la mitología y la religión. En diversas culturas se le venera por su estrecha relación con la sabiduría, la curación y la fertilidad pero, en otras, es la encarnación misma del mal. Esta concepción es una de las más extendidas en Occidente y se deriva de la tradición judeocristiana pues en el Génesis, la serpiente motiva la desobediencia del hombre y su expulsión del paraíso, sujetando a la humanidad a un destino mortal y lleno de sufrimientos.

La serpiente es el símbolo del pecado y ha sido ampliamente identificada con el Diablo, figura emblemática de la maldad. Para Jeffrey Burton, autor del volumen *El diablo: Percepciones del mal*, dicho concepto es uno de los más perdurables y graves de la existencia humana y puede definirse como la inflicción de daño a seres capaces de sentir. El mal tiene muchos rostros pero todos personifican las fuerzas hostiles que le amenazan desde el principio del tiempo y ante su descontrol no puede sino sentir miedo. Lo maligno tiene que ver con su apreciación del entorno concreto, pero los retratos que forja sobre ello son tan mágicos como el pensamiento que los origina. La magia surge de la angustia universal, cuando el hombre se siente inseguro y no puede actuar en consecuencia. Nace en la necesidad de defensa. "Su característica más importante, desde el punto de vista psicológico, es la preexistencia de un estado de ánimo especial en el que se suscita y sobre el que se funda".²

El mal es terriblemente real para todos y cada uno de los individuos, dijo Jung³, lo es incluso para quienes viven en universos fantásticos porque ellos también tienen algo o alguien a quien temer. La serpiente de la saga es insignia de «El-Que-No-Debe-Ser-Nombrado», en tanto que la serpiente del Edén es sinónimo del demonio. Su equivalencia nos permite entender lo tenebroso que el diálogo resulta para los amigos de Harry Potter y otros personajes dentro y fuera de la ficción.

Charlar con un espécimen de tan comprometida reputación no es bien visto en su mundo, ni en el nuestro. Allá su integridad es puesta en entredicho, aquí, es visiblemente infernal. En cualquier caso, nos encontramos de nuevo con los efectos del proceso de proyección, pero es posible especificar un principio antropomórfico, cuya tendencia animística ha atribuido al célebre ejemplar, la fuerza vital, volitiva y consciente de actuar en nuestro perjuicio y, además, por expreso encargo de las fuerzas superiores a las que toda la vida nos hemos sometido.

² Arturo Castiglioni. *Encantamiento y magia*. P. 39

³ *Apud.* Jung citado por Jeffrey Burton Russell en *El diablo: Percepciones del mal*. P. 33

4.3.- El Sombrero Seleccionador



Otro claro caso de antropomorfismo es el del Sombrero Seleccionador, un sombrero viejo y raído, pero capacitado para realizar una de las tareas más importantes en el colegio de Magia y Hechicería, o sea, la selección de sus alumnos. La secuencia que vemos arriba introduce el peculiar personaje, al tiempo que permite visualizar por vez primera el castillo de Hogwarts, un recinto que ofrece todas las características que la literatura fantástica ha concedido desde siempre a este tipo de lugares.

Como suele suceder, el escenario se encuentra en una región indeterminada y, aún cuando ciertas pistas indican la zona montañosa de Escocia, nunca podemos estar seguros de su posición exacta. Esto se debe a que el fantástico toma el castillo más por su significado que por su forma o situación. La torre significa un lugar cerrado, un universo aislado del mundo exterior y sometido a sus propias leyes, es decir, todo lo que representa el internado de magos, al cual no puede acceder ningún *muggle* pues al toparse con él, sólo vería ruinas con un letrero de advertencia.

Por otra parte, Hogwarts es una sociedad regida bajo el sistema de casas, mismo que divide a los estudiantes en función de sus aptitudes. Cada una lleva el nombre de un fundador de la escuela: Ravenclaw, Slytherin, Hufflepuff y Gryffindor. Este último, fue el dueño original del sombrero hasta que un hechizo de los cuatro magos y brujas, mediante el cual le otorgaron parte de su sabiduría y temperamento, lo convirtió en la mejor herramienta para decidir el destino de cada alumno que ingresara al colegio.

A lo largo de diez siglos, el sombrero pensante de reconocibles facciones humanas ha asumido la tarea para la que fue creado y asiste puntual a la cita con los jóvenes que cada año se incorporan a la institución. La ceremonia clasificatoria se realiza en el Gran Comedor donde la mesa principal está reservada para los educadores, un extravagante grupo que incluye al pequeño profesor Flitwick de Encantamientos, a Madame Hooch, la maestra de vuelo con su atuendo de bruja, al sombrío Severus Snape que imparte la clase de Pociones y al director Albus Dumbledore, cuya ilustre figura evoca al citado Merlín, uno de los magos más famosos de la literatura universal.

Otros tantos, están caracterizados al puro estilo medieval, de modo que armonizan con los antiguos edificios ingleses como la Abadía de Lacock, fundada en 1229, la catedral de Gloucester, templo gótico con más de 1.300 años de historia, y el colegio Christ Church de la Universidad de Oxford, en el cual se basó la producción para recrear la escena del protocolo en el que la distribución del alumnado depende de lo que el sombrero perciba al ser colocado en la cabeza de cada aspirante.

Pertenecer a la casa Gryffindor implica valentía, osadía y temple; ser un Hufflepuff requiere de un amplio sentido de la justicia, la lealtad y el trabajo; Ravenclaw sólo admite en sus filas a los de sobrada inteligencia y erudición; en tanto Slytherin hace lo propio con quienes considera suficientemente dignos, astutos y ambiciosos. La rapidez o demora en la decisión obedece a los detalles de la personalidad de quien se somete a esta prueba, por eso Draco Malfoy-un chico orgulloso y detractor de los «sangre sucia»-no necesita ni siquiera ponerse el sombrero, pues un simple roce basta para declarar su lugar en Slytherin. La resolución para Harry es más complicada porque sus atributos se ajustan a los de Gryffindor, e igual corresponden a los de Slytherin. Su valor es muy grande pero también posee habilidades de gran estima para la otra residencia históricamente inclinada hacia las Artes Oscuras.

El sombrero llega a un acuerdo con el chico y así lo proclama como nuevo integrante de Gryffindor. La rotunda negación por Slytherin desdibuja cualquier nexos con el asesino de sus padres y hace vislumbrar su enorme disposición por ser el héroe que todos quieren que sea. En tal sentido, Harry Potter personifica esa figura sobre la cual reposan el fantástico y el género de aventuras. En ambas distinciones es indispensable la existencia de aquella imagen central capaz de despertar entusiasmo y empatía: identificación.

El aprendiz de mago, como muchos otros personajes de la literatura y la cinematografía, encarna un cierto ideal de excelencia humana. Es intrépido, rebelde, leal, un as del deporte; es ese *doble* que observó Edgar Morin. Su talento, poderes y cualidades lo convierten en una especie de superhumano. El sufrimiento que pasa con los Dursley provoca ir en su rescate, su pertenencia a un mundo diferente se acepta con regodeo y las victorias o tristezas de esa nueva vida también son nuestras porque cada aventura y derrota se vuelve hacia uno mismo.

Todo se magnifica. Ni siquiera su corta edad disminuye las grandiosas expectativas y es que el heroísmo no reside en la persona, sino en las virtudes que conferimos a su espíritu y en la manera en que las integramos al nuestro. Harry Potter es la prueba de que la adversidad puede superarse, que los sueños se alcanzan y los miedos se vencen. El doble cumple su objetivo.

4.4.- Transformaciones



En nuestra cuarta escena, Harry y Ron llegan tarde a su primer día de clases pero se sienten aliviados al ver que la profesora McGonagall no está en el salón, el escritorio lo ocupa un gato atigrado que observa con atención el panorama. Los amigos apenas recuperan el aliento cuando el felino salta hacia ellos y, un segundo después, aparece convertido en la maestra Minerva. En efecto, ella imparte la asignatura de Transformaciones y la define como una de las magias más complejas y peligrosas que se pueden aprender.

McGonagall pertenece a una reducida lista de magos y brujas conocidos como «animagos», es decir, aquellos que pueden convertirse en animales cada vez que lo desean. Muy pocos se atreven a practicar esta transición por la dificultad y el compromiso que implica, el propio Ministerio de Magia lleva un registro de estas personas para controlar el uso de su poder, pero también existen otras que lo utilizan furtivamente. La profesora Minerva cumple con la regla pero sus exalumnos James Potter, Sirius Black y Peter Pettigrew nunca estuvieron inscritos y se convertían en ciervo, perro y rata respectivamente sin que nadie interviniera. La reportera Rita Skeeter del diario *El Profeta* también utiliza este mecanismo para colarse y conseguir las mejores notas al pasar como un inocente escarabajo.

La transfiguración humana es materia recurrente en el cine fantástico y aparece en los cuentos, las leyendas y el folclore mundial. La hechicera Circe era conocida entre los griegos por transformar a sus enemigos y todo aquel que la ofendiera en lobos, osos o cerdos. La obra *Metamorfosis* del romano Ovidio es un poema épico en quince libros que narra unas 250 historias que comprenden un cambio de forma. Antiguos textos egipcios comunican la metamorfosis del alma de los muertos en la vida de ultratumba, pero las más reconocidas maestras de la transformación eran las brujas, famosas por su conversión en liebres, gatos, pájaros u otras especies animales.

Su acepción tradicional tiene mucho que ver con sus capacidades metamórficas. El bestiario ideal de las brujas incluye al gato negro, el cuervo, el sapo, la araña, la rata y el murciélago, una variedad repulsiva en la que bien podían encontrar su reflejo. La cultura popular cuenta con cantidad de historias acerca de estas transfiguraciones, por todas partes se escuchan testimonios de avistamientos o heridas causadas a animales que después aparecen en el cuerpo de las personas. En nuestro país destacan los relatos sobre nahuales.

El nahualismo es un concepto de la cosmovisión mesoamericana que ha persistido a lo largo de los años. El término náhuatl se relaciona con el vocablo *nahualli* que quiere decir escurridizo y oculto. Según la creencia, los nahuales (o naguales) son individuos con la facultad nocturna de convertirse en animales que la mayoría de las veces salen a ocasionar infortunios. Se transforman en búhos, perros o tigres valiéndose de su agilidad para escapar con rapidez o desaparecer por completo cuando el peligro es inminente. En el imperio azteca se creía que los nahuales eran protegidos por Tezcatlipoca que, como muchas otras deidades, tenía fuertes vínculos zoomorfos.

La influencia de los dioses en los pueblos prehispánicos era ejercida en forma de animal. Para los mexicas, Tezcatlipoca era la divinidad multiforme que todo lo veía y tomaba diversas apariencias para castigar o espantar a los humanos, Huitzilopochtli era representado como mitad hombre, mitad pájaro, con el nagual de un colibrí y Cihuacóatl era serpiente y mujer por partes iguales. De la misma manera, "los mitos de las culturas antiguas incluían la figura de sus dioses como personificaciones antropomórficas de conceptos, fuerzas de la naturaleza o incluso emociones; seres (con un nombre específico) que eran el epítome de un fenómeno natural, sobre el que solían tener un poder absoluto".⁴

La palabra nahual también designa un *alter ego* o *doble* animal de las personas. Esta proyección refiere el aspecto metafísico de la existencia y es una de las diversas manifestaciones del chamanismo en tanto fenómeno global. El *Diccionario de las religiones* de Mircea Eliade e Ioan Coluiano, define el término como el conjunto de métodos extáticos y terapéuticos ordenados a obtener contacto con el universo paralelo aunque invisible de los espíritus y su apoyo en la gestión de los asuntos humanos.

Un chamán es capaz de alterar su estado mental sin perder la conciencia de su actividad, durante esa transición establece relaciones con entidades inmateriales y utiliza el poder que ostenta para modificar el orden del cosmos imperceptible de acuerdo a su interés o al de la colectividad. El trance que experimenta puede ser inducido por el consumo de determinadas sustancias, el uso de instrumentos de percusión y otras técnicas secundarias. "Su estilo cognitivo amplía la realidad a dos dimensiones sincrónicas: la física u ordinaria, y la dimensión mágica, onírica, simbólica o alternativa que da especial coherencia y sentido a la primera".⁵

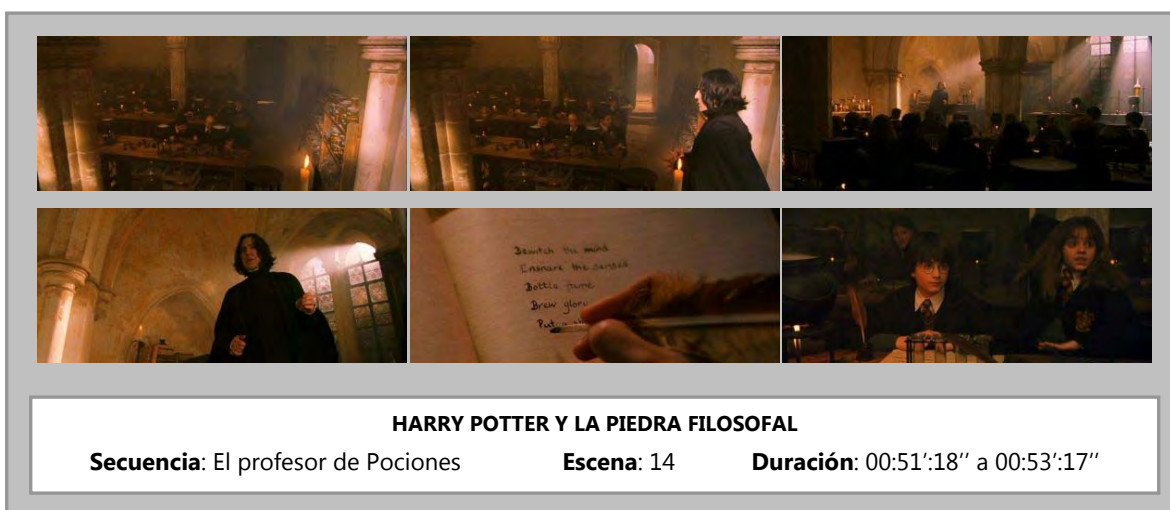
Su transmutación también es una práctica antigua y tiene que ver con rituales de simulación tanto de movimientos como de sonidos animales, lo cual quizá haya originado las leyendas de transformación que más bien se ubican en el polo del cosmomorfismo, pues en tales ceremonias el hombre asume identidad de halcón, león, serpiente u otras variedades.

⁴ Estudio Fénix. [Mundos de fantasía](#). P. 14

⁵ Guy-Alfred Robert. "Chamanismo mesoamericano y estados modificados de conciencia". [drogasmexico.org](http://www.drogasmexico.org). 1 Noviembre 2006. ><http://www.drogasmexico.org/texto.php?aid=300> [Consulta: 6 Octubre 2008].

Este concepto de magia imitativa puede encontrar su fundamento en la ley mágica de las propiedades, según la cual, las virtudes de estos seres eran transmitidas al hombre que usara sus plumas y garras. En el ejercicio chamánico existe una referencia al paralelismo entre microcosmos y macrocosmos. El chamán funge como receptor del macrocosmos pero él mismo es una especie de universo emblemático.

4.5.- Pociones



El arte de elaborar pociones también es materia obligada en el colegio Hogwarts y J. K. Rowling reservó un lugar especial para esta asignatura. La autora decidió que el profesor Severus Snape impartiera su clase en una mazmorra fría y oscura con muebles alineados en las paredes. En sus estantes se apilan frascos de vidrio con líquidos extraños o animales conservados que flotan escalofriantemente.

La versión cinematográfica toma todos estos elementos y recrea el ambiente lúgubre del aula de Pociones. En las imágenes podemos ver que domina una atmósfera sombría, los alumnos están ubicados en mesas largas y sus siluetas son difusas por el efecto que generan los escasos rayos de luz que se filtran por la ventana y los vapores emanados de los calderos hirvientes.

La agresiva recepción del profesor no es un buen augurio y en poco tiempo queda clara su postura ya que, como jefe de la casa Slytherin, favorece a sus residentes sin disimulo. La apariencia de Severus es un indicador de su personalidad y desagradable carácter. El desprecio que siente hacia

Harry Potter es inmediato y aprovecha su ignorancia para ridiculizarlo frente a todos. ¿Qué obtendría si agrego polvo de raíces de asfódelo a una infusión de ajenjo?-lo interroga-Dígame exactamente ¿dónde iría si tuviera que buscar un bezoar?, ¿Cuál es la diferencia entre acónito y luparia?

Harry no puede responder a ninguna pregunta pero su amiga Hermione conoce todas las respuestas. El asfódelo y el ajenjo producen una poción para dormir tan poderosa que es conocida como filtro de muertos en vida, un bezoar es una piedra sacada del estómago de una cabra y sirve de antídoto para la mayor parte de los venenos, mientras que el acónito y la luparia son la misma planta.

La creación de pociones a partir de ingredientes como estos es una parte fundamental de la formación de un mago o bruja. Los estudiantes experimentan con la poción multijugos que permite adoptar la forma física de otra persona, el veritaserum, que obliga a decir la verdad, la amortentia o la poción de amor más potente que existe, e incluso, el felix felicis que concede buena suerte al que la bebe, pero pasará mucho tiempo antes que puedan elaborarlas por sí mismos y sin correr riesgos porque su preparación requiere de amplios conocimientos así como del cálculo exacto de los componentes utilizados, pues una leve equivocación podría ser fatal.

Los alumnos deben aplicar sus estudios sobre herbología ya que en esta materia examinan las plantas y hongos mágicos necesarios para su elaboración, sin embargo, muchas de sus cualidades fantásticas no lo son tanto, de hecho, han sido reconocidas y aún conservan su popularidad debido a los poderes reales que tienen sobre el cuerpo y la mente.

En los pueblos primitivos cada acontecimiento de la vida estaba relacionado con la magia y este recurso se utilizaba tanto para la defensa como para el ataque, de modo que cada acto estaba determinado, en su preparación y en sus probabilidades, por las necesidades y los deseos. Sus principales objetivos fueron el combate, la prevención de las enfermedades y la muerte, dos conceptos mágicos *per se*, pues ambos indicaban la obra de fuerzas (in)visibles y la acción mágica para salvaguardarse era básica. Los remedios incluían hierbas medicinales como la ruda, la artemisa, el helecho y la verbena, cada una con valores terapéuticos reales. El uso de las raíces de quina incluso está autorizado por la medicina científica aunque su poder para curar fiebres intermitentes era conocido desde la América precolombina.

Las pócimas eran caldos en los que se cocían diversas plantas con el fin de provocar diferentes reacciones. Las sustancias alteraban la conciencia y a menudo provocaban alucinaciones. Algunas investigaciones han determinado que el mito del vuelo de las brujas se trataba de una convincente sensación provocada por los ungüentos psicotrópicos que solían aplicarse en las partes más sensibles del cuerpo.

Los ingredientes de los brebajes estaban rodeados de enigmas, se creía que estas mujeres recogían sus hierbas en los panteones y bajo circunstancias específicas pero muchas de ellas vivían en el campo, conocían sus propiedades y los recolectaban en suelos, que ahora se sabe, eran de carácter nitrogenado y elevaban la proporción de sus principios activos.

Las bondades de las plantas también dependían de su forma, de tal suerte que la semejanza de las raíces, las flores o los frutos con ciertos aspectos de enfermedades u órganos del cuerpo humano permitía conocer su utilidad. Si las hojas de cualquier especie tenían forma de hígado, se pensaba que favorecerían el buen funcionamiento del mismo. La convicción de encontrar en su aspecto los signos de su poder curativo se denominó teoría de las «signaturas» y fue extendida por Paracelso, un médico suizo que vivió entre los años 1493 y 1541. El autor de *La rama dorada*, el antropólogo escocés James George Frazer la llamó «magia simpática», es decir, magia que funciona por una secreta simpatía o empatía simbólica entre causa y efecto.

En otros casos, el resultado del objeto mágico se basaba en principios animísticos. La gente creía que ciertas cosas de la naturaleza tenían espíritu y esta idea conformó el concepto que durante mucho tiempo se tuvo sobre la mandrágora, cuya raíz antropomórfica generó toda clase de leyendas. La mandrágora era arrancada con frecuencia por su amplia gama de usos pero las precauciones para llevar a cabo esta operación eran meticulosas, ya que su aspecto humano hacía pensar en una posible venganza. Los recetarios de la Antigüedad hasta la Edad Media citaron sus propiedades narcóticas, analgésicas y afrodisíacas.

El autor del libro *Encantamiento y magia*, Arturo Castiglioni, afirma precisamente que “la huella de la magia en todos estos ejemplos, no es otra que la documentación oficial-exagerada y envuelta en el misterio por el mago-de las cualidades esenciales que la medicina empírica ha reconocido después

de una larga experiencia”.⁶ Aún cuando estaban seguros de la efectividad de sus pociones, los magos y brujas añadían ciertos aderezos (oraciones, invocaciones o escritos en latín) que conseguían una preparación psicológica y aportaban grandes dosis de fantasía.

La magia de una planta también consistía en las imágenes que provocaba en la mente de las personas. En la tradición anglosajona la mandrágora seca era utilizada como amuleto contra el mal. La palabra *amuleto* tiene una etimología complicada, pero en general designa un objeto de virtudes apotropaicas, es decir, capaz de alejar el peligro y los demonios, como el turbante del profesor de Defensa Contra las Artes Oscuras que desprende un fuerte olor a ajo y, se rumora, utiliza para protegerse de un vampiro.



Un breve vistazo a la clase de Quirrell muestra sus estrafalarios métodos de enseñanza. El animal exótico que sostiene, los murciélagos disecados que cuelgan de las columnas y los pergaminos con inscripciones que aparecen en el fondo, revelan el objetivo de su disciplina: enseñar a los estudiantes cómo defenderse de los hechizos funestos y las criaturas peligrosas. Cuando una ola de petrificados llega a Hogwarts, surgen todo tipo de amuletos y los alumnos no dudan en utilizarlos. De la misma forma, la gente ha recurrido a ellos en la vida real por su supuesto poder defensivo. Su fin es la prevención y la sola proximidad asegura su cometido.

Las plantas y partes de cuerpo de animales eran muy utilizados para su confección. Ingredientes como la bilis de armadillo, el cerebro de rana, el cuerno de bicornio o la piel de serpiente arborea africana pueden parecer ingeniosos o inverosímiles pero en realidad muchas especies contribuyeron a la terapéutica mágica del pasado.

Solía pensarse que el pie de la liebre anudado en el brazo izquierdo de una persona le permitía andar sin peligro, que el romero ahuyentaba a los espíritus malignos y un ramo de ortigas en la mano alejaba todos los miedos y las fantasías. Igual de recomendable era el uso de los talismanes,

⁶ Arturo Castiglioni. Encantamiento y magia. P. 79

que a diferencia de los amuletos, ejercen una influencia mágica activa. Su poder promete éxito y fortuna. Algunos talismanes estaban compuestos de piedras preciosas como el ámbar, el jaspe, la esmeralda y metales como el oro o la plata, acompañados de fórmulas escritas que a veces procedían de los libros de Cábala.

La piedra filosofal fue el talismán por excelencia en el Renacimiento pero el concepto original mantiene su vigor. Hoy en día, los talismanes y amuletos todavía se utilizan para aumentar la confianza o atenuar ciertas angustias. Hay quienes enganchan herraduras a sus llaveros u ocultan cuarzos en la billetera, otros usan accesorios de pedrería conforme a su signo zodiacal, las madres atan una semilla de ojo de venado a la muñeca de sus bebés y los automovilistas cuelgan variedad de objetos en los retrovisores. La fuerza de los factores mágicos puede residir en verdaderas facultades protectoras u originarse en las supersticiones del inconsciente pero su influencia es indudable y por ello representan una auténtica encrucijada entre la fantasía y la realidad.

4.6.- Vuelo



Madame Hooch es la profesora de vuelo y entrenadora de quidditch, el deporte mágico que goza de tanta popularidad como el fútbol o el baloncesto. Hogwarts tiene su propio equipo, también existen las selecciones nacionales y la Copa Mundial atrae a magos y brujas de todas partes. En *Harry Potter y el Cáliz de fuego* nos damos cuenta de la importancia de este evento que tiene lugar en un imponente estadio lleno de luces y gente que vitorea a sus equipos favoritos.

El libro nos describe un entorno poco alejado al de un estadio real pero con los más increíbles souvenirs: banderas que entonan su himno nacional al ser agitadas, *omniculares* que ofrecen la mejor vista de las jugadas y un análisis detallado de las mismas, y hasta figuras coleccionables de los jugadores que caminan jactanciosamente por la palma de la mano.

Los espacios publicitarios anuncian el *Quitamanchas mágico multiusos de la señora Shower* y *La Moscarda: Una escoba para toda la familia; fuerte, segura y con alarma antirrobo*, sin embargo, las escobas más deseadas son las que llevan estos deportistas de élite. Todos quieren una *Saeta de fuego*, la escoba de los profesionales formada a base de palo de fresno ultrafino, ramas de abedul cuidadosamente seleccionadas, aceleración de 0 a 240 km/h en diez segundos, sistema de frenado por encantamiento, equilibrio incomparable, perfección aerodinámica y matrícula personalizada. Pero un objeto mágico de tal categoría no sirve de mucho si quien lo utiliza carece de talento para volar y eso lo sabe el atolondrado Neville Longbottom, quien termina su primera lección con la peor experiencia y una muñeca rota.

Los jardines del castillo de Alnwick sirvieron para ambientar esta secuencia que en varios sentidos remite a todo el imaginario brujesco. Las túnicas negras y las escobas voladoras son elementos obligatorios en estas historias de fantasía. Además, como ya hemos mencionado, la arquitectura londinense ofrece muchos escenarios arquetípicos que dan mayor credibilidad a la acción.

En este caso, la verosimilitud de las circunstancias también tiene mucho que ver con la última observación de Edgar Morin que citamos en el Capítulo 3. De acuerdo con él, las proyecciones imaginarias llevan todos los sueños y las ilusiones que el hombre se forja, pero al mismo tiempo contribuyen a su formación práctica, de modo que el hombre imaginario no puede dissociarse del *homo faber*.

Por todos lados fluye lo que es y lo que anhela, la realidad y la fantasía. La magia le ofrece ideales para ser imitados, lo impulsa a la generación de procedimientos que superen sus capacidades físicas y abarca cualquier intento de subyugar las fuerzas por las que se encuentra rodeado. Para el antropólogo británico Bronislaw Malinowski, la magia es un modo especial de conducta constituido por la razón, la voluntad y el sentimiento. Un corpus de actos puramente prácticos celebrados como un medio para un fin.

De acuerdo con él, la magia es un recurso que afirma el poder autónomo del hombre para crear los fines deseados y, en tanto que se basa en su confianza de dominar la naturaleza de modo directo, puede decirse que es pariente de la ciencia. Ambas son similares porque tienen una meta definida que está íntimamente relacionada con las necesidades o afanes humanos. Además, la evolución de la ciencia conlleva el desarrollo tecnológico y de esta manera se generan otras tantas posibilidades.

Hasta ahora, la literatura y el cine fantásticos nos habían deleitado con actuaciones sorprendentes, artefactos de extraordinaria eficacia y otros prodigios fabulosos pero, con el tiempo, muchos de ellos han traspasado los límites de la ficción. Para Harry y sus compañeros tomar clases de vuelo y dominar las alturas es cosa de todos los días, en el mundo real fue más difícil, aunque finalmente la humanidad pudo conquistar el cielo.

Durante siglos volar fue sólo una ilusión, el ser humano primero batió sus alas en los mitos, hace 500 años se avocó a la tecnología del vuelo, en 1903 logró elevarse con éxito, cuarenta años más tarde llegó a velocidades supersónicas y actualmente aplica sistemas cada vez más automatizados. Del mismo modo, la carrera espacial inició en los relatos fantásticos de alunizajes, hasta que la NASA los hizo realidad a través del programa Apollo en julio de 1969.

En cierto sentido, se puede decir que la imaginación desempeña un papel de importancia en el conocimiento y el descubrimiento científico. "Si la necesidad es la *madre* de la inventiva, entonces la imaginación debe sin duda ser su *padre*. La capacidad de dar un salto imaginativo que supere los dogmas científicos aceptados y el aparente sentido común, ha estado en el centro de un significativo número de avances científicos o tecnológicos en los últimos siglos, incluso en los que parecían basados en hechos objetivos o lógica pura y simple. Las nuevas ideas no se generan por deducción, sino mediante la imaginación artísticamente creativa. La ciencia como las humanidades, como la literatura, es cuestión de imaginación".⁷

En tiempos más recientes, la invisibilidad dejó de ser fantasía. Un grupo de científicos estadounidenses desarrolló metamateriales-estructuras a escalas minúsculas con propiedades que no se obtienen de forma natural-que poseen un índice de refracción negativo y permiten esquivar la luz a objetos tridimensionales ocultándolos a la vista.

⁷ Francis Bridger. Una vida mágica. Pp. 141-142

El equipo aún perfecciona su experimento pero la Secretaría de Defensa del país espera destinarlo al uso militar y confía en que con él podrán llegar a camuflarse perfectamente sus aviones o carros de combate. Aún queda mucho por decir acerca de los avances en esta materia y todavía más respecto a sus aplicaciones, pero la idea de la magia y la fantasía como impulsos creadores permanece ahí.

El científico y escritor británico Arthur Charles Clarke, tenía muy en cuenta esta consideración y señalaba en su famosa tercera ley de Clarke que «cualquier tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia». En lo que a muchos concierne él tenía razón, por ejemplo, antes los humanoides representaban un elemento de fantasía científica futurista pero lo cierto es que la robótica es ya un campo muy competido.

Empresas japonesas han creado máquinas capaces de auxiliar en el sector industrial o en las tareas domésticas y a pesar de no tener la penetración esperada, aún no disminuyen sus esperanzas. Algunos fabricantes unieron fuerzas para alcanzar el éxito comercial y hacer frente al auge que esta rama tiene en Corea del Sur. El gobierno de esta nación considera la robótica como un sector líder en el mundo económico e invierte millones de dólares en investigación, su propósito es introducir un robot en cada vivienda surcoreana para el año 2020.

Raymond Kurzweil, inventor y científico estadounidense especializado en las ciencias de la computación y la inteligencia artificial, va mucho más lejos y vaticina la inevitable fusión hombre-máquina. Desde su punto de vista, en no más de 25 años, el mundo asistirá a la era post-humana, una etapa en la que resolverá muchos desafíos y mejorará significativamente sus condiciones de vida.

El crecimiento exponencial en el que confluyen la informática, la física cuántica, la biotecnología, la nanotecnología y la aplicación clave de esta última, los nanobots (robots de diminutas dimensiones capaces de viajar por el torrente sanguíneo), permitirá alargar la vida al destruir las células patógenas, corregir errores del ADN, revertir el proceso de envejecimiento, e inclusive, expandir nuestra capacidad mental.

Kurzweil es conocido como *Cibernostradamus* y espera ver cómo sus predicciones se vuelven realidad, por ahora se mantiene bajo un estricto régimen de dieta que incluye 250 comprimidos diarios para llegar con vida al año 2029, fecha en que según él, se podrá replicar la inteligencia humana y simular nuestro cerebro en una computadora. El genio de 60 años, sabe que su cuerpo perecerá en algún momento pero cree poder perpetuarse al «descargar» los contenidos de su cerebro mejorado antes de morir.

4.7.- La piedra filosofal



Como bien señala Hermione Granger a sus amigos, la piedra filosofal es una sustancia legendaria con increíbles poderes que transforma la materia en oro y produce el elixir de la vida asegurando la inmortalidad al que lo bebe. Obtenerla fue la meta de muchos alquimistas y se dice que el francés Nicolas Flamel lo logró en enero de 1382.

La alquimia fue una forma de conocimiento oculto que probablemente se originó en el antiguo Egipto, su presencia es persistente a través del tiempo pero siempre tuvo su fundamento en el deseo del hombre por conocer y dominar las leyes de la naturaleza y con ello mejorar su suerte. El objetivo de este arte fue descubrir la panacea que pudiera convertir cualquier metal en oro y poner un alto a la muerte. Los secretos de la alquimia se extendieron en Europa hacia el año 1200 y pronto aumentó el número de personas que dedicaron su vida y fortuna para trabajar en esta labor.

La investigación alquímica se basó en principios filosóficos expuestos por Aristóteles, el cual sostenía que todo lo que forma parte del mundo físico es reducible a cuatro elementos (tierra, aire, fuego y agua), reducibles a su vez, a la «materia primera»: el fundamento de todas las cosas. Los alquimistas actuaron en función de esta lógica, tomaron elementos como el hierro, el estaño o el plomo e intentaron reducirlos a la materia primera para después remodelarla y así obtener el metal dorado.

Asumieron una consonancia entre microcosmos y macrocosmos, vinculaban los planetas con los metales (mercurio/Mercurio, plomo/Saturno, oro/Sol, plata/Luna, hierro/Marte), creían que estos se formaban por la influencia astral y la observación de la esfera celeste les indicaba el momento propicio para realizar su tarea.

La preparación de la piedra filosofal podía llevar de uno a doce años y entre sus ingredientes estaban el mercurio, la sal y el azufre. El proceso no era fácil y seguirlo en los escritos sobre el tema tampoco era sencillo. Los libros describían sofisticados instrumentos de laboratorio y procedimientos muy complejos, a menudo utilizaban códigos secretos y un fuerte simbolismo para mantener reservados sus conocimientos.

La alquimia llegó a ser un arte real dominado por la idea de la inmortalidad obtenida mediante hechos mágicos al provocar, determinar o activar la transformación de la materia. Tuvo mucho sentido hasta el siglo XVII y aunque su propósito general nunca se consiguió, sí sirvió para realizar grandes avances en la medicina y la farmacología.

Dio origen a las investigaciones fundamentales de la química que heredó sus instrumentos, técnicas y otras nociones básicas. Se transformó mediante la acción del pensamiento crítico y la investigación científica. Los conceptos acerca de la misteriosa composición del universo se reemplazaron con los estudios experimentales y el afán de prolongar la vida o curar enfermedades con elixires mágicos tomó otro camino. Los remedios vinieron con las nuevas combinaciones químicas, la comprensión de éstas y su relación con los órganos vivientes. La alquimia fue en varios aspectos la precursora de la ciencia moderna.

4.8.- El bosque prohibido



El bosque oscuro e impenetrable es un accesorio constante en las historias de fantasía. Según el análisis estructural del ruso Vladimir Propp, el papel representado por este bosque constituye por regla general una barrera que retiene al héroe y una especie de red que aprisiona al caminante ocasional. Estos escenarios esconden muchos secretos y están repletos de extrañas presencias. J. K. Rowling inventó uno, se le conoce como el Bosque Prohibido y está ubicado en los límites del colegio aunque, por supuesto, los alumnos tienen negado el acceso a esas tierras que únicamente Rubeus Hagrid puede recorrer con seguridad.

El mejor castigo que considera la profesora McGonagall para frenar las excursiones nocturnas de Harry, Ron, Hermione y Draco Malfoy es enviarlos con Hagrid, en medio de la noche, a investigar las inusuales actividades que han tenido lugar allí. Los alumnos ingresan al tenebroso bosque, atraviesan las onduladas raíces de los árboles que se alzan por todo el terreno y reaccionan ante cualquier señal de peligro, pues están enterados de los engendros que pueblan en él.

Tradicionalmente, el bosque ha simbolizado lo extraño, sospechoso y externo a los límites de la experiencia. La posibilidad de perderse o ser agredido por sus habitantes siempre está latente y la noche aviva el miedo a la oscuridad, uno de los mayores temores del hombre. La travesía del héroe por estos caminos le trae muchas sorpresas y se topa con toda clase de criaturas sobrenaturales conforme se desarrollan sus aventuras, pueden ser indulgentes o malignas y tienen orígenes variados, a veces provienen de la mitología clásica o las leyendas medievales.

Los dragones, las sirenas y los seres que presentan características de más de un animal son muy habituales. Harry Potter se encuentra con un personaje que es mitad hombre, mitad caballo. Firenze es uno de los centauros que viven en el Bosque Prohibido y su vida está dedicada a la contemplación del firmamento, ya que los astros les permiten conocer el futuro. Aunque su manada no duda en atacar para defender sus intereses, no pueden compararse con los centauros alborotadores que fueron un auténtico terror en la Grecia antigua. Su brutalidad es legendaria, casi nunca permanecían sobrios y acosaban a las mujeres humanas.

Caso contrario es el de los nobles unicornios, animales de enigmática belleza y extraordinarios poderes. Los testimonios de su presencia se remontan al año 400 a. C. En algún tiempo se describieron como criaturas con patas de elefante, cola de león y cabeza de ciervo coronada por un único y largo cuerno negro. En la Edad Media adoptaron las características por las que hoy son conocidos y es por esa razón que en Hogwarts sólo galopan hermosos unicornios de pelaje blanco y pálidos cuernos en espiral.

Estos ejemplares fueron uno de los motivos preferidos de los poetas del medievo y los pintores renacentistas, también participaron en las representaciones cristianas como símbolo de la verdad, la justicia, la paz y la misericordia. Se creía que las propiedades mágicas de su cuerno curaban cualquier herida, neutralizaban todos los venenos y purificaban las aguas. Sus facultades curativas no se ponían en tela de juicio, tampoco se escatimaban esfuerzos para lograr su captura e incluso se pagaban grandes sumas de dinero con tal de obtener sus beneficios.

El bosque también es famoso por alojar a los temibles hombres lobo. Estas criaturas míticas han estado presentes desde hace mucho tiempo en el imaginario cultural y, en el siglo I, el historiador romano Plinio se refirió a su existencia como un hecho probado. Las teorías que explican su transformación contemplan maldiciones, mordeduras, herencia genética o la utilización de ungüentos. Los médicos griegos la consideraron una enfermedad real y para los franceses fue un crimen sujeto a persecución judicial hasta el siglo XVII.

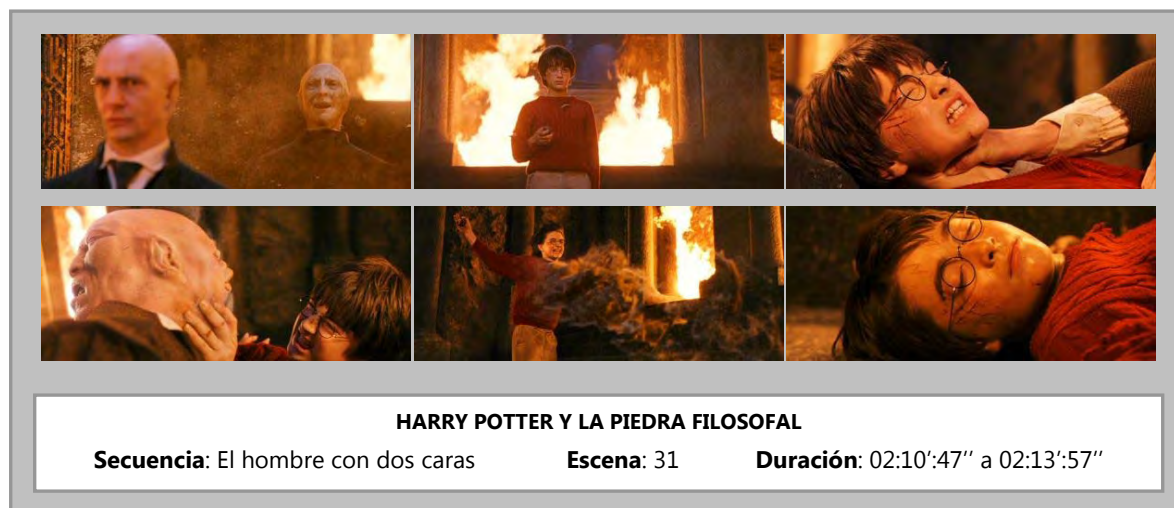
El fenómeno de la licantropía conjuga los temas capitales del desdoblamiento y la bestialidad. Cuando hay conversión se inicia un conflicto entre las dos partes adversas de la personalidad, recordemos que Remus Lupin, el profesor de Defensa Contra las Artes Oscuras en la cinta *Harry*

Potter y el prisionero de Azkaban, es un hombre lobo que padece los estragos de su condición, ya que al transformarse pierde el control y no tiene más opción que esconderse en la Casa de los Gritos y beber una poción especial para tratar de contener su ferocidad. Su condena radica en recuperar la conciencia y descubrir que posiblemente ha dañado a las personas que estima. Por otro lado, el ser humano guarda una relación especial con los animales y a menudo suele pensarlos como una imagen imperfecta de sí mismo, en ese sentido, la bestialidad solapa la violación de las reglas sociales y representa el desencadenamiento del instinto contra la rigidez social.

El sentimiento que puede despertar un monstruo como este es cambiante, puede ir de la compasión, al odio o al terror, en razón de los procesos de proyección o distanciamiento. Según el sentido que le otorguemos, la monstruosidad puede ser una noción peyorativa o laudable (tenemos el caso de Quasimodo, el personaje de la novela de Víctor Hugo, o Frankenstein de Mary Shelley). En la ficción, la fealdad física suele estar ligada a la fealdad moral aunque existen sus excepciones, los monstruos fisiológicos pueden no serlo en el plano psicológico y viceversa.

El villano de la saga de J. K. Rowling es la culminación de ambos tipos sólo que en diversas etapas de su evolución. Tom Ryddle adolescente, es un chico bien parecido y de cualidades admirables, pero sus ambiciones intensificaron su crueldad y, tras llevar a cabo una serie de experimentos con su cuerpo, terminó convertido en algo apenas parecido a un hombre. Voldemort es la evidencia de que un monstruo es aquel que infringe las leyes de la normalidad-los patrones naturales, sociales, del espacio o del tiempo-y, como ya hemos visto, la fantasía y la aventura funcionan sólo a partir de esa confrontación.

4.9.- Lord Voldemort



La trama de esta historia comprende la eterna lucha entre el bien y el mal. Este argumento es muy viejo y quizá el más básico de cuantos hemos conocido. Voldemort es el mago más peligroso de los últimos tiempos y Harry un aprendiz que debe enfrentarlo a pesar de que todo parece estar en su contra. La escena que vemos en el recuadro manifiesta con claridad esta primera batalla que se prolonga a lo largo de toda la serie fantástica y que, curiosamente, pudo no haberse suscitado nunca. Quien la motiva es el propio Señor Tenebroso al tratar de alcanzar su más grande anhelo. El sueño de Tom Ryddle fue conquistar la muerte y a ello dedicó su vida, cuando abandonó Hogwarts profundizó en las Artes Oscuras, tuvo trato con lo más vil del mundo de la magia y retornó bajo el nombre de lord Voldemort.

Probablemente nunca se habría interesado en la familia Potter de no ser por una profecía que anunciaba el arribo de aquel que sería capaz de derrotarlo y la muerte de uno a manos del otro. Por alguna razón, Voldemort creyó que el presagio aludía a Harry y, al asesinar a sus padres, estableció su mortífera rivalidad. Él mismo había creado a su peor enemigo. Su ataque contra el pequeño se revirtió y quedó reducido a una especie de espíritu ambulante. Diez años más tarde estaba listo para regresar, quiso conseguir el elixir de la vida pero falló en cada intento, sin embargo, su escasa existencia indicaba que había ido más lejos que nadie en el camino hacia la inmortalidad.

Para este personaje no hay nada peor que la muerte y, a decir del director Dumbledore, eso se debe al miedo que el concepto por sí sólo le produce. Pero este hechicero malvado no es el único, en realidad, muchos tememos morir porque perecer nos coloca frente a lo desconocido. Las nuevas circunstancias-si es que las hay-nos quitan el sueño y ocupamos ese tiempo en rechazar la idea del final y crear espacios donde la eternidad sí es posible.

¿Qué pasa cuando uno muere?, ¿A dónde va?, ¿Los muertos pueden regresar? Para Harry, la oportunidad de no desaparecer por completo le da esperanzas de ver una vez más a su fallecido padrino, Sirius Black (quien muere en la tercera entrega de la saga) , no obstante, las respuestas que para sus cuestiones tiene Nick *Casi Decapitado*, uno de los fantasmas residentes de Hogwarts, no son las que espera escuchar. Como explica sir Nicholas, su permanencia en el castillo se debe al temor que le causaba morir de modo que, en su calidad de mago, decidió volver. Según señala, los magos pueden dejar un recuerdo de sí mismos en el mundo y pasearse como una sombra por donde caminaban cuando estaban vivos, pero esa es una opción que muy pocos toman, ya que eso significa no estar aquí ni allá y, en lugar de eso, asumir una pobre imitación de la vida.

El profundo deseo de vivir por siempre se nutre del instinto de conservación al tiempo que determina la inclinación del hombre hacia las creencias mágicas. La magia designa una forma de ubicarse frente al entorno y una de sus principales funciones es acrecentar la confianza del ser humano en la victoria de la esperanza sobre el miedo, entonces, el mundo se vuelve más aceptable y dócil.

En gran parte, el dilema vida-muerte es resuelto por los dogmas religiosos que en sus diferentes expresiones ofrecen alivio y aseguran la continuación de la vida después de la muerte. La actitud que se asume en consecuencia, está dominada por realidades trascendentes y la convicción de hallar en ellas la perennidad. El mensaje cristiano apela la resurrección de Cristo como una verdad segura y extiende esa garantía a sus fieles, sin embargo, su organización del «más allá» contempla un sistema que termina por castigar o recompensar a los creyentes según su comportamiento. Lo mismo sucede en el pensamiento religioso hindú, donde los actos determinan la forma-superior, intermedia o inferior-bajo la que el hombre habrá de renacer.

Afrontar ese destino no es fácil pero seguir el camino del bien o del mal siempre es cuestión de libre albedrío. Así, Harry elige ser parte de Gryffindor aunque posee todo para triunfar en las Artes Oscuras, Voldemort nunca duda en utilizar sus habilidades para hacer sufrir a los demás, el mismo Albus Dumbledore decide frenar su deseo original de controlar a los *muggles* y se aleja de cualquier situación que pueda corromperlo pues es consciente de que el poder lo hace sucumbir. El anciano prefiere mantenerse firme y obrar justamente aún cuando ostenta el título del mago más grande de su época. En este aspecto, la magia aparece como una fuerza neutral y una potencial arma de poder. Su posesión puede acentuar las virtudes de una persona o subrayar su malignidad, he ahí la idea de que la magia no tiene color sino que es blanca o negra, según la intención con la que se realice.

De acuerdo con lord Voldemort, no existe el bien ni el mal, sólo existe el poder y los que son demasiado débiles para buscarlo. Quirrell era la representación de esa debilidad porque antes de convertirse en su vasallo estaba lleno de «ridículas» ideas sobre lo bueno y lo malo, pero para el Señor Oscuro era conveniente tenerlo de aliado y no dudó de sus habilidades persuasivas y del hecho de que siempre hay seres dispuestos a escucharlo. Nunca titubeó al utilizar la magia como estrategia para difundir el miedo y con ello legitimó el ejercicio violento del poder.

Extender su dominio más allá de lo que una vida podía ofrecerle se hizo una obsesión y nunca pensó en que en el trayecto facilitaría el surgimiento de su mayor oponente. Desde el primer día se vio despojado de toda cualidad humana, se aferró a lo que estuvo a su alcance para posponer su inevitable muerte y así perdió por completo el sentido de la vida.

4.10.- La cicatriz de Harry



Cuando Harry Potter despierta en la enfermería del colegio descubre que todo ha terminado, él sobrevivió, el malo escapó, pero todavía tiene muchas dudas y Dumbledore llega para responderlas. El profesor le indica que pudo hacerse de la piedra porque su único deseo era encontrarla, no usarla, y aunque le explica que todavía sin la piedra filosofal es posible que Voldemort vuelva, la aclaración más importante es respecto al profesor Quirrell y la imposibilidad de tocarlo sin sufrir las consecuencias. De acuerdo con el director, eso se debió al sacrificio de su madre Lily, quien murió para salvarlo dejando en él una marca, que no es aquella en forma de rayo que tiene en la frente, sino una que vive en su esencia y se llama amor.

Si bien la búsqueda de la inmortalidad por los medios más bajos produjo toda esta aventura, el amor se convirtió en el arma más poderosa para el combate contra las fuerzas del mal. El niño que sobrevivió y se convirtió en una leyenda no era otro que el hijo por el que cualquier madre estaría dispuesta a dar la vida, pero ser amado con tal profundidad era algo incomprendible para lord Voldemort, quien nació de una mujer humillada hasta el cansancio y que recurrió a los filtros de amor para mantener a su lado a Tom Ryddle (padre), el cual la abandonó en cuanto estuvo libre de sus efectos.

Su partida le causó tanto dolor que ella no se resistió a la muerte aún cuando sabía que su hijo la necesitaría. Tom Ryddle (hijo) creció en un orfanato como el niño más solitario y extraño que se hubiera visto, a temprana edad reconoció su poder y ya convertido en Voldemort lo utilizó para asesinar a su padre y vengarse de él por no haberlo querido nunca. Voldemort creía que no hay peor cosa que la muerte pero su falta de buenos sentimientos era su mayor debilidad, así que para Dumbledore, la única forma de derrotarlo era por medio del amor, esa antigua forma de magia que el Señor Oscuro equivocadamente despreciaba.

Esta idea está muy lejos de la cursilería y por el contrario, obedece a un razonamiento fríamente calculado. Lo que parece ser el punto débil de Dumbledore, es decir, su tendencia a creer lo mejor de las personas a pesar de que parecen no merecerlo, en realidad resultó su mejor táctica. Es así que el profesor Snape, que durante toda la serie presenta rasgos ambiguos, no sólo recobra importancia, sino que aparece como una de las figuras de mayor trascendencia en el último capítulo de la saga.

Snape goza de la confianza absoluta del director, pero el resto de los actores-y el propio lector-nunca se fían de él, no obstante, la novela nos demuestra que este personaje no es lo que aparenta. Es de carácter áspero, su estampa justifica aquel pasado como partidario de lord Voldemort y las reservas que todos tienen respecto a su condición de mortífago reformado. Cuando en *Harry Potter y el misterio del príncipe* Severus asesina a la máxima autoridad del colegio, las sospechas finalmente se confirman e incluso se disparan en *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte*, al momento en que toma el lugar de Albus y se pone bajo las órdenes de su antiguo amo para reanudar sus servicios y alzarse como su consejero de mayor confianza.

El giro que adopta la historia es radical pero funciona muy bien, ya que marcha conforme lo planeado e inicia el principio del fin. En el proceso surge la auténtica identidad del profesor de pociones y la verdadera razón por la que Dumbledore nunca dudó. Snape estaba enamorado de Lily Evans desde que era niño, al salir de Hogwarts se unió a Voldemort y en cuanto supo que éste iba tras ella, acudió al director en un inútil intento de protegerla. Severus decidió que la muerte de la única persona que amó no sería en vano y en adelante asumió un doble papel. Siguió cada instrucción del viejo mago (incluida la petición de matarlo) sin importar el peligro que eso significara, se enfrentó al repudio de la gente y, sobre todo, a la posibilidad de que lord Voldemort descubriera su traición y lo asesinara antes de consumir los planes que acabarían con él.

El Señor Tenebroso subestimó sus sentimientos y sólo vio en él a un simple espía que infiltraba información, Snape por otra parte, lo convenció de su lealtad y utilizó sus dones para evitar que penetrara en su mente y descubriera sus pensamientos. El «malvado» profesor estaba dispuesto a enmendar sus errores y ofreció toda la ayuda a Dumbledore a cambio de mantener su secreto. El director confirmó su teoría de que el amor era más poderoso que cualquier otra magia con la que Tom Ryddle hubiera experimentado y se valió de ella para realizar sus propósitos.

Lo que Voldemort consideraba una debilidad, se había convertido en su más grande amenaza. Snape colaboró con su adversario y se jugó la vida en cada movimiento hasta el día en que finalmente se la arrebató, pero para entonces, ya había ayudado a Harry a averiguar todo lo necesario para enfrentarse a su rival. Él chico comprendió que no sobreviviría porque sus vidas estaban atadas desde la noche en que la maldición mortal del hechicero había rebotado. Un pedazo de su alma estaba adherido a él y su propia muerte aseguraría la de su enemigo.

El miedo lo paralizaba pero saber que sus seres queridos caían a manos de los mortífagos, le dio el valor necesario para afrontar su destino y recibir el maleficio de Voldemort. Sin embargo, Harry Potter no murió, sobrevivió una vez más y en ese momento entendió las palabras de su maestro. Supo que, efectivamente, la capacidad de amar era su única fortaleza, la sola intención de sacrificarse bastó para que la maldición del mago destruyera la parte de su alma que residía en él y así pudiera finalizar su tarea restableciendo la paz.

El amor es un concepto universal y es difícil ignorar que en la actitud auto-inmolativa de Lily, el amor no correspondido de Mérope, la completa carencia de afecto de su hijo Tom, la expiación de Snape y el sacrificio amoroso de Harry, existe una coincidencia con la realidad. Puede decirse que todo es parte de una construcción ficticia pero las cuestiones reflejadas en ella proceden de una emoción sincera, pura y real. Son fantasías, pero dicen la verdad acerca de nuestra naturaleza y las cosas que nos importan.

* * *

De esta forma, la búsqueda de definir la realidad subyacente a la fantasía mediante el uso de las categorías construidas a partir del pensamiento de Edgar Morin, nos permite resumir los resultados de nuestro análisis de la siguiente manera:

QUIMERA Y REALIDAD EN EL MUNDO DE HARRY POTTER						
Escena	Elemento mágico	Elemento fantástico	Factor de realidad	Categoría de análisis	Miedo	Deseo
MAGOS Y BRUJAS	<u>Magia</u>	Recurso fundamental del cine fantástico	Influencia en la conducta humana	[Configura la categoría Fantasía]		
	<u>Magos</u>	Individuos con habilidades extraordinarias Cualidad de hombres superdotados	Agente cuyos servicios ofrecían guía y esperanza	Doble		
	<u>Brujas</u>	Mujeres con poderes sobrenaturales Aspecto desagradable Capacidad de causar daño	Sabiduría en la medicina popular Víctimas de las angustias sociales	Proyección		
EL GUIÑO DE LA SERPIENTE	<u>Charla con un reptil</u>	Animales parlantes y la comunicación con ellos Recurso muy utilizado en el cine fantástico		Antropomorfismo Proyección		

		Conversación a partir de la semejanza de sus circunstancias		Animismo Identificación		
		La serpiente como representación del mal	Sensación del mal como amenaza omnipresente	Animismo Antropomorfismo		
EL SOMBRERO SELECCIONADOR	<u>Sombrero pensante</u>	Prenda mágica capaz de identificar los rasgos de la personalidad	Depósito de los afectos y obsesiones de sus creadores	Animismo Antropomorfismo		
	<u>Harry Potter</u>	Héroe aventurero de enorme valor y grandes virtudes Poseedor de defectos y limitaciones	El héroe es un arquetipo que resume los ideales del ser humano	Doble Proyección Identificación		
TRANSFORMACIONES	<u>Transfiguración humana</u> Nahual Animago	Conversión animal para realizar determinados propósitos		Cosmomorfismo		
	<u>Chamán</u>	Alianzas entre el hombre y las fuerzas sobrenaturales	Búsqueda de auxilio en las gestiones humanas	Paralelismo Microcosmos Macrocosmos		

	<u>Deidades</u>	Personificación zoomórfica de las fuerzas de la naturaleza	Posición frente a los fenómenos naturales	Racionalización		
POCIONES	<u>Sustancias investidas de fuerza mágica</u>	Plantas, hongos con poderes extraordinarios y grandes dosis de fantasía	Remedios eficaces de la medicina empírica, en ocasiones reconocidos por la ciencia	Antropomorfismo Animismo		
		Mandrágora				
DEFENSA CONTRA LAS ARTES OSCURAS	<u>Amuletos</u> <u>Talismanes</u>		Combatir los males físicos y espirituales Deseo de éxito, fortuna y bienestar			
VUELO	<u>Magia</u> Estímulo de creación	Volar Viajar a la luna Invisibilidad Fantasías futuristas	Prodigios fabulosos que se cristalizan con el tiempo	Participación <i>Homo-faber</i>		

LA PIEDRA FILOSOFAL	<u>Alquimia</u>	Creación de la panacea universal	Su contribución al desarrollo de una ciencia exacta: la química			
		Correspondencia entre los metales y los planetas		Consonancia Microcosmos Macrocosmos		
EL BOSQUE PROHIBIDO		Accesorio constante en las historias de fantasía				
	<u>Alberque de criaturas mágicas</u>	Centauros: Presagios astrológicos	Objetivan el deseo de previsión	Animismo Antropomorfismo		
			El hombre consulta su destino por medio de distintos métodos de Adivinación	Consonancia Microcosmos Macrocosmos		
		Unicornios: Facultades curativas	Obtención de remedios con eficacia ilimitada			
		Hombre lobo: Desdoblamiento Bestialidad	Liberación de las pulsiones instintivas	Doble Antropomorfismo		

		Monstruosidad Laudable o peyorativa		Identificación Proyección Distanciamiento		
LORD VOLDEMORT	<u>Inmortalidad</u> <u>obtenida</u> <u>mediante</u> <u>hechos</u> <u>mágicos</u>	Tom Ryddle: Experimentos mágicos para evitar la muerte	Deseo de encontrar la continuidad de la vida después de la muerte física			
	<u>Concepto</u> <u>religioso</u>	Sistema de recompensa o castigo	Concentra facultades emotivas que orientan la aspiración de un "Más Allá"	Antropomorfización moralizada		
	<u>Magia</u> Fuente de poder	Lucha entre el bien y el mal Deseo de dominio	Metáfora del modo en que el hombre ejerce el poder y la posibilidad de abusar de él, propia de la naturaleza humana			
LA CICATRIZ DE HARRY	<u>La magia del</u> <u>amor</u>	Escudo Arma contra el mal Sacrificio expiatorio Auto-inmolación	Amor: Necesidad consustancial al ser humano	Identificación Proyección		

CONCLUSIONES

El objetivo general de la investigación fue realizar una labor que permitiera descubrir la estrecha relación que guardan la fantasía y la realidad, para ello llevamos a cabo el seguimiento de una serie de puntos de referencia que nos indicaron la forma como han sido entendidos los conceptos *magia* y *fantasía* a lo largo del tiempo. Este recorrido nos reveló la interacción entre la esfera imaginaria y la prosaica.

Los **Magos y brujas** se mostraron como agentes de una sociedad plenamente convencida de su autoridad y trato con las fuerzas sobrenaturales, en su figura recaían las tradiciones, creencias y esperanzas del grupo, aunque la magia también estuvo en el centro de los temores que llevaron a la caza de brujas, la cual en cierto sentido, fue una proyección de la histeria colectiva y una forma de encontrar culpables para las desgracias que se sucedían sin causa aparente.

El guiño de la serpiente vislumbró una serie de conexiones que tienen mucho que ver con la inminencia del mal en tanto fuente de desorden social y como una sensación de permanente amenaza, sobre todo, en el plano religioso. **El Sombrero Seleccionador** afirmó nuestra tendencia a crear objetos antropomórficos y a reconocer a los héroes de aventura como creaciones surgidas de las aspiraciones propias.

Las historias sobre **Transformaciones** humanas evidenciaron el esfuerzo del hombre por representar, comprender y establecer alianzas con el mundo de los dioses y los espíritus, consiguiendo así su orientación y apoyo, tal como sucede en el chamanismo, cuya actividad continúa vigente hoy por hoy. La asignatura de **Pociones** nos acercó a ciertas sustancias mágicas que, en algunos casos, contienen propiedades reales y experimentadas. La clase de Defensa Contra las Artes Oscuras descubrió nuestra necesidad de protección y la disponibilidad de utensilios mágicos que todavía son comunes en estos días.

Las clases de **Vuelo** evocaron el papel de la imaginación en el desarrollo científico y tecnológico. El tema de la **Piedra filosofal** introdujo la búsqueda del elixir que para el ser humano significaba la victoria sobre la naturaleza y el propio gobierno de su destino, nos internó en la antigua ciencia mágica de la alquimia y expuso su orientación hacia las prácticas químicas.

El bosque prohibido exploró algunas criaturas fantásticas que en el pasado se tuvieron como realidades legitimadas y estudió su papel como representación de los instintos y propensiones del hombre. En **Lord Voldemort** encontramos el miedo fundamental a la muerte y las nociones acerca de una forma de vida *post-mortem*, a la par examinamos la magia como instrumento de poder y suscitamos algunos planteamientos morales. Por último, **La cicatriz de Harry** dio pie a una serie de ejemplificaciones que manifestaron el poderoso sentimiento del amor más allá de los márgenes de la ficción.

Este marco nos permitió descubrir que muchos detalles del mundo de Harry Potter proceden de una matriz emocional y psíquica totalmente identificable en el panorama de la vida cotidiana. También vimos que su orden se configura según las fobias y aspiraciones del género humano y, en ese sentido, corroboramos el papel del cine como espejo puntual del carácter de sus espectadores. El arte de la cinematografía ejerce un gran impacto en el ánimo, se apoya en diversas técnicas y todas ellas actúan para lograr que el público penetre en la pantalla.

Sus proyecciones e identificaciones se mezclan con lo representado y con los sujetos de esa representación, las situaciones que el cine pone en escena conectan con la subjetividad del espectador y finalmente hacen eco en la conciencia colectiva. Dicha repercusión está bastante ligada a las temáticas que incorpora el espectáculo y cuando integra emociones tan fuertes como el temor o el deseo, es muy probable que la respuesta sea poderosa.

Esa carga emotiva es uno de sus privilegios, especialmente en el ramo del cine fantástico, en el cual es posible hallar el reflejo de nuestra realidad. El universo de Harry Potter cumple esta idea al presentarse como un cosmos encantado en el que cada aspecto *muggle* tiene su contrapartida mágica. Las estructuras socioeconómicas y de gobierno son paralelas, las familias pobres conviven o rivalizan con las ricas, existe una obsolescencia tecnológica respecto a los medios de transporte muy parecida a la que sucede en la actualidad y claras referencias sobre la esclavitud y la discriminación. La obra de J. K. Rowling "es una creación deliberadamente «retrolucionaria». La historia investiga lo antiguo, pero es fácil percatarse un poco por debajo de la superficie que se propone abordar lo nuevo".¹

¹ Andrew Blake. La irresistible ascensión de Harry Potter. P. 32

A diferencia del ordinario, aquel es el mundo de los deseos cumplidos, un espacio que disfraza las manías que impregnan nuestro pensamiento, a la vez que transmite verdades perpetuas sobre la experiencia humana, por lo que, efectivamente, puede considerársele como un soporte fantasmático de la realidad.

Dicha confirmación nos ubica en el segundo objetivo particular de la tesis, pues consideramos que nuestro tratamiento acerca de la magia y la fantasía en comparación con el mundo del espectador, le llevó a reflexionar sobre lo imaginario-que casi siempre presupone falsedad-y su verdadera trascendencia en el desarrollo de la cultura. Ambos conceptos coinciden en muchos episodios de la existencia real y esa coyuntura no sólo nos lleva a reconsiderar el modo en el que cabe colocar lo auténtico y lo ficticio, sino que implica una meditación del modo en que vivimos el cine y la vida misma.

El fenómeno Harry Potter puede no ser real en el sentido estricto, pero procede de fundamentos hasta cierto punto exactos. Sus ilusiones y sus fantasmas existen al igual que los nuestros. Surgen de una inmanente verdad biológico-espiritual presente en todas las épocas y en todas las geografías. Sus causas son profundas y ancestrales. El miedo es un instinto primitivo y una estrategia de supervivencia, el deseo, por su parte, ha impulsado la superación del hombre independientemente de su origen y estrato social. Como el espejo de Oesed, el universo de Rowling, refleja lo que somos, lo que aspiramos ser y aquello que aborrecemos. Sus argumentos ofrecen el ensueño universal y tocan el inconsciente colectivo borrando las fronteras territoriales y explicando, en cierto grado, su asombroso éxito.

En conclusión, el cine fantástico de aventuras tiene en *Harry Potter y la piedra filosofal* un claro ejemplo de que la fantasía jamás entraña una ruptura con lo real porque, de hecho, su esencia le pertenece. Esta película demuestra que la verdad y la realidad se pueden encontrar más allá del ámbito físico obvio y prueba que las convenciones imaginarias a menudo se encuentran con las de la vida común.

Como último punto, conviene retomar su efecto en el *boom* de este género, cuyo probado éxito parece benéfico en ciertos aspectos y potencialmente desfavorable en otros. La dinámica actual de la producción nos indica una clara tendencia hacia la narrativa literaria preexistente y hasta cierto

punto prefabricada, la serie de J. K. Rowling es anterior a su adaptación pero también resulta innegable que la respuesta popular ha ejercido influencia sobre la marcha. Su composición visual es más compleja y cinematográfica conforme avanza, y la reproducción debería ser proporcional, sin embargo, las discrepancias en las versiones fílmicas, sobre todo en la última película, *Harry Potter y la Orden del Fénix*, nos hacen pensar en los desafíos que afronta una obra tan extensa como esta.

El reto de sostener la historia es uno de ellos, el texto escrito puede soportarla sin problema debido a su autodeterminación temporal, pero una adaptación fílmica está sujeta no sólo al tiempo, sino a las consecuencias que tiene sobre sus personajes e incluso los recursos económicos de los que puede gozar. Un alargamiento excesivo podría menoscabar todo el concepto y disminuir cualquier posibilidad de triunfo.

Asimismo, nos obliga a plantear la siguiente incógnita: ¿La fama de un libro beneficia al cine o, el poder del cine a un libro famoso? Las respuestas todavía son muy abiertas, pero mantienen la duda cada vez que nos encontramos ante una explosión mediática como la de Harry Potter o la que últimamente precedió el estreno de *Crepúsculo*, una cinta que llegó a los cines con el valor agregado de una inmensa maquinaria publicitaria como la que acompañó en sus inicios al mago.

Al igual que su predecesora, la saga de Stephenie Meyer tendrá que sortear muchos obstáculos antes de llegar a buen término. Las posibilidades en ambos casos son muy amplias pero también permanece latente la posibilidad de perder el rumbo en medio del mercantilismo y la verdadera calidad que puede haber debajo de ello. Además, el hecho de que el cine fantástico continúe en ese círculo de adaptaciones sugiere un riesgo para sí mismo debido a la sujeción de sus contenidos y las limitaciones en el desarrollo de su propia creatividad. Finalmente, el tiempo tendrá la última palabra y sólo entonces habremos de ver.

ANEXO I

LITERATURA CITADA

Abu abd-Allah Muhammed el-Gahshigar

Las mil y una noches
S. IX

Alexandre Dumas

Los tres mosqueteros
1844
El conde de Montecristo
1844-1845

Anna Sewell

Black Beauty
1877

Anónimo

Cantar de los nibelungos
S. XIII

Charles Dickens

Casa desolada
1852
Grandes esperanzas
1860
Almacén de antigüedades
1940
Oliver Twist
1838

Daniel Defoe

Robinson Crusoe
1719

David Eddings

CRÓNICAS DE BELGARATH
La senda de la profecía
1982
La reina de la hechicería
1982
La luz del orbe
1983
El castillo de la magia
1983
La ciudad de las tinieblas
1984

Enid Blyton

LOS CINCO
Los Cinco y el tesoro de la isla
1942
Otra aventura de Los Cinco
1943
Los Cinco se escapan
1944
Los Cinco en el cerro del contrabandista
1945
Los Cinco en la caravana
1946
Los Cinco en la isla Kirrin
1947
Los Cinco van de camping
1948
Los Cinco se ven en apuros
1949
Los Cinco frente a la aventura
1950
Un fin de semana de Los Cinco
1951
Los Cinco lo pasan estupendo
1952
Los Cinco junto al mar
1953
Los Cinco en el páramo misterioso
1954
Los Cinco se divierten
1955
Los Cinco tras el pasadizo secreto
1956
Los Cinco en Billicock Hill
1957
Los Cinco en peligro
1958
Los Cinco en la granja Finniston
1960
Los Cinco en las Rocas del Diablo
1961
Los Cinco han de resolver un enigma
1962
Los Cinco juntos otra vez
1963

LOS SIETE SECRETOS

El Club de los Siete Secretos

1949

Una aventura de los Siete Secretos

1950

¡Bien por los Siete Secretos!

1951

Los Siete Secretos sobre la pista

1952

¡Adelante, Siete Secretos!

1953

¡Buen trabajo, Siete Secretos!

1954

El triunfo de los Siete Secretos

1955

Tres hurras para los Siete Secretos

1956

Un misterio para los Siete Secretos

1957

Un rompecabezas para los Siete Secretos

1958

Los fuegos artificiales de los Siete Secretos

1959

Los formidables chicos del Club de los Siete

1960

Un susto para los Siete Secretos

1961

¡Cuidado, Siete Secretos!

1962

Los Siete Secretos se divierten

1963

SANTA CLARA

Las mellizas cambian de colegio

1941

Las mellizas O'Sullivan

1942

Summer Term at St. Clare's

1943

Segundo curso en Santa Clara

1944

Claudina en Santa Clara

1944

Quinto grado en Santa Clara

1945

Fletcher Pratt y L. Sprague De Camp

HAROLD SHEA

El aprendiz de mago

1941

El aprendiz se hace mago

1941

The wall of serpents

1953

The green magician

1954

Guy Gabriel Key

EL TAPIZ DE FIONAVAR

El árbol del verano

1985

Fuego errante

1986

Sendero de tinieblas

1986

Herbert George Wells

La máquina del tiempo

1895

El hombre invisible

1897

James Matthew Barrie

Peter Pan

1904

J. K. Rowling

HARRY POTTER

Harry Potter y la piedra filosofal

1997

Harry Potter y la cámara secreta

1998

Harry Potter y el prisionero de Azkaban

1999

Harry Potter y el cáliz de fuego

2000

Harry Potter y la Orden del Fénix

2003

Harry Potter y el misterio del príncipe

2005

Harry Potter y las Reliquias de la Muerte

2007

J. R. R. Tolkien

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

La comunidad del anillo

1954

Las dos torres

1954

El retorno del rey

1955

Jonathan Swift

Los viajes de Gulliver

1726

Julio Verne

De la tierra a la luna

1865

Las aventuras del capitán Hatteras

1866

La vuelta al mundo en 80 días

1873

Miguel Strogoff

1876

Lewis Carroll

Alicia en el país de las maravillas
1865

L. Frank Baum

El mago de Oz
1900

Louisa May Alcott

Mujercitas
1865

Ludovico Ariosto

Orlando furioso
1516

Mary Shelley

Frankenstein
1818

Mark Twain

Las aventuras de Tom Sawyer
1876

Miguel de Cervantes Saavedra

Don Quijote de la Mancha
1605

Robert Louis Stevenson

La isla del tesoro
1883

Sarah Fielding

The Governess or The Little Female Academy
1749

Stephen R. Lawhead

LA CANCIÓN DE ALBIÓN

La guerra del paraíso

1991

Mano de plata

1992

La última batalla

1993

Tad Williams

AÑORANZAS Y PESARES

El trono de huesos de dragón
1988

La roca del adiós

1990

A través del nido de Ghants

1993

La torre del ángel verde

1993

Terry Pratchett

MUNDODISCO

El color de la magia

1983

La luz fantástica

1986

Thomas Hughes

Tom Brown's Schooldays

1856

Ursula K. Le Guin

LOS LIBROS DE TERRAMAR

Un mago de Terramar

1968

Las tumbas de Atuan

1971

La costa más lejana

1972

Tehanu

1990

The other wind

2001

Valmiki

Ramayana

S. II a. C.

Viasa

Mahabharata

S. IV a. C.

Víctor Hugo

Nuestra señora de París

1831

William Morris

El bosque del fin del mundo

1894

A NEXO II

FICHAS VIDEOGRÁFICAS

A. I. Artificial Intelligence

Inteligencia artificial
Dirección: Steven Spielberg
Año: 2001
País: USA

Alien

Alien, el octavo pasajero
Dirección: Ridley Scott
Año: 1979
País: UK

Anaconda

Dirección: Luis Llosa
Año: 1997
País: USA

An american werewolf in London

Un hombre lobo americano en Londres
Dirección: Jonh Landis
Año: 1981
Países: UK/USA

Attack of the 50 ft. woman

El ataque de la mujer gigante
Dirección: Christopher Guest
Año: 1993
País: USA

Back to the future

Volver al futuro
Dirección: Robert Zemeckis
Año: 1985
País: USA

Beetlejuice

Beetlejuice, el superfantasma
Dirección: Tim Burton
Año: 1988
País: USA

Bicentennial man

El hombre bicentenario
Dirección: Chris Columbus
Año: 1999
País: USA

Blade runner

Dirección: Ridley Scott
Año: 1982
Países: USA/Singapur

Bridge to Terabithia

El mundo mágico de Terabithia
Dirección: Gabor Csupo
Año: 2007
País: USA

Cat people

La mujer pantera
Dirección: Jacques Tourneur
Año: 1942
País: USA

Cendrillon

La Cenicienta
Dirección: Georges Méliès
Año: 1899
País: Francia

Clash of the titans

Furia de titanes
Dirección: Desmond Davis
Año: 1981
País: USA

Close encounters of the third kind

Encuentros cercanos del tercer tipo
Dirección: Steven Spielberg
Año: 1977
País: USA

Cocoon

Dirección: Ron Howard
Año: 1985
País: USA

Conan, the barbarian

Conan, el bárbaro
Dirección: John Millius
Año: 1982
País: USA

Der Golem, wie er in die Welt kam

El Golem
Dirección: Paul Wegener
Año: 1920
País: Alemania

Der Müde Tod

Las tres luces
Dirección: Fritz Lang
Año: 1921
País: Alemania

Det sjunde inseglet

El séptimo sello
Dirección: Ingmar Bergman
Año: 1957
País: Suecia

Dracula

Drácula
Dirección: Tod Browning
Año: 1931
País: USA

Dr. Jekyll & Mr. Hyde

El extraño caso del Dr. Jekyll
Dirección: Victor Fleming
Año: 1941
País: USA

Edward Scissorhands

El joven manos de tijera
Dirección: Tim Burton
Año: 1990
País: USA

Eragon

Dirección: Stefen Fangmeier
Año: 2006
País: USA

Escamotage d'une dame

Escamoteo de una dama
Dirección: Georges Méliès
Año: 1896
País: Francia

E. T., The extraterrestrial

E. T., el extraterrestre
Dirección: Steven Spielberg
Año: 1982
País: USA

Fantastic four: Rise of the Silver Surfer

Los cuatro fantásticos y Silver Surfer
Dirección: Tim Story
Año: 2007
País: USA

Fantômas contre Fantômas

Dirección: Louis Feuillade
Año: 1914
País: Francia

Faust

Fausto
Dirección: F. W. Murnau
Año: 1926
País: Alemania

Flash Gordon

Dirección: Mike Hodges
Año: 1980
País: USA

Flatliners

Línea mortal
Dirección: Joel Schumacher
Año: 1990
País: USA

Freaks

Fenómenos
Dirección: Tod Browning
Año: 1932
País: EUA

Gothbusters

Los cazafantasmas
Dirección: Ivan Reitman
Año: 1984
País: USA

Gojira

Godzilla
Dirección: Ishirô Honda y Terry Morse
Año: 1954
País: Japón

Gremlins

Dirección: Joe Dante
Año: 1984
País: USA

Harry Potter and the chamber of secrets

Harry Potter y la cámara secreta

Dirección: Chris Columbus

Año: 2002

Países: UK/USA

Honey, I blew up the kid

Querida, agrandé al niño

Dirección: Randall Kleiser

Año: 1992

País: USA

Harry Potter and the goblet of fire

Harry Potter y el cáliz de fuego

Dirección: Mike Newell

Año: 2005

Países: UK/USA

Indiana Jones and the kingdom of the crystal skull

Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal

Dirección: Steven Spielberg

Año: 2008

País: USA

Harry Potter and the Order of the Phoenix

Harry Potter y la Orden del Fénix

Dirección: David Yates

Año: 2007

Países: UK/USA

Indiana Jones and the last crusade

Indiana Jones y la última cruzada

Dirección: Steven Spielberg

Año: 1984

País: USA

Harry Potter and the prisoner of Azkaban

Harry Potter y el prisionero de Azkaban

Dirección: Alfonso Cuarón

Año: 2004

Países: UK/USA

Indiana Jones and the temple of doom

Indiana Jones y el templo maldito

Dirección: Steven Spielberg

Año: 1984

País: USA

Heaven can wait

El cielo puede esperar

Dirección: Warren Beatty, Buck Henry

Año: 1978

País: USA

Jason and the Argonauts

Jason y los Argonautas

Dirección: Don Chaffey

Año: 1963

Países: UK/USA

Highlander

Highlander, el inmortal

Dirección: Russel Mulcahy

Año: 1986

Países: USA/UK

Judex

Dirección: Louis Feuillade

Año: 1916

País: Francia

Hollow man

El hombre sin sombra

Dirección: Paul Verhoeven

Año: 2000

País: USA

Jurassic park: The lost world

Parque jurásico: El mundo perdido

Dirección: Steven Spielberg

Año: 1993

País: USA

Home alone

Mi pobre angelito

Dirección: Chris Columbus

Año: 1990

País: USA

King Kong

Dirección: Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack

Año: 1933

País: USA

Home alone 2: Lost in New York

Mi pobre angelito 2: Perdido en Nueva York

Dirección: Chris Columbus

Año: 1992

País: USA

Lemony Snicket's A series of unfortunate events

Lemony Snicket, una serie de eventos desafortunados

Dirección: Brad Silberling

Año: 2004

País: USA

Le túnel sous la Manche
El túnel bajo el Canal de la Mancha
Dirección: Georges Méliès
Año: 1907
País: Francia

Le voyage a travers l'Impossible
El viaje a través de lo imposible
Dirección: Georges Méliès
Año: 1904
País: Francia

Le voyage dans la lune
El viaje a la luna
Dirección: Georges Méliès
Año: 1902
País: Francia

Les enfants du Capitain Grant
Los hijos del Capitán Grant
Dirección: Henry Roussel
Año: 1913
País: Francia

L'homme à la tête de caoutchouc
El hombre de la cabeza de goma
Dirección: Georges Méliès
Año: 1902
País: Francia

L'homme orchestre
El hombre orquesta
Dirección: Georges Méliès
Año: 1900
País: Francia

Little Buda
Pequeño Buda
Dirección: Bernardo Bertolucci
Año: 1993
Países: UK/Francia

Mad Max
Dirección: George Miller
Año: 1979
País: Australia

Mary Reilly
Dirección: Stephen Frears
Año: 1995
País: USA

Meet Joe Black
¿Conoces a Joe Black?
Dirección: Martin Brest
Año: 1998
País: USA

Memoirs of a Geisha
Memorias de una Geisha
Dirección: Rob Marshall
Año: 2005
País: USA

Memoirs of an invisible man
Memorias de un hombre invisible
Dirección: John Carpenter
Año: 1992
País: USA

Michael Strogoff
Miguel Strogoff
Dirección: J. Searle Dawley
Año: 1910
País: USA

Minority report
Dirección: Steven Spielberg
Año: 2002
País: USA

Mrs. Doubtfire
Papá por siempre
Dirección: Chris Columbus
Año: 1993
País: USA

Nick Carter, le roi des détectives
Épisode 1: Guêt-apens
Épisode 2: L'affaire des bijoux
Épisode 3: Les faux-monnayeurs
Épisode 4: Les dévaliseurs de banque
Épisode 5: Les empreintes
Épisode 6: Les bandits en habits noirs
Dirección: Victorin Jasset
Año: 1908-1909
País: Francia

Night of the living dead
La noche de los muertos vivientes
Dirección: George A. Romero
Año: 1968
País: USA

Night at the museum

Una noche en el museo

Director: Shawn Levy

Año: 2006

País: USA

Nosferatu

Dirección: F. W. Murnau

Año: 1922

País: Alemania

Poltergeist

Dirección: Tobe Hooper

Año: 1982

País: USA

Raiders of the lost ark

En busca del arca perdida

Dirección: Steven Spielberg

Año: 1981

País: USA

Riffle Bill, le roi de la prairie

Épisode 1: La main clouée

L'attaque du courrier

Épisode 3: L'enlèvement

Épisode 4: Le fantôme du Placer

Épisode 5: Riffle Bill pris au piège

Dirección: Victorin Jasset

Año: 1908-1909

País: Francia

RoboCop

Dirección: Paul Verhoeven

Año: 1987

País: USA

Rosemary's baby

El bebé de Rosemary

Dirección: Roman Polanski

Año: 1968

País: USA

Sleepy hollow

La leyenda del jinete sin cabeza

Dirección: Tim Burton

Año: 1999

Países: USA/Alemania

Splash

Dirección: Ron Howard

Año: 1984

País: USA

Stardust

Dirección: Matthew Vaughn

Año: 2007

País: USA

Starman

Starman: el hombre de las estrellas

Dirección: John Carpenter

Año: 1984

País: USA

Star Wars. Episode I: The Phantom Menace

Star Wars. Episodio I:

La amenaza fantasma

Dirección: George Lucas

Año: 1999

País: USA

Stepmom

Quédate a mi lado

Dirección: Chris Columbus

Año: 1998

País: USA

Tarzan and the golden lion

Tarzán y el león de oro

Dirección: J. P. MaGowan

Año: 1927

País: USA

Tarzan of the apes

Tarzán de los monos

Dirección: Scott Sydney

Año: 1918

País: USA

Tarzan, the ape man

Tarzán de los monos

Dirección: W. S. Van Dyke

Año: 1932

País: USA

The Addams family

Los locos Addams

Dirección: Barry Sonnenfeld

Año: 1991

País: USA

The adventures of Tarzan

Dirección: Robert F. Hill

Año: 1922

País: USA

- The cronicles of Narnia:
The lion, the witch and the wardrobe**
Las crónicas de Narnia:
El león, la bruja y el armario
Dirección: Andrew Adamson
Año: 2005
País: USA
- The cronicles of Narnia: Prince Caspian**
Las crónicas de Narnia:
El príncipe Caspian
Dirección: Andrew Adamson
Año: 2008
País: USA
- The golden compass**
La brújula dorada
Dirección: Chris Weitz
Año: 2007
País: USA
- The Exorcist**
El exorcista
Dirección: William Friedkin
Año: 1973
País: USA
- The fly**
La mosca
Dirección: Kart Neumann
Año: 1958
País: USA
- The innocents**
Posesión satánica
Dirección: Jack Clayton
Año: 1961
País: UK
- The island of Dr. Moreau**
La isla del Dr. Moreau
Dirección: Jonh Frankenheimer
Año: 1996
País: USA
- The lord of the rings: The fellowship of the ring**
El señor de los anillos: La comunidad del anillo
Dirección: Peter Jackson
Año: 2001
País: USA
- The lord of the rings: The two towers**
El señor de los anillos: Las dos torres
Dirección: Peter Jackson
Año: 2002
País: USA
- The lord of the rings: The return of the king**
El señor de los anillos: El retorno del rey
Dirección: Peter Jackson
Año: 2003
País: USA
- The mummy**
La momia
Dirección: Stephen Sommers
Año: 1999
País: USA
- The mummy returns**
La momia regresa
Dirección: Stephen Sommers
Año: 2001
País: USA
- The sixth sense**
El sexto sentido
Dirección: M. Night Shyamalan
Año: 1999
País: USA
- The Spiderwick Chronicles**
Las crónicas de Spiderwick
Dirección: Mark S. Waters
Año: 2008
País: USA
- The Terminator**
Terminator
Dirección: James Cameron
Año: 1984
País: USA
- The witches of Eastwick**
Las brujas de Eastwick
Dirección: George Miller
Año: 1987
País: USA
- Titanic**
Dirección: James Cameron
Año: 1997
País: USA

Twenty thousand leagues under the sea

Veinte mil leguas de viaje submarino

Dirección: Stuart Paton

Año: 1916

País: USA

Twilight

Crepúsculo

Director: Catherine Hardwicke

Año: 2008

País: USA

Voyage au centre de la terre

Viaje al centro de la tierra

Dirección: Segundo de Chomón

Año: 1910

País: Francia

Who framed Roger Rabbit

¿Quién engañó a Roger Rabbit?

Dirección: Robert Zemeckis

Año: 1988

País: USA

X-Men

Los hombres X

Dirección: Brian Singer

Año: 2000

País: USA

Y tu mamá también

Dirección: Alfonso Cuarón

Año: 2001

País: México

ANEXO III

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (FICHA TÉCNICA)



TÍTULO ORIGINAL: Harry Potter and the philosopher's stone

DIRECCIÓN: Christopher «Chris» Columbus

AÑO: 2001

PAÍSES: UK/USA

GUIÓN: Steve Kloves basado en la novela de J. K. Rowling

PRODUCCIÓN: Warner Bros. Pictures. Heyday Films/1492 Films/Duncan Henderson

REPARTO: Richard Harris (Albus Dumbledore), Maggie Smith (Minerva McGonagall), Daniel Radcliffe (Harry Potter), Fiona Shaw (Petunia Dursley), Richard Griffiths (Vernon Dursley), Robbie Coltrane (Rubeus Hagrid), Julie Walters (Molly Weasley), Rupert Grint (Ronald Weasley), Emma Watson (Hermione Granger), Tom Felton (Draco Malfoy), John Cleese (Nick Casi Decapitado), Alan Rickman (Severus Snape), Ian Hart (Quirinus Quirrell), John Hurt (Sr. Ollivander), Zöe Wanamaker (Madame Hooch).

PRODUCCIÓN EJECUTIVA: Chris Columbus, Mark Radcliffe, Michael Barnathan y Duncan Henderson

MÚSICA: John Williams

FOTOGRAFÍA: Gavin Finney y John Seale

MONTAJE: Richard Francis-Bruce

DISEÑO DE PRODUCCIÓN: Stuart Craig

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Andrew Ackland-Snow, Michael Lamont, Steve Lawrence, Cliff Robinson y Lucinda Thomson

VESTUARIO: Judianna Makovsky

DURACIÓN: 152 min.

A_{NEXO} IV

ILUSTRACIONES

CAPÍTULO 1. PROLEGÓMENOS

“Georges Méliès”. [Jamd](http://www.jamd.com). Copyright © 2007-2008 Getty Images All Rights Reserved. [ref. de: 8 Enero 2008]. Disponible en Web: <http://www.jamd.com/search/q/georges%20melies>

“Nosferatu”. [Draculas.info](http://www.draculas.info). 2006 © All Rights Reserved. [ref. de: 1 Febrero 2008]. Disponible en Web: http://www.draculas.info/gallery/picture_of_nosferatu-83/

“Back to the future”. [Movie Jungle.com](http://www.moviejungle.com). Copyright© Universal Pictures. All Rights Reserved. [ref. de: 1 Febrero 2008]. Disponible en Web: http://www.moviejungle.com/images/images_archive.asp?Movie_ID=44

Jorge Esponda. “King Kong”. [Cinencuentro](http://www.cinencuentro.com). 13 Diciembre 2005. [ref. de: 1 Febrero 2008]. Disponible en Web: <http://www.cinencuentro.com/2005/12/13/king-kong-1933/>

Sergei. “E.T. el extraterrestre”. [CineFantastico.com](http://www.cinefantastico.com). © 2006 Vocento. [ref. de: 1 Febrero 2008]. Disponible en Web: <http://www.cinefantastico.com/film.php?id=58>

Carlos Tejada. “Méliès, el hombre que viajó a la luna sin salir de Montreuil”. [Anémic Cinéma](http://carlostejeda.blogspot.com). 21 Noviembre 2006. [ref. de: 4 Marzo 2008]. Disponible en Web: http://carlostejeda.blogspot.com/2006_11_21_archive.html

“Raiders of the lost ark”. [Movie Jungle.com](http://www.moviejungle.com). Copyright© Paramount Pictures. All Rights Reserved. [ref. de: 4 Marzo 2008]. Disponible en Web: http://www.moviejungle.com/images/images_archive.asp?Movie_ID=37#

Xan Brooks. “The other Tarzan”. [guardian.co.uk](http://www.guardian.co.uk). 8 Junio 2007. © Guardian News and Media Limited 2008. [ref. de: 4 Marzo 2008]. Disponible en Web: <http://www.guardian.co.uk/film/filmblog/2007/jun/08/theothertarzan>

“The legend of Zorro”. [Movie Jungle.com](http://www.moviejungle.com). Copyright© Sony Pictures. All Rights Reserved. [ref. de: 4 Marzo 2008]. Disponible en Web: http://www.moviejungle.com/images/images_archive.asp?Movie_ID=502#

CAPÍTULO 2. HARRY POTTER

“J. K. Rowling to speak at Commencement”. [Harvard University Gazette Online](http://www.news.harvard.edu/gazette/2008/02.07/99-speaker.html). 17 Enero 2008. © 2008 The President and Fellows of Harvard College. [ref. de: 18 Abril 2008]. Disponible en Web: <http://www.news.harvard.edu/gazette/2008/02.07/99-speaker.html>

“Harry Potter and the sorcerer’s stone. Screen Captures”. [Theleakycauldron.org](http://gallery.the-leaky-cauldron.org). 18 Noviembre 2006. [ref. de: 30 Abril 2008]. Disponible en Web:

LOS DURSLEY: <http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10673>

HARRY JAMES POTTER: <http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/12276>

RONALD BILLIUS WEASLEY: <http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11781>

HERMIONE JEAN GRANGER: <http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10172>

ALBUS PERCIVAL WULFRIC BRIAN DUMBLEDORE: <http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10437>

LORD VOLDEMORT: <http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10754>

MINERVA MCGONAGALL: <http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11081>

SEVERUS SNAPE: <http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/12231>

RUBEUS HAGRID: <http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/12193>

DRACO MALFOY: <http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/12379>

Antonio Astorga. "La ilusión de los niños, intacta ante la avalancha hoy del «huracán» Harry Potter". [ABC.es](http://www.abc.es). 21 Febrero 2004. Copyright © ABC Periódico Electrónico S.L.U, Madrid, 2008. [ref. de: 16 Junio 2008]. Disponible en Web: http://www.abc.es/hemeroteca/historico-21-02-2004/abc/Cultura/la-ilusion-de-los-ni%C3%B1os-intacta-ante-la-avalancha-hoy-del-huracan-harry-potter_244654.html

Anna Black. "Harry Potter". [HarryMedia.com](http://www.harrymedia.com). Copyright © 2002-2008. [ref. de: 16 Junio 2008]. Disponible en Web: http://www.harrymedia.com/img/details.php?image_id=7329

CAPÍTULO 4. QUIMERA Y REALIDAD EN EL MUNDO DE HARRY POTTER

1. Magos y brujas

"Harry Potter and the sorcerer's stone. Screen Captures". [Theleakycauldron.org](http://www.theleakycauldron.org). 18 Noviembre 2006. [ref. de: 13 Noviembre 2008]. Disponible en Web:
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10614>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10618>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10622>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10552>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10584>

"Harry Potter y la piedra filosofal". [Flickr](http://www.flickr.com/photos/33033333@N00/269038340/). 13 Octubre 2006. [ref. de: 13 Noviembre 2008]. Disponible en Web: <http://www.flickr.com/photos/33033333@N00/269038340/>

2. El guiño de la serpiente

"Harry Potter and the sorcerer's stone. Screen Captures". [Theleakycauldron.org](http://www.theleakycauldron.org). 18 Noviembre 2006. [ref. de: 13 Noviembre 2008]. Disponible en Web:
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/12284>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/12286>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/12295>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/12314>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/12316>

blogourt. Imagen en red s. f. [ref. de: 13 Noviembre 2008]. Disponible en Web: <http://hpflash-of-fire.blogourt.fr/image/1139018807.jpg/#>

3. El sombrero seleccionador

"Harry Potter and the sorcerer's stone. Screen Captures". [Theleakycauldron.org](http://www.theleakycauldron.org). 18 Noviembre 2006. [ref. de: 13 Noviembre 2008]. Disponible en Web:
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11914>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11937>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11938>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11949>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11966>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11980>

4. Transformaciones

"Harry Potter and the sorcerer's stone. Screen Captures". [Theleakycauldron.org](http://www.theleakycauldron.org). 18 Noviembre 2006. [ref. de: 13 Noviembre 2008]. Disponible en Web:
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11562>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11564>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11569>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11572>

"Secuencia Harry y Ron llegan tarde a la clase de Transformación". [galeon.com](http://www.galeon.com). [ref. de: 13 Noviembre 2008].
Disponible en Web: <http://www.galeon.com/amigosHarry/Pelicula/secuencias/transformacion.htm>

5. Pociones

"Harry Potter and the sorcerer's stone. Screen Captures". [Theleakycauldron.org](http://www.theleakycauldron.org). 18 Noviembre 2006.
[ref. de: 13 Noviembre 2008]. Disponible en Web:
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11581>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11583>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11584>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11597>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11592>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11603>

Defensa Contra las Artes Oscuras

"Harry Potter and the sorcerer's stone. Screen Captures". [Theleakycauldron.org](http://www.theleakycauldron.org). 18 Noviembre 2006.
[ref. de: 13 Noviembre 2008]. Disponible en Web:
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11189>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11190>

6. Vuelo

"Harry Potter and the sorcerer's stone. Screen Captures". [Theleakycauldron.org](http://www.theleakycauldron.org). 18 Noviembre 2006.
[ref. de: 13 Noviembre 2008]. Disponible en Web:
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11093>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11102>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11096>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11103>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11161>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11168>

7. La piedra filosofal

"Harry Potter and the sorcerer's stone. Screen Captures". [Theleakycauldron.org](http://www.theleakycauldron.org). 18 Noviembre 2006.
[ref. de: 13 Noviembre 2008]. Disponible en Web:
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11304>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11309>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11310>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11313>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11315>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/11324>

8. El bosque prohibido

"Harry Potter and the sorcerer's stone Photo". [AllMoviePhoto.com](http://www.allmoviephoto.com). Copyright © 2001.
[ref. de: 13 Noviembre 2008]. Disponible en Web:
http://www.allmoviephoto.com/photo/robbie_coltrane_harry_potter_and_the_sorcerer%27s_stone_001.html

"Harry Potter and the sorcerer's stone. Hogwarts & the grounds". [HarryPotterReal.com](http://www.harrypotterrealm.com). © 1999-2004.
[ref. de: 13 Noviembre 2008]. Disponible en Web:
http://www.harrypotterrealm.com/mn_movie_ss_gallery_grounds.html

"Harry Potter and the sorcerer's stone. Screen Captures". [Theleakycauldron.org](http://www.theleakycauldron.org). 18 Noviembre 2006.
[ref. de: 13 Noviembre 2008]. Disponible en Web:
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10256>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10260>
<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10276>

9. Lord Voldemort

"Harry Potter and the sorcerer's stone. Screen Captures". Theleakycauldron.org. 18 Noviembre 2006.

[ref. de: 13 Noviembre 2008]. Disponible en Web:

<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10744>

<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10752>

<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10760>

<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10773>

<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10790>

<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10791>

10. La cicatriz de Harry

"Harry Potter and the sorcerer's stone. Screen Captures". Theleakycauldron.org. 18 Noviembre 2006.

[ref. de: 13 Noviembre 2008]. Disponible en Web:

<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10859>

<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10866>

<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10870>

<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10884>

<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10894>

<http://gallery.the-leaky-cauldron.org/picture/10851>

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL (FICHA TÉCNICA)

"Harry Potter y la piedra filosofal". labutaca.net. Revista de cine Online. Copyright © 2001 Warner Brothers.

[ref. de: 10 Diciembre 2008]. Disponible en Web: <http://www.labutaca.net/films/5/harrypotter.htm>

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilera, Àlex. Directores del género fantástico. 1904-2004. Editorial 2001. 2004.
- Aguilar, Carlos. El cine fantástico de aventuras. Centro de Ediciones de la Diputación Provincial de Málaga. Málaga. 2004.
- Aumont, Jacques, *et al.* Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Traducción: Nuria Vidal. Paidós. Barcelona. 1996.
- Barba de Piña Chan, Beatriz. La expansión de la magia. INAH. México. 1980.
- Bentz, Bruno. ¿Existe un Harry Potter? El arca de papel. España. 2003.
- Bermejo Berros, Jesús. Narrativa Audiovisual. Investigación y aplicaciones. Pirámide. Madrid. 2005.
- Blake, Andrew. La irresistible ascensión de Harry Potter. Traducción: Encarnación Hidalgo Tenorio. Edaf. España. 2005.
- Blanco, Juan Francisco. Brujería y otros oficios populares de la magia. Ámbito. España. 1992.
- Bordwell, David. Thompson, Kristin. Arte cinematográfico. Traducción: Edgar Rubén Cosío Martínez. McGraw Hill. México. 2003.
- Brasey, Edouard. Brujas y demonios: El universo feérico. Traducción: Esteve Sierra. Palma de Mallorca. 2001.
- Bridger, Francis. Traducción: Milagros Amado Mier. Una vida mágica. La espiritualidad del mundo de Harry Potter. Sal Terrae. España. 2002.
- Brown, Stephen. Traducción: Isabel Murillo. Cómo conseguir una gran marca. La magia de la marca Harry Potter. Gestión 2000. Barcelona. 2006.
- Butler, Eliza Marian. El mito del mago. Traducción: Menchu Gutiérrez. Cambridge University. España. 1997.
- Camarero, Gloria (ed). La mirada que habla (Cine e ideologías). Akal. España. 2002.
- Caparrós Lera, José María. Introducción a la historia del arte cinematográfico. Rialp. Madrid. 1990.
- Casetti, Francesco. Teorías del cine. Traducción: Pepa Linares. Cátedra. España. 1994.
- Castiglioni, Arturo. Encantamiento y magia. Traducción: Guillermo Pérez Enciso. Fondo de Cultura Económica. México. 1987.
- Daxelmuller, Christoph. Historia social de la magia. Traducción: Constantino Ruiz Garrido. Herder. Barcelona. 1997.
- Delgado, Manuel. La magia: La realidad encantada. Montesinos. Barcelona. 1992.
- Domínguez, Vicente (ed.). Los dominios del miedo. Biblioteca Nueva. Madrid. 2002.
- Estudio Fénix. Mundos de fantasía. De Ulises a El señor de los Anillos. Un recorrido por la historia de la fantasía. Ediciones Martínez Roca. Madrid. 2004.

- Eliade, Mircea. Couliano, Ioan P. Diccionario de las religiones. Traducción: Isidro Arias Pérez. Paidós. Barcelona. 1992.
- Faro Forteza, Agustín. Películas de libros. Prensas Universitarias de Zaragoza. España. 2006.
- Fernández Díez, Federico, *et. al.* Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós. Barcelona. 1999.
- Ferreras, Daniel F. Lo fantástico en la literatura y el cine: De Edgar A. Poe a Freddy Krueger. Vosa, Madrid. 1995.
- Fraser, Lindsey. Traducción: Carmen Aguilar. J. K. Rowling vista por J. K. Rowling autora de la serie Harry Potter. RBA. Barcelona. 2001.
- García Fernández, Emilio. Sánchez González, Santiago. Guía histórica del cine. Editorial Complutense. España. 2002.
- Gómez, Carmen Elisa. ¿Verdad o ilusión? El cine fantástico y los géneros. Universidad de Guadalajara. México. 2002.
- Gómez Fernández, J. Ramón. Las plantas en la brujería medieval (propiedades y creencias). Celeste. España. 1999.
- González Enríquez, Raúl. Notas para la interpretación del pensamiento mágico. América. México. 1948.
- Gubern, Román. Historia del cine Vol. I. Lumen. Barcelona. 1974.
- Gubern, Román. Historia del cine Vol. II. Lumen. Barcelona. 1988.
- Kieckhefer, Richard. La magia en la Edad Media. Traducción: Montserrat Cabré. Crítica. Barcelona. 1992.
- Koza, Roger Alan. Con los ojos abiertos. Crítica cinematográfica de algunas películas recientes. Brujas. Argentina. 2004.
- Latorre, José María. El cine fantástico. Fabregat. Barcelona. 1987.
- Lenne Gérard. El cine "fantástico" y sus mitologías. Traducción: Gustavo Hernández. Anagrama. Barcelona. 1974.
- Lévi, Eliphas. Historia de la magia. Kier. Buenos Aires. 1983.
- Luyten, Norbert M., *et al.* El hombre y la inmortalidad. Troquel. Buenos Aires. 1964.
- Malinowski, Bronislaw. Magia, Ciencia, Religión. Traducción: Antonio Pérez Ramos. Ariel. España. 1974.
- May, Rollo. La necesidad del mito. La influencia de los modelos culturales en el mundo contemporáneo. Traducción: Luis Botella García del Cid. Paidós. España. 1992.
- Michel, Manuel. "Méliès, Homo ludens". En Obra gráfica y cinematográfica de Georges Méliès. Filmoteca UNAM. Centro de Investigación y servicios museológicos UNAM. Sociedad Amigos de Georges Méliès.
- Montemayor, Carlos (coord.). Diccionario del náhuatl en el español de México. GDF-UNAM. México. 2007.
- Morin, Edgar. El cine o el hombre imaginario. Traducción: Ramón Gil Novales. Paidós. España. 2001.
- Morin, Edgar. El hombre y la muerte. Traducción: Rolando Hanglin. Kairós. Barcelona. 1974.

- Morin, Edgar. El método. El conocimiento del conocimiento. Traducción: Ana Sánchez Torres. Cátedra. Madrid. 1986.
- Neifert, Agustín. Del papel al celuloide. Escritores argentinos en el cine. La Crujía. Argentina. 2003.
- Pérez Bastías, Luis. El cine de aventuras. Ediciones Internacionales Universitarias. Madrid. 2001.
- Propp, Vladimir. Raíces históricas del cuento. Traducción: José Martín Arancibia. Colofón. México. 1989.
- Rowling, J. K. Traducción: Alicia Dellepiane. Harry Potter y la piedra filosofal. Salamandra. España. 2002.
- Rowling, J. K. Traducción: Adolfo Muñoz García y Nieves Martín Azofra. Harry Potter y la cámara secreta. Salamandra. España. 2002.
- Rowling, J. K. Traducción: Adolfo Muñoz García y Nieves Martín Azofra. Harry Potter y el prisionero de Azkaban. Salamandra. España. 2002.
- Rowling, J. K. Traducción: Adolfo Muñoz García y Nieves Martín Azofra. Harry Potter y el cáliz de fuego. Salamandra. España. 2002.
- Rowling, J. K. Traducción: Gemma Rovira Ortega. Harry Potter y la Orden del Fénix. Salamandra. España. 2004.
- Rowling, J. K. Traducción: Gemma Rovira Ortega. Harry Potter y el misterio del príncipe. Salamandra. España. 2006.
- Rowling, J. K. Traducción: Gemma Rovira Ortega. Harry Potter y las Reliquias de la Muerte. Salamandra. España. 2008.
- Ruggeri, Paula. El gran compendio de las criaturas fantásticas. Elfos, unicornios, licántropos y otros seres imaginarios. Círculo latino. Barcelona. 2005.
- Russell, Jeffrey Burton. Historia del diablo: Percepciones del mal desde la antigüedad hasta el cristianismo primitivo. Traducción: Rufo G. Salcedo. Laertes. Barcelona. 1995.
- Sadoul, Georges. Historia del cine mundial. Traducción: Florentino M. Torner. Siglo XXI Editores. España. 1998.
- Sánchez Noriega, José Luis. De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación. Paidós. Barcelona. 2000.
- Santos Fontela, César. "Cine de aventuras". El cine. Enciclopedia del 7º arte. Tomo I. Buru Lan. España. 1973.
- Schickel, Richard. Cine y cultura de masas. Traducción: Jorge Piatigorsky. Paidós. Buenos Aires. 1970.
- Serrano Cueto, José Manuel. De lo fantástico a lo real. Diccionario de la ciencia en el cine. Nivola. España. 2003.
- Soberón Torchia, Edgar. Un siglo de cine. Cinememoria. México. 1995.
- Tadié, Jean-Yves. La novela de aventuras. Traducción: José Andrés Pérez Carballo. Fondo de Cultura Económica. México. 1989.
- Velleggia, Susana. Cine: Entre el espectáculo y la realidad. Claves latinoamericanas. México. 1986.
- Zavala, Lauro. Elementos del discurso cinematográfico. Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco. México. 2005.
- Zola Kronzek, Allan. Kronzek, Elizabeth. El diccionario del mago. Traducción: Inés Belaustegui y Paula Vicens. Ediciones B. Barcelona. 2004.

RECURSOS ELECTRÓNICOS

Agencias. "Científicos consiguen metamateriales que permiten la invisibilidad de los objetos". [elmundo.es](http://www.elmundo.es). 8 Noviembre 2008. [ref. de: 20 Noviembre 2008]. Disponible en Web: <http://www.elmundo.es/elmundo/2008/08/11/ciencia/1218449444.html>

Agencias. "La invisibilidad a la vista". [ELPAÍS.com](http://www.elpais.com). 8 Noviembre 2008. [ref. de: 20 Noviembre 2008]. Disponible en Web: http://www.elpais.com/articulo/sociedad/invisibilidad/vista/elpepusoc/20080811elpepusoc_1/Tes

Argüelles, Juan Domingo. "Harry Potter y el cáliz de ventas". La voz invitada. [ElUniversal.com.mx](http://www.eluniversal.com.mx). 19 Diciembre 2001. [ref. de: 6 Enero 2008]. Disponible en Web: <http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/columnas.html?var=18001>

Box Office Mojo. "Harry Potter and the sorcerer's stone". [boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com). ©1998-2008. IMDb.com [ref. de: 10 Junio 2008]. Disponible en Web: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=harrypotter.htm>

Cantizano Márquez, Blasina. "La herencia literaria de Harry Potter". [CLIJ Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil](http://www.revistas culturales.com). N° 171. Mayo 2004. [ref. de: 8 Febrero 2008]. Disponible en Web: <http://www.revistas culturales.com/articulos/33/clij-cuadernos-de-literatura-infantil-y-juvenil/49/1/la-herencia-literaria-de-harry-potter.html>

"Código ético para robots". [BBCMUNDO.com](http://www.bbc.co.uk). 7 Marzo 2007. [ref. de: 21 Noviembre 2008]. Disponible en Web: http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/science/newsid_6427000/6427827.stm

"De la novela a la gran pantalla". [El diario El Profeta](http://www.eldiarioelprofeta.com). Warner Bros. TM & © 2003. [ref. de: 13 Febrero 2008]. Disponible en Web: http://harrypotter.warnerbros.es/production_notes/1.html

[Diccionario de la Lengua Española](http://www.rae.es). Vigésima segunda edición. 2001. Real Academia Española © Todos los derechos reservados. [ref. de: 13 Enero 2008]. Disponible en Web: <http://www.rae.es/rae.html>

Fonderbider, Jorge. "La saga de Harry Potter. Un fenómeno mundial por arte de magia". [Clarín.com](http://www.clarin.com). 6 Agosto 2005. [ref. de: 10 Enero 2008]. Disponible en Web: <http://www.clarin.com/suplementos/cultura/2005/08/06/u-1027260.htm>

Galán Fajardo, Elena. "Primeras aproximaciones para una historia general del cine fantástico". [I Curso online de Literatura fantástica](http://www.alonsoquijano.org). 2003. [ref. de: 19 Febrero 2008]. Disponible en Web: <http://www.alonsoquijano.org/esferas/marco1/default.htm>

Grove, Martin A. "Harry Potter magically shatters records". [Hollywood.com](http://www.hollywood.com). 18 Noviembre 2001. [ref. de: 26 Mayo 2008]. Disponible en Web: http://www.hollywood.com/news/Box_Office_Analysis_Harry_Potter_breaks_records/1097810

"Harry Potter y la piedra filosofal. Un viaje más allá de tu imaginación". Rodaje. [Harrylatino.com](http://www.harrylatino.com). 2000-2008. [ref. de: 15 Febrero 2008]. Disponible en Web: http://www.harrylatino.com/index.php?seccion=peliculas_la-piedra-filosofal-rodaje

"Harry Potter y la piedra filosofal". [labutaca.net](http://www.labutaca.net). [Revista de cine Online](http://www.labutaca.net). Copyright © 2001 Warner Brothers. [ref. de: 10 Diciembre 2008]. Disponible en Web: <http://www.labutaca.net/films/5/harrypotter.htm>

Hernández, Ulises. "Ray Kurzweil: el heredero de Edison". [CNNExpansión](http://www.cnnexpansion.com). 29 Septiembre 2008. [ref. de: 22 Noviembre 2008]. Disponible en Web: <http://www.cnnexpansion.com/especiales/1000-de-expansion/la-creacion-del-hombre-maquina>

Jensen, Jeff. Fierman, Daniel. "Inside Harry Potter" (Page 6). [Entertainment Weekly.com](http://www.ew.com/ew/article/0,,254808_6,00.html). 14 Septiembre 2001. [ref. de: 13 Mayo 2008]. Disponible en Web: http://www.ew.com/ew/article/0,,254808_6,00.html

Los Angeles AFP. "Harry Potter bate records de taquilla". [ElUniversal.com.mx](http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/noticia.html?id_nota=31153&tabla=espectaculos). 28 Noviembre 2001. [ref. de: 26 Mayo 2008]. Disponible en Web: http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/noticia.html?id_nota=31153&tabla=espectaculos

Malpica, Karina. "Las drogas tal cual...«Chamanismos»". Texto en red s. f. [ref. de: 2 Octubre 2008]. Disponible en Web: <http://www.mind-surf.net/drogas/chamanismo.htm>

March, Elizabeth. "Harry Potter y la bonanza de la propiedad intelectual". [Revista de la OMPI. Organización Mundial de la Propiedad Intelectual](http://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2007/05/article_0005.html). Communications and Public Outreach Division. Septiembre 2007. [ref. de: 29 Junio 2008]. Disponible en Web: http://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2007/05/article_0005.html

Monteleone, Gabriela. "Harry Potter, un clásico de la posmodernidad". [Imaginario. Revista quincenal sobre literatura infantil y juvenil](http://www.imaginario.com.ar/07/4/potter.htm#notas). N° 74. 3 Abril 2002. [ref. de: 19 Abril 2008]. Disponible en Web: <http://www.imaginario.com.ar/07/4/potter.htm#notas>

Nisebe, Mariana. "Cybernostradamus". [Clarín.com](http://www.clarin.com/diario/2008/03/27/conexiones/t-01636940.htm). 27 Marzo 2008. [ref. de: 22 Noviembre 2008]. Disponible en Web: <http://www.clarin.com/diario/2008/03/27/conexiones/t-01636940.htm>

Página oficial J. K. Rowling. © 2008. [ref. de: 21 Febrero 2008]. Disponible en Web: <http://www.jkrowling.com/es>

Robert, Guy-Alfred. "Chamanismo mesoamericano y estados modificados de conciencia". [drogasmexico.org](http://www.drogasmexico.org). 1 Noviembre 2006. [ref. de: 6 Octubre 2008]. Disponible en Web: <http://www.drogasmexico.org/texto.php?aid=300>

Solana Ruiz, José Luis. "Cerebro, espíritu, conocimiento y psiquismo. Contribuciones desde la antropología compleja de Edgar Morin. 2. Actividades cogitantes y antropología psicoafectiva". Texto en red s. f. [ref. de: 24 Junio 2008]. Disponible en Web: http://www.nonopp.com/ar/filos_educ/01/cerebro_espiritu-2.htm

Soto González, Mario. "Edgar Morin. Complejidad y sujeto humano". Universidad de Valladolid. Mayo 1999. [ref. de: 1 Julio 2008]. Disponible en Web: <http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/35726842214793940722202/007322.pdf>

Special Report."The World Billionaires". [Forbes.com](http://www.forbes.com/lists/2008/10/billionaires08_The-Worlds-Billionaires_Rank_45.html). 5 Marzo 2008. [ref. de: 18 Abril 2008]. Disponible en Web: http://www.forbes.com/lists/2008/10/billionaires08_The-Worlds-Billionaires_Rank_45.html

"Tecnología para la movilidad". [tudiscovery.com](http://www.tudiscovery.com). © 2008 Discovery Communications. [ref. de: 19 Noviembre 2008]. Disponible en Web: http://www.tudiscovery.com/guia_tecnologia/tecnologia_movilidad/aeroplano/index.shtml

Tokio, (AP). "Japón y Corea en guerra robótica". 18 Junio 2008. [CNNexpansión.com](http://www.cnnexpansion.com). [ref. de: 21 Noviembre 2008]. Disponible en Web: <http://www.cnnexpansion.com/tecnologia/2008/06/18/japon-y-corea-en-guerra-robotica>

Trejo Delarbre, Raúl. "Harry Potter y el cáliz mediático". [Etcétera. Una ventana al mundo de los medios](http://www.etcetera.com.mx/pag66ne14.asp). Diciembre 2001. [ref. de: 23 Abril 2008]. Disponible en Web: <http://www.etcetera.com.mx/pag66ne14.asp>

Urrero Peña, Guzmán. "Folletín y cine de aventuras. El pulp como ideal cinematográfico". [Cuadernos de Cine y Letras](http://www.guzmanurrero.es/index.php?option=com_content&task=view&id=50&Itemid=37). 28 Diciembre 2006. © 2007. [ref. de: 15 Marzo 2008]. Disponible en Web: http://www.guzmanurrero.es/index.php?option=com_content&task=view&id=50&Itemid=37

Urrero Peña, Guzmán. "Géneros y subgéneros del cine popular. A qué llamamos cine de aventuras". Cuadernos de cine y letras. 28 Diciembre 2006. © 2007. [ref. de: 15 Marzo 2008]. Disponible en Web: http://www.guzmanurrero.es/index.php?Itemid=32&id=49&option=com_content&task=view

Urrero Peña, Guzmán. "Grandeza y miserias del cine de aventuras". Enciclopedia Universal DVD ©Micronet S.A. 1995-2005. [ref. de: 15 Marzo 2008]. Disponible en Web: <http://webs.ono.com/jonago/CINEAVENTURAS.htm>

Villaseñor Bayardo, Sergio Javier. Variaciones etnopsiquiátricas. "El nagualismo". Revista Universidad de Guadalajara. N° 30. Invierno 2003-2004. [ref. de: 24 Septiembre 2008]. Disponible en Web: <http://www.cge.udg.mx/revistaudg/rug30/babel30nagualismo.html>

Wikipedia. La enciclopedia libre. Wikipedia.org. © Wikimedia Foundation Inc. [ref. de: Enero-Diciembre 2008]. Disponible en Web: <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>