



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

“THE BOY THAT GAVE THE FIRST STEP”: EL VIAJE

DEL HÉROE EN *HARRY POTTER*

T E S I N A

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN LENGUA Y
LITERATURAS MODERNAS (LETRAS
INGLESAS)**

P R E S E N T A:

DIEGO SUÁREZ LOZANO



DIRECTORA DE TESIS:

DRA. ANA ELENA GONZÁLEZ TREVIÑO

México, D.F.

2015



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

Índice

Introducción:	1
1. El monomito en <i>Harry Potter</i>	10
a. Salida	10
b. Iniciación	17
c. Retorno	27
Conclusiones	31
Bibliografía	34

Introducción

En 1949, Pantheon Books publicó *The Hero with a Thousand Faces* del mitógrafo estadounidense Joseph Campbell. Esta obra propone la existencia de un esquema al que se adhieren, en mayor o menor grado, muchas historias, leyendas y mitos. Según Campbell, el viaje del héroe se presenta como el mito que da origen a todos los demás, es decir un monomito.¹ La estructura narrativa que Campbell propone sigue vigente. Tan es así que en la serie de novelas juveniles *Harry Potter* de J.K. Rowling se puede observar su presencia.² El monomito posibilita una lectura analítica y el análisis formal de la estructura de una historia. Este trabajo tiene como propósito notar cómo la serie *Harry Potter* sigue a grandes rasgos este monomito.

The Hero with a Thousand Faces adquirió una gran popularidad a partir de 1977, después del éxito de *Star Wars Episode IV: A New Hope*. Esto sucedió gracias a que George Lucas, el guionista y director, declaró tras el estreno de la película haberse basado en la obra de Campbell. Hoy en día, el esquema del viaje del héroe se utiliza para analizar historias que relatan las aventuras de uno o más protagonistas que se podrían considerar heroicos. Es relativamente común encontrar la frase “viaje del héroe” en reseñas y críticas de películas, libros, novelas gráficas e incluso videojuegos debido a la facilidad con la que el concepto de Campbell sirve para esquematizar una trama ya conocida y para explorar otros aspectos de la historia (personajes, tema, referencias, etc.). El esquema de Campbell se ha vuelto un punto de referencia canónico para autores, mitógrafos e incluso estudiosos del cine como Christopher

1 Campbell le da el nombre de monomito al esquema del viaje del héroe que propone en referencia a *Finnegan's Wake* de James Joyce (30), pero se hace extensivo a una multiplicidad de obras.

2 En lo sucesivo, me referiré a la serie de *Harry Potter* simplemente como *Harry Potter*.

Vogler y Blake Snyder. Este último será un complemento importante para este análisis.

Sin embargo, a pesar de haberse convertido en un modelo de estructura narrativa para muchos escritores, el monomito de Campbell tiene también detractores. Críticos como Lesley Northup y Donald J. Consentino, en la antología *Teaching Oral Traditions* de John Milles Foley, tachan al monomito de ser un esquema que generaliza y vuelve homogéneas las historias que explica (Northup 183). Alan Dundes dice del trabajo de Campbell: “like most universalists, he is content to merely assert universality rather than bother to document it. [...] If Campbell's generalizations about myth are not substantiated, why should students consider his work?” (Dundes). Dundes critica, pues, al monomito de simplemente generalizar sin demostrar; junto con las opiniones de Northup y Consentino, el monomito termina por parecer una idea o noción muy vaga que no permite un análisis profundo de las obras.

La razón por la que se decidió usar *The Hero with a Thousand Faces* es porque Campbell se enfoca en el héroe entendido como personaje activo, no pasivo, que empuja la trama hacia adelante (Snyder 10), y como motor tanto de la historia como del tema de ésta, a diferencia de los teóricos del monomito y otros mitógrafos como Christopher Vogler, quienes se enfocan más en el escritor, el tema o en la trama. Al poner el héroe como centro, el trabajo de Campbell termina proponiendo dos viajes: uno exterior y uno interior. El viaje exterior es el viaje que el héroe hace de manera física y consta de diecisiete pasos. El interior es el viaje que el héroe sufre o padece; es el desarrollo psicológico del personaje, y ahí se pueden observar tres estados típicos: huérfano, aventurero-guerrero y héroe. Los dos viajes suceden de manera simultánea, por lo que el héroe que inicia el viaje no es el mismo que el héroe que regresa del viaje; se crea una idea de maduración y cambio gracias a la coexistencia de estos dos viajes que se verán en

detalle más adelante.

Este trabajo mostrará cómo *Harry Potter* se adhiere al esquema propuesto por Campbell; incluye tanto los diecisiete pasos exteriores como los tres estados interiores del héroe. Para eso, se verá de manera más detallada la configuración del monomito, tanto interior como exterior, y los pasos y estados del héroe presentes en momentos clave de las historias. Se hará uso de una serie de tablas y esquemas que faciliten la comprensión de ciertas etapas y partes del viaje. Las últimas ocho etapas también se podrían ilustrar de esta manera pero se decidió no hacerlo para resaltar lo vinculadas que están entre sí y cómo afectan el ritmo narrativo que conduce al desenlace.

Esta aproximación formalista al trabajo presentaría dificultades si se estuviera analizando una obra con un grado de complejidad narrativa superior. Pero como se está tratando una historia cuya narrativa es sencilla, la simplicidad que ofrece el formalismo facilita el objetivo de este trabajo. Ahora, si bien se va a utilizar todo *Harry Potter* como marco general, el trabajo se concentrará en el séptimo y último libro de la serie, *The Deathly Hallows*, dado que varios pasos y etapas del monomito se encuentran en él.

Aun cuando el trabajo se enfocará en el monomito de *Harry Potter*, se usarán como referencia otras obras, literarias y de otros formatos, para ejemplificar el monomito en medios diferentes.³ Cabe aclarar que no es forzoso conocer todos los ejemplos, sino simplemente saber que presentan analogías con respecto al ejemplo central y enriquecen el enfoque adoptado. Al mismo tiempo se utilizará el libro *Save the Cat!* del guionista/escritor Blake Snyder. Éste, basado en la obra de Campbell, presenta un vocabulario que facilita el explicar y contextualizar

³ Se utilizarán *Star Wars Episode IV: A New Hope* (1977) de George Lucas, *The Witcher Saga* (1992-1997) de Andrzej Sapkowski, *His Dark Materials* (1995-2000) de Phillip Pullman y *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) de Nintendo.

los pasos del monomito para el formato de guión. El trabajo de Snyder, aunque enfocado en el medio cinematográfico, es una clara interpretación contemporánea del monomito y servirá para cotejar los pasos del esquema de Campbell.

El fenómeno literario que fue *Harry Potter* (1997-2007) empezó cuando Bloomsbury publicó *The Philosopher's Stone*, la historia de un niño de once años que descubre que es mago. La historia fue cambiando y adaptándose conforme fue pasando el tiempo, creciendo, por así decirlo, junto a los lectores. Al tiempo que los libros de la serie se publicaban, los personajes crecían y se enfrentaban tanto a situaciones cada vez más complejas como a los conflictos que surgen durante la adolescencia, lo cual generaría empatía con los lectores, quienes se identificaban con los personajes. Otra forma de decirlo es: cada libro narra un ciclo escolar completo, por lo que su aparición se vinculó con el ciclo escolar de sus lectores. Esto creó un vínculo con la realidad extratextual y contribuyó al éxito de la serie de libros.

Otro factor que influyó para la popularidad de *Harry Potter* es su personaje principal. Harry Potter, tanto en el rol de personaje principal como en el de héroe, cumple con el concepto de “save the cat” de Snyder, cuya función es generar empatía de manera automática. Parafraseando a Snyder, la audiencia, o el lector en este caso, siempre estará del lado del personaje que “salva al gato” de un peligro inminente, especialmente si, al hacer esto, el personaje corre peligro. Como el escritor/guionista busca que la audiencia/el lector tenga empatía con el personaje principal, Snyder postula que el héroe debe de “salvar al gato”; es decir, realizar una buena acción delante del público/lector (Snyder 10). El personaje que “salva al gato” posee cinco cualidades que se pueden presentar en el primer contacto que el lector/la audiencia tiene con el protagonista, y debe de cumplir con, mínimo, una de éstas:

(1) estar en desventaja

(2) ser gracioso

(3) sufrir

(4) ser el mejor en algo

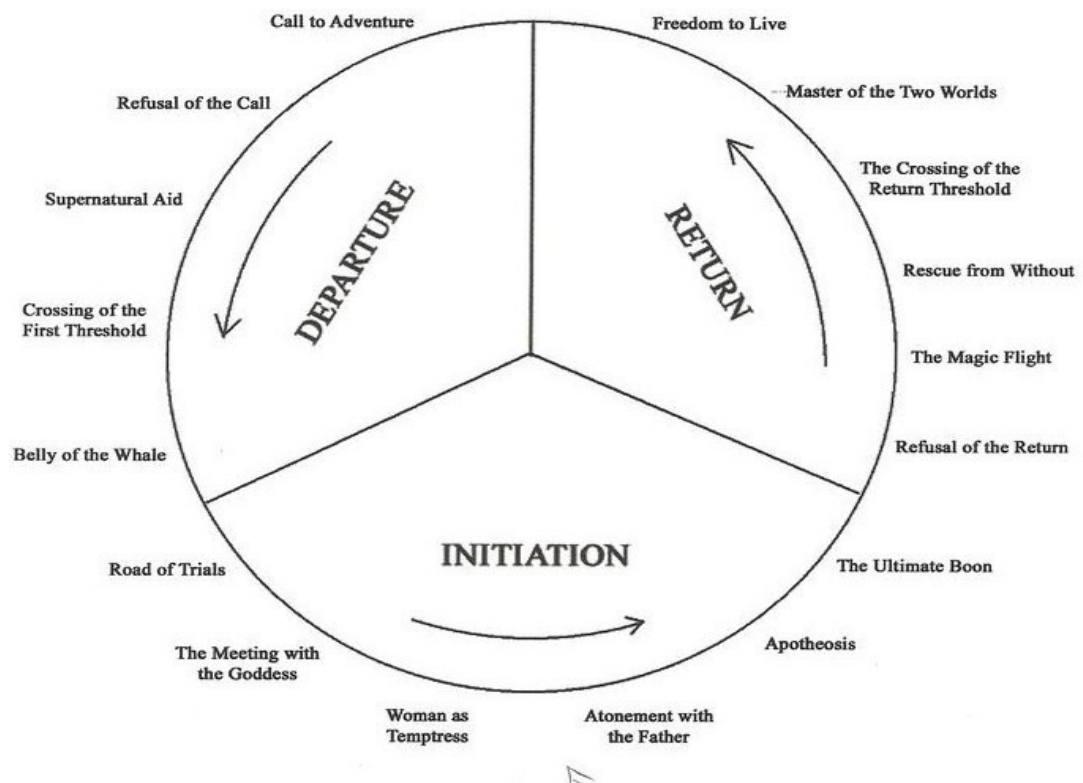
(5) ser noble. (Snyder 47)

Se verá ahora lo primero que se narra/presenta de Harry Potter, y mostraremos qué cualidades de “salvar al gato” tiene. Harry es dejado en casa de sus tíos ya que es un huérfano (1 y 3). Diez años después, es un joven de corazón afable que vive debajo de las escaleras y es maltratado/ignorado por sus tíos (1, 3 y 5) (Rowling, *The Philosopher's Stone* 12, 23). Desde los primeros dos capítulos, la historia presenta un protagonista empático y al que decidimos acompañar en su viaje. Como se mencionó antes, los criterios de Snyder no sólo se aplican a la literatura, sino a cualquier historia. Por ejemplo, tomemos a Luke Skywalker en *Star Wars Episode IV: A New Hope*: es un huérfano que vive con sus tíos en Tatooine como un “granjero de agua” para luego descubrir que es un Jedi, es decir, un caballero místico del espacio, y el hijo de uno de los más grandes Jedís que existieron, Anakin Skywalker (1, 3, 5). O a Bruno Díaz/Batman de DC Comics: también es un huérfano que se entrena hasta la cúspide física y mental para combatir el crimen (1, 4, 5) (Langley 14). Incluso podemos citar personajes de los videojuegos para ejemplificar esto, como uno de los personajes más famosos del medio, Mario: un humilde plomero italiano que debe rescatar a la princesa Peach de las garras del villano Bowser (4 y 5). Entonces se puede ver que el “save the cat” se puede aplicar y ver presente en muchos medios, porque la empatía del lector/jugador/audiencia hacia el personaje principal es

de suma importancia para contar una historia, y en este ámbito *Harry Potter* logra que queramos el bien y ayudar al pequeño Harry.

El monomito

El esquema del monomito es el siguiente: en un círculo se encuentran distribuidos diecisiete puntos o pasos acomodados en las etapas de “salida”, “iniciación” y “retorno” (Campbell 36-37). Para ayudar a visualizar la división del monomito en tres etapas y la posición de los diecisiete pasos, se mostrará un esquema:⁴



Como se puede observar, el monomito es representado como un círculo que “gira” contra las manecillas del reloj. Esto genera el sentimiento de que la aventura que el héroe empezará es una

⁴ Url: <https://laceyschoolscomingofage.wikispaces.com/Heroic+Monomyth>. Por dificultades con el programa de escritura, y my propia inhabilidad, no pude traducir el esquema. Por lo tanto, decidí conservarlo en inglés.

carrera contra el tiempo. El movimiento antihorario llega a crear tensión en el lector y dar la sensación de que el héroe se enfrenta a un obstáculo que no puede ser superado por cualquier mortal (Campbell 36).

Las tres etapas del viaje, “salida”, “iniciación” y “retorno”, se encuentran separadas entre sí por tres puntos de transición, no presentes en el esquema mostrado, que en este trabajo se llamarán umbrales: a) la salida del mundo ordinario, b) la muerte y resurrección y c) el umbral de retorno. De éstos, sólo el primero y el tercero se encuentran presentes tanto en el viaje exterior como en el interior. El segundo es un punto de introspección del héroe, en donde el personaje se enfrenta a las consecuencias de sus actos y decisiones.⁵ Cada umbral marca el cambio entre los tres estados interiores del héroe del viaje, pero sólo se suscita en relación con el viaje exterior. Se ve entonces que el viaje exterior pone al héroe en situaciones y complicaciones que generarán los cambios de conducta que éste sufrirá durante el viaje interior. La relación entre los viajes exterior e interior es muy estrecha, al grado de que uno no puede suceder sin el otro. Parafraseando a Campbell, el héroe no puede continuar su viaje si no cambia, pero no puede cambiar si no sigue su viaje (29). Ahora se presentarán los diecisiete pasos del viaje exterior en orden:

Etapa del viaje	Pasos que se encuentran en la etapa
Salida	1) El llamado a la aventura 2) El rechazo al llamado 3) La ayuda sobrenatural 4) El cruce del primer umbral 5) El estómago de la ballena
Iniciación	6) Las distintas pruebas 7) El encuentro con la diosa 8) La mujer como tentadora

⁵ Este Segundo Umbral también recibe el nombre de “la noche oscura del alma” (Snyder 68).

	<ul style="list-style-type: none"> 9) El enfrentamiento con el padre 10) La apoteosis 11) El don final
Retorno	<ul style="list-style-type: none"> 12) La negativa a regresar 13) El vuelo mágico 14) El rescate del exterior 15) El cruce del umbral de regreso 16) El maestro de dos mundos 17) La libertad para vivir

Cabe recordar que el sentido levógiro del monomito no se refiere al orden de los pasos, sino a la sensación del viaje, a la idea que debe generar en el lector/espectador. Hay que aclarar que, contrario a lo que postulan críticos como Vogler (15), no toda historia, literaria o filmica, tiene que seguir necesariamente todos los pasos establecidos por Campbell, ni el orden propuesto. En muchos casos, solamente figuran algunos de éstos, dependiendo de la intención del autor.

Campbell sintetiza el monomito de la siguiente manera: “A hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder: fabulous forces are there encountered and a decisive victory is won: the hero comes back from this mysterious adventure with the power to bestow boons on his fellow man” (Campbell 23). Comparemos esto con la trama general de *Harry Potter*: el héroe sale de su mundo ordinario, entra a un mundo fantástico, cumple el cometido que le estaba destinado y regresa a su hogar, ya sea en el mundo ordinario o en el fantástico. Como *Harry Potter* es una serie compuesta de siete libros, se pueden distinguir dos niveles de lectura para el monomito en ésta: un monomito por cada libro y el monomito de toda la serie; este último se va construyendo con cada libro en una pirámide ascendente hasta culminar en el último libro, *The Deathly Hallows*. Esta imagen de una pirámide se construye de la siguiente manera: el primer libro, *The Philosopher's Stone*, presenta

el conflicto central de toda la serie, el conflicto Voldemort-Harry. Los siguientes libros, incluyendo *The Deathly Hallows*, desarrollan este conflicto principal mientras presentan, desarrollan y concluyen conflictos menores (subtramas) que funcionan y se construyen alrededor del conflicto principal. Por lo tanto, el primero y el último libros de *Harry Potter* son, se podría decir, los más importantes para el monomito de toda la serie ya que marcan el inicio y el fin del conflicto principal.

1. El monomito en *Harry Potter*

Aunque cada tomo de *Harry Potter* contiene un viaje del héroe individual, se presentan dos casos en la distribución de los diecisiete pasos o etapas a lo largo de la serie: a) una etapa del viaje esta compuesta por varios libros de la serie y b) en un solo libro se pueden encontrar dos o más etapas. Dado esto, el último libro va a tener más menciones y más ejemplos, en especial cuando se llegue a las etapas de “iniciación” y “retorno”.

a. Salida

Es la etapa que designa la primera parte del monomito. En su mundo ordinario, el héroe recibe un llamado a iniciar un viaje. Ya sea por casualidad, porque un suceso despierta su interés o porque un agente exterior del mundo fantástico lo invita a cumplir una profecía, este llamado hará que el héroe cruce el umbral hacia el mundo fantástico. Snyder llama a esta parte “el primer acto” y postula que en éste se debe presentar no sólo al héroe, sino el tema, el género y el tono; se debe también hacer referencia a la fuerza antagónica y plantear el conflicto principal de la historia (69).

En la “salida”, el héroe se encuentra en un estado vulnerable, huérfano; perdido, sin rumbo, buscando una identidad propia, atrapado en un mundo notoriamente rutinario que se le vuelve hostil y, en la mayoría de los casos, con un deseo ferviente de conocer algo “más allá” (Campbell 291). También, durante esta etapa, el héroe buscará la manera más sencilla de solucionar, o evitar, el problema principal de la trama, ya que no está consciente de todo lo que involucra el viaje. Harry Potter se encuentra viviendo con unos tíos que lo maltratan y lo tienen relegado: vive en la alacena debajo de las escaleras, pero descubre que es mago y su vida

cambia de manera radical (*The Philosopher's Stone*).

El llamado a la aventura

Esto es lo que el propio Campbell dice acerca del llamado: “The adventure may begin as a mere blunder. Or still again, one may be casually strolling when a passing phenomenon catches the wandering eye and lures one away from the frequented paths of man” (Campbell 46).

El llamado significa la ruptura completa y total con la cotidianidad del héroe, lo que llevará al personaje a dar el paso decisivo para empezar su aventura, cruzar el primer umbral (Snyder, 80). Si el mundo ordinario se preservara, si las creencias del héroe no fueran demolidas, entonces no podría existir la transición del mundo común al mundo fantástico. Dicha ruptura puede suceder de dos maneras: un accidente o un descubrimiento. En el primer caso, el héroe-huérfano se encuentra en su rutina cotidiana y sufre un accidente o se topa con algo fuera de lo común; por ejemplo, ve un conejo blanco, sufre una alucinación, de repente se encuentra en posesión de un anillo sumamente codiciado e importante, se topa con un antiguo caballero de una orden extinta, etc. Es un llamado que proviene de un agente exterior que rompe la rutina del héroe y está fuera de su control. El segundo caso, el del descubrimiento, está sujeto a la curiosidad del héroe y forma parte de su rol activo dentro de la historia. Algunos ejemplos pueden ser que el héroe entra a un armario que resulta ser un portal a otro mundo, compra unos androides con un mensaje sumamente importante, o se encuentra con un objeto antiguo que lo llevará al mundo fantástico. La diferencia entre el llamado tipo accidente y el llamado tipo descubrimiento es que el accidente le sucede al héroe, mientras que el descubrimiento es causado por el héroe.

Para Snyder, este paso está compuesto realmente por tres momentos o *beats*: *opening image* (imagen inicial,) *theme statement* (enunciación del tema) y *set-up* (planteamiento). Estos momentos se encuentran dentro del llamado y sirven como la exposición más obvia del personaje, el tema y la trama (72).

En *Harry Potter* le llega al “niño que vivió” una carta de Hogwarts, escuela de magia y hechicería. Una simple carta es lo que hace que se revele lo especial que es Harry, en particular a su tío Vernon y su tía Petunia, quienes empiezan a tener miedo. El llamado es de tipo accidente (*The Philosopher's Stone*). Se mostrará un esquema desglosando el llamado de Harry en toda la serie y en el último libro, *The Deathly Hallows*, en los tres *beats* de Snyder:

	Imagen inicial	Enunciación del tema	Planteamiento
<i>Harry Potter</i>	Un niño huérfano es entregado a sus tíos (<i>muggles</i>). ⁶	Voldemort quiere regresar y sus seguidores van a perseguir a Harry.	Harry es maltratado por su tíos Vernon y Petunia. Sin embargo, el niño se da cuenta de lo que puede hacer y le suceden cosas extraordinarias (por ejemplo: las cartas misteriosas que le llegan inesperadamente).
<i>Deathly Hallows</i>	Harry se despide de sus tíos de forma definitiva.	Harry tiene que cazar los <i>horrorcrux</i> y destruir a Voldemort. ⁷	Antiguos amigos y profesores de Harry llegan a ayudarlo a escapar de la casa de sus tíos al hacerse pasar por él, volviéndose señuelos para Voldemort.

Esta tabla permite demostrar que tanto en la historia de *Harry Potter* como en uno de los libros que la componen, se encuentran estos pasos.

⁶ Este término designa a todos los seres humanos que no son magos.

⁷ Los *horrorcrux* son objetos en donde Voldemort escondió pedazos de su alma para buscar la inmortalidad.

El rechazo al llamado

El héroe, por decisión propia o bien forzado por un tercero, no acepta el llamado a la aventura. Ya sea porque lo envían a un lugar lejano, porque le quitan el objeto fantástico que encontró o simplemente por miedo, el héroe queda despojado de algo. Entonces, la aventura corre el riesgo de convertirse en lo contrario de lo que debería ser: en una situación sedentaria que le quita al héroe la cualidad de personaje activo (Campbell 50). En este paso del viaje, el héroe se encuentra en un nadir; no sólo éste se encuentra preso en el mundo ordinario, sino que ya ha tenido contacto con la libertad que representa el mundo fantástico, lo que incrementa y consolida su estado de héroe-huérfano.

En *Harry Potter*, el tío Vernon quema y rompe las cartas de Hogwarts que llegan para Harry. Esto causa eventos inverosímiles, como unas cartas que caen a granel por la chimenea o unas lechuzas que esperan afuera de la casa y a todo lo largo de la calle. Completamente desesperado, el tío Vernon lleva a su familia y a Harry a un pequeño islote, aislado del mundo (Rowling, *The Philosopher's Stone* 43).

El paso del rechazo se caracteriza por la idea de soledad, similar al estado de orfandad del héroe. También este paso dará pie a que el héroe cambie a su estado más irresponsable y temperamental, el del héroe-aventurero/guerrero.

La ayuda sobrenatural

Este paso representa una revelación para el héroe que lo impulsará a escapar de la etapa anterior. Dicha revelación viene de un tercero, que puede incluso ser el antagonista, y funciona como un empuje para que el héroe cruce el primer umbral (Campbell 51). Este paso también

sirve como la primera oportunidad para presentar la profecía (si es que existe) al lector y/o al héroe⁸. Campbell postula que esta ayuda puede estar encarnada en la forma de un(a) anciano(a) o viejo(a) venerable que equipa al héroe para la aventura. También Campbell declara que el viaje, el monomito, está respaldado por una promesa de encontrar un paraíso y la salvación:

For those who have not refused the call, the first encounter of the hero journey is with a protective figure (often a little old crone or old man) who provides the adventurer with amulets against the dragon forces he is about to pass. What such a figure represents is the benign, protecting power of destiny. The fantasy is a reassurance—promise that the peace of Paradise [...] is not to be lost [...] (Campbell 63)

Sin embargo, la ayuda sobrenatural puede no venir de una figura aliada, sino de un miembro de la fuerza antagónica y puede proceder del mundo fantástico o el mundo ordinario. En el primer caso se pone énfasis en el aspecto sobrenatural de este paso, aportado por un personaje que apoya a la fuerza protagonista, y ayuda a que el héroe tenga una revelación que lo impulse a actuar. El segundo tipo es más discreto y puede darse a pesar de las circunstancias. Un personaje antagónico trata de mantener al héroe en el mundo ordinario, pero éste se sobrepone y continúa su aventura.

Como en casos anteriores, se presentará un esquema que explica la ayuda sobrenatural en dos historias, mencionando de qué tipo es, de dónde proviene y si es amiga o aliada de la fuerza antagónica. Si bien se podría utilizar *The Deathly Hallows* de nueva cuenta, se decidió en contra de esto ya que se prefiere mostrar la influencia, y presencia (intencional o no), del monomito en otras historias contemporáneas. Las obras que se verán son *Harry Potter* y *The Witcher Saga*,

⁸ Como se verá en *Harry Potter*, la profecía puede aparecer en la segunda etapa del viaje. En historias como *His Dark Materials* de Philip Pullman los personajes nunca se enteran de la profecía que los une, pero el lector sí.

una serie de fantasía del escritor polaco Andrzej Spakowski:

	Ayuda sobrenatural	Tipo de la ayuda
<i>Harry Potter</i>	Rubeus Hagrid, semi-gigante bonachón, quien lleva a Harry al callejón Diagon.	Proveniente del mundo fantástico. Es un amigo de la fuerza protagónica.
<i>The Witcher Saga</i>	Geralt de Rivia, el personaje principal, es asaltado por Cirilla, la otra protagonista, quien está unida a él por una profecía que señala el cambio de época.	Proveniente del mundo común. Es una amiga de la fuerza protagónica.

En cuanto a la profecía, en *Harry Potter* se revela parcialmente en el prólogo de *The Philosopher's Stone*, cuando Dumbledore, director de Hogwarts, revela que Harry es quien sobrevivió a Voldemort, “El Señor Oscuro”. En *The Witcher Saga*, Geralt sabe de la profecía que lo une a Cirilla, pero no cree en ella. El catalizador de Snyder se encuentra presente en *Harry Potter* y *The Witcher Saga*, ya sea como una destrucción real del mundo ordinario, esto entendido como un rompimiento a la pasividad del mundo que el héroe conoce (*Harry Potter*) o como un momento de suma importancia para algún personaje (*The Witcher Saga*).

El cruce del primer umbral y el estómago de la ballena⁹

El primer umbral es el instante que sirve como transición entre las etapas de “salida” e “iniciación”. Es cuando el héroe entra propiamente al mundo fantástico. Sin embargo, el paso que le sigue, el estómago de la ballena, está vinculado con el cruce del primer umbral de manera que ambos suceden simultáneamente. Se decidió poner ambas partes juntas por esta relación tan

⁹ El estómago de la ballena es una metáfora de cambio y metamorfosis. Su versión más conocida es la historia de Jonás en el Viejo Testamento (Mateo 12:40).

íntima que comparten.

El umbral es el paso entre mundos mientras que el estómago de la ballena es la metamorfosis del héroe-huérfano en el héroe-explorador-guerrero. La idea que impulsa este paso es el deseo de cambio, de dejar atrás el mundo común (de manera física, emocional y psicológica) cuando por fin recuerda su verdadera identidad:

The disappearance corresponds to the passing of a worshipper into a temple—where he is to be quickened by the recollection of who and what he is, namely dust and ashes unless immortal. The temple interior, the belly of the whale, and the heavenly land beyond, above, and below the confines of the world, are one and the same. (Campbell 84)

El estómago de la ballena, la idea de salir de éste (el último vestigio del mundo común) hacia un mundo diferente, marca el inicio de una serie de transformaciones que el héroe irá sufriendo a lo largo del viaje. El propio Campbell marca la diferencia entre el estómago de la ballena y el umbral cuando define al primero como un proceso interior del héroe, como la primera prueba que confirmará su voluntad de cambiar a través de un renacimiento, mientras que el segundo es la transición física hacia el mundo fantástico.

Ahora se mostrará la tabla ilustrando el primer umbral y el estómago de la ballena en *Harry Potter* y una trilogía inspirada en *Paradise Lost* de John Milton que empezó en 1996, *His Dark Materials* de Phillip Pullman:

	Primer umbral	Estómago de la ballena
Harry Potter	Cuando Harry cruza el portal del andén 9 3/4.	Los primeros momentos de Harry en el mundo mágico que aún es desconocido e inhóspito
His Dark Materials	Lyra Belaqua cruza el portal hacia otro mundo que su padre abre tras matar al amigo de Lyra, Roger. Will Parry cruza voluntariamente una ventana a otro mundo en un parque para descansar mientras busca a su padre.	Toda la secuencia en el laboratorio, dirigido por su madre, donde separaban a niños de sus <i>daemons</i> . ¹⁰ El tomar la decisión de habitar en ese nuevo mundo para proteger a su madre y empezar a buscar a su padre.

Blake Snyder les da al estómago de la ballena y el cruce del primer umbral el nombre de *Debate* (Debate) y *Break into Two* (“Ruptura en dos”/ La entrada al segundo acto), respectivamente. El héroe duda si cruzar y adentrarse en el mundo fantástico o no, pero cuando toma la decisión, empieza a cambiar. Se ve, pues, que el cruce del primer umbral es la decisión de cruzar, el primer paso. El estómago de la ballena es la duda de si debe seguir y el miedo ante lo desconocido (Snyder 80).

b. Iniciación

También llamado “el segundo acto” por Snyder, esta etapa del monomito tiene tres características, dos de contenido y una formal: la presencia y amenaza cada vez mayor de la fuerza antagónica, el enfrentamiento del héroe consigo mismo en el segundo umbral y en cuanto

¹⁰ En la obra de Pullman, los *daemons* existen únicamente en el mundo fantástico de Lyra y son las representaciones físicas del alma de las personas; aparecen como animales y son del sexo opuesto al del ser humano al que pertenecen. Al inicio, cuando la persona es un infante, los *daemons* pueden cambiar de forma, pero cuando los niños empiezan a ser adolescentes para luego ser adultos, su personalidad, reflejada en su *daemon*, se consolida en un animal. Se decidió conservar la grafía original para que no se confunda con “demonio”.

a la forma, su gran extensión, es decir, es la sección más extensa de la trama. En cine se le conoce como la etapa propicia y preferida por editores para incluirse en los cortos, ya que es donde más acción sucede y donde más peligros abundan. También es llamada/conocida como la etapa “trailer friendly” (Snyder, 70).

El héroe deja de ser un personaje con anhelos de un mundo fantástico y se convierte en alguien que emprende acciones, con la creencia de que es el dueño de su propio destino. Sin embargo, el héroe-aventurero-guerrero aún va a aprender y a crecer, ya que va a cometer errores y a tomar decisiones de manera impulsiva. Cuando deja atrás su papel de huérfano, el héroe termina con la opción de irse por dos caminos: se vuelve confiado de sus habilidades y se puede creer intocable, volviéndose un aventurero atrevido, o puede alejar a los personajes que le quieren ayudar para no causarles daño, pues la figura del guerrero está asociada con la soledad y la violencia de la guerra. Ambos caminos lo llevarán a tomar decisiones que le complicarán el viaje y lo llevarán a enfrentarse a sí mismo (Campbell 309). En esta etapa del viaje se presentan todos los personajes secundarios y es cuando la mayoría de las acciones que emprende el personaje están basadas en su conducta de aventurero-guerrero, lo que significa que muchas decisiones le causarán más problemas que soluciones. Esto propiciará el desarrollo o evolución del personaje.

Las distintas pruebas

En estas situaciones, que duran todo el segundo acto e incorporan otros pasos del viaje, el héroe empieza a conocer el mundo fantástico. Se topará con rivales y aliados que, a la larga, provocarán una modificación en su conducta e irán preparando el camino para la batalla final

contra el antagonista. Campbell sostiene que en esta etapa el héroe vivirá victorias y derrotas en estos encuentros con la fuerza antagónica, mismos que moldearán su papel de aventurero-guerrero para confrontar las consecuencias de sus decisiones y, subsecuentemente, al villano. También, este paso le mostrará al héroe el alcance y la magnitud de la fuerza antagónica (Campbell 89). Las distintas pruebas se caracterizan porque en ellas el héroe descubre aspectos tanto del mundo fantástico como del destino que le espera. Es el paso que tiene más extensión, ya que abarca una cantidad variable de pruebas hasta llegar al segundo umbral. Es la parte en donde la historia puede relajarse en cuanto a la trama principal, presentar subtramas, otros conflictos menos importantes, situaciones cómicas o trágicas que empiezan a cambiar al personaje, y es por eso que las distintas pruebas se conocen como *Fun and Games* para Blake Snyder.

Aquí sucede lo que Blake Snyder llama la falsa derrota y la falsa victoria. Estas experiencias son el preámbulo al segundo umbral, el punto donde el héroe se enfrenta a sí mismo. La falsa derrota es, como su nombre lo indica, cuando parece que la posibilidad de la victoria contra la fuerza antagónica es cada vez menor para el héroe, mientras que la falsa victoria es cuando el héroe “gana” un enfrentamiento contra la fuerza antagónica, pero pierde algo que el villano buscaba o se muere alguien de suma importancia para el héroe (Campbell 90; Snyder 92).

Los términos “victorias” y “derrotas” son problemáticos. Uno podría pensar que en las distintas pruebas hay momentos en donde el héroe gana o pierde algo, y en ciertas historias esto es cierto. Sin embargo, en historias más contemporáneas, como *Harry Potter*, éste no es el caso. Como se mencionó al inicio de este paso, las distintas pruebas cambian al personaje. Esto quiere

decir que las distintas pruebas, el *Fun and Games*, también son momentos y situaciones que cambian tanto el mundo fantástico como la percepción de éste. Algunos de estos cambios pueden favorecer a la fuerza protagónica, mientras que otros favorecen a la fuerza antagónica; y a su vez, estas falsas derrotas y victorias, se pueden entender como el punto donde las creencias del héroe se derrumban de manera estrepitosa. Por consiguiente, aunque este trabajo va a utilizar las palabras “victoria”, “derrota”, “logros” y “fracasos”, dado que éstas son las palabras genéricas utilizadas por Campbell y Snyder, hay que hacer patente que estas palabras hacen referencia a todo lo que cambia al mundo fantástico y la percepción de éste.

La siguiente tabla tendría que ejemplificar la variedad de pruebas que se encuentran en *Harry Potter* y, como otra interpretación de estas pruebas, una historia en otro medio, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* para el Nintendo 64. Sin embargo, dada la extensión de este paso, particularmente en *Harry Potter*, se va a presentar una lista por cada historia. Se mostrarán las fallas y los logros de las pruebas que el héroe logra a través de la etapa de iniciación para concluir con la falsa derrota de cada historia; esto quiere decir que todo lo que se deriva de la falsa derrota, entiéndase el segundo umbral y lo que le sigue, no se verá en estas listas ya que no es parte de las distintas pruebas. También cabe aclarar que en *Harry Potter* cada libro, incluido *Deathly Hallows*, contiene tanto un logro (cambios a favor de la fuerza protagónica) como un fracaso (cambios a favor de la fuerza antagónica). Sin embargo, la falsa derrota, es decir el cambio más grande en el mundo fantástico así como la percepción de éste por parte del héroe, se encuentra ejemplificado mejor que nunca en el séptimo y último libro. En el caso de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, por ser un medio en donde el jugador tiene una participación más activa en el desarrollo de la historia, las distintas pruebas se presentan

como niveles o retos para el jugador y el personaje que controla.¹¹

Harry Potter

Logros/ Cambios en favor de la fuerza protagónica en cada libro de la serie:

1. El primer encuentro con Voldemort. La derrota del profesor traidor, Quirell, quien servía como un contenedor para la forma homúncula de Voldemort.
2. Derrotar al basilisco dentro de la Cámara de los secretos y destruir el diario embrujado de Tom Riddle, quien después se convirtió en Voldemort.
3. Descubrir que Sirius Black no sólo no es quien traicionó a sus padres, sino que además es su padrino.
4. Ganar el Torneo de los Tres Magos, escapar de Voldemort, detener al mortífago¹² Barty Crouch Junior, quien estaba haciéndose pasar por Mad-Eye Moody, y salvar al verdadero Mad-Eye.
5. Crear el ejército de Dumbledore, que se une con la Orden del Fénix para detener a Voldemort y los mortífagos.
6. Descubrir la existencia de los *horrocrux*. Harry y compañía empiezan a cazarlos y destruirlos.
7. Descubrir la existencia de las Reliquias de la Muerte (objetos creados por ésta cuyo poseedor podría convertirse en el amo de la muerte; son una varita de saúco, una capa de invisibilidad y una piedra de la resurrección). Destruir varios *horrocruxes*.

Fracasos/ Cambios a favor de la fuerza antagónica:

1. Descubrir que Voldemort no está muerto y la conexión dolorosa entre Harry y él. Darse cuenta de que aún hay mortífagos sueltos, y que van a cazar a Harry.
2. Descubrir que los Malfoy, una familia importante en el mundo mágico, son mortífagos.
3. El verdadero traidor de la familia Potter, Peter Pettigrew, escapa. El público sigue creyendo que Sirius Black es el traidor, no Peter.
4. Voldemort revive gracias a la sangre de Harry. Sucede el primer contacto consciente que Harry tiene con la muerte cuando Voldemort asesina a Cedric Diggory.
5. El asesinato de Sirius Black a manos de su prima, Bellatrix Lestrange. Voldemort libera a su ejército de mortífagos de la prisión de máxima seguridad, Azkaban.
6. La muerte del mentor de Harry, Dumbledore, a manos del “traidor” Severus Snape. Voldemort es nombrado el nuevo Primer Ministro de Magia.
7. Se desata la guerra contra Voldemort, cuya batalla principal es en el Colegio de Magia y Hechicería, Hogwarts. Voldemort, quien también está buscando las Reliquias de la Muerte, encuentra y toma posesión de una de ellas, la varita de saúco.

Falsa Derrota:

Harry descubre que él mismo es un *horrocrux* y cree que para derrotar a Voldemort debe morir.

¹¹ El jugador tiene control sobre el personaje. El completar los niveles y el desarrollar la historia están sujetos a la habilidad para controlar al personaje y sortear obstáculos. Esta relación cuasi simbiótica entre jugador y juego se conoce como *gameplay* o jugabilidad. (Lindley)

¹² Sirvientes y lacayos de Voldemort. “Mortífago” significa “quien come muerte”.

Y, ahora, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*:

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Logros/cambios a favor de la fuerza protagónica:

1. Conquistar el primer calabozo cuando el personaje principal, Link, es un niño. Derrotar y eliminar al jefe de dicho calabozo.
2. Entrar al castillo de Zelda y hablar con la princesa, quien le da a Link y al jugador su objetivo principal: detener a Ganondorf.
3. Conquistar los otros dos calabozos restantes y eliminar a los jefes correspondientes.
4. Entrar al templo del tiempo y convertir a Link en adulto. Descubrir que hay que salvar a siete sabios con los que Link ya se ha topado. Descubrir que Link y Zelda son los portadores de un tercio del *deus-ex machina* de todo *Legend of Zelda: La trifuerza*.¹³
5. Encontrar los templos correspondientes a cada sabio, conquistarlos y derrotar a los jefes.
6. Hacer que cada sabio aprenda y acepte su posición.
7. Alcanzar las metas opcionales y encontrar los objetos que ayudan al personaje. Cada enemigo derrotado por Link y el jugador.

Fracasos:

1. Encontrar al antagonista, Ganondorf, en el palacio de Zelda y no poder hacer nada contra él.
2. Enfrentar a enemigos cada vez más poderosos.
3. La corrupción de la tierra de Hyrule por el poder de Ganondorf.
4. Cuando Link es adulto, la corrupción del castillo de Zelda, dejando a Link y al jugador sin alguien que les dé objetivos.
5. Cada derrota, fracaso y “muerte” de Link durante el juego.

Falsa victoria:

Encontrar a cada sabio y tener todo listo para entrar al último calabozo/templo, el castillo de Ganondorf. Sin embargo, ver cómo Zelda es secuestrada por Ganondorf, rompiendo el poder de los sabios.

Algo interesante es que, conforme transcurre la historia, conforme el viaje del héroe avanza, los cambios que ayudan a la fuerza antagónica, los fracasos y las derrotas, son más contundentes

¹³ Un poder representado en tres triángulos que fueron creados por las diosas del mundo de *The Legend of Zelda*, Din, Faroe y Naryu. Los tres personajes importantes, Link, Zelda y Ganondorf, poseen un pedazo de esta trifuerza en su interior. Cada diosa representa una cualidad que los dos protagonistas (Link y Zelda) y el antagonista (Ganondorf) tienen: Din es poder (Ganondorf), Naryu es sabiduría (Zelda) y Faroe es coraje (Link).

que los cambios a favor de la fuerza protagónica. Esto convierte a la fuerza antagónica en una gran amenaza que se acecha más y más cerca al héroe, quitándole opciones a su favor. A su vez, produce en el lector/audiencia/jugador suspenso en relación al bienestar, físico y emocional, de la fuerza protagónica.

El encuentro con la diosa y la mujer como tentadora

Estos pasos no se encuentran en *Harry Potter*. Sin embargo, hay que explicarlos de igual manera para saber por qué. Campbell describe el encuentro con la diosa de la siguiente manera:

The ultimate adventure, when all the barriers and ogres have been overcome, is commonly represented as a mystical marriage of the triumphant hero-soul with the Queen Goddess of the World. This is the crisis at the nadir, the zenith, or at the uttermost edge of the earth, at the central point of the cosmos, in the tabernacle of the temple, or within the darkness of the deepest chamber of the heart. (Campbell 105)

Se puede ver que la diosa con la que se topa el héroe es la personificación de lo sublime, algo tan bello y espantoso que rebasa al héroe por completo. A su vez, la figura de la mujer como diosa es presentada como un despertar sexual. En *Harry Potter*, el despertar sexual no es crucial para el conflicto principal y, por lo tanto, no es tratado; y si es tratado, es de manera superficial.

Por su parte, la mujer como tentadora es la misma mujer-diosa que se vuelve una tentación para el héroe (Campbell 111). Como no existe una mujer-diosa, no existe una mujer-tentadora en *Harry Potter*. Esto no quiere decir que no haya tentación, ya que sí la hay, pero se vincula a otras preocupaciones que se verán en el segundo umbral.

A continuación se van a presentar los tres pasos que conforman el segundo umbral: la

figura del padre, la apoteosis y el don final. Esto significa que se va a usar el último libro de *Harry Potter* exclusivamente.

La confrontación con el padre

Cuando se habla de la figura del padre, no se habla de una relación consanguínea, sino de algo con un sentido más simbólico. Así, el padre del héroe es quien lo hace convertirse en tal, la autoridad contra la que se rebela. El padre del héroe puede incluso estar encarnado en el villano, ya que sin éste, no podría existir un héroe.

El inicio del segundo umbral, la confrontación con el padre, es también cuando el héroe se enfrenta a las consecuencias de sus decisiones. Campbell propone que este paso es cuando el héroe-aventurero-guerrero se topa con un obstáculo que no va a poder sortear en su estado actual, y esto lo llevará a un punto de desolación del que no ve una salida posible. Este paso está muy entrelazado con el de la falsa derrota y en muchos casos es posible que esta última suceda al mismo tiempo que el enfrentamiento con la figura paterna. Sin embargo, cuando ocurre la falsa derrota el héroe no ve solución, mientras que cuando se enfrenta al padre el héroe toma una decisión consciente. En el caso de Harry, aquel que en última instancia lo hizo ser quien es fue Voldemort. Se podría decir que Dumbledore y Sirius también tienen la función de padre. Sin embargo, ninguno de los dos convirtieron a Harry en el enemigo mortal de Voldemort o en *horrorcrux*. Dumbledore cumple más bien con la función del mentor, quien guía y prepara a Harry para su enfrentamiento contra Quien-no-debe-ser-nombrado. Sirius, por su parte, sí tiene una función que entra en la categoría de familia, pero, igual que Dumbledore, no prepara a Harry, no lo hace ser quien es; Sirius Black, como padrino y último vestigio de la familia Potter,

se vuelve una esperanza para el joven mago, quien desea vivir en el mundo mágico, lejos de la familia Dudley. Ambos personajes, aunque forman parte de la “familia” que Harry va construyendo a lo largo de los libros, no son quienes convirtieron a Harry tanto en el enemigo principal y la única persona que puede derrotar de manera permanente al Señor Oscuro. Por lo consiguiente, el padre de Harry sigue siendo Voldemort.

Este paso se da cuando Harry escucha la amenaza de Voldemort, quien lo reta a combatir a muerte en el bosque oscuro; de lo contrario, toda persona que Harry estima, quiere y ama morirá. Entonces, a pesar de las protestas de Hermione y Ron, Harry decide ir con Voldemort y dejar que éste lo mate (Rowling, *The Deathly Hallows* 670-700). Aquí se puede ver a Harry sin esperanza alguna, creyendo que para salvar a sus seres queridos tiene que entregar su vida al Señor Oscuro, ya que así no quedaría otro *horrorcrux* del cual preocuparse.

La apoteosis

La apoteosis es el momento con más impacto emocional en toda historia, el momento en el que el lector está al filo del asiento. Es el clímax de la historia, el cénit de ésta, cuando se cumple la promesa del viaje que se planteó desde la etapa de “salida”. Campbell sostiene que el héroe muere, de manera literal o no, y renace en un ser que ahora sí es capaz de derrotar al antagonista. La muerte del héroe puede ser metafórica, representada en un momento de desesperación y soledad que lo obliga a madurar y hacer lo que debe hacer porque es para un bien mayor. O bien, el héroe puede morir y resucitar en un ser transcendental que está por encima del mal de manera literal (Campbell 140).

Este paso es el que le da su nombre informal al segundo umbral, muerte y resurrección, ya

que el héroe-aventurero-guerrero empieza a terminar la metamorfosis de héroe-huérfano en héroe-héroe. A diferencia de los cambios que se han ido dando de manera paulatina a lo largo de la etapa de “iniciación”, el cambio en la apoteosis es una anagnórisis o reconocimiento que le permitirá al héroe sobreponerse al antagonista y sus fuerzas. Blake Snyder le llama a esta parte *The Dark Night of The Soul*, ya que, sin haber tomado la decisión consciente y madura, el héroe enfrenta la duda de qué hacer.

En Harry Potter, la apoteosis sucede cuando el héroe muere y renace de manera literal. Harry Potter, el niño tímido que no quería involucrar a nadie y que involuntariamente ha sido la causa de tantas muertes, deja que Voldemort lo mate y, de paso, se destruya el último horrocrux. Después de su conversación con el espíritu de Dumbledore en los reinos de la muerte, revive, y ahora sí es capaz de matar a Voldemort de manera definitiva (Rowling, *The Deathly Hallows* 715).

El don final

Es la última parte de la etapa de “iniciación”, del segundo umbral, y sucede de manera simultánea con la apoteosis. Se trata de cómo el héroe obtiene el conocimiento o el poder necesario para derrotar al antagonista. Este paso muestra al héroe-aventurero-guerrero resucitado y con el conocimiento y poder para vencer al antagonista. A su vez, aquí es cuando el héroe toma la decisión, madura y conscientemente, de derrotar al antagonista cueste lo que cueste, ya que el bien mayor supera el bien personal del protagonista; y es justo por esta decisión que Blake Snyder llama a este paso *Break into Three*, el cambio a la última etapa del viaje.

El don final en *Harry Potter* es cuando Harry decide regresar al mundo de los vivos. No sólo porque se le presenta la oportunidad, sino porque tiene amigos y ha creado una familia en el mundo real. Harry decide vivir su vida al lado de esos amigos y familia, pero primero tiene que ajustar cuentas con Voldemort de una vez por todas (Rowling, *The Deathly Hallows* 715).

c. Retorno

Es la última etapa del viaje. En ésta, el “acto tres” de Snyder, el héroe derrota al antagonista y regresa a su hogar, ya sea en el mundo ordinario o en el fantástico. Es la etapa del viaje más corta, ya que sus pasos suceden de manera estrepitosa y, una vez resuelto el conflicto principal, sólo queda mostrar al héroe, en su tercera y última etapa interior, sin la presencia del antagonista para completar la naturaleza de ida y vuelta del monomito.

De los tres estados del héroe, el héroe-héroe es el más sencillo de explicar. Tras la resurrección y la eliminación del antagonista, el héroe-aventurero-guerrero se da cuenta de que, para poder vivir en libertad, tiene que hacer un sacrificio personal, decisión que no podría haber tomado de no ser por la experiencia de muerte y la resurrección (Campbell 322). Es el estado en el que el héroe se vuelve un personaje maduro, capaz de tomar las decisiones difíciles y vivir con las consecuencias.

La negativa a regresar

Este paso es cuando se pone al héroe ante la opción de regresar a casa y representa el tercer umbral, el retorno a casa. Sin embargo, gracias al don final, el héroe rechaza esta opción y regresa a terminar lo que empezó, cumplir su destino y eliminar al antagonista (Campbell 179).

Es un paso que se caracteriza por la idea de hacer un sacrificio, y es en esta etapa donde el héroe-aventurero-guerrero empieza a entrar al estado del héroe-héroe. Tras rechazar el regreso al hogar, el héroe se muestra dispuesto a sacrificar beneficios personales o placeres para hacer lo correcto, procurar el bien común sobre los deseos y dejar de buscar la solución fácil al problema; se vuelve lo contrario al héroe en la etapa de “iniciación”.

En *Harry Potter*, el paso anterior y éste suceden de manera tan próxima que se podría decir que son simultáneos. Al decidir regresar al mundo de los vivos, Harry renuncia a la comodidad y paz que la muerte representa. Harry toma la decisión madura y consciente de concluir el conflicto pendiente con Voldemort, aun si eso significa regresar a pelear y sentir más dolor.

El vuelo mágico y el rescate del exterior

Estos dos pasos se pueden resumir en “la batalla final”, o el *Finale* de Blake Snyder (97). Campbell los separa dado que el rescate del exterior tiene connotaciones de ayuda no presentes en el vuelo mágico. Sin embargo, se puede observar que ambos suceden de manera simultánea, igual que algunos pasos anteriores.

El vuelo mágico es cuando el héroe se enfrenta al antagonista. El héroe regresa con el don final a donde se encuentra el conflicto y busca al antagonista para el gran enfrentamiento (Campbell 183). En *Harry Potter*, este paso es toda la secuencia en la que Voldemort regresa a Hogwarts para enseñar el “cadáver” de Harry. Una vez en Hogwarts, Harry deja de fingir que se encuentra muerto y esto le da nuevos bríos a la fuerza protagónica. Después de ver cómo Voldemort abandona sus fuerzas y se retira al gran comedor, El Niño que Vivió se dirige ahí para tener su duelo final con El Señor Oscuro (Rowling, *The Deathly Hallows* 725).

La ayuda del exterior es: mientras Harry y Voldemort tienen su breve duelo, sus amigos se encargan de terminar con los mortífagos que aún siguen peleando. Una vez que Harry toma conciencia de a quién pertenecen las Reliquias de la Muerte, su duelo contra Voldemort se resuelve rápidamente. No es un paso al que se le da mucha atención, ya que el enfoque exclusivo está en el duelo entre protagonista y antagonista.

El cruce del umbral del retorno

Éste es el paso en el que, como lo indica el título, por fin se cruza el tercer umbral. Campbell dice que el héroe, a pesar de haber derrotado al antagonista, aún debe de hacer un sacrificio para asegurarse de que no regrese una fuerza similar a la antagónica (Campbell 201). Este sacrificio es por un bien mayor y marca el cierre del conflicto principal. De no hacer ese sacrificio, Campbell postula que el héroe se volvería un tirano/villano peor que la fuerza antagónica y no se elevaría sobre los demás (Campbell 319).

Harry sacrifica el uso de las Reliquias de la Muerte, ya que si alguien se enterara de que están en su poder, se correría el riesgo de que otro mago como Voldemort pudiera surgir (Rowling, *The Deathly Hallows* 732). Harry sigue siendo el mismo chico humilde del primer libro. Sin embargo, es alguien con mucha más experiencia y madurez.

El maestro de dos mundos

Este penúltimo paso trata de cómo el héroe, una vez hecho el gran sacrificio, se vuelve capaz de vivir y comprender tanto el mundo ordinario como el fantástico y regresa al sitio de donde partió como líder de ambos. Campbell dice que en este paso el héroe se muestra como un ser

diferente al resto y trasciende a un estado que lo pone sobre los demás, siendo capaz de tomar decisiones fuertes por el bien común (212).

Este paso cambia ligeramente con respecto a Campbell, ya que Harry no regresa al mundo *muggle*, sino que se queda en el mundo mágico y crea una familia ahí (Rowling, *The Deathly Hallows* 733). Sin embargo, el conocimiento tanto del mundo ordinario como del fantástico sigue presente. En vez de ser el líder de dos mundos, como Campbell postula con ahínco, el héroe de *Harry Potter* decide no tener injerencia sobre ninguno de los dos. Al contrario, deja que el mundo recupere su orden y se va al hogar que construyó a lo largo de la historia a vivir libre de la fuerza antagonica (Rowling, *The Deathly Hallows* 733).

La libertad de vivir

Este paso es el fin de la historia, conocido como epílogo. Aquí se ve al héroe viviendo su vida sin profecía ni nada que lo siga atando al monomito. En palabras de Campbell, la libertad de vivir es cuando el héroe decide seguir su propio camino, sabiéndose capaz de enfrentarse a cualquier obstáculo que se le presente sin miedo o duda (221). En palabras de Snyder, este paso es la *Closing Image*, la imagen final. Aquí se ve al héroe en un estado contrario a la imagen inicial, y con eso se cierra la historia (97).

En *Harry Potter*, los dos últimos pasos se unen en el epílogo. Harry y sus amigos se rencuentran cuando es hora de que sus hijos vayan a Hogwarts. Sin la conexión con Voldemort, se ve a Harry viviendo la vida de padre normal, apoyando a sus hijos, Albus Severus, James y Teddy (hijo adoptivo de Harry), en su primer día de clases (Rowling, *The Deathly Hallows* 735).

Conclusiones

Se puede observar que, en efecto, *Harry Potter* se construye usando el monomito propuesto por Campbell como esquema narrativo. La historia cumple con los viajes exterior e interior del héroe, pero omite ciertos pasos o etapas, mostrando cómo incluso un trabajo tan canónico como *The Hero with a Thousand Faces* no es, y nunca fue, una regla a seguir, sino una manera de ver una historia.

A su vez, se puede ver cómo *The Hero with a Thousand Faces* ha cambiado y ha sido adaptado a través de los años, llegando a medios como el cine con *Save The Cat* de Blake Snyder, e incluso se ha usado en otros medios como los videojuegos. ¿Esto quiere decir que el esquema de Campbell se ha vuelto anticuado, que no sirve en el siglo XXI? Realmente no. Esto sólo quiere decir que hay ciertas historias que funcionan bajo el monomito, historias que en la mayoría de los casos tienen una figura heroica emprendiendo un viaje.

También, cabe señalar algo muy importante: *Harry Potter* es una historia que procura el orden y la salvaguarda de cierto estado social; no necesariamente es el tema principal de la historia, pero sí un punto clave en la construcción de la trama. Toda acción que Harry emprende es, en menor o mayor grado, para proteger el mundo fantástico, preservar el mundo ordinario/*muggle* y la sociedad que lo acoge. La meta de Harry Potter una vez descubierto e iniciado el conflicto principal (la guerra contra Voldemort) es proteger y conservar el mundo del que ya es parte. En ningún momento la meta de Harry Potter es cambiar la sociedad o el mundo, sino lo contrario, protegerla del caos que representa Voldemort. Harry, a grandes rasgos, es un héroe típico, que protege y cuida a sus amigos y el mundo; incluso el muchacho muere y

resucita, poniendo en claro su rol cuasi mesiánico.

Tristemente, esta resurrección literal de Harry hace que la muerte deje de ser la gran derrota; simplemente se vuelve un obstáculo más. Ya sin la amenaza mortífera que presenta el antagonista al protagonista, toda la tensión dramática se esfuma en un instante; casi siete libros de crear empatía con los personajes, de preocuparse por su bienestar y aumentar el conflicto obtienen una solución débil y que llega a sentirse forzada en el apresurado último enfrentamiento entre Harry y Voldermort.

Ya que se mencionó el duelo final, hay que hablar de cómo su brevedad afecta el impacto de esta parte en la historia. Aunque justificada en la propia historia por el don final, la rapidez con la que sucede la pelea final hace que la confrontación vaticinada desde el cuarto libro, *The Goblet of Fire*, no cumpla las expectativas y se vuelva un evento completamente anticlimático en el libro. En la adaptación filmica esto no sucede, ya que, como el cine es un medio en su mayoría visual, se necesita que la batalla final cumpla con ese deseo de la audiencia de ver una gran batalla final entre Harry y Voldermort. Pero en el libro esta brevedad afecta, mucho, la historia. Se crea una tensión que se va incrementando, todo para que el duelo final se desenvuelva de una manera nada satisfactoria (Rowling, *The Deathly Hallows* 743-744).

Ahora, ¿estos factores hacen que *Harry Potter* pierda mérito o sea una mala historia? No, malos finales existen en la literatura desde siempre. No le quita mérito a todo lo anterior, especialmente el mundo que la escritora creó, ni a a todo lo que sufrió el chico Potter; pero tampoco hace que ésta se vuelva una obra intocable por las críticas, y sí logra hacer que el lector termine la historia con una sensación de “¿y ya?”. Significa que *Harry Potter* es una historia que se enfocó más en crear el mundo de los magos que en los personajes y lo que les sucede. Es

una historia que funciona, y funciona tan bien que sólo hace falta ver el éxito mundial del que goza.

A su vez, significa que *Harry Potter* maneja un tono distinto de otras historias juveniles. Aunque tiene un héroe más seguro (en el sentido de lo que representa y sus conductas), que incluso podría describirse como mesiánico, la historia de *Harry Potter* sigue teniendo un tono que, conforme pasan los libros y los años en Hogwarts, se vuelve más y más oscuro y complejo.

Aun así, y regresando al tema, este trabajo con tintes formalistas logró mostrar que el esquema propuesto por Campbell en *The Hero with a Thousand Faces* sigue vigente como un marco de referencia al que algunas historias se adhieren en mayor o menor grado, con más o menos pasos, según convenga. También, la estructura de *Harry Potter* demuestra que el monomito puede servir como punto de referencia y análisis para el lector, escritor o académico contemporáneo. Tan es así, que escritores como Blake Snyder lo han adaptado al cine y sigue funcionando para analizar y esquematizar una obra literaria.

Bibliografía

- Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. 3ra ed. Nueva York: Pantheon Books, 2008. Impreso.
- Dundes, Alan. "Sacred Narrative: Readings in the Theory of Myth", *Similarities & Differences Between Early Judaism, Christianity, & Islam: An Historical Perspective*. Web. 14-Ago 2015.
- Jung, Carl, G. *The Psychology of the Unconscious*. Nueva York: Dover Publications, 2003. Impreso.
- The King James' Version of The Bible*. Ed. Dan Cogliano. Da Vince Tools, 2004. PDF.
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Nintendo of America. 1998. Videojuego.
- Langley, Travis. *Batman and Psychology: A Dark and Stormy Knight*. Nueva Jersey: John Wiley & Sons, Inc, 2012. Impreso
- Lindley, Craig. "Narrative, Game Play, and Alternative Time Structures for Virtual Environments" en *Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment: Proceedings of TIDSE 2004*. Darmstadt, Alemania: Springer. Pag 183-194. Web. Url:<http://maintenance.springer.com>
- Northup, Lesley y Donald J. Consentino Foley, "African Oral Narrative Traditions" en John Milles, *Teaching Oral Traditions*. Jstor. Web. 13-Nov-2013.
- Super Mario 64*. Nintendo of America. 1996. Videojuego.
- Rowling, J.K. *Harry Potter and The Philosopher's Stone*. Londres: Bloomsbury Publishing,

1997. Impreso.

---. *Harry Potter and The Chamber of Secrets*. Londres: Bloomsbury Publishing, 1998. Impreso.

---. *Harry Potter and The Prisoner of Azkaban*. Londres: Bloomsbury Publishing, 1999. Impreso.

---. *Harry Potter and The Goblet of Fire*. Londres: Bloomsbury Publishing, 2000. Impreso.

---. *Harry Potter and The Order of The Phoenix*. Londres: Bloomsbury Publishing, 2003. Impreso.

---. *Harry Potter and The Half-Blood Prince*. Londres: Bloomsbury Publishing, 2005. Impreso.

---. *Harry Potter and The Deathly Hallows*. Londres: Bloomsbury Publishing, 2007. Impreso.

Sapkowski, Andrzej. “Blood of Elves”, *The Witcher Saga*. Nueva York: Orbit, 2008. Impreso.

Snyder, Blake. *Save the Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need!* Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2005. PDF.

Star Wars Episode IV: A New Hope. Dir. George Lucas. Act: Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fischer, Peter Cushing, Alec Guinness. Lucasfilms ltd., 1993. Dvd.

Vogler, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic Structures for Writers*. California: Michael Weise Productions, 2007. Impreso.