



FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

TRABAJO FIN DE MÁSTER



**MÁSTER DEL MEDITERRÁNEO AL ATLÁNTICO: LA CONSTRUCCIÓN DE
EUROPA ENTRE EL MUNDO ANTIGUO Y MEDIEVAL**

Directora: Silvia Acerbi

Codirector: Marco Almansa Fernández

Curso 2021/2022

**EL MITOLOGEMA CLÁSICO DEL VIAJE DEL HÉROE
Y SU INFLUENCIA EN LA CINEMATOGRAFÍA CONTEMPORÁNEA.**

**THE CLASSICAL MYTHOLOGEM OF THE HERO'S JOURNEY
AND ITS INFLUENCE ON CONTEMPORARY CINEMATOGRAPHY.**

GAD LUIS AMIGO

Convocatoria: Junio/Julio

RESUMEN:

El “mitologema” o “monomito” del viaje del héroe, presente en muchos ciclos mitológicos épicos de la Antigüedad clásica, ha sido estudiado e interpretado de forma sugestiva por el mitólogo Joseph Campbell (1904-1987), que logró individualizar en todos los relatos heroicos unas etapas claramente definidas y recurrentes, cada una de ellas con múltiples obstáculos y desafíos que el protagonista debe de superar para cumplir su destino. Este trabajo, que se enmarca en la asignatura “Pervivencia de la Mitología Clásica en Europa”, se propone estudiar las reinterpretaciones que, a raíz de los estudios de Campbell, se han hecho de este fascinante arquetipo clásico, centrándonos especialmente en cómo ha sido adaptado al cine contemporáneo. De hecho, algunas de las producciones más exitosas y conocidas de los géneros de fantasía o Ciencia Ficción protagonizadas por héroes (desde Perseo o Jasón y los Argonautas), hasta *Star Wars*, *El Señor de los Anillos* o *Harry Potter* se han construido según este esquema formalizado por Campbell a partir de los mitos clásicos, tan arraigados en el imaginario de nuestra cultura europea. Este TFM quiere hacer un recorrido entre esas producciones cinematográficas, partiendo de unas premisas iniciales sobre la figura del héroe y las etapas de su viaje, para mostrar cómo las películas seleccionadas contienen ese arquetipo, y reflejar que el cine puede servir como una forma de interiorización y divulgación del mito antiguo.

Palabras Clave: Héroe; Cine; Mitología; Joseph Campbell; Viaje

ABSTRACT:

The "mythologema" or "monomyth" of the hero's journey, present in many epic mythological cycles of classical antiquity, has been studied and interpreted in a suggestive way by the mythologist Joseph Campbell (1904-1987). He was able to identify clearly defined and recurring stages in all heroic tales, each one of them with multiple obstacles and challenges that the protagonist must overcome to achieve his destiny. This work, which is part of the subject "The Preservation of Classical Mythology in Europe", aims to study the reinterpretations that, as a result of Campbell's studies, have been made of this fascinating classical archetype, focusing especially on how it has been adapted to contemporary cinema. In fact, some of the most successful and well-known productions in the fantasy or science fiction genres starring heroes (from Perseus or Jason and the Argonauts to *Star Wars*, *The Lord of the Rings* or *Harry Potter*) have been built according to this scheme formalized by Campbell from the classical myths, so deeply rooted in the imaginary of our European culture. This TFM aims to make a tour of these film productions, starting from some initial premises on the figure of the hero and the cycles of his journey, to show how the selected films contain that archetype and reflect that cinema can serve as a form of internalization and dissemination of ancient myth.

Keywords: Hero; Cinema; Mythology; Joseph Campbell; Journey.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN,	CONTENIDO	Y
METODOLOGÍA.....		7
1.1. PREMISA.....		7
1.2. EL PUNTO DE PARTIDA: EL HÉROE EN EL MUNDO GRIEGO.....		7
1.3. EL ESTUDIO DE LA FIGURA DEL HÉROE: UNA APROXIMACIÓN PSICOANALÍTICA.....		13
1.4. DEL PSICOANÁLISIS A LA LITERATURA Y AL CINE.....		15
1.5. UN ESTADO DE LA CUESTIÓN: EL HÉROE CLÁSICO EN EL CINE MODERNO.....		18
1.6. OBJETIVOS DEL TFM.....		23
1.7. LA ESTRUCTURA DEL TRABAJO.....		23
2. JOSEPH CAMPBELL: VIDA Y OBRA DE UN MITÓLOGO.....		24
2.1. UNA BIOGRAFÍA INTELECTUAL.....		24
2.2. IDEAS Y TEMAS DEL IMAGINARIO DE CAMPBELL: LA INFLUENCIA DE JUNG.....		26
3. EL VIAJE DEL HÉROE EN LA OBRA DE CAMPBELL.....		30
3.1. LA LLAMADA A LA AVENTURA.....		31
3.2. LA NEGATIVA AL LLAMADO.....		32
3.3. LA AYUDA SOBRENATURAL.....		32
3.4. EL CRUCE DEL PRIMER UMBRAL.....		33
3.5. EL VIENTRE DE LA BALLENA.....		33
3.6. EL CAMINO DE LAS PRUEBAS.....		34
3.7. EL ENCUENTRO CON LA DIOSA.....		35
3.8. LA MUJER COMO TENTACIÓN.....		36
3.9. LA RECONCILIACIÓN CON EL PADRE.....		36
3.10. LA APOTEOSIS.....		37
3.11. LA GRACIA ÚLTIMA.....		37
3.12. LA NEGATIVA AL REGRESO.....		37
3.13. LA HUIDA MÁGICA.....		37
3.14. EL RESCATE DEL MUNDO EXTERIOR.....		38

3.15.	EL CRUCE DEL UMBRAL DE REGRESO.....	38
3.16.	LA POSESIÓN DE LOS DOS MUNDOS.....	39
3.17.	LA LIBERTAD PARA VIVIR.....	39
4.	<i>EL VIAJE DE DOS HÉROES MITOLÓGICOS, PERSEO Y JASÓN</i>	40
4.1.	PERSEO.....	41
4.1.1.	El mito de Perseo.....	41
4.1.2.	Perseo en la pantalla.....	45
4.2.	JASÓN Y LOS ARGONAUTAS.....	50
4.2.1.	El mito de Jasón y los Argonautas.....	50
4.2.2.	Jasón y los argonautas en la pantalla.....	54
5.	<i>EL MITO-ÚNICO DEL VIAJE DEL HÉROE EN EL GÉNERO DE LA CIENCIA FICCIÓN</i>	58
5.1.	STAR WARS.....	58
5.1.1.	El viaje de Luke.....	61
5.1.2.	Han Solo y Leia como héroes.....	69
5.2.	DUNE.....	70
6.	<i>EL VIAJE DEL HÉROE EN EL GÉNERO DE FANTASÍA</i>	73
6.1.	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS.....	73
6.1.1.	El viaje de Aragorn.....	77
6.1.2.	El viaje de Frodo.....	81
6.2.	JUEGO DE TRONOS.....	84
6.2.1.	El viaje de Sansa.....	85
6.2.2.	El viaje de Bran.....	87
6.2.3.	El viaje de Arya.....	88
6.2.4.	El viaje de Jon.....	89
6.2.5.	El elixir y el final de los hermanos.....	91
6.3.	HARRY POTTER.....	91
7.	<i>SUPERHÉROES, UNA REALIDAD ACTUAL: EL BATMAN DE NOLAN</i> ..	94
8.	CONCLUSIONES.....	97
9.	ÍNDICE DE IMÁGENES.....	100
10.	FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA.....	102
10.1.	FUENTES PRIMARIAS.....	102
10.2.	BIBLIOGRAFÍA.....	103
10.3.	WEBGRAFÍA.....	107

Itaca

Cuando emprendas tu viaje a Itaca
pide que el camino sea largo,
lleno de aventuras, lleno de experiencias.
No temas a los lestrigones ni a los cíclopes
ni al colérico Poseidón,
seres tales jamás hallarás en tu camino,
si tu pensar es elevado, si selecta
es la emoción que toca tu espíritu y tu cuerpo.
Ni a los lestrigones ni a los cíclopes
ni al salvaje Poseidón encontrarás,
si no los llevas dentro de tu alma,
si no los yergue tu alma ante ti.

Pide que el camino sea largo.
Que muchas sean las mañanas de verano
en que llegues -¡con qué placer y alegría!
a puertos nunca vistos antes.
Detente en los emporios de Fenicia
y hazte con hermosas mercancías,
nácar y coral, ámbar y ébano
y toda suerte de perfumes sensuales,
cuantos más abundantes perfumes sensuales puedas.
Ve a muchas ciudades egipcias
a aprender, a aprender de sus sabios.

Ten siempre a Itaca en tu mente.
Llegar allí es tu destino.
Mas no apresures nunca el viaje.
Mejor que dure muchos años
y atracar, viejo ya, en la isla,
enriquecido de cuanto ganaste en el camino
sin aguantar a que Itaca te enriquezca.

Itaca te brindó tan hermoso viaje.
Sin ella no habrías emprendido el camino.
Pero no tiene ya nada que darte.

Aunque la halles pobre, Itaca no te ha engañado.
Así, sabio como te has vuelto, con tanta experiencia,
entenderás ya qué significan las Itacas.

Konstantino Kavafis

1 INTRODUCCIÓN, CONTENIDO Y METODOLOGÍA

1.1 PREMISA

Cuando se habla hoy en día de héroes, el imaginario colectivo inmediatamente piensa en personajes cuya fama trasciende a nivel universal por su talento excepcional. Normalmente estas figuras las encarnan campeones deportivos, estrellas musicales o cinematográficas que se convierten en ídolos para las nuevas generaciones. Quizás el caso concreto contemporáneo del héroe que nos resulta más familiar es la del superhéroe, que representa la faceta más comercial y actual del fenómeno en el cine.

En el mundo antiguo, transversalmente a muchas civilizaciones, el héroe es un ser semidivino, al que se le atribuyen hazañas prodigiosas en favor del grupo que lo reconoce como tal. En antropología, el héroe civilizador es una figura presente en la tradición oral y la mitología de muchas sociedades, como la griega. Actúa como demiurgo, ordenador del mundo, y es capaz de transmitir a los seres humanos conocimientos, artes, instituciones sociales y ritos de iniciación. El héroe se identifica a veces con un guerrero valiente e invencible o como alguien que, tras haber viajado a tierras extranjeras, introduce nuevos estilos de vida y costumbres¹. En muchos casos se le concibe como el antepasado de un grupo social (estirpe, clan, grupo gentilicio) y como mediador entre el mundo divino y el humano².

La mayoría de las veces se le representa de forma antropomórfica, pero se le atribuyen poderes sobrenaturales y, a menudo, una anterioridad cronológica con respecto a la aparición de la humanidad en el mundo. Casi siempre se trata de una figura positiva, que introduce por primera vez aspectos importantes y necesarios para la vida social.

1.2. EL PUNTO DE PARTIDA: EL HÉROE EN EL MUNDO GRIEGO

Del griego *ἥρωας* “señor, príncipe”, en su significado más general el término héroe denota etimológicamente a alguien que se eleva por encima de los demás porque es poderoso, fuerte, de noble linaje.³ La figura del héroe no es sólo propia de Grecia, que le

¹ BREILICH, Angelo. *Gli eri greci: Un problema storico religioso*. Roma: Dell'Ateneo and Bizzarri, 1978.

² VAN DEURSEN, Arie. *Deir Heilbringer: Eine ethnologische Studie über den Heilbringer ben den nordamerikanischen indianern*. Alemania: Groningen, 1931.

³ QUENTIN ADAMS, Douglas. “Ἡρώας And Ἡρώα: Of Men and Heroes in Greek and Indo-European”. *Glotta*, número 65 (1987). PP. 171-178; GERNET, Louis. “La notion mythique de la valeur en Grèce”. *Journal de Psychologie*, número 41(1948). PP. 415-462.

ha proporcionado el nombre y una riquísima documentación mítica y cultural, sino que se encuentra en todas las mitologías y responde a la necesidad de concretar en la figura de un ser, que contiene en sí mismo los atributos de la divinidad y la humanidad, la historia, la vida y las aspiraciones sociales y morales del grupo humano que lo ha creado. El héroe lleva en sí el doble concepto de realizador de hazañas gloriosas y de personaje sagrado y poderoso, de cuya tumba irradian todo tipo de beneficios sobre su parentela y grupo social.⁴

Los héroes son, pues, seres semidivinos, concebidos a imagen y semejanza del grupo que los ha expresado, ya sean antiguos dioses que han decaído a la condición humana por la llegada de nuevas divinidades socialmente universales, o bien hombres ilustres sublimados a nivel divino por sus propios méritos. Cualquiera que sea su proceso genético, descendiente o ascendente, ellos pasaron por la condición humana, y de la vida humana soportaron las penurias, y la muerte, luchando siempre en favor de su grupo y continuando incluso desde la tumba a ejercer su acción benéfica.

Entre los pueblos primitivos existen narraciones míticas en las que un héroe (de especie animal si la tribu tenía una cultura religiosa totémica) hace cosas maravillosas por su clan; poderoso en el habla y en los gestos, investido de virtudes mágicas, el héroe permanece en la tradición de la tribu, que conmemora periódicamente su memoria. En las leyendas y poemas épicos de las antiguas civilizaciones (vetero-orientales, clásicas y nórdicas) la figura del héroe siempre personifica el alma del pueblo, que reconoce en él sus propias aspiraciones. También aquí el héroe realiza hazañas maravillosas en favor de los suyos. Su vida, incluso la más íntima, en su exuberancia y sus privaciones, reproduce la de su grupo. Sin embargo, dado que dichas leyendas nacieron en una época en la que el grupo vivía las hazañas cantadas en la epopeya como actuales, son muy precisas en cuanto a la acción del héroe: muestran los lugares en los que realizó sus empresas, el campo en el que venció o fue vencido, el santuario en el que reposa su cadáver o se conservan sus insignias y armas. Pero cuando la forma de la civilización, y por tanto de la religión, cambia, el mito heroico desciende al nivel de cuento o relato; sin embargo, siempre queda en él la figura de un ser que, a menudo en contraste con su forma física o su edad, realiza hazañas maravillosas en torno a las cuales la imaginación se desata en prejuicio de cualquier precisión cronológica o topográfica.

⁴ BREILICH, Angelo. *Gli eri greci: Un problema storico religioso... Op. Cit.*

En el período arcaico tardío los griegos concebían a sus héroes legendarios como grandes hombres de un pasado glorioso, pero también como entidades sobrehumanas capaces de proteger a todos aquellos que les proporcionasen honores mediante sacrificios, juegos y ofrendas. Lo más probable es que durante este período los grandes protagonistas de la *Ilíada* o la *Odisea*, como Aquiles u Odiseo, empezaran sus andaduras épicas como reyes y guerreros micénicos, o al menos como nobles. Fue más tarde cuando se les empezó a transfigurar en semidioses, y se les comenzó a venerar como héroes. En el origen de los héroes toman especial importancia autores como Homero y Hesíodo, quienes posiblemente concibieron el pasado más remoto como una edad en la que el mundo estaba habitado por una raza de hombres semidivinos⁵. Este término (semidivino/semidios) también aparece en otros autores arcaicos para aludir a los héroes legendarios, aunque no siempre parece emplearse para aludir a una raza específica. En todo caso, las figuras semidivinas son tan frecuentes en los mitos épicos que hacen de este término una especie de etiqueta para cualquier héroe legendario⁶.

Por un lado, estaba aquél que podía manifestar poderes especiales, y en ocasiones destructivos, tras su muerte. Este fue el caso, mencionado por Homero, de los espíritus vengativos de los Feacios masacrados, que paralizaban a todo aquél que se atreviese a pasar cerca de sus tumbas. Otro tipo de héroe, más prestigioso, era el de aquel hombre que se había reconocido tras su fallecimiento como un ser más que humano. Esto ocurría en virtud de las cualidades excepcionales que esa persona había mostrado en vida. Se podría destacar una tercera categoría de héroes, conformada por unos pocos hombres que eran elevados a una condición casi divina, no tras haber fallecido, sino durante su vida. Tal es el caso, por ejemplo, de Eutimos de Locros o Hagnón, que fundó la ciudad de Anfípolis a mediados del siglo V a.C.⁷.

Aunque, en general, la figura del héroe no está necesariamente vinculada ni a los espíritus de los antepasados ni a los lugares de culto, ni a un único clan o grupo, es sin embargo cierto que el héroe es, en la mayoría de los casos, un ser humano sumamente poderoso, sublimado a la esfera divina, cuyas gloriosas hazañas le han procurado después de la muerte la veneración que rodea su tumba, a la que acuden los vivos para pedir consejo y protección. Este es precisamente el significado específico del término en el

⁵ DODDS, Eric. *I Greci e L'Irrazionale*. Italia: Sansoni, 2003; NUCCI, Matteo. *Le lacrime degli eroi*. Italia: Einaudi, 2014.

⁶ LÓPEZ SACO, Julio. "La configuración del héroe épico griego arcaico a través de Homero y Hesíodo". *El Futuro del Pasado*, número 9 (2018). PP. 158-160.

⁷ *Ibidem*. PP. 160-161.

lenguaje y la práctica religiosa de los griegos. En efecto, en Grecia, incluso en el caso bien establecido de la degradación de dios local a héroe, se demuestra la prioridad del concepto de héroe-antepasado, cuyos restos mortales conservados en una tumba, real o presunta, siguen emanando a los vivos la fuerte y benéfica influencia que ejercieron en vida.

En Grecia la figura del héroe estaba ligada a su sepultura, cuyo culto estaba atestiguado desde la época micénica hasta la clásica⁸. El tipo de ritual destinado a los héroes era el de las divinidades del inframundo: sacrificio nocturno (*ἐναγισμός*) en un túmulo de tierra no muy elevado sobre el suelo (*ἐσχάρα*), inmolación de víctimas negras con el hocico contra el suelo, quema completa de la víctima (holocausto), ágapes de legumbres, agones. Se diferenciaba, sin embargo, del simple culto a los muertos porque en este último el difunto recibía de la piedad de los vivos unas ofrendas sin una finalidad que los implicase, mientras que en el culto heroico el sacrificio se realiza con el propósito de que la poderosa acción del héroe siga manifestándose en favor del grupo. El culto a los héroes en Grecia surgió precisamente de la creencia en la supervivencia, incluso corporal, de estos poderosos espíritus de los antepasados. Los héroes eran también los profetas y adivinos (Tiresias, Glauco, Hefestión, etc.). La ciudad “legislativa” del culto a los héroes era precisamente Delfos donde el olímpico Apolo había sustituido a la antigua titular Gea por la serpiente Pitón, y donde se celebraba anualmente la fiesta de los héroes (*ἥρωίς*). Allí el oráculo preveía la fundación de ciudades y colonias regulando el imprescindible culto al héroe fundador (*οἰκιστής*), y explicaba los casos de calamidad por el olvido, por parte de los vivos, de los restos mortales del héroe patrón del grupo. En la categoría de héroes entran también los muertos ilustres, los fundadores de colonias, los fundadores o restauradores políticos de ciudades, los fundadores de una asociación cultural o de una escuela filosófica.

En Homero no hay rastro del culto al héroe; para él, el héroe es un hombre valiente que se distingue de los demás por su destreza militar y su prudencia en los consejos (Il., II, 110; XIII, 629; Od., II, 15). En Hesíodo, el héroe es ya algo intermedio entre dioses y hombres (*ἡμιθεός* 'semidiós') y su linaje es divino. En esta categoría se encuentran los guerreros que lucharon en Tebas y Troya, que después de la muerte son acogidos en las islas de los bienaventurados. También para Píndaro los dioses y los héroes son objeto de

⁸ CZARNOWSKI, Stefan. *Le culte des héros et ses conditions sociales*. Paris: Librairie Félix Alcan, 1919.

culto religioso (Ol., II, 70; N., IV, 45). Este culto, que comenzó a extenderse en el siglo VIII a.C., siguió expandiéndose, favorecido tanto por el particularismo griego, que consideraba que los héroes vinculados a una ciudad y a un pueblo eran más cercanos que los inaccesibles dioses olímpicos, como por el hecho de que la tradición religiosa helénica, si bien estaba casi ‘canonizada’ gracias a la epopeya homérica en cuanto al número y la fisonomía de los dioses, era mucho más libre para la de los héroes, y siempre podía incrementarse “heroicizando” a nuevos personajes.

Los héroes arcaicos recibieron culto generalmente mediante la forma de sacrificios sangrientos, como ya dijimos, o a través de la realización de juegos atléticos. Esto se hacía con la finalidad de aplacar su poder de dañar, o bien evocar ese mismo poder para ayudar a quien lo convocaba en las batallas. Ese poder también podía ser pedido para otros beneficios más allá del componente bélico. Todos los héroes iban al Hades, pero mientras que los héroes que reciben culto podían emerger del fango y levantarse de la tierra, los héroes de la tradición épica parecen estar confinados irremediabilmente en el inframundo. Esos héroes podían ser aterradores, aunque no necesariamente peligrosos. Esta idea es importante, porque el culto a los héroes no se hacía para aplacar la ira de estas figuras. En su lugar, las amenazas venían de los dioses del inframundo, y eran ellos los que debían aplacarse. Por otro lado, los montículos de enterramiento de los héroes caídos son mencionados con cierta asiduidad en los relatos de Homero o Hesíodo, y no tanto como lugares de culto, sino como sitios que aquellas personas que se sentían familiarmente relacionadas con los héroes inhumados visitaban y cuidaban. Los lugares de enterramiento de los héroes eran monumentos relevantes diseñados generalmente con la intención de que fuesen visibles para los viajeros desde grandes distancias. Perpetuaban, de esta manera, la fama de los hombres, héroes y guerreros muertos en combate de forma gloriosa. La gran mayoría de esas tumbas y cenotafios estaban en suelo, extranjero o griego, por lo que no era algo extraño que su atención y cuidado fuesen escasos. La omisión del culto del héroe, del ritual o actividades conmemorativas por parte de Homero resulta extrema. Es probable que él mismo no desconociese muchas de las variadas prácticas de culto que se llevaban a cabo en los túmulos funerarios, que estaban bien atestiguados desde la antigua Edad del Hierro. Además de conocer otros rituales que incluían la decoración de las tumbas con cintas y coronas. Cabe entonces preguntarse por qué la tradición épica ignoró todas estas formas de culto en las tumbas negando poderes sobre los vivos a los espíritus de los héroes fallecidos. Hay aquí algunas hipótesis. Para empezar, podría predominar la idea de que en aquella época todo el mundo era un héroe.

Si todos estaban en igualdad de condiciones no había a quién adorar en concreto. La segunda hipótesis se basa en que los cultos heroicos fueron fundamentalmente locales, y los poetas y aedos se dirigían al conjunto de una sociedad panhelénica ⁹.

El culto en tumbas es atestiguado ocasionalmente a lo largo de la Edad de Hierro antigua. Esto se debe a que los griegos comenzaron entonces a pensar en los hombres del pasado como figuras heroicas que merecían un culto. Desde mediados del siglo VIII a.C. en adelante comienzan a atestigüarse grandes rituales de cremación y monumentos funerarios¹⁰. Con el inicio de la época helenística, cuando las nuevas corrientes religiosas y filosóficas favorecieron la aparición de asociaciones de culto, la veneración de los héroes, hasta entonces atribuida sólo a héroes universales, comenzó a dirigirse también a los héroes locales, como muestran numerosas inscripciones. En época romana, la palabra héroe se convirtió en sinónimo de difunto, y cualquier ciudadano que lo mereciera podía obtener el honor de ese título¹¹.

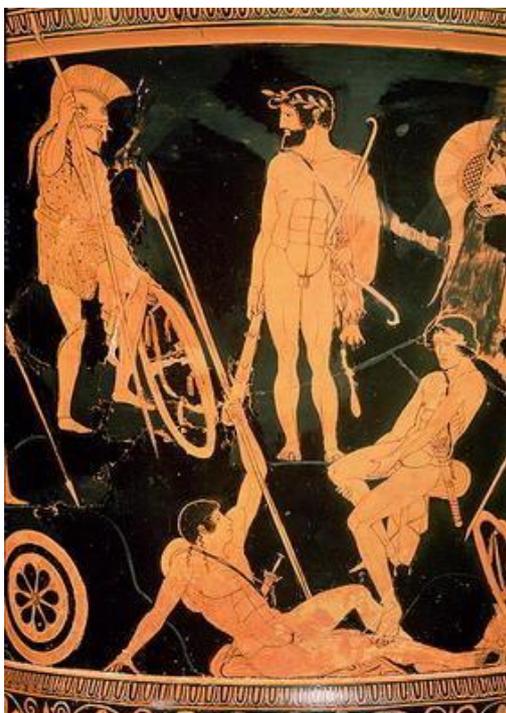


Fig 1. Heracles y los héroes griegos (pintor de Niobidi, Museo del Louvre, ca. 460 a.c.).

En la tradición de una larga elaboración formal, ampliamente atestiguada por la pintura vascular y los relieves, la presencia iconográfica de los héroes no es ciertamente limitada. Su propia representación artística es una confirmación de su fisonomía original de guerreros en un sentido absoluto, en una categoría en la que trasciende su identidad personal en favor de la identidad universal. A veces es mostrado como ilustre antepasado. El animal que los representa predominantemente es la serpiente. Junto a los héroes, inmortalizados en episodios célebres de sus hazañas tal como las relatan las varias fuentes literarias, aparecen los objetos que utilizaron en vida: caballo, perro, armas, etc. A veces se les representa de pie o sentados o con una copa en las manos. Sus reliquias, reales o

⁹ LÓPEZ SACO, Julio. “La configuración del héroe épico griego...”. *Op. Cit.* PP. 163-170.

¹⁰ *Ídem.*

¹¹ COPPOLA, Alessandra. *Eroi, eroismi, eroizzazioni: dalla Grecia Antica a Padova e Venezia: Atti del Convegno Internazionale*. Padova: S.A.R.G.O.N, 2006; CZARNOWSKI, Stefan. *Le culte des... Op. Cit.*; RICHARD FARNELL, Lewis. *Greek Hero cults and ideas of immortality*. Londres: Gilford lectures, 1921.

ficticias, constituyen el centro de irradiación de su poder y culto, y su presencia es una garantía muy eficaz para el grupo que las posee¹². Obviamente con el tiempo la morfología iconográfica de la figura heroica cambia y va adaptándose a la época en la que vive el artista.

1.3. EL ESTUDIO DE LA FIGURA DEL HÉROE: UNA APROXIMACIÓN PSICOANALÍTICA

En el año 1909 Otto Rank (1884-1939) publicó un libro titulado *Der Mythos von der Geburt des Helden*¹³. El texto es uno de los ensayos más importantes para comprender las referencias simbólicas y psicológicas de la mitología¹⁴. Nacido en el seno de una modesta familia judía, el autor siguió una formación técnica secundaria trabajando en un taller mecánico. Apasionado por la literatura, el teatro y la historia, descubrió el psicoanálisis y conoció personalmente a Sigmund Freud. La amistad y la colaboración entre los dos hombres duraron casi veinte años. Rank recibió incluso ayuda económica de parte de Freud para poder cursar estudios de filosofía y literatura, que terminó en 1912 convirtiéndose en secretario de la Sociedad Psicoanalítica de Viena. Su cultura prodigiosa orientará sus investigaciones hacia el psicoanálisis aplicado a las ciencias humanas, al arte, y a la mitología. Su volumen será leído y amado por muchas generaciones. El texto está considerado unánimemente como uno de los estudios más profundos y completos sobre el tema del nacimiento del mito del héroe según una interpretación psicoanalítica. Al presentar el método adoptado, Rank fundamenta la legitimidad del psicoanálisis como herramienta para investigar la mitología al asumirla como una "proyección" del "mundo interior" del hombre. Después de repasar algunos de los principales mitos (desde Sargón hasta Lohengrin) presentaba en su tesis que veía la identificación del "yo" infantil con el héroe del mito. Rank consideraba que el mito revela normalmente un intento de emancipación de los hijos con respecto a los padres, y que este deseo se despertaba en la imaginación del niño durante el período en que busca alcanzar su propia independencia y autonomía. Al hacerlo, el "yo infantil" se comportaba como el héroe de la leyenda: en efecto, también el héroe debe interpretarse como un "yo colectivo" dotado de las más

¹² PFISTER, Friedrich. *Reliquienkult im Altertum*. Alemania: Giessen, 1912.

¹³ RANK, Otto. *El mito del Nacimiento del héroe*. Traducción por A. LOEDEL, Eduardo. Barcelona: Paidós, 1981; *Ídem. El trauma del nacimiento*. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1962; *Ídem. Psychology and the soul*. Editorial New Publisher, 2021.

¹⁴ DIEHL, Paul. *El simbolismo en la mitología griega*. Barcelona: Labor, 1976.

altas cualidades para vencer los obstáculos a los que se enfrenta. En la "revuelta contra el padre" Rank vio la justificación del mito del nacimiento del héroe: el mito parece así proporcionar una solución cultural a una contradicción interna entre sentimientos antitéticos de hostilidad y desafío, de ternura y necesidad hacia la figura paterna.

Rank individualizaba los caracteres universales que cumplen la mayoría de los héroes de las diferentes mitologías y civilizaciones. Si bien la semántica de la idea de héroe varía con los diferentes pueblos y culturas, según Rank existen determinadas etapas vitales que permiten hablar de un canon o patrón heroico. En primer lugar, el héroe nace de una madre (virgen o no) y padre pertenecientes a la realeza en un acto procreativo bastante inusual y con total desconocimiento de su propio origen; su concepción viene precedida de dificultades, como la abstinencia o la larga esterilidad o las relaciones secretas de los padres debido a prohibiciones u obstáculos externos. Durante el embarazo, o incluso antes, un anuncio premonitorio (sueño, oráculo) advierte de su nacimiento, que suele constituir una amenaza para el padre, por lo que el recién nacido es condenado a la muerte o al exilio, generalmente a instancias del padre o de su representante; por regla general, abandonado a las aguas en una cesta (de mimbre, en muchas ocasiones); abandonado al lecho de un río es rescatado por animales o personas humildes (pastores, pescadores) y amamantado por un animal hembra o una humilde nodriza.; una vez crecido el héroe asume su origen noble regresando del destierro para reclamar su reino; enemistado con los dioses, diversos obstáculos son puestos en su camino y con ellos deberá lidiar. Finalmente, por efecto de la magia o por un ataque de ira, el personaje heroico comete un crimen que debe expiar con su propia vida o con el destierro. Su muerte generalmente se da durante la juventud, a la vez que su cuerpo es purificado por acción del fuego o del agua y se mantiene fuera del alcance de los hombres ya que se supone que asciende al cielo en cuerpo y alma.

El mismo Sigmund Freud en *El hombre Moisés y la religión monoteísta* hablaba así de la génesis del texto de Rank:

En 1909 Otto Rank publicó, a instancias mías, un texto titulado "El mito del nacimiento del héroe". En este ensayo se aborda la cuestión de que casi todos los grandes pueblos civilizados [...] desde la antigüedad han celebrado en la poesía y la leyenda a sus campeones míticos, reyes y príncipes, fundadores de religiones, dinastías, imperios, ciudades, en definitiva, a sus héroes nacionales. En particular, la historia del nacimiento y de los primeros años de este pueblo se enriqueció con

*hechos fantásticos, cuya increíble similitud, a veces correspondencia literal, en pueblos diferentes, separados por grandes distancias y completamente independientes entre sí, es conocida desde hace tiempo y ha impresionado a muchos estudiosos*¹⁵.

Dentro de esta categoría, entran Sargón, Edipo, Prometeo, Gilgamesh, Cristo, Heracles, Aquiles etc. Los héroes además de demostrar desde muy temprano que son prodigiosos tienen en común el hecho de ser transgresores, de encaminar sus acciones a traspasar el umbral de lo prohibido, de ir más allá de los límites impuestos por la sociedad; participan también de la circunstancia de estar regidos por la ilusión, de querer ordenar un mundo inarmónico y de lanzarse de manera absolutamente convencida a una aventura que constituye un viaje hacia lo ignoto, por lo que, muchas veces, sucumben de manera trágica¹⁶.

1.4. DEL PSICOANÁLISIS A LA LITERATURA Y AL CINE

Varios años después, Joseph Campbell, estudioso estadounidense de Historia de las Religiones y Mitología Comparada, llevó a buen término los estudios realizados por Ranke y llegó a teorizar la trama narrativa arquetípica, el ciclo que compone el tejido de todo mito: el monomito o mito único, también conocido como el “Viaje del Héroe”. En *El héroe de las mil caras*, su ensayo más conocido, publicado en el año 1949, muestra como varios mitos, procedentes de distintas regiones del mundo y de diferentes épocas históricas, comparten la misma estructura narrativa: una sucesión de acontecimientos y episodios que se encuentra prácticamente inalterada en todos los relatos o leyendas de carácter iniciático. El monomito, o viaje del héroe, es, por tanto, el patrón común que subyace a una amplia gama de historias desde la antigüedad. Los puntos en común entre las distintas leyendas y epopeyas locales son muchos, y constituyen un conjunto de imágenes, pulsiones, sentimientos y aspiraciones comunes a los seres humanos de todas las edades y procedencias, cuya expresión trasciende el tiempo y el espacio, y que aún hoy nos fascina y representa. Toda narración tiene elementos que se pueden rastrear universalmente en el viaje del héroe. Consta de etapas y fases, así que es posible dibujar

¹⁵ FREUD, Sigmund. *El hombre Moisés y la religión monoteísta*. BROTONS MUÑOZ, Alfredo (editor). Madrid: Akal, 2015. PP. 3-6.

¹⁶ ARGULLOS, Rafael. *El héroe y el único*. Barcelona: Acantilado, 2008

un atlas del comportamiento del héroe, un mapa de su viaje de transformación (crece, cambia, realiza un tránsito de una forma de ser a otra...).

Según Campbell, esta estructura mítica tiene su génesis más remota en los primitivos rituales iniciáticos que estaban compuestos por tres fases: iniciación, separación y retorno. Estas etapas de la biografía del héroe permiten la renovación, el desarrollo biológico (el crecimiento natural del individuo) y el desarrollo social (la sucesión en los vértices jerárquicos, la alternancia de generaciones...). La iniciación, vinculada a la representación de la muerte temporal y a la renovación, así como las pruebas y el cambio de estatus, expresan una reelaboración del concepto de transición cultural elaborado por la antropología, en la que las estructuras ordinarias de la sociedad se rompen y luego se reformulan.

De forma enormemente interesante el autor traslada el esquema iniciático a la narrativa tradicional. Las fases se convierten a nivel de esquema narratológico en planteamiento, nudo y desenlace.¹⁷

El pensamiento de Campbell es paralelo al del psicólogo suizo Carl Gustav Jung, otro autor que había leído y admirado la obra de Rank¹⁸. Jung definió los arquetipos: personajes o fuerzas recurrentes que reaparecen en los sueños y en los mitos de todas las culturas. Había observado una fuerte correspondencia entre las figuras de los sueños de sus pacientes y los arquetipos comunes de la mitología, por lo que avanzó la hipótesis de que ambos procedían de una fuente más profunda: el inconsciente colectivo¹⁹. Observó también que toda la ficción sigue esos antiguos patrones de la mitología, y que todas las historias pueden entenderse en los términos de un viaje del héroe. Volveremos sobre ello más adelante.

Para acabar este recorrido hermenéutico introductorio no podemos no mencionar a Christopher Vogler (1949), un guionista estadounidense que ha trabajado muchos años

¹⁷ PROPP, Vladimir. *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos, 1974; *Ídem. Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos, 1974.

¹⁸ JUNG, Carl Gustav -KERÉNYI, Károly. *Introducción a la esencia de la mitología*. Madrid: Siruela, 2012. JUNG, Carl Gustav. *Símbolos de transformación, obra completa, volumen 5*. Madrid: Trotta, 2012.

¹⁹ VOGLER, Christopher. *El viaje del escritor: El cine, el guión y las estructuras míticas para escritores*. Barcelona: Ediciones Robinbook, 2002; VOGLER, Christopher. HAUGE, Michael. *The hero's second journey*. Editorial Timberwolf, 2003.

en Hollywood²⁰. Ha colaborado con la Disney y ha sido docente en la University of California. Su nombre está vinculado al ensayo *The write's journey: Mythic Structure for Writers* publicado en castellano como *El viaje del escritor: las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelista*. Nacido como un cuaderno de anotaciones personales, comenzó a circular entre amigos, hasta que fue solicitado para su publicación por una pequeña editorial de libros y manuales de cine, donde salió en tres ediciones, cada vez ampliadas (1992, 1998, 2007). Vogler intenta analizar la figura del protagonista de la película con las mismas categorías con las que el Joseph Campbell analizaba al héroe mítico y su viaje venturoso. Pero el suyo no es un ensayo antropológico o sociológico, sino una guía para el análisis de la estructura genética, fundacional de un guion cinematográfico destinada a cineastas y directores de cine u obras teatrales. El héroe mítico es la metáfora del protagonista de cualquier película en la que el personaje principal completa un viaje en la historia a través de etapas que lo llevan al final a una nueva conciencia. La estructura de este viaje, las fases de esta progresión, los encuentros y los pasos que llevarán al héroe a un viaje "iniciático", todo esto se explica en el libro con continuas referencias a secuencias de las grandes películas universales. El texto surge de una reelaboración narratológica que parte de Aristóteles y su "Poética" y, pasando por Freud y Jung, Ranke y Campbell, Lucas y Spielberg, llega hasta nosotros. El mérito de la monografía de Vogler reside en haber aclarado la estructura del mito a guionistas cinematográficos simplificando para el gran público el paradigma de Campbell. Como los estudios de Campbell, el volumen de Vogler muestra que cada uno de nosotros, en su pequeño universo personal, en el film de su propia existencia, sigue una trama narrativa ancestral, con un principio, una duración y un final, un cambio constante entre el mundo ordinario y conocido, y el mundo extraordinario y desconocido. Eso nos confirma que los monomitos son propios de los mitos clásicos, de la literatura moderna pero también de las experiencias personales.

A pesar de su enorme éxito editorial, para nuestro TFM hemos preferido no dedicar excesiva atención a la obra de Vogler porque realmente no deja de ser una simple adaptación de la teoría de mitología comparada de Campbell. En sustancia es un manual destinado a guionistas al servicio de la industria cinematográfica hollywoodiense. Carece

²⁰ "Chris Vogler's Writer Journey Blog", *Wordpress* [en línea] (2019) [consulta: 8 de junio de 2022]. Disponible en <https://chrisvogler.wordpress.com>

de espesor conceptual, aunque haya acabado por eclipsar comercialmente su fuente de inspiración.

1.5. UN ESTADO DE LA CUESTIÓN: EL HÉROE CLÁSICO EN EL CINE MODERNO

El cine y la televisión cuentan historias. Las narraciones más atractivas, envolventes, apasionantes, las que nos mantienen pegados a la pantalla con la respiración contenida o actúan en nuestro interior resurgiendo en forma de reflexión en las horas o días siguientes, casi siempre se remontan a los mitos antiguos. Quizás porque, como escribió Jung, si el sueño es el mito individual, los mitos representan los sueños colectivos de la humanidad. Y el gran cine también es un sueño colectivo.

Ha existido y sigue existiendo en nuestra sociedad una constante fascinación por los mitos protagonizados por los héroes del pasado griego-romano. Esto queda plasmado tanto en su presencia en series televisivas como en películas, se trate de largometrajes de animación o de grandes producciones para todos los públicos. Los medios de nuestro tiempo han sido un fértil caldo de cultivo para reimaginar y reinventar la Antigüedad, en algunos casos gracias a importantes avances del lenguaje cinematográfico como lo son los efectos especiales o las ambientaciones históricas recreadas por ordenador²¹.

Las películas sobre el mundo antiguo generalmente han sido adaptaciones de fuentes clásicas, aunque también han podido ser en otros casos historias inventadas o una combinación de ambas perspectivas. Los realizadores y directores, por tanto, han seguido sus propias reglas a la hora de concebir el guion y construir a su alrededor una producción cinematográfica, y por ende el resultado no es ciertamente fiel a las fuentes originales. En su proceso de creación, los realizadores del cine llegan a ser adaptadores comparables a los aedos del mundo antiguo, quienes tomaban su material del rico bagaje la épica o la tragedia, pero lo remodelaban añadiendo algunos detalles propios²².

En lo que respecta a la imagen de los dioses en el cine y el mundo televisivo, estos suelen aparecer con aspecto y rasgos humanos, pues los griegos crearon un panteón totalmente antropomórfico y como tal lo describieron. La familia de los dioses olímpicos tiende a aparecer en las películas lo más similar y cercana posible a una familia funcional

²¹ LÓPEZ SACO, Julio. “Mitología griega en el cine: un moderno proceso creativo de reinención”. *Phoénix*, volumen 23, número 2 (2017). PP. 154-155.

²² *Ídem*.

moderna. Sin embargo, en el mundo del séptimo arte rara vez las divinidades son las protagonistas, sino que el fulcro central es representado por las aventuras vividas por los héroes. La ausencia de papeles protagónicos por parte de los dioses en el cine se debe posiblemente a las sensibilidades contemporáneas en lo concerniente a las concepciones religiosas de su público. Predomina la libre voluntad del ser humano por encima de la de los dioses. Esto muestra de forma muy clara que el cine readapta y reinventa la Antigüedad, pues en ella predominaba la creencia de que los dioses podían ser caprichosos y vengativos si no se cumplía su voluntad²³.

En la mayoría de las películas los héroes tienen unos atributos físicos que exaltan su fortaleza, y las mujeres son extremadamente hermosas. Esto se debe a una constante búsqueda del factor estético por encima de la acción. Por ejemplo, Heracles (el Hércules romano) es uno de los héroes más populares del cine de tema mitológico, y nos proporciona mucha información sobre el tratamiento del físico, masculino y femenino, en la gran pantalla, como muestran producciones de los años cincuenta como *Le fatiche di Ercole* o *Ercole e la regina di Lidia*²⁴.

Otro tema recurrente en el cine mitológico es el del descenso de los héroes al reino de los muertos: un motivo arquetípico de los mitos de aventuras. El entorno del mundo de los muertos es difícil de representar, aunque hay buenos ejemplos de producciones que lo logran con astucia. Por ejemplo, en *L'Odisea* (1968), una película destinada a la televisión dirigida por Franco Rossi consigue recrear la atmosfera sobrenatural mediante determinados colores predominantes en escena, como el gris, el azul o el negro. Además, esa atmosfera cobraba fuerza gracias a que los actores que interpretaban a los muertos lo hacían sin ninguna emoción, algo propio de los fallecidos en el Más Allá griego²⁵.

En todo caso, pese a estos ejemplos de reinención cinematográfica que se han reflejado, la premisa fundamental desde la perspectiva del cine moderno y contemporáneo es la de contar a la audiencia una historia excepcional de una forma aceptablemente creíble. Para ello el séptimo arte intenta constantemente acercar al público personajes arcaicos con el objetivo de lograr una mayor conexión entre los héroes y la audiencia. Naturalmente el cine se ha tomado libertades a la hora de representar los mitos, los héroes

²³ LÓPEZ SACO, Julio. "Mitología griega en el cine...". *Op. Cit.* PP. 155-158.

²⁴ *Ídem.*

²⁵ *Ibid.* PP. 161-162; BALLABRIGA, Alain. *Le soleil et le tartare: L'Image mytique du monde en Grece Archaique.* París: Editions de L'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales, 1986.

y sus viajes con el fin de que la historia fuera más atractiva para el público general, y precisamente por estar destinado a esta audiencia las producciones cinematográficas prescinden de muchos detalles concretos de las fuentes originales. No son los eruditos de la Grecia clásica quienes ven las modernas representaciones cinematográficas, sino un público mucho más amplio. Por tanto, el cine moderno y contemporáneo manipula la Antigüedad, pero con sus adaptaciones también fomenta su conocimiento, lo vivifica y lo enriquece²⁶.

En lo que respecta a la concepción de héroe, cabe destacar que se trata, como dijimos, de un individuo vinculado generalmente a unos orígenes divinos, y que posee una notable superioridad basada en su fortaleza y su valentía personal. Es a grandes rasgos un protector del pueblo al que pertenece, y se le individualiza porque sus actitudes le separan de las del resto de sus congéneres. Su excepcionalidad le permite comportarse de forma libre, voluntaria y con conocimiento. Cuando los héroes son ‘traspasados’ al lenguaje cinematográfico suelen pasar de forma general por las siguientes etapas: la presentación mediante un conflicto interno, un choque con unas circunstancias que lo envuelven, la aparición de unos hechos externos que le afectan directamente y provocan su reacción, el desarrollo de esos conflictos y finalmente la solución a los mismos. Bajo estas pautas se forma el arquetipo de lo que se conoce como héroe clásico: aquél que hace frente a los peligros que atentan contra su integridad física mediante un fuerte coraje y una enorme valentía. Este tipo de héroe encuentra su mayor materialización en lo que el investigador Jesús González Requena denomina ‘cine clásico’. Para el autor este momento constituye el auge de la trasposición del tejido narrativo mitológico al lenguaje cinematográfico²⁷.

No obstante, en el cine más reciente, considerado contemporáneo o postclásico, el héroe es observado con desconfianza en su venturosa misión, y los valores que impregnan los relatos clásicos casi no son comprendidos. Esto implica una desvalorización del heroísmo. Esta actitud se anticipó ya en los trabajos de Carl Gustav Jung, que reflejaba la aparición de nuevos conceptos de heroísmo. Según Jung, y también en la creación fílmica contemporánea, el héroe hace frente a las situaciones de crisis con las que se encuentra, pero no tiene una vida y complejidad interiores. De esta manera, ante la necesidad de

²⁶ LOPEZ SACO, Julio. “Mitología griega en el cine...”. *Op. Cit.* P. 163.

²⁷ CANO GÓMEZ, Pablo. “El héroe de la ficción postclásica”. *Palabra clave*, volumen 15, número 3 (2012). PP. 440-446.

valentía para hacer frente al problema que se precisa en el héroe clásico, en el postclásico o contemporáneo lo que se necesita fundamentalmente es coraje moral²⁸. Esto es necesario porque los peligros que lo amenazan no son ya meramente físicos. Joseph Campbell fue uno de los primeros investigadores que supo captar una crisis individual a la que el héroe tiene que hacer frente. Por todos estos factores, en las producciones contemporáneas el espíritu del héroe constituye uno de los elementos principales de la narración. El héroe tiene que aguantar la angustia, la confusión y la frustración. Frente a la fuerza física de la que se vale el héroe de la ficción clásica, el postclásico dedica buena parte de su energía a meditar y razonar. Además, de igual manera ambos tipos de héroe tienen como objetivo salvar la tierra, ganar una batalla o lograr el bien, pero la verdadera meta del héroe contemporáneo es la de disipar sus dudas internas y la angustia que afecta a su ser y su mundo interior²⁹.

Casi todos los héroes del mito se embarcan en un viaje. La teoría y esquema desarrollados por Joseph Campbell se han empleado en muchos medios de ficción, incluido el mundo del cine. El monomito o viaje del héroe se basa en que el individuo es lanzado a la búsqueda de un talismán o bien absolutamente necesario. Para alcanzarlo tiene que superar diversas pruebas en su camino desde su hogar hasta los lugares más misteriosos y remotos del mundo. Para Campbell, en ese camino el héroe hace frente a obstáculos y vive encuentros fundamentales. El viaje del héroe es también un trayecto de autodescubrimiento, que experimenta la unión o la alianza entre el protagonista y los dioses, uniendo los dos mundos (el mundano y el sobrenatural), y dándoles a conocer a su comunidad. Este esquema se ha empleado, con mayor o menor fortuna, en las superproducciones de Hollywood. Como veremos es el caso de George Lucas que se basó en ello para la redacción del guion de *Star Wars*. Lo cierto es que el viaje del héroe se ha convertido en una especie de Biblia para este tipo de narraciones tanto en la literatura con sus respectivas adaptaciones cinematográficas como en los guiones propiamente dichos de varias películas³⁰.

Desde que Campbell desarrolló este esquema en *El héroe de las mil caras* (1949), la mayoría de las producciones cinematográficas se han servido de él para contar el viaje de personajes fundamentalmente masculinos. No obstante, aunque en menor medida,

²⁸ JUNG, Carl Gustav, *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Madrid: Paidós, 2005.

²⁹ CANO GÓMEZ, Pablo. "El héroe de la ficción...". *Op. Cit.* PP. 440-446.

³⁰ PINTOR, Ivan. "De la retórica al arquetipo: los manuales del guion". *Quaderns del CAC*, número 16 (2003). PP. 58-59.

también han aparecido personajes femeninos que han respondido a este arquetipo, haciendo lícito que en estos casos se hablara del viaje de la heroína. Especialmente desde los últimos años de la industria asistimos a una mayor apuesta para la aparición de personajes femeninos protagónicos. Grandes franquicias como *Star Wars*, *DC*, *Alien* o *Marvel* entre otras han ofrecido esa imagen de mujer fuerte y empoderada que se rige por los parámetros del viaje campbeliano, teniendo una muy buena acogida por parte de la audiencia³¹.

Por tanto, el viaje del héroe es muy eficaz como argumento cinematográfico. Además, su éxito está fundamentado en el hecho de que cala profundamente en los espectadores. Su estructura está presente en muchos aspectos de la vida humana, puesto que esta se basa en una constante evolución y resolución de conflictos. Ya desde muy joven el hombre se enfrenta a esta realidad con cada ciclo educativo, cada examen, y cada prueba que tiene que superar. Esto no es una cuestión de los siglos XX y XXI, sino que a lo largo de todas las épocas históricas la vida se ha regido en torno a ese patrón de maduración y superación de pruebas. No es de extrañar, por tanto, que, en las narraciones, ya sean literarias o cinematográficas, haya hecho uso de esa estructura y que esta haya funcionado, pues el viaje del héroe y la vida humana están entrelazados y relacionados. Por más que el espectador reconozca este patrón en la ficción, siempre se siente atraído hacia él porque experimenta una auto-identificación³².

No obstante, en los argumentos cinematográficos también se han incluido en ocasiones algunos recursos que dejan de lado la épica del monomito. Uno de ellos, por ejemplo, es el humor, que puede acompañar el viaje del héroe clásico. Sin embargo, en ese caso la aventura deja de ser el foco central de la historia. Esto se debe a que el espectador está tan familiarizado con el viaje que tiende a saber que va a terminar bien, pero con la comedia y el humor en la historia lo que se busca es la risa, primando el diálogo entre los personajes o las ocurrencias del guion por encima de los hechos. Este es tan sólo un ejemplo que muestra cómo la vida y el viaje del héroe son más complejos que una historia, y pueden contener matices más allá del propio argumento³³.

³¹ TOSCANO ALONSO, María. “Reseñas: el viaje de la heroína. 10 iconos femeninos épicos del cine y la televisión”. *Revista Admira*, número 7 (2019). PP.121-123.

³² SARLÉ, Albert. “El viaje del héroe, ¿lo rompemos o no?”, *NEUH Autoedición* [en línea] (2019) [consulta: 6 de abril de 2022]. Disponible en <https://www.neuh.es/2019/05/el-viaje-del-heroe-lo-rompemos-o-no/>

³³ *Ídem*.

1.6. OBJETIVOS DEL TFM

El monomito del viaje del héroe desarrollado por Joseph Campbell ha tenido un peso notable en muchas de las producciones cinematográficas más conocidas a nivel universal. Los objetivos de este trabajo son:

- Conocer la estructura, casi diríamos el andamiaje, de esta teoría propuesta por el célebre mitólogo y ver su peso en algunas celebres películas.

- Estudiar diferentes mitos del viaje del héroe a partir de una interpretación que corresponde a la exegesis proporcionada por la investigación psicoanalítica a principios del siglo XX, y sucesivamente desarrollada por la mitología comparada.

- Reflexionar sobre el tema de la “travesía del héroe” como tema simbólico, con fuertes raíces filosóficas.

- Adentrarnos a través de un enfoque interdisciplinario en el significado cultural del viaje heroico entendido como un proceso universal de autoconocimiento y de transformación interior del héroe.

- Acompañar la reflexión teórica con un "estudio de caso" real, es decir, realizar el análisis de películas escogidas entre varios géneros de producción audiovisual con la que se pondrá a prueba la congruencia de los motivos teóricos desarrollados en la primera parte del TFM.

1.7. LA ESTRUCTURA DEL TRABAJO

Esta introducción que contiene un breve estado de la cuestión, un *excursus* general sobre los héroes en la Grecia Antigua, y la definición del término en relación con la esfera de los rituales, nos ha ayudado a marcar una perspectiva histórico-mitológica que nos sirve de preámbulo a los análisis que realizaremos a continuación. El esquema de trabajo que seguiremos para analizar el tema del monomito en la obra de Joseph Campbell es el siguiente: se realizará en primer lugar una breve nota biográfica del autor que desarrolló la teoría que representa el fulcro de este trabajo. A continuación, expondremos la teoría del viaje del héroe presente en *El Héroe de las mil caras* paso a paso, para explicar en qué consiste y tener clara su estructura. El objetivo de este apartado es que el lector sea conocedor de las diversas fases que componen la aventura heroica (el núcleo de esta teoría) para comprender con mayor facilidad los posteriores análisis relacionados con la misma que realizaremos haciendo uso de algunas producciones cinematográficas contemporáneas.

Antes de empezar a tratar las películas que hemos seleccionado veremos cómo el viaje del héroe se materializa en los relatos mitológicos. Para ello tomaremos en consideración dos ejemplos muy populares de héroes clásicos para ilustrar sus aventuras y hazañas, además de las características arquetípicas que estos personajes encarnan. Los héroes seleccionados son Perseo y Jasón: los analizaremos también en el marco de sus respectivas adaptaciones fílmicas y televisivas más populares, por lo que será interesante ver hasta qué punto estas producciones son fieles al relato mítico original y de qué manera contienen los patrones individualizados por Campbell.

Posteriormente estudiaremos las expresiones y géneros fílmicos que desarrollan el viaje del héroe. El primero de ellos es la Ciencia Ficción: En este género nos centraremos en la trilogía original de *Star Wars* y en un éxito reciente, el film *Dune*. A continuación, veremos cómo el mitologema del monomito es tratado en tres grandes producciones de fantasía, como *El Señor de los Anillos*, *Juego de Tronos* y *Harry Potter*.

Cuando hablamos del cine contemporáneo no podemos pasar por alto una realidad que está a la orden del día: el mundo de los superhéroes ocupa prácticamente durante todos los meses del año a nivel planetario las carteleras cinematográficas. Por ello analizaremos el viaje dentro de este marco de adaptación que representa su dimensión más actual y comercial. Lejos de analizar las numerosísimas películas sobre superhéroes creadas por la industria cinematográfica, centraremos nuestra atención en la trilogía de *El Caballero Oscuro*, puesto que la historia Batman parece coincidir en varios elementos con la de los protagonistas del viaje del héroe. De esta manera nos enfrentaremos a un recorrido a través de tres géneros fundamentales de la ficción cinematográfica, abarcando una cronología que va desde finales de los años 70 hasta 2021. De esa manera podremos ilustrar el peso del monomito a lo largo de los años. Finalmente, el trabajo concluirá con un apartado de conclusiones generales extraídas de los análisis cinematográficos realizados, y se evaluará la influencia directa que el cine tiene del viaje del héroe de Joseph Campbell.

2. JOSEPH CAMPBELL: VIDA Y OBRA DE UN MITÓLOGO

2.1 UNA BIOGRAFÍA INTELECTUAL

Uno de los ejes de este trabajo reside en la figura y en la obra de Joseph Campbell, ya mencionado previamente en estas páginas. Antes de desarrollar su teoría es conveniente realizar una breve aproximación a la biografía del autor para conocer con

mayor profundidad las influencias que recibió en su formación intelectual y que luego reflejó en sus obras.

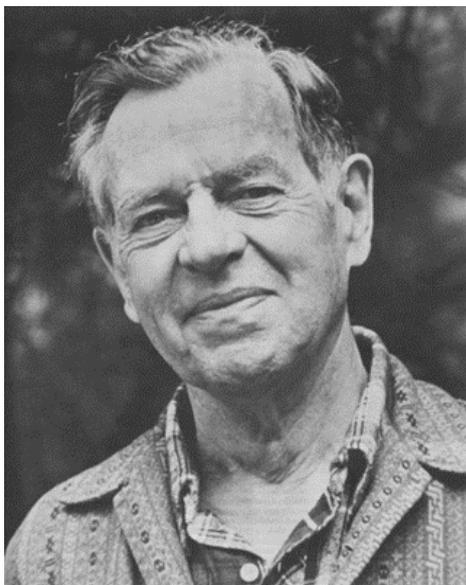


Fig 2. Fotografía en blanco y negro de Joseph Campbell.

Joseph Campbell fue un mitólogo estadounidense, profesor de Centros universitarios prestigiosos como el Sarah Lawrence College y autor de best-sellers como *Las máscaras de Dios*, *El vuelo del ganso* y *El héroe de las mil caras*³⁴. Nacido en Nueva York en 1904, se interesó en la mitología desde una temprana edad gracias a las lecturas sobre los aborígenes y a las constantes visitas al Museo Americano de Historia Natural de Nueva York donde trabajaba su padre. Para el año 1917 su familia construyó una cabaña en Pennsylvania, donde conoció a Elmer Breger, autor de varios libros infantiles sobre los indios. En

el año 1920 encontró a Nelson Hume, que dirigía la *Canterbury Preparatory School* de New Milford, y con su ayuda Campbell se introdujo en el mundo de la literatura³⁵. Su primera formación universitaria fue en literatura inglesa en la University of Columbia, donde obtuvo una beca que le permitió viajar a Europa para estudiar francés antiguo y sánscrito en las universidades de París y Múnich. Durante su estancia europea se codeó con escritores de la Generación Perdida como James Joyce, autor del *Ulises*. En uno de esos viajes desde América hasta Europa coincidió en una travesía oceánica con el escritor hindú Jiddu Krishnamurti, con quien pudo tener un fructuoso intercambio de ideas acerca de la filosofía asiática. Este encuentro despertó en Campbell un fuerte interés por la espiritualidad de Oriente y fue entonces cuando dejó de ser católico practicante. Cabe destacar este evento porque el hecho de que la mayoría de sus obras trate temas de mitología comparada se debe en gran parte a esta amistad tan decisiva con Krishnamurti³⁶.

³⁴ JORQUERA, Aixa. “Los mitos. Su impacto en el mundo actual. Joseph Campbell”. *ComHumanitas*, volumen 5, número 1 (2014). P. 123.

³⁵ DE LA OLIVA, Cristian. MORENO, Estrella. MORENO, Victor. RAMÍREZ, María. “Joseph Campbell”, *Busca Biografías* [en línea] (2015) [consulta: 4 de abril de 2022]. Disponible en <https://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/8606/Joseph%20Campbell>

³⁶ JORQUERA, Aixa. “Los mitos...”. *Op. Cit.* P. 123.

Muy significativa fue también su relación con John Steinbeck y Edward Ricketts, surgida durante un viaje a California, y con Heinrich Zimmer (cuyas obras editó), así como las lecturas de Robinson Jeffers, o Thomas Mann. Otros autores mencionados en su investigación son Arthur Schopenhauer, Friedrich Nietzsche, Sinclair Lewis, Leo Frobenius, el etnólogo alemán Adolf Ellegard Jensen, y los psicólogos Abraham Maslow y Stanislav Grof.

En el año 1938 se casó con la coreógrafa Jean Erdman. Entre el 1941 y el 1944 estuvo trabajando junto a Swami Nikhilanda en la traducción y edición de *El evangelio de Sri Ramakrishna* y en *Los Upanishads*. En el 1959 dio su primera conferencia y publicó su primer volumen, *Las máscaras de Dios*. Durante los últimos años de su vida fue una figura de renombre, y lo demuestra el hecho de que en su fiesta de cumpleaños en el año 1984 celebrada en el Palacio de Bellas Artes de San Francisco acudieron más de mil personas, muchos de ellos colegas de la academia y directores cinematográficos. El propio George Lucas (uno de ellos) autor del éxito cinematográfico *Star Wars*, aportó su *Skywalker Ranch* para filmar *The Power of Myth*, un documental de varios episodios en honor a Campbell. Lucas declaró, tras el estreno de la primera película de *La Guerra de las Galaxias* en 1977, que su historia se inspiró en gran parte a las ideas descritas en *El héroe de las mil caras* de Campbell. La conexión entre *Star Wars* y Campbell se reforzó aún más cuando en posteriores reediciones del libro de Campbell se utilizó la imagen de Mark Hamill como Luke Skywalker en la portada.

En 1985 recibió la medalla de oro al mérito literario del Club Nacional de las Artes. Murió y al año siguiente una emisión de seis horas, editada por Bill Moyers, con una larga entrevista para la PBS, le hizo aún más famoso; el texto se publicó en el volumen *The Power of Myth*.

1.8. IDEAS Y TEMAS DEL IMAGINARIO DE CAMPBELL: LA INFLUENCIA DE JUNG

Campbell orientó sus estudios hacia las conexiones entre la mitología comparada y la psicología analítica. Se inspiró principalmente en Carl Gustav Jung que había planteado la presencia de figuras arquetípicas en el inconsciente colectivo.

La palabra arquetipo significa imagen original, modelo original (del griego *archè*, origen, principio, y *typos*, modelo, marca, ejemplar), y se opone a estereotipo (*stereos* en

griego significa sólido, tridimensional, rígido) que significa copia, duplicación, reproducción.

El arquetipo es el principio primero, universal, completo y perfecto, del que los estereotipos son una imitación parcial; también se distingue del prototipo, que es simplemente el primer elemento (realizado sobre la base de un arquetipo, o diseño) de una serie de reproducciones. Según la teoría de los arquetipos de Jung, ciertas necesidades e instintos psicológicos se manifiestan en fantasías oníricas que se revelan al hombre a través de símbolos recurrentes. Estas formas e imágenes aparecen en todas las civilizaciones pasadas y presentes como parte constitutiva de los mitos. Al surgir estos elementos del inconsciente a través de los sueños, aparecen los distintos arquetipos que caracterizan a los personajes de los cuentos: princesas, caballeros, dragones, magos. O aparecen simbologías recurrentes, secuencias de acontecimientos, tipos de escenarios u objetos-talismán. Las hazañas, las relaciones, las aventuras en las que participan los héroes, los lugares visitados, desde los castillos encantados hasta las cuevas más oscuras, aparecen en cada mito, conservando sus principales características. Según Jung, el psiquismo individual, al que llamó inconsciente personal, descansa en una capa más profunda que no deriva de las experiencias y adquisiciones personales, sino que es innata³⁷. Esta capa, de contenido universal, es el llamado inconsciente colectivo. A su vez, el arquetipo se manifiesta en símbolos, imágenes psíquicas específicas que son percibidas por la conciencia y que son diferentes para cada arquetipo. El símbolo adquiere así y cumple la función de rasgo de unión entre la conciencia y el inconsciente, ya sea individual o colectivo.

Jung sostenía que en el inconsciente del hombre existe una memoria colectiva, es decir, la memoria primigenia, conservada en el mundo interior del individuo y originada en el viaje evolutivo de la humanidad. Es activo a nivel simbólico, en el sentido de que ciertos objetos o aspectos de la vida cotidiana despiertan un gran poder de activación simbólica y todos mostramos interés por ellos, aunque no sepamos explicar por qué. En el volumen *Instinct and the Unconscious* de 1919, Jung describe el inconsciente colectivo como la suma de los instintos, es decir, las formas típicas de actuar, y los arquetipos, las formas típicas de comprender: los instintos determinan las constantes del comportamiento, y el conocimiento individual se enmarca en las formas preexistentes.

³⁷ JUNG, Carl Gustav, *Arquetipos e inconsciente... Op. Cit.*

Por ejemplo, Jung cree que la forma en que cada individuo experimenta su relación con la madre depende de un arquetipo inconsciente, el de la Gran Madre. Los arquetipos no son de naturaleza espiritual, sino formas inmanentes a la materia en la que se desarrollaron en el curso de la evolución primero y de la historia después, y están contenidos en la herencia genética del hombre. En el volumen de 1943 *Psicología del Inconsciente*, sostiene que el origen de estos arquetipos "puede explicarse solo suponiendo que son sedimentos de experiencias que siempre ha repetido la humanidad"³⁸. El historiador de las Religiones Mircea Eliade ha escrito muchas páginas sobre la importancia del símbolo, según el cual "las imágenes, los mitos, no son creaciones irresponsables de la psique; responden a una necesidad y cumplen una función importante: poner al descubierto los modos más secretos del ser. De ello se desprende que su estudio nos permite conocer mejor al hombre"³⁹. Como escribió Giorgio De Santillana, el autor del *Molino de Amleto*: "Debemos prestar atención a la información cosmológica contenida en el mito antiguo, información de caos, lucha, violencia. No son meras proyecciones de una conciencia perturbada, sino intentos de representar las fuerzas que parecen haber participado en la formación del cosmos. Los monstruos, los titanes, los gigantes enzarzados en la lucha con los dioses y empeñados en escalar el Olimpo, son funciones y componentes del orden que finalmente se produce"⁴⁰. Así que en el centro de estas historias mitológicas siempre hay un conflicto entre fuerzas opuestas: el bien contra el mal, la luz contra la oscuridad. Estos arquetipos comparten la estructura de la mayoría de los mitos en todas las culturas del mundo.

Esta estructura es, por ejemplo, la misma del "mito del héroe". La vida del héroe, a grandes rasgos, pasa casi siempre por estas etapas: nacimiento misterioso; relación complicada con el padre (huérfano, mal padre, etc.); alejamiento de la sociedad, aprendizaje de una lección (muchas veces ayudado por una guía sobrenatural): vuelta a la sociedad aportando el fruto de su aprendizaje a esa sociedad, muchas veces a través de un arma que sólo él/ella puede utilizar.

Una de las principales obras de Campbell, dividida en cuatro volúmenes, titulada *Las máscaras de Dios* (1959-68) representa una síntesis crítica de la mitología mundial a

³⁸ JUNG, Carl Gustav. *Sobre la Psicología del Inconsciente*. Madrid: Trotta, 2015. P. 176

³⁹ ELIADE, Mircea. *Imágenes y símbolos*. Madrid: Taurus, 1983. P. 12.

⁴⁰ DE SANTILLANA, Giorgio. *Il mulino di Amleto: Saggio sul mito e sulla struttura del tempo*. Milán: Adelphi, 2003. P. 89

través de un examen en profundidad de los arquetipos que recorren las más diversas producciones mitológicas. Es una obra enciclopédica por su tratamiento expositivo y la amplitud de las fuentes citadas, y muy sofisticada en sus análisis teóricos. Está estructurada en cuatro partes: Mitología primitiva; Mitología oriental; Mitología occidental; Mitología creativa. La primera se refiere a las culturas primitivas y a los mitos de creación más antiguos; la segunda a los mitos y leyendas asiáticos; la tercera a los de la tradición occidental (griegos, romanos, etc.); la cuarta a la producción "mitopoética" de la cultura literaria y artística moderna y contemporánea. Detrás del mito, Campbell identificó cuatro funciones: metafísica (despierta el sentido de asombro ante el misterio del ser); cosmológica (expansión de la forma del universo) sociológica (confirma el orden social existente); pedagógica (guía al individuo).

Las figuras de los héroes, ampliamente tratadas, incluyen a Jesucristo, Buda Gautama, Horus, Quetzalcóatl, Hércules, Marduk, Mitra y Krishna. Además del arquetipo del héroe, está el de la Gran Madre o Diosa de la Tierra, que es la madre del héroe y simboliza el instinto de reproducción y la fertilidad. Entre los personajes que se incluyen en esta tipología están la Virgen María, Isis, Guanyin y Cibele. Este arquetipo se habría desarrollado en sociedades agrícolas. El enemigo del héroe se identifica con el arquetipo de la Sombra, que no sería otro que el Diablo, y que simboliza los retos y tormentos a los que se enfrenta el héroe para alcanzar su objetivo. Según Joseph Campbell, el matrimonio es el mayor acto espiritual, que compara con la idea del Tao chino, en el que la luz y la oscuridad, lo masculino y lo femenino, el yin y el yang, se entrelazan y los dos cónyuges se convierten en uno.

En su obra *El héroe de las mil caras*, Campbell afirma que todo mito sigue un determinado patrón narrativo o guion que se repite independientemente en el relato⁴¹.

El autor comparó cientos de cuentos y leyendas tribales tomados de las más diversas culturas y períodos históricos. Poco a poco, llegó a descubrir una especie de arquetipo argumental, un monomito común a todas las historias, un Viaje del Héroe en trece etapas presente, en parte o en su totalidad, en todos los mitos, aunque no necesariamente en la misma secuencia. Obviamente, para Campbell, el viaje representaba algo más profundo que un camino hacia un lugar:

⁴¹ TAYLOR, Archer. "The Biographical Pattern in Traditional Narrative". *Journal of the Folklore Institute*, volume 1, número 1 (1964). PP. 114-129.

"... El viaje del héroe mitológico también puede tener lugar materialmente, pero este aspecto es irrelevante. En realidad, el Viaje es fundamentalmente un acontecimiento interior, un viaje a las profundidades donde se superan las resistencias oscuras y se resucitan poderes largamente olvidados para ponerlos a disposición de la transfiguración del mundo... El peligroso viaje no consiste en la conquista sino en la reconquista, no en el descubrimiento sino en el redescubrimiento. El héroe es el símbolo de esa imagen divina creadora y redentora que se esconde en cada uno de nosotros y que sólo espera ser encontrada y devuelta a la vida"⁴².

Hoy en día sabemos que, antes de Jung, de Freud y de Campbell, se habían estudiado los arquetipos literarios del héroe. En 1864 el erudito austríaco Johann Georg von Hahn (1811–1869), embajador del imperio austro–húngaro en la Albania otomana, notó que las biografías de los héroes mostraban patrones en los que muchos de sus elementos narrativos se repetían o eran compartidos. Hizo una lista de tales motivos que se daban en la narrativa heroica de los pueblos arios, lista que se basaba en una fórmula abandono–regreso; en 1876, siete años después de su muerte, se publicó su obra en que usaba las biografías de catorce héroes para agrupar los dieciséis motivos que encontró en cuatro grupos: nacimiento, juventud, regreso y sucesos adicionales⁴³. Von Hahn representa el primer intento de la creación del monomito del héroe o patrón biográfico común a los relatos heroicos. A partir de su trabajo otros investigadores, como el antropólogo Alfred Nutt (1856–1910), producirán sus propios patrones e intentarán buscar una explicación al hecho de que las biografías heroicas se amolden a un paradigma arquetípico⁴⁴.

2. EL VIAJE DEL HÉROE EN LA OBRA DE CAMPBELL

En este capítulo se expondrán detenidamente las fases del llamado monomito o viaje del héroe formalizadas en la obra de Campbell, con el objetivo de observar de modo claro los patrones a los que responde la aventura heroica para evaluar en las siguientes páginas hasta qué punto podemos vislumbrar una materialización de este esquema en algunas películas recientes.

⁴² CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica de México, 1959. P. 154.

⁴³ PRAT FERRER, Juan José. "El héroe en los relatos folklóricos: patrones biográficos, leyes narrativas e interpretación" *Revista de Folklore*, número 300 (2005). PP. 183-199.

⁴⁴ NUTT, Alfred, "The Aryan Expulsion and Return Formula in the Folk and Hero Tales of the Celts". *The Folk Lore Record*, volumen 4 (1881). PP. 1-44.

3.1. LA LLAMADA A LA AVENTURA:

Este punto supone el primer momento del llamado *Viaje del Héroe* que Campbell expone en su obra. En él aparece siempre algún factor que revela al protagonista un mundo insospechado, quedando el individuo expuesto a poderes que no comprende correctamente. En esta fase cobra fuerza la presencia de un mensajero, que llama al héroe a empezar su aventura, en un momento presente o posterior de su vida, como si de un destino ineluctable se tratase. Esa llamada puede suponer una importante empresa con posibles repercusiones en la historia, o bien marcar el inicio de una iluminación ‘místico-religiosa’ del personaje. En estas aventuras siempre hay una actitud de fascinación por parte del héroe hacia la figura que aparece repentinamente y que actúa como guía. Esto queda materializado en el hecho de que, pese a la actitud sorprendida o incluso aterrada del protagonista, lo que anteriormente era conocido por él y representaba su mundo de valores, ahora queda como vacío. Por ello, una vez que se ha producido esta llamada, el horizonte familiar queda sobrepasado, y los viejos conceptos y emociones ya no son válidos para el protagonista. Un buen ejemplo de una llamada a la aventura reside en el Rey Arturo, quien había salido a cazar con sus compañeros. Persiguió un venado durante horas hasta el punto de matar a su caballo por agotamiento. El rey se acercó a una fuente para abastecerse y allí se topó con una extraña bestia que no hacía ningún ruido al beber. El rey quedó desde ese momento fascinado por la situación y ya no pudo volver a ver el mundo de la misma manera⁴⁵.

Por ello el héroe intenta retornar a sus ocupaciones familiares por un tiempo, pero las encuentra infructuosas y sin sentido. Progresivamente se irán haciendo presentes una serie de signos de fuerza creciente que provocarán que la llamada no pueda ser desoída por el héroe. En la llamada, el destino ha llegado a este y ha comprometido su vida cotidiana catapultándole en un nuevo mundo desconocido para él. Ese mundo misterioso suele conllevar a menudo algún tipo de tesoro, y puede materializarse de formas muy variadas: una tierra distante, un bosque, un reino subterráneo o subacuático, una montaña o un estado de sueño profundo. En estos entornos siempre estarán presentes fluidos extraños o seres polimorfos, así como hechos sobrehumanos e inimaginables⁴⁶.

⁴⁵ CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil... Op. Cit* PP. 36-40.

⁴⁶ *Ídem*.

3.2. LA NEGATIVA AL LLAMADO:

En este caso, tanto en la vida real como en los mitos y cuentos suele ser frecuente que la llamada no sea respondida, pues es más fácil volver la atención y el oído a otros intereses personales. De esta manera la aventura que en un principio fue llamada se convierte en una negativa. El protagonista se encierra por tanto en el trabajo duro dentro de su horizonte, y parece convertirse en una víctima que deber ser salvada por una fuerza superior para salir de esa situación. Su mundo se ha convertido, como ya se ha dicho con anterioridad, en un desierto carente de significado. En este ámbito una voz divina hostiga constantemente al héroe día y noche. Esta voz materializa la presencia interna del “yo” del protagonista que vive dentro del laberinto de su psique desorientada clamando salir. Todo ello representa – según Campbell lector de Rank - la impotencia del héroe ante la idea de prescindir de su ego infantil o de las relaciones que se han fijado en él durante toda su vida. Es un individuo encerrado en su infancia donde el padre y la madre son los guardianes de un primer umbral que hay que superar sin miedo. Pero por este miedo, el alma débil fracasa y no es capaz de atravesar la puerta y llegar al mundo exterior. La negativa supone, a grandes rasgos, una respuesta ante el temor que tiene el individuo de no ser capaz de una actuación lo suficientemente válida y rica a la desconocida llamada que le provoca. Buen ejemplo de este paso del viaje puede la mujer de Lot, que se convirtió en estatua de sal al volver la cabeza a la llamada de Yahvé ⁴⁷.

3.3. LA AYUDA SOBRENATURAL:

Para aquellos individuos que no han rechazado la llamada, en su primera jornada de héroes se les aparece una figura protectora que suele estar representada por una viejecita o un anciano. Esta figura proporciona al aventurero amuletos contra las fuerzas del mal a las que se debe de enfrentar. El protector o protectora representa la fuerza benigna del destino. El héroe tiene que confiar en su misión para que esos guardianes eternos aparezcan en su viaje⁴⁸.

Al haber respondido a la llamada y al haberse encontrado ya con esta figura protectora, el héroe se encuentra poseedor ya de todas las fuerzas. Su misión es apoyada por la Madre Naturaleza, y, por ende, los eventos implican a dicha empresa pueden tener un peso importante en la dirección que tome su historia. No resulta extraño que el

⁴⁷ CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil...* Op. Cit. PP. 41-46

⁴⁸ *Ibid.* PP. 46-50.

ayudante y protector pueda ser una figura masculina como algún mago o algún herrero que proporciona los amuletos necesarios al protagonista. Mientras en los cuentos se trata de hadas o de seres que habitan el bosque, en el caso de las mitologías este papel lo representa generalmente un guía o conductor que se encarga de llevar las almas a otro mundo (una figura psicopompa). Además, cabe destacar que, aunque este protector se aparece con facilidad a los que han respondido la llamada, es importante mencionar que las figuras que no lo hayan hecho tampoco están exentas de la aproximación de este guardián sobrenatural. Como imagen de ayuda sobrenatural la Virgen María es un buen ejemplo, pues tiene la capacidad de beneficiar intercediendo para ganar la merced del padre⁴⁹.

3.4. EL CRUCE DEL PRIMER UMBRAL

Habiéndole ayudado y guiado las personificaciones del destino, el héroe avanza en su aventura hasta que llega al “guardián del umbral” en la entrada del mundo exterior. Este custodio - o custodios - protege el mundo del héroe en todas las direcciones, y tras ellos solo hay oscuridad, peligro y elementos desconocidos. Previamente la vida en su sociedad o tribu estaba marcada por esos límites, pues las creencias populares constituían la razón por la que había que temer ese primer paso ante lo inexplorado. Podemos emplear para ilustrar a estos guardianes a la muralla del paraíso. Esa muralla esconde a Dios de los ojos humanos, y según Nicolás de Cusa se constituye por la coincidencia de los contrarios: ser o no ser, la vida o la muerte, o el bien y el mal. La puerta de la muralla está vigilada por el espíritu de la razón, y solo si es dominado permite pasar por ella⁵⁰.

Los guardianes no debían sacarse de los límites que establecían, pero a la fuerza el héroe supera esas fronteras destruyéndolas. Mediante esta acción, el individuo supera sus límites, deja su orgullo atrás y accede a una nueva zona de experiencias desconocidas, continuando así su viaje⁵¹.

3.5. EL VIENTRE DE LA BALLENA

El anterior paso del primer umbral supone el tránsito a una nueva esfera de renacimiento, simbolizado por Campbell mediante el vientre de la ballena. Al superar a los guardianes y llegar a ese mundo de nuevas experiencias, parece ser ‘tragado’ por lo

⁴⁹ CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil... Op. Cit.* PP. 46-50.

⁵⁰ *Ibid.* PP. 50-56.

⁵¹ *Ídem.*

desconocido. En cierto modo, parece haber muerto. Por ello, la superación del primer umbral es una forma simbólica de auto-aniquilación. Su desaparición se corresponde al paso de un creyente dentro de un templo, donde será vivificado por su recuerdo. El héroe, al salir al mundo desconocido y ser “engullido” por la ballena, renueva por completo su vida y su significado. En la obra Campbell pone como ejemplo al héroe griego Hércules, quien hizo frente a un monstruo marino que salía del mar por orden de Poseidón. La mujer Hesione se había colocado ante él como sacrificio. El héroe accedió a salvarla y luchó contra la criatura. Fue engullido por ella y le rasgó la garganta desde dentro emergiendo de su interior⁵².

3.6. EL CAMINO DE LAS PRUEBAS

Una vez que el héroe ha atravesado el umbral y se ha adentrado en lo desconocido se encuentra en un paisaje de sueño poblado de ambiguas formas, donde deberá superar una serie de pruebas. En ellas, el individuo es notablemente ayudado por los consejos o los objetos que el protector sobrenatural le había entregado con anterioridad. Esta tierra de pruebas apenas representa el principio de un camino largo y peligroso. Habrá que superar dragones y constantes peligros una y otra vez; estas pruebas no serán las únicas. Las victorias del héroe suponen una conquista y un momento de éxtasis pasajeros, símbolo del descubrimiento de las maravillas de la vida⁵³.

Para ilustrar con un ejemplo mitológico la idea de estas pruebas se tendrá en cuenta el caso de Psique dentro del relato que Apuleyo de Madaura ubica en el corazón simbólico de su obra *Las metamorfosis* o *El asno de oro*⁵⁴. A ella se le encomendó una serie de duras tareas con el fin de recuperar a Cupido, su amante perdido. Es frecuente ver que sea el amante el que intenta recuperar a su desposada, aunque en este caso es al revés: la desposada trata de reconquistar al amante. De esta manera, en el momento en el que Psique llega con actitud suplicante antes Venus, ésta adopta una actitud violenta: estrella la cabeza de Psique contra el suelo y la obliga a acometer una primera prueba iniciática: separar una gran cantidad de trigo, mijo, cebada, guisantes, frijoles, lentejas y semillas de adormidera. Psique recibe la ayuda de un ejército de hormigas y consigue así su objetivo. Posteriormente, Venus le indica una segunda prueba: cortar la lana de oro de un ganado salvaje, peligroso y venenoso. Pero una caña verde la instruyó sobre cómo

⁵² CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil... Op. Cit.* PP. 56-60.

⁵³ *Ibid.* PP. 61-67.

⁵⁴ APULEYO, Lucio. *El Asno de Oro*. GARCIA GUAL, Carlos (editor). Madrid: Alianza, 1996.

recoger los mechones del ganado que pastaba en el valle, y una vez más consiguió el objetivo. Acto seguido, la diosa la pidió una tercera prueba: un frasco de agua de una fuente helada custodiada por dragones en la cima de una montaña. Entonces un águila se le acercó y le ayudó a llevar a cabo la hazaña. Finalmente, Venus le pidió que trajera de los abismos subterráneos una caja repleta de la más pura belleza l. En ese momento una alta torre le dijo cómo bajar a ese mundo, le proporcionó dinero para el barquero Caronte y comida para el Cancerbero, y así se dispuso a cumplir su último objetivo⁵⁵. Este es sólo uno de los muchos ejemplos que podemos emplear para ilustrar el paso por diversas pruebas y la pertinente sensación de triunfo y éxito momentáneo que puede causar cumplirlas.

3.7. EL ENCUENTRO CON LA DIOSA

Esta etapa se realiza cuando todos los obstáculos y pruebas son vencidos, y tiene lugar un matrimonio místico del alma triunfante del héroe con la Reina Diosa del mundo al que ha llegado. A menudo esa mujer suele ser representarse como una Dama de la Casa del Sueño: una figura que puede resultar familiar en los cuentos de hadas, materializada mediante la figura de la Bella Durmiente, y que también tiene su peso desde el punto de vista mitológico con la existencia de figuras como Brunilda. Esta mujer es el gran modelo de belleza que da paso a todo deseo. Su búsqueda y encuentro otorga la dicha a todos los héroes. Es madre, esposa, hermana, amante. Todo lo que se ha anhelado en el mundo. Es una madre confortante, benéfica, y buena. Tan sólo los héroes capaces de las más altas hazañas pueden soportar la revelación de la belleza y la sublimidad de esta diosa- mujer. Aunque puede aparecer y manifestarse también a los individuos de menor fuerza, sin embargo, en estos casos sus atributos se reducen y se adaptan a virtudes no desarrolladas en ese héroe ⁵⁶.

Esta mujer representa la totalidad de lo que puede conocerse en el mundo. Ella atrae al héroe y le incita a romper todas las barreras y obstáculos. Es, por tanto, una especie de guía hasta la cima sensorial de la aventura. El héroe puede tomarla como es, con seguridad y bondad, y se convierte, por tanto, en el semi-dios el mundo había preparado para esa mujer. El encuentro con la diosa encarnada en esta bella mujer es la prueba final del talento del héroe, que intenta ganar su amor y afecto. En el caso de que el aventurero sea una doncella, esta está destinada a convertirse ella misma en la consorte

⁵⁵ CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil...* Op. Cit. PP. 61-67.

⁵⁶ *Ibid.* PP. 67-73.

de un ser inmortal. Es ese esposo inmortal quien desciende hasta la heroína y la toma, quiera ella o no⁵⁷.

3.8. LA MUJER COMO TENTACIÓN

El matrimonio místico con esa mujer diosa representa el dominio total de la vida por parte del héroe. Esto se debe a que la mujer es la vida, y el individuo es su dueño y conecedor. Todas las pruebas que ha superado el héroe hasta aquí le han preparado para ser capaz de poseer por completo a la entidad divina femenina, convertida en su pareja. Sin embargo, es importante mencionar que esa pureza del alma por parte del héroe hace que elementos como el olor de la carne, o en otras palabras, el acto sexual, le resulten algo repulsivos. La mujer, por tanto, símbolo de la vida y de su sexualidad, se convierte en una tentación para esa pureza del alma. Por ejemplo, en la obra de Campbell encontramos el caso de San Bernardo de Claraval cuando era joven sufría dolores de cabeza. Un día vino a visitarlo una joven que pretendía calmar su sufrimiento con canciones. Sin embargo, el niño la envió fuera del cuarto. Por su celo fue recompensado por Dios, que le quitó los dolores inmediatamente. La mujer, por tanto, símbolo de la vida y de los órganos de la vida se convierte en una tentación para esa pureza del alma⁵⁸.

3.9. LA RECONCILIACIÓN CON EL PADRE

La visión que tiene el héroe del padre es la de un ogro o monstruo, y supone el reflejo del propio ego individual, derivado del mundo infantil que ha dejado atrás. Esta imagen del padre hace que el aventurero no pueda llegar a tener un espíritu potencialmente adulto, pues no le permite tener una visión realista del progenitor y del mundo. La reconciliación consiste en el abandono de la idea del padre monstruoso que el individuo ha generado por sí sólo. Supone una dura prueba en la que el héroe puede derivar su seguridad y esperanza en la figura femenina protectora, gracias a cuya magia el ego se rompe por completo. Con la seguridad de la ayuda femenina el héroe soporta esta etapa de crisis y descubre que el padre y la madre son lo mismo. La tarea es dura porque el aventurero se ve obligado a abrir su alma por completo, adquiriendo una madurez que no había conocido hasta ahora. Al superarla, el héroe trasciende la vida y supera su obcecación. Observa la cara del padre, comprende que es la fuente de todo, y se reconcilia con él⁵⁹.

⁵⁷ CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil... Op. Cit.* PP. 67-73.

⁵⁸ *Ibid.* PP. 73-76.

⁵⁹ *Ibid.* PP. 76-88.

3.10. LA APOTEOSIS

Esta etapa del viaje, la apoteosis en el viaje del héroe supone una extirpación del deseo, de la hostilidad y del mal de su alma. El pensamiento desaparece y la mente descansa en su verdadero estado llegando a su punto más alto⁶⁰.

3.11. LA GRACIA ÚLTIMA

El héroe es ya un hombre superior y un rey nato. Una especie de elegido que no encuentra ninguna dificultad a la hora de superar los obstáculos que tenga por delante. En este contexto, la gracia suprema deseada para este ser indestructible es la leche que nunca se agota. Este elixir imperecedero es custodiado por los dioses y las diosas, y es lo que el héroe busca realmente en sus relaciones con ellos. Por ejemplo, Campbell expone que el príncipe de la Isla Solitaria estuvo seis días y seis noches en el diván de oro de la Reina Durmiente de Tubber Tintye. En ese lugar siempre había una pierna de cordero y una rebanada de pan, y por más que todos los hombres del mundo comiesen de ello siempre se reponía. Con todo, los dioses pueden ser severos y cautelosos, y es entonces cuando el héroe tiene que apoderarse de esa gracia última mediante engaños o a la fuerza. Cuando los dioses actúan de esta forma parecen ogros malignos que atesoran ese bien imperecedero, y el héroe, al derrotarles o engañarles, haciéndose con ese bien, es visto como salvador del mundo⁶¹.

3.12. LA NEGATIVA AL REGRESO

Una vez que la misión del héroe ha sido llevada a cabo, el aventurero debe regresar a su punto de origen en la vida. El viaje requiere que el individuo lleve los elementos de su aventura, como el elixir imperecedero o su princesa dormida a su sociedad original, y al hacerlo se renovará la comunidad y la nación. Sin embargo, frecuentemente esta responsabilidad suele ser rechazada por el héroe en un primer momento⁶².

3.13. LA HUIDA MÁGICA

El héroe en su triunfo se gana la bendición de una diosa o dios y se le invita a regresar con la posesión de algún elixir o elemento mágico que permita restaurar la sociedad, como se ha dicho previamente. Ese regreso es respaldado por su patrón

⁶⁰ CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil... Op. Cit.* PP. 89-100.

⁶¹ *Ibid.* PP. 101-112.

⁶² *Ibid.* PP. 113-114.

sobrenatural. No obstante, cabe la posibilidad de que el deseo de regresar del héroe no sea apoyado por los dioses, y por ello para conseguir el retorno tiene lugar una verdadera huida. Esta fuga puede complicarse mediante obstáculos y evasiones mágicas. Suele ser la parte favorita del cuento popular y puede desarrollarse de formas variadas. Por ejemplo, el escape puede producirse después de que el héroe deje abandonados algunos objetos personales en la guarida de los dioses, confundiéndoles y retrasando la persecución. O bien puede enfrentarse y vencer también a una serie de obstáculos que se le pongan en el camino para conseguir escapar libremente. Un buen ejemplo de una huida le tenemos en el héroe griego Jasón, quien veremos posteriormente en estas páginas. Él mismo huyó con Medea, la hija del rey, tras haber robado el vellocino de oro ⁶³.

3.14. EL RESCATE DEL MUNDO EXTERIOR

Puede darse el caso de que el héroe necesite ser asistido por el mundo exterior al regreso de su aventura sobrenatural. Es decir, cabe la posibilidad de que el mundo exterior, su sociedad de origen, tenga que ir a por él y ayudarlo. La sociedad siente recelo hacia aquellos que permanecen fuera de ella, y por ello puede sentir la necesidad de ir en su búsqueda y tocar la puerta del aventurero. Si el héroe no desea regresar puede haber un fuerte choque con esa sociedad que ha ido en su búsqueda, pero si esta comunidad considera que el individuo tan solo se ha retrasado en su misión, le busca, le rescata y le ayuda a retornar ⁶⁴.

3.15. EL CRUCE DEL UMBRAL DE REGRESO

El mundo divino y humano son descritos como distintos el uno del otro. Tan distintos como lo pueden ser el día y la noche o la vida y la muerte. El héroe, como se ha visto en estas páginas, viaja lejos de la tierra que conoce y se adentra en la oscuridad para realizar su aventura y superar sus peligros. Su regreso es descrito como un retorno desde un mundo lejano. Sin embargo, el mundo sobrenatural y el humano son una misma cosa. El mundo de los dioses no es sino una dimensión olvidada del mundo que el héroe conoce desde el principio. El problema que tiene el héroe al regresar es el de hacer frente a la siguiente pregunta: ¿Cómo enseñar todos los valores adquiridos durante su viaje a la sociedad humana? El héroe vuelve a entrar en un mundo de éxitos pasajeros y supone un conflicto volver a entrar en esa comunidad. Por todo ello, el aventurero que regresa debe

⁶³ CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil...* Op. Cit. PP. 114-120.

⁶⁴ *Ibid.* PP. 120-126.

ser lo suficientemente fuerte como para poder superar estos conflictos con su comunidad de origen y volver a integrarse en ella. Para Campbell uno de los ejemplos que más podemos destacar en este punto de viaje es el de Rip Van Winkle. Él viajó al reino de la aventura de forma inconsciente a través de los sueños. Allí él se renovó como persona, pero al despertar seguía siendo Rip y no podía mostrar lo aprendido a los demás⁶⁵.

3.16. LA POSESIÓN DE LOS DOS MUNDOS

El talento del héroe reside en su capacidad para atravesar esa división entre ambos mundos que se han mencionado con anterioridad. Lo hace sin contaminar los principios del mundo sobrenatural con los del mundo humano y viceversa. El individuo renuncia completamente a todas sus limitaciones personales, esperanzas y temores. Es un héroe renovado y maduro que tiene otras concepciones de la verdad, permitiendo de esa manera la reconciliación en su ser de los dos mundos. Esto es, en otras palabras, una unificación del mundo divino y el mundo humano para el individuo⁶⁶.

3.17. LA LIBERTAD PARA VIVIR

Para este punto el individuo puede inventar una imagen falsa e injustificada de sí mismo. Puede justificar todos sus pecados porque es la encarnación del bien, a diferencia del resto de la humanidad, que es culpable de ellos. Esto da paso a un mal entendimiento de su persona y del mundo que lo rodea. El mito pretende despejar esa ignorancia reconciliando la conciencia del héroe con la voluntad universal. El nuevo individuo no puede ser herido por las armas, no puede ser quemado por el fuego, ni mojado por el agua, ni marchitado por el viento. Es un ser eterno que no cambia y que ha entregado sus frutos en el regazo de los dioses, siendo liberado del mal por ellos mismos⁶⁷.

⁶⁵ CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil...* Op. Cit. PP. 126-132.

⁶⁶ *Ibid.* PP. 132-136.

⁶⁷ *Ibid.* PP. 136-139.



Fig 3. Viaje del héroe según el esquema de Joseph Campbell.

4. EL VIAJE DE DOS HÉROES MITOLÓGICOS: PERSEO Y JASÓN

Realizado un preámbulo sobre los héroes en el mundo antiguo, y explicada la teoría de Joseph Campbell, en las siguientes páginas tomaremos en consideración dos ejemplos de figuras muy relevantes en la mitología clásica, como lo son Perseo y Jasón, para ilustrar sus ciclos heroicos deteniéndonos fundamentalmente en el tema del monomito del viaje. El primer protagonista encarna una aventura individual, el otro una empresa colectiva.

4.1. PERSEO

4.1.1. El mito de Perseo

Según las fuentes clásicas (Pseudo-Apolodoro *Biblioteca mitológica* II, 4, 1⁶⁸; Pausanias, *Descripción de Grecia* II, 15, 4⁶⁹; Luciano de Samósata: *Diálogos marinos* (Ἐνάλλιοι Διάλογοι) IX, 14: *Tritón y las nereidas*⁷⁰; Ovidio, *Las Metamorfosis*, Libro IV, 605-610⁷¹ PONER LAS FUENTES TAMBIEN AL FINAL), Perseo era el hijo de Zeus y Dánae. El padre de esta última era Acrisio, rey de Argos, quien supo gracias a un oráculo que el hijo de su hija le iba a dar muerte en el futuro. Con el objetivo de impedir el cumplimiento de esa predicción, el rey decidió encerrar a Dánae en una cámara subterránea de bronce cerrada herméticamente. De ese modo ningún hombre podría entrar en contacto con ella. No obstante, el propio Zeus entró en esa habitación en forma de lluvia de oro y dejó encinta a la mujer, que dio a luz a Perseo. Cuando Acrisio se enteró de la existencia del niño mató a la nodriza, a quien hizo responsable de dejarla seducir por un amante. Sin embargo, no fue capaz de matar a sangre fría ni a su hija ni a su nieto, por lo que decidió encerrarlos en un cofre de madera y arrojarlos al mar. El cofre quedó varado en las costas de la isla de Sérifos, y allí los dos naufragos fueron recogidos por el pastor Dictis⁷². Perseo parece estar destinado ya desde su nacimiento a realizar grandes proezas, puesto que, como muestra el relato, tiene una ascendencia real en el mundo de los vivos, y una ascendencia divina en el plano sobrenatural.

El relato de Perseo continúa en Sérifos donde el joven es criado por Dictis hasta convertirse en un hombre bello y valiente. Polidectes, hermano de Dictis y rey de la isla, se enamoró de Dánae, a quien Perseo cuidaba de forma celosa. Con el objetivo de seducirla el rey organizó un banquete al que cada invitado debía traer un regalo. Mientras todos los huéspedes de Polidectes donaban caballos y riquezas, Perseo, que era pobre, llegó con las manos vacías. Por ello, para no ser menos, se ofreció sin pensarlo a llevar la cabeza de Medusa. Polidectes vio en ese momento la oportunidad de librarse de Perseo y quedarse a solas con Dánae, e interpretó literalmente la propuesta de Perseo, quien tuvo que ir en la búsqueda de la monstruosa criatura Perseo pidió ayuda a Hermes y Atenea, y

⁶⁸ APOLODORO. *Biblioteca Mitológica*. Con notas de GARCÍA MORENO, J. Madrid: Alianza, 1996.

⁶⁹ PAUSANIAS. *Descripción de Grecia: Libros I-II*. Madrid: Gredos, 2002.

⁷⁰ DE SAMÓSATA, Luciano. *Diálogos de los dioses; diálogos de los muertos; diálogos marinos; diálogos de las cortesanas*. Madrid: Alianza, 2005.

⁷¹ OVIDIO. *Metamorfosis: Volumen I*. RUIZ DE ELVIRA, Antonio (editor). Barcelona: Alma Mater, 1964.

⁷² CROCQ, Louis. "Perseo, Medusa y el espanto". *Aesthetika: Revista Internacional sobre Subjetividad, Política y Arte*, volumen 8, número 1 (2012). P. 71.

siguiendo sus consejos fue en busca de las tres Grayas, divinidades feroces que tenían la misión de proteger el camino que llevaba a las Gorgonas. Estos seres compartían un ojo y un diente que se prestaban entre ellas para mantener la vigilancia y poder morder. En un momento de distracción Perseo se apoderó de ellos. Al estar ciegas y bajo la amenaza de morir de hambre indicaron a Perseo el camino hacia las ninfas en su trayecto hacia las Gorgonas. Al llegar hasta esos seres benefactores y serviciales le proporcionaron al héroe unas sandalias para poder volar por el aire, el casco de Hades, que le proporcionaba invisibilidad, y una alforja especial para guardar la cabeza de Medusa. Por otro lado, Hermes le proporcionó una hoz muy cortante para seccionar la cabeza, y Atenea un escudo para poder acercarse sin mirar directamente a la criatura⁷³.

En este fragmento del mito se observan diversos elementos para tener en cuenta. Para empezar, su vida y etapa de crecimiento bajo la tutela del pastor Dictis parecen configurar una especie de mundo ordinario en el que se va a criar Perseo. Es un horizonte familiar, con sus respectivos quehaceres, que quedará atrás una vez se haya producido la llamada a la aventura. El siguiente elemento importante en la historia de Perseo es lo que se conoce como llamada a la aventura. Esta tiene lugar en el momento en el que el héroe se ve obligado a traer la cabeza de Medusa al rey Polidectes. Perseo deberá salir de su mundo ordinario e ir en busca de ese ser monstruoso para lograr su objetivo. Hermes y Atenea representan la ayuda sobrenatural, aunque el hecho de que sean unos guías en su camino hace pensar que su función es más bien la de los mentores protectores del héroe. El enfrentamiento con las tres Grayas supone una de las primeras pruebas del héroe, y funcionan en este caso como un fenómeno que se conoce como el choque con el primer umbral, pues guardan el camino que el héroe debe seguir, y tras ellas hay peligros y misterios. Perseo supera a estas guardianas de los límites de su viaje y al hacerlo, accede a un nuevo mundo para él. La ayuda sobrenatural vuelve a materializarse en el mito de Perseo para este punto, pues las ninfas le proporcionan bienes con los que poder cumplir su objetivo. Además, Hermes y Atenea continúan brindándole su protección al darle la hoz y el escudo. Sin todas estas ayudas, la misión de Perseo habría sido imposible de cumplir.

⁷³ CROCQ, Louis. "Perseo, Medusa y...". *Op. Cit.* PP. 71-72.

Continuando con el relato mitológico, Perseo, equipado con todos esos talismanes, se dirigió hacia la guarida de las Gorgonas, que estaban dormidas. Logró acercarse a Medusa sin que esta le viera y con ayuda del escudo de Atenea y la hoz de Hermes logró



Fig 4. Medusa (Peter Paul Rubens, Kunsthistorisches Museum, 1618).

decapitar al monstruoso ser sin necesidad de cruzar su mirada. Del cuello cercenado de Medusa emergió la figura de un caballo alado, Pegaso. También surgió del cuello del ser un gigante que blandía una espada de oro, y que se llamaba Crisaor. Tanto Pegaso como Crisaor eran hijos de Poseidón, el único dios que no había temido

unirse con Medusa. Perseo guardó en la alforja la cabeza de la Gorgona, que pese a haber sido asesinada aún conservaba el maléfico poder de convertir en piedra con su mirada. Hecho esto, escapó a lomos de Pegaso y siendo invisible gracias al casco, huyendo de la ira de las otras dos Gorgonas, que ya estaban despiertas y buscaban venganza. En el camino de regreso, triunfante con la cabeza de Medusa, sobre las costas de Etiopía, Perseo montado en Pegaso liberó a Andrómeda. Esta mujer había sido encadenada por su propio padre a una roca para servir de alimento a un monstruo marino. Todo ello con el fin de realizar un sacrificio para preservar su reino de los peligros que lo amenazaban. Con ayuda de las sandalias aladas Perseo sobrevoló los cielos proyectando una sombra engañosa sobre el agua para sorprender al monstruo. La criatura fue asesinada por el héroe. Liberó a Andrómeda, pero por un descuido la cabeza de Medusa sobresalió de la alforja, convirtiendo en piedra todas las algas que flotaban sobre la superficie marina. Perseo cerró entonces la alforja y restituyó a Andrómeda a su padre Cefeo, que había prometido en matrimonio a su hija. Cefeo urdió un complot contra Perseo, pero le descubrió a tiempo y con la cabeza de Medusa le convirtió a él y a todos sus cómplices en piedra. Al retornar a la isla de Sérifos, acompañado por Andrómeda, el héroe se enteró de que Polidectes había secuestrado a Dánae para casarse con ella. Perseo sorprendió entonces al rey de la isla en pleno banquete, y haciendo uso nuevamente de la cabeza de Medusa convirtió a todos los presentes en piedras. Posteriormente, Perseo devolvió todos los bienes a las ninfas, tanto las sandalias como el casco y la alforja. Entregó también la

hoz a Hermes y la cabeza de Medusa a Atenea, que la colocó en el centro de su escudo redondo para paralizar de espanto a sus enemigos⁷⁴.

En estas partes del relato mitológico aparecen de nuevo elementos relevantes del viaje del héroe que se explicarán posteriormente. En primer lugar, la llegada a la guarida de las Gorgonas parece ser lo que se conoce como la entrada en el vientre de la ballena. El héroe es tragado por lo desconocido y parece realizar un descenso a los infiernos, donde viven estas criaturas monstruosas. Al conseguir su objetivo con la ayuda de los mágicos objetos proporcionados por sus benefactores, Perseo ha logrado su objetivo principal y ha superado la gran prueba a la que tenía que enfrentarse. Otro de los grandes momentos del viaje materializados en este mito es el camino del regreso. En ese viaje de vuelta Perseo se “encuentra con la diosa”, tal y como Campbell expuso en la obra analizada. Esta la podemos ver materializada en la figura de Andrómeda, a la que logra salvar tanto del monstruo marino como de su padre. Perseo se siente atraído por ella, y ha formado su personalidad para ser capaz de poseer y amar a esta mujer bella y divina. Desde ese momento la llevará consigo y la dará a conocer al mundo mortal y ordinario. Perseo, una vez que llega a la isla de Sérifos tiene que enfrentarse con una última prueba: desafiar a Polidectes. Una vez vencido su enemigo, el héroe se siente renovado y en este nuevo estado de libertad interior o necesita ayuda externa. Es un Perseo que unifica ya en su persona tanto el mundo mortal como el sobrenatural.



Fig 5. Perseo liberando a Andrómeda
(Peter Paul Rubens, Museo del Prado, ca.
1600).

El relato de Perseo termina de la siguiente manera: una vez cumplida la misión que le incitó a iniciar la aventura, el héroe abandona la isla de Sérifos dejando a su padre adoptivo Dictis en el poder. Llega a su patria original, Argos, en compañía de Dánae y Andrómeda, y al enterarse Acrisio de su regreso huyó del país por miedo a que su cumpliera la profecía del oráculo. Acrisio asistió entonces a unos juegos organizados por el rey Teutámides de Larisa, pero no sabía que Perseo estaba en ese mismo lugar. En el transcurso de los juegos Perseo lanzó de forma torpe un disco, impactó en Acrisio y este

⁷⁴ CROCQ, Louis. “Perseo, Medusa y...”. *Op. Cit.* PP. 72-73.

murió. Abatido por el dolor el héroe rindió homenaje a su abuelo, y se negó a gobernar Argos por el precio de una muerte. Cambió así su reino por el de Tirinto, donde gobernaba su primo Megapentes. Perseo murió al enfrentarse a Dionisos, y para honrar su memoria y valentía Zeus lo transformó en una constelación que llevará su nombre, siendo expuesto a vista de todo el mundo para siempre⁷⁵. Este final del relato mitológico tiene algunos elementos a tener en cuenta. La muerte de Acrisio a manos de Perseo y el dolor que esta acción le causa al héroe suponen lo que parece ser una reconciliación con su entorno familiar, que en este caso se materializa en su abuelo. Le realiza un funeral honorífico dejando atrás cualquier rencor hacia su ancestro. Posteriormente Perseo, ya convertido en un rey y una figura de poder, se ve envuelto en una especie de aura mística. Y es que el héroe, al morir, es ascendido por Zeus hasta los cielos en forma de constelación. Esto es una “catasterización”, una transformación ascendente en algo eterno e imperecedero⁷⁶.

4.1.2. Perseo en la pantalla



Fig 6. Portada de Furia de Titanes (1981).

Perseo en el cine ha sido adaptado fundamentalmente mediante dos grandes producciones, *Furia de Titanes* (1981) y su respectivo *remake* del año 2010. La película del año 1981 es la más fiel de las dos al relato mitológico oficial, y la que más cercana se siente a la historia de Perseo. La película comienza con el intento de sacrificio de Dánae a manos de Acrisio ante el mismo aviso que el oráculo le había dado en el relato mitológico. Al igual que la historia original, la mujer es embarazada por Zeus mientras la mujer está encerrada, y da a luz a Perseo. Ante esta situación, Acrisio expulsa en un cofre a la mujer y su hijo, y los lanza al mar para librarse de la profecía. Zeus, furioso,

mata a Acrisio y ordena a Poseidón la destrucción de Argos y poner a salvo a Dánae y a Perseo, que consiguen llegar a buen puerto en la isla de Sérifos. Allí el héroe crece felizmente con su madre y se convierte en un adulto bien instruido y educado. En la

⁷⁵ CROCQ, Louis. “Perseo, Medusa y...”. *Op. Cit.* P. 73; BERMEJO, J.C. *Introducción a la sociología del mito griego*. Madrid, 1979. P. 106.

⁷⁶ RICHARD FARNELL, Lewis. *Greek Hero cults... Op. Cit.*

película aparece la figura de Cálibo, un hombre muy parecido a Perseo, bien instruido, pero mal educado. Es un personaje muy consentido por su madre Tetis, y estaba destinado a casarse con Andrómeda, quien finalmente lo rechaza. Cálibo acaba con todos los caballos alados de Zeus, a excepción de Pegaso, y es castigado por el dios convirtiéndolo en un monstruo sátiro. Decidido a vengarse por el rechazo de Andrómeda, la condena al exigir que sólo pudiese casarse si su pretendiente lograba acertar un acertijo que cambiaría cada día. Celosa y envidiosa por el castigo de su hijo, Tetis manda a través de los sueños a Perseo a Jopa, donde conoce y entabla amistad con el dramaturgo Ammon, y allí ve por primera vez a Andrómeda, de quien se enamora. Armado con los tres regalos de los dioses (una espada, un yelmo y un escudo) consigue espiar a Cálibo en el momento en el que este está lanzando el nuevo acertijo. Aunque es descubierto por su enemigo y se enfrenta a él, siendo vencedor al amputarle una mano. De esta manera, sabiendo el acertijo, consigue la mano de la princesa. En la boda la reina Casiopea se burla de la diosa Tetis al decir que Andrómeda es más bella que cualquier ser de la tierra o el cielo. La diosa, encolerizada somete a castigo a la joven princesa, quien deberá ser sacrificada virgen al kraken en treinta días, o la ciudad de Jopa será destruida. Esto hace que Perseo tenga que verse obligado a encontrar la forma de derrotar a la bestia. Con ayuda de un búho mecánico construido por Hefesto, replica del de Atenea, es llevado hasta las brujas de Estigia. Tres mujeres ciegas que comparten un único ojo entre las tres, y que le revelan que la única forma de derrotar al Kraken es con la cabeza de otro monstruo: Medusa. Al llegar a la guarida de la criatura, con ayuda del escudo de Atenea logra decapitar al monstruo, y Perseo se hace con su cabeza. De regreso en Jopa Cálibo va al campamento de Perseo, y al pinchar la cabeza de Medusa salen tres escorpiones que se alían con él a los que el héroe tiene que hacer frente. Tras la muerte de sus hombres ante este ataque, Perseo derrota al último de los escorpiones y se enzarza en una lucha a muerte con Cálibo, a quien da muerte con la espada que le habían proporcionado los dioses. Perseo salva de esta forma a Pegaso, que estaba cautivo por Cálibo y sus hombres, y con él emprende la marcha para salvar a Andrómeda. La mujer se encuentra atada a una roca, y el Kraken emerge de las profundidades para devorarla, pero Perseo, volando junto a Pegaso y con la cabeza de la Gorgona, logra convertir a la criatura en piedra. Perseo lleva a Andrómeda en brazos hacia la multitud en medio de vítores de júbilo y triunfo. La historia de la

película concluye dando a entender que muchas de las figuras de la historia pasaron a ser constelaciones, como son los casos de Andrómeda, Casiopea o Pegaso⁷⁷.

Furia de Titanes, de 1981, tiene algunos de los elementos que el viaje del héroe campbelliano expone, y que hemos comentado en el mito de Perseo, aunque a la vez tiene numerosas diferencias en el argumento. La historia comienza prácticamente de la misma manera, con un Perseo que tiene una ascendencia real y divina, y que es expulsado junto a su madre por su abuelo ante la profecía del oráculo. No obstante, Acrisio muere en esta parte de la historia en la destrucción de Argos, por lo que buena parte del mito original, como el lanzamiento de disco de Perseo y el funeral en honor de su abuelo se omiten en la película. Al llegar a la isla de Sérifos, también crece y desarrolla su vida felizmente junto a su madre. Este es el mundo ordinario del héroe que está presente en los dos relatos. Sin embargo, en la película el inicio de la aventura no se da con la lujuria de Polidectes hacia Dánae, sino que su interés argumental reside en Cálipo, quien ansía a Andrómeda para casarse con ella. De esa manera, Cálipo parece hacer las veces de Polidectes en esta historia. La llamada a la aventura se produce en el momento en el que Perseo despierta en Jopa, conociendo un mundo completamente nuevo y misterioso para él. Ammon hace las veces de mentor y guía. Allí se enamorará de la mujer, y por ello superará la primera prueba, materializada mediante el espionaje a Cálipo y su posterior enfrentamiento con él. Al superarla y acertar el acertijo, se produce la boda entre el héroe y la princesa-diosa. Para lograr sus objetivos, al igual que en el relato mítico, Perseo también recibe ayuda de los dioses. Igualmente recibe el escudo de Atenea y el yelmo de Hades, aunque en este caso las sandalias de Hermes son omitidas. Esto es lo que se podría considerar como la ayuda sobrenatural. Esta no sólo queda en esos objetos, sino que a lo largo de la historia recibirá el apoyo de otros elementos sobrenaturales como Pegaso o el búho mecánico construido por Hefesto. Perseo deberá superar otras pruebas duras para conseguir salvar a Andrómeda de la condena a la que se le ha sometido. Al igual que en el relato original,

⁷⁷ VÁZQUEZ GÓMEZ, Enrique. “Furia de Titanes”. *E-Innova: Revista Electrónica de Educación e Innovación Multimedia* (2010). PP. 4-5.



Fig 7. Fotograma de la criatura marina en *Furia de Titanes* (1981).

Perseo desciende hasta la guarida de las Gorgonas. Esto es la materialización de la entrada en el vientre de la ballena. En su descenso a los infiernos el héroe se adentra en lo desconocido. Allí consigue su objetivo gracias a los dones sobrenaturales, y regresa a Jopa para hacer frente al Kraken. Sin embargo, se enfrenta a otro conflicto: los tres escorpiones y la lucha final con Cálibo, a quien finalmente derrota. De forma muy similar al mito original, Perseo se enfrenta al Kraken de forma alada, aunque en lugar de hacerlo con las botas de Hermes lo hace con ayuda de Pegaso. Este enfrentamiento es el gran conflicto de Perseo quien triunfa al convertir a la bestia en piedra y salvar a la princesa-diosa. En este punto de la historia, a diferencia de lo que ocurre en mito original, no hay un regreso a Sérifos, sino que la vuelta ya se produjo previamente al volver desde la guarida de las Gorgonas hasta Jopa. Se da entender un final feliz con Andrómeda y el ascenso celestial del héroe, tal como se produjo al final del mito original. Perseo, con sus hazañas, se ha convertido en algo imperecedero. Se ha convertido a lo largo de la historia en un héroe sabio que se mueve entre el mundo humano y el mundo sobrenatural.

La adaptación del año 2010 es una readaptación estadounidense del clásico de 1981. En este caso, la principal fuente de los males no es ningún hombre que busque un matrimonio forzoso y obligue al héroe a realizar diversas hazañas, sino que es el propio Hades quien quiere enfrentarse a Zeus, y esto tiene su peso en el mundo mortal. El rol de Tetis en la película original es ahora asumido por Hades. Zeus adopta la forma de Acrisio el antiguo rey de Argos, que en este caso no es el padre de Dánae, sino su esposo. La mujer es fecundada por el dios, pero son sorprendidos en el acto por el verdadero Acrisio, quien encolerizado encierra a Dánae y su hijo. Posteriormente Acrisio asesina a la mujer, y mete el cadáver junto a su hijo en un ataúd que tira al mar. Más tarde, Perseo es rescatado por unos pescadores con quienes vive feliz. La familia visita una isla donde hay una estatua en honor a Zeus, y esta es destruida por Hades. Los restos caen a la barca donde estaba el héroe junto a sus seres queridos, y estos mueren en el acto. Tras esto, es rescatado por varios soldados y llevado a Argos, donde es presentado ante los reyes Cefeo

y Andrómeda, y ante su hija Andrómeda. En ese momento irrumpe Hades en la estancia, amenazando con destruir la ciudad a manos de un monstruo marino si no se le sacrifica la princesa Andrómeda durante el próximo eclipse de sol. Perseo, con la ayuda de varios hombres, se lanza a la aventura para proteger la ciudad y el Olimpo, pues de no ser así Hades se hará con su control. Para este punto la historia ya ha presentado a Io, una mujer castigada con la vida eterna que ha estado protegiendo y observando a Perseo desde que era joven, y que le ayudará en su empresa. Todos parecen saber que Perseo es hijo de Zeus, y por ese carácter de semidios le encargan matar a Medusa, con cuya cabeza se podrá hacer frente al mal que acecha a Andrómeda. En su viaje se encontrará con varios obstáculos como cuatro escorpiones gigantes, de los cuáles tres sobrevivirán y serán utilizados como animales de carga. Perseo recibe algunos dones de su padre Zeus, como una espada o la capacidad de montar a Pegaso. Llega a la guarida de Medusa y se convierte en el único superviviente. Consigue decapitar al ser y llevarse su cabeza. Montado sobre Pegaso consigue llegar a Argos y enfrentarse a la criatura marina. Al petrificarla libera a Andrómeda de sus ataduras y salva la ciudad. La película concluye de tal forma que, Perseo, en lugar de quedarse con Andrómeda, marcha en busca de Io, posiblemente en favor de una secuela posterior⁷⁸.

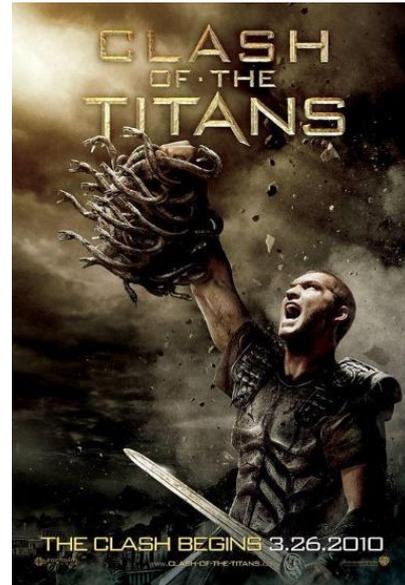


Fig 8. Portada de Furia de Titanes (2010).

De nuevo, la película del 2010 tiene algunos elementos que responden a un esquema de viaje, y que estaban presentes en el mito original de Perseo. Su inicio es muy similar al relatado por las fuentes griegas, y se mantiene la idea de una ascendencia real y divina del personaje. Desde un inicio, en función de su linaje, Perseo está destinado a hacer grandes cosas. Su mundo ordinario en esta producción reside en su familia adoptiva de pescadores. En ella el héroe realiza sus tareas y quehaceres, y desarrolla su cuerpo. La muerte de sus seres queridos supone la llamada a la aventura, pues en cierto modo Perseo se siente atraído por la venganza contra Hades. El ataque sobrenatural a la estatua de Zeus supone la apertura de un nuevo mundo para él. Su mundo ordinario ya no es suficiente, y ve en la condena de Andrómeda por parte de Hades la oportunidad perfecta para cobrar

⁷⁸ VÁZQUEZ GÓMEZ, Enrique. "Furia de...". *Op. Cit.* PP. 7-8.

su venganza. Al igual que en el relato mitológico, y que, en su anterior ejemplificación cinematográfica, Perseo recibe una ayuda sobrenatural, de nuevo encarnada con Pegaso o con la espada que le aporta su padre Zeus. Io y el soldado Draco, que le acompañan en su viaje, le dan constantes consejos y parecen asumir las partes de guías o mentores. Perseo supera pruebas como el enfrentamiento con los escorpiones o la lucha contra Medusa. De nuevo, como ya se ha dicho en estas páginas, la llegada a la guarida de la Gorgona supone la entrada en el vientre de la ballena, donde Perseo se adentra en un mundo desconocido e infernal. Al conseguir su victoria, o, al igual que en la película de 1981, el héroe se enfrenta al Kraken con ayuda de Pegaso. Nuevamente, a diferencia del relato mitológico, no hace uso de las sandalias de Hermes. Consigue convertir a la bestia marina en piedra y con ello trunca los planes de Hades logrando su objetivo personal y el de liberar a Andrómeda. Cabe destacar que en esta película Perseo parece tener una relación más cercana con su padre Zeus, demostrando que la reconciliación la figura paterna subyace a toda la narración. Como en la película de 1981 este es el colofón de la historia, omitiendo los juegos y la muerte de Acrisio. Perseo opta por la búsqueda de Io antes que, por el amor de Andrómeda, por lo que el componente de la boda o el encuentro entre héroe y princesa-diosa no se da de la forma esperada. Esto se debe posiblemente al interés de los guionistas por continuar la historia en entregas posteriores. No hay tampoco ninguna mención al ascenso celestial del héroe a causa de sus victorias.

4.2. JASÓN Y LOS ARGONAUTAS

4.2.1. El mito de Jasón y los Argonautas

Aunque algunos de los episodios de la historia de Jasón se remonten a antiguas leyendas orales, la principal obra relacionada con él es el poema épico *Las Argonáuticas* de Apolonio Rodio, escrito en Alejandría en el siglo III a.C.⁷⁹ Otra Argonáutica fue redactada en latín por Cayo Valerio Flaco en el siglo I d.C. y consta de ocho volúmenes. El poema termina abruptamente con la petición de Medea de acompañar a Jasón en su viaje de regreso. No se sabe si parte del poema épico se perdió o nunca se terminó⁸⁰. Una tercera versión es la *Argonautica Orphica*, que destaca el papel de Orfeo en la aventura

⁷⁹ APOLONIO DE RODAS. *Argonáuticas*. VALVERDE SÁNCHEZ, Mariano (editor). Madrid: Gredos, 1996.

⁸⁰ VALERIO FLACO, CAYO. *Argonáutica*. MOZLEY, J.H (editor). Massachussets: Harvard University Press, 1972.

por encima del de Jasón⁸¹. La historia de la venganza de Medea contra Jasón es contada por Eurípides en su célebre tragedia y en la obra homónima de Séneca.

Jasón era el hijo de Esón, el legítimo heredero del reino de Yolco. Sin embargo, Pelias, hermano de su padre, asumió el poder del reino de forma ilegítima. Alcimedea, la madre de Jasón aún no había dado a luz y, temiendo por la seguridad de su hijo, organizó un falso funeral y contó que el niño había nacido muerto. El joven héroe fue en cambio enviado con el centauro Quirón, quien se hizo cargo de su educación. El centauro tenía experiencia, pues ya había educado a otros héroes con anterioridad. Paralelamente Pelias consultó al oráculo y este le advirtió que debía tener cuidado con un hombre al que le faltará una sandalia, pues aquél pondría en peligro su reino y su poder. Pasados veinte años desde su nacimiento, Jasón supo que estaba listo para volver a Yolco y reclamar el trono que le correspondía por herencia. De camino al lugar se encontró con un río muy caudaloso y con una anciana que no podía cruzarlo. El héroe ayudó a la mujer y al hacerlo perdió su sandalia. La mujer resultó ser Hera disfrazada con apariencia de anciana, y el gesto de Jasón hacia ella hizo que la diosa decidiese protegerlo de ahí en adelante. Cuando el joven llegó a Yolco lo hizo sin la sandalia perdida. Pelias notó este hecho, y recordando las palabras del oráculo supo que tenía que librarse del joven. Para ello Pelias le indicó a Jasón que le entregaría el trono de Yolco con una única condición: traer el vellocino de



Fig 9. El Argo (Lorenzo Costa el Viejo, Museo Cívico de Padua, ca. 1500-1530).

oro que se encontraba en la Cólquide. Este objeto era la piel de un carnero que estaba custodiada por dos toros y por un dragón en aquel territorio lejano.

Pese a parecer una misión muy dura y complicada, Jasón aceptó. Para afrontarla pidió ayuda a Argos, un constructor de barcos, para que hiciera su nave. En la proa se colocó un trozo de madera que procedía de los jardines de Zeus. El barco se llamó Argo en honor a su constructor. El héroe pidió un grupo de acompañantes, y entonces se le dieron

⁸¹Traducido por SANCHEZ ORTIZ LANDALUCE, Manuel. “Argonáuticas Órficas”. Cádiz: *Studia Hellenistica Gaditana*, 2005.

cincuenta de los hombres más destacados, los llamados Argonautas⁸². Antes de continuar con la historia es importante disgregar paso a paso algunas fases de este que aparecen en este fragmento, al igual que se ha hecho con el mito de Perseo anteriormente. En primer lugar, Jasón también tiene una ascendencia real que le hace estar destinado a realizar grandes proezas. Al igual que Perseo, también está sujeto a la profecía de un oráculo y por ende está ligado a un destino. Su mundo ordinario se desarrolla hasta los veinte años, durante su formación juvenil con el centauro Quirón. El paso del río también forma parte del mundo cotidiano. Para este punto de la historia se sabe que Quirón ha hecho las veces de mentor de Jasón durante su juventud. No obstante, Quirón no es la única figura sobrenatural que va a ayudar a Jasón, y es que la anciana a la que socorre es, como se ha dicho, la mismísima Hera, de tal forma que el héroe se gana su apoyo. La figura de un anciano como trámite de ayuda sobrenatural es un elemento muy empleado en los viajes de los héroes. La llamada a la aventura se da en el momento en el que Pelias pide a Jasón la imposible misión de traerle el vellocino de oro. El héroe acepta el encargo, y junto con los cincuenta Argonautas y la nave Argo se dispone a partir hacia la Cólquide para lograr su aventura. Todos los héroes que acompañan a Jasón en su expedición suponen una ayuda evidente en la misma, tomando también el rol de aliados del personaje.

Continuando con la historia de Jasón, el héroe zarpa junto a sus acompañantes en la Argo, y comienza a enfrentarse a múltiples peligros como sirenas, gigantes o arpías. De hecho, de este último evento destaca el rescate del vidente Fineo, que estaba cautivo por esas criaturas y que desde entonces se une a la expedición⁸³. Entre las pruebas también destaca el evento con las rocas Simplégades: os grandes piedras de las cuáles la primera no deja pasar a los pájaros, y la segunda no permite que los barcos la franqueen. Solo el Argo consigue superar este obstáculo gracias a la ayuda del vidente Fineo y de la diosa Hera. Cabe destacar que el evento del paso peligroso es algo muy común en el folklor popular, pues materializa un puente que el héroe debe pasar como si fuese el filo de una espada, mostrando su poder gracias a sus aliados⁸⁴. Una vez la expedición llegó a la Cólquide Hera intervino y le pidió a Eros que lanzará su flecha de oro sobre la hija del rey de esos territorios: Medea. De esa manera la mujer se enamoró perdidamente de Jasón.

⁸² SÁNCHEZ, Edith. “Jasón y los argonautas, un bello mito”, *La mente es maravillosa* [en línea] (2022) [consulta: 13 de abril de 2022]. Disponible en <https://lamenteesmaravillosa.com/jason-y-los-argonautas-un-bello-mito/>

⁸³ *Ídem*.

⁸⁴ LINARES GARCÍA, Mar. “Mitología e iniciaciones: el problema de los Argonautas”. *Gerión*, número 5 (1987). PP. 26-27.

La mujer era una hechicera de grandes poderes, y con ellos ayudó a Jasón a superar los obstáculos que le distanciaban del vellocino de oro. Con una pócima hecha por la maga Jasón logró dormir a los dos toros, e incluso el dragón que custodiaba el preciado bien fue hipnotizado por la mujer. A cambio de todas estas ayudas, Jasón prometió casarse con la princesa, y así lo hizo. Los dos huyeron con el vellocino en el Argo y regresaron a Yolco. No sin antes despistar a Eetes, padre de Medea, quien quería el preciado bien. Al volver de la travesía Pelias no quiso cumplir su promesa de entregarle la corona a Jasón. Por ello, Medea, con sus embrujos, logró que las hijas del usurpador lo mataran prometiéndoles que más tarde podría resucitar. Como no lo hizo, Acasto, hijo de Pelias, expulsó a Jasón y a Medea de Yolco. Se asentaron en Corinto donde vivieron felices por diez años y tuvieron dos hijos. No obstante, el rey de Corinto ofreció a su hija para que Jasón se casase con ella, y él aceptó. Medea envió por tanto un traje de novia embrujado que comenzó a arder con la joven princesa dentro. Por ello murió quemada y todos culparon a Medea. Desesperada, mató a sus dos hijos y luego escapó. Jasón pasó entonces el resto de su vida abatido, recordando la fabulosa travesía de la que alguna vez él había sido el héroe principal. Murió triste y solitario, pasando de ser un héroe a un hombre desdichado⁸⁵. Vinculando el resto de la historia al monomito del viaje del héroe cabe destacar que el cruce del primer umbral se produce en el momento en el que Jasón parte en el Argo hacia la Cólquide. El héroe pasa de ese mundo ordinario conocido a uno desconocido y misterioso, materializado en los múltiples peligros a los que se enfrenta y en la existencia del reino lejano que tiene como destino. En su camino supera numerosas pruebas y obstáculos, de las cuáles las más conocidas son el evento con las arpías y el paso de las Simplégades. De hecho, de su enfrentamiento con las arpías Fineo se une a su expedición, y de no ser por él no habría podido pasar a través de las dos grandes rocas que se cerraban cuando algo intentaba atravesarlas. Por ello, Fineo se convierte también en un aliado. Al llegar a la Cólquide se produce el encuentro con la princesa-diosa, que se enamora perdidamente de él. Es una mujer dispuesta a ayudar al héroe a conseguir su hazaña. Se convierte así en otra aliada del personaje, y sin ella Jasón no habría podido hacerse con el objetivo definitivo, que es el vellocino de oro. Acto seguido tiene lugar la boda entre el héroe y la princesa-diosa del mundo al que el héroe ha llegado. El héroe

⁸⁵ SÁNCHEZ, Edith. “Jasón y los argonautas...”. *Op. Cit.*

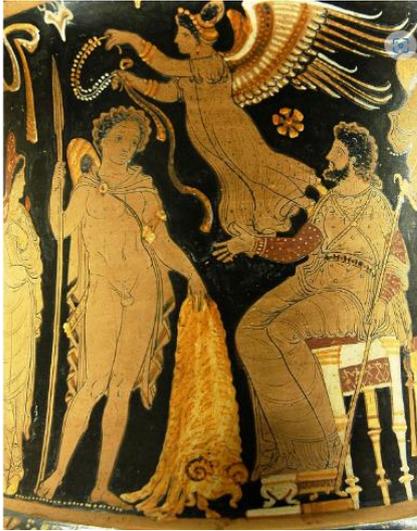


Fig 10. *Jasón lleva a Pelias el Vello de Oro* (Museo del Louvre, ca. 240-330 a.c).

acepta a la mujer y se la lleva consigo a Yolco. De esa manera el héroe da a conocer a la mujer, con atributos casi sobrenaturales de belleza, al mundo ordinario. El mundo misterioso y sobrenatural de su aventura se une con el mundo ordinario en el que se ha fraguado el inicio de su vida, Yolco. Pelias es asesinado por los trucos de Medea, siendo Jasón y sus acompañantes por tanto un peligro para la vida del rey y cumpliéndose así la profecía del oráculo. Su vida en Corinto es tranquila, aunque al aceptar a Creúsa, la hija del rey del lugar como esposa provoca la ira de Medea, y es el punto de inflexión para que Jasón acabe teniendo una vida triste y solitaria. Medea le abandona y Creúsa es asesinada por la mujer junto a los propios hijos de Jasón. Esta parte podría encajar en el sistema de Campbell bajo la idea de la mujer como tentación. Jasón elige a otra mujer, y esto provoca grandes males en su vida posterior. Pasa el resto de sus días recordando las grandes hazañas del pasado y, a diferencia de Perseo, no tiene ninguna ascensión celestial a los cielos, sino que muere siendo un instrumento de los dioses para cumplir sus designios.

4.2.2. Jasón y los Argonautas en la pantalla

La serie de *Jasón y los Argonautas en busca del Vello de Oro* del año 2000 está basada en el relato épico de Apolonio, tal y como admiten sus creadores, aunque también se ve influido por la obra de Heiner Müller, *Medea Material* o *Paisaje con Argonautas*. Esa influencia del autor alemán se refleja en la constante reflexión que la serie oculta bajo el trasfondo mítico de una Europa saqueada por las guerras del siglo XX. Los personajes de la producción encarnan perfiles tradicionales, y no hay una evolución psicológica en ellos. Tan sólo Jasón sufre una evolución notable a nivel emocional al reconocer que sus ideales de conquista como ‘elegido por la divinidad’ se vienen abajo⁸⁶.

⁸⁶ DE PACO SERRANO, Diana. “Argonautas 2000. Interpretación de un mito para el siglo XXI”. *Myrtia*, número 23 (2008). PP. 427-447.

Con todo, la historia, a grandes rasgos, es la siguiente. Pelias vence a Esón, y el hijo de este último escapa de la ciudad gracias a Mopsos, un miembro de la guardia real. El guardia lo entrega en el exterior de la ciudad al centauro Quirón para protegerlo. Además, el hombre también le da la llave de la entrada secreta del palacio. Muchos años después, Jasón recuerda todo lo sucedido en un sueño y se dispone por tanto a reclamar el trono que le corresponde por derecho. En el camino se encuentra a una anciana que quiere cruzar el río, y Jasón, al no poder la mujer por sí sola, la ayuda a hacerlo. Tras esto, la mujer le dice a Jasón que el

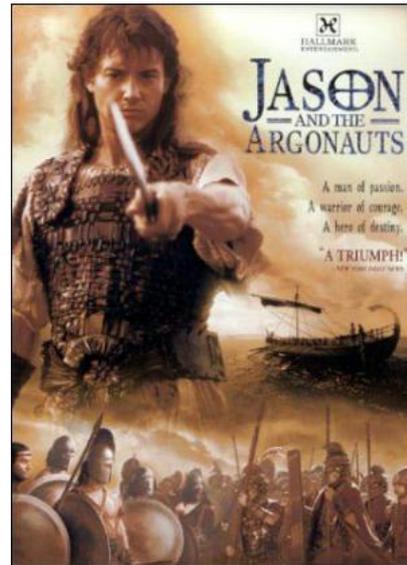


Fig 11. Portada Jason and the argonauts (2000).

colgante que lleva consigo es de Hera y es muy valioso. La anciana desaparece misteriosamente y el joven pierde una sandalia, convirtiéndose en un protegido de los dioses. Al llegar al palacio ve que Pelias se ha casado con su madre y que tiene un hijo. El rey no quiere cederle a Jasón el poder, y la única condición que le dice es que le traiga el vellocino de oro, al que Pelias quiere pedir el don de la inmortalidad. El joven héroe acepta la misión a pesar del desafío que supone, y con el barco Argo en su poder, se dispone a buscar a su tripulación. En la búsqueda de marineros se supone que un cartógrafo es el único que sabe dónde está el vellocino, pero debe de darle algo a cambio. Cuando Jasón le da el colgante de Hera el cartógrafo lo rechaza diciéndole al héroe que este le daría mejor uso. El hombre le dice que realmente desconoce dónde está el vellocino, pero que Fineo, quien vive en una isla ubicada en el mapa, sí lo sabe. Con estos datos, Jasón y la tripulación del barco, los Argonautas, parten en busca del vellocino. En la travesía la tripulación se enfrenta a problemas como torbellinos de agua, niebla, o desembarcar en una isla llena de mujeres que dan a los hombres en sacrificio a Hera. Los custodios del vellocino se dan cuenta de que Jasón va en su busca, y envían un barco a atacar a los Argonautas. Una vez en la isla de las arpías, Jasón ve a Fineo. Este sólo les diría dónde está el vellocino si matan a las bestias. Una vez cumplido el objetivo Fineo indica a la tripulación que el vellocino está en la Cólquide. Sabiendo esto, ponen rumbo hacia allí. El barco que el rey Eetes de ese lugar envió en busca de Jasón naufraga y sólo sobrevive su hijo Apsirto. Como los Argonautas no son conscientes de ello le ayudan subiéndolo en el barco. Le preguntan que cómo se puede llegar a la Cólquide, y este indica que el único camino es a través de dos montañas por las que es demasiado difícil pasar.

La tripulación observa que esas montañas se cierran tras el paso de una paloma entre ellas. Pese a ello, intentan pasar igualmente y lo consiguen. En la Cólquide Jasón pide al rey el vellocino, y este le dice al joven que sólo un protegido de los dioses puede coger el objeto. Hera le dice a la diosa del amor que clave una de sus flechas en Medea, hija del rey, enamorándose así de Jasón. Para demostrar que es un protegido de los dioses el rey le pone una prueba a Jasón. Le dice que debe de domar a un toro de metal que escupe fuego y que tiene que labrar con él un pequeño campo. Medea ayuda a Jasón dándole un aceite con el que se hace invulnerable al fuego del animal. Gracias a esto consigue el objetivo. Una vez superada la prueba el rey Eetes quiere casar a su hija con Jasón, y que este se quede en la isla con el vellocino. Sin embargo, el joven Apsirto le dice a su padre que ha oído a Jasón y Medea pretender irse con el objeto. El joven hijo del rey manda a un ejército contra los Argonautas, y durante la lucha es asesinado por su hermana. Para coger el vellocino deben atravesar un barranco, y Jasón lo hace con ayuda de una cuerda. No obstante, son emboscados por otro ejército, y en la lucha mueren muchos Argonautas. Los que sobreviven continúan su camino para coger el vellocino, pero al acercarse se ve que hay un dragón custodiándolo. El Argonauta Orfeo es quien toca la lira para mantener a la bestia dormida, pero al equivocarse en una nota causa la ira del monstruo. Al luchar con Jasón la criatura cae por el barranco y el joven héroe se hace por fin con el preciado bien. El grupo se va de la Cólquide con el vellocino y Medea descubre que su padre ha muerto, pues sin el objeto ya no podría ganar ninguna batalla más. Al llegar a casa Jasón descubre que su madre también ha muerto ante la errónea noticia que había recibido de la muerte del hijo. El joven héroe le pregunta a una escultura de Hera cuánto camino le queda por hacer, a lo que la diosa le responde que aún le queda mucho. Al día siguiente ni Medea ni el vellocino estaban, y los Argonautas piensan que la mujer les había engañado. Es Acasto, hijo de Pelias, quien va a ver a su padre con el vellocino en la cabeza, y le dice que el reinado es ahora suyo. Pelias abraza al joven, pero como quiere el vellocino le clava un cuchillo y lo reclama para sí. En ese momento el vellocino deja de ser plateado y se vuelve dorado. Medea observa esto camuflada entre los ciudadanos. Al ver que el objeto ha perdido su color se presenta ante Pelias y le dice que ella puede devolverle el esplendor dorado. Cuando Jasón y la tripulación se apresuran a ir al palacio para ver qué pasaba, uno de los hombres le dice al héroe de la existencia de un pasadizo secreto que sólo puede ser abierto con la llave que tenía el joven cuando salió de su país. Al llegar al pasadizo Jasón abre la puerta y pasan a través de él. Paralelamente, Medea indica a Pelias que para recuperar el tono dorado, el hombre debe meterse con el vellocino

en un estanque sagrado. Pelias no se fía y manda a su hechicero entrar antes en el estanque, descubriendo que este desaparece como si fuese engullido por algo. En ese mismo momento aparece Jasón con el resto de sus hombres. Pelias coge a Medea y le pone un cuchillo en el cuello. Jasón le dice a Pelias que el poder del vellocino no existe, y que no sirve de nada porque cada uno se forja con sus actos. El hombre construye su propio destino. Pelias le hace ver, aparentemente, que está de acuerdo, y se dispone a



Fig 12. Fotograma de *Jasón y los Argonautas en busca del Vellocino de Oro* (2000).

asesinar a Jasón con un cuchillo mientras le da un abrazo. Jasón, consciente de esto, se aparta a tiempo, causando la muerte del hombre. Finalmente, la serie concluye con un Jasón que casándose con Medea⁸⁷.

Lo cierto es que esta producción ha recibido una crítica bastante homogénea, destacando positivamente una de las mejores adaptaciones del personaje de Medea. No obstante también tiene algunos elementos negativos como la imagen de

Jasón visto desde una perspectiva indiscutiblemente protagonista cuando en el mito necesita constantemente de la ayuda de los Argonautas y de Medea. Además, aunque la serie concede un mayor grado de protagonismo a la mujer, en ocasiones sigue relegándola a un segundo plano, como refleja la escena del enfrentamiento con el dragón⁸⁸. Con todo ello resulta evidente que, en lo que concierne el viaje del héroe, resulta ser una buena adaptación. Es muy similar al mito original y tiene elementos que ya se han reflejado en el apartado pertinente. Al igual que en el relato mítico desde un comienzo queda reflejada la ascendencia real del héroe, con un destino que cumplir. La figura de Quirón hace igualmente las partes de una ayuda sobrenatural y de un mentor. La ayuda sobrenatural también está presente en la idea de que Jasón es un protegido de los dioses. El episodio de la anciana en el río aparece en la adaptación, y aunque no se indique específicamente que se trate de Hera, el hecho de que desaparezca misteriosamente lo da a entender. Además, cabe destacar que la figura de la diosa está muy presente en la historia como una

⁸⁷ “Jasón y los Argonautas (serie de televisión)”, *Wikipedia* [en línea] (2020) [consulta: 18 de abril de 2022]. Disponible en

[https://es.m.wikipedia.org/wiki/Jas%C3%B3n_y_los_argonautas_\(serie_de_televisi%C3%B3n\)#](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Jas%C3%B3n_y_los_argonautas_(serie_de_televisi%C3%B3n)#)

⁸⁸ MEDRANO MARQUÉS, Manuel. JODRA LÓPEZ, Elena. “La Grecia Antigua en el cine”. *Salduie*, números 18-19 (2018-2019). PP. 159-161.

figura que acompaña a Jasón. El crecimiento del héroe, y este evento en el río, al igual que en el relato mítico, suponen el mundo ordinario del personaje. Cuando acepta la misión de ir en busca del vellocino se trata de la evidente llamada a la aventura: enfrentarse con un desafío para encontrar un bien mayor. Como en el relato mitológico, zarpar de su hogar supone la ruptura del primer umbral, adentrándose en un mundo desconocido para él. Los Argonautas y Fineo serán ayudantes constantes en su aventura. A lo largo de la travesía el héroe supera pruebas muy variadas, como cuestiones ambientales, la isla de las mujeres guerreras, la isla de las arpías, o el paso de las Simplégades. El encuentro con la princesa-diosa se da en la Cólquide, con esa Medea que se ha enamorado perdidamente de Jasón. En este caso, la ayuda para conquistar el vellocino va a residir más en los Argonautas que en la propia Medea, a diferencia del relato mitológico. La boda con esta figura femenina no se va a dar acto seguido de superar las últimas pruebas y conseguir el vellocino, sino que será al final de la historia a modo de final feliz. Al regresar, Pelias sigue suponiendo un problema, y su final es diferente al del relato mítico. Una idea destacada del final de esta historia es la de la libertad para vivir. El vellocino de oro no marca el destino de los hombres, por más sobrenatural que sea su fuerza. El ser humano es dueño de su propio destino. De esa manera cobra fuerza esta última idea, desarrollada por Joseph Campbell, a modo de moraleja en esta producción. El final feliz corta la historia original omitiendo la tragedia en la que se ven envueltos Jasón y Medea, y dejando de lado la idea de la mujer como tentación que propicia desgracias e infortunios.

5. EL MITO-ÚNICO DEL VIAJE DEL HÉROE EN EL GENERO DE LA CIENCIA FICCIÓN

5.1. STAR WARS

La década de los setenta fue un periodo marcado por el ambiente de enfrentamiento político entre las dos grandes naciones del momento: Estados Unidos y la Unión Soviética. En plena Guerra Fría entre los dos países por alcanzar la hegemonía política, las producciones cinematográficas y el arte se pusieron al servicio del estado con el objetivo de realizar propaganda nacional. George Lucas intentó romper con esto y traer al público una historia anclada en nuestro inconsciente colectivo. Fue así como valiéndose de la teoría de Campbell creó su propio universo con el objetivo de introducir unas ideas

moralizantes a través de sus personajes. Ideas válidas para todo el mundo, que diesen fuerza a la población, y que calasen hondo en la memoria colectiva del cine⁸⁹.

La trilogía original de *Star Wars* (1977-1983) fue un éxito de público y entre los críticos de su tiempo. Esta historia que embaucó a las masas, y que aún hoy continúa haciéndolo, fue comparada con otras obras fundamentales de la historia de la cinematografía universal, entre ellas el universo creado por J.R.R. Tolkien o el Mago de Oz. A grandes rasgos se trató de un cuento de hadas moderno. La franquicia fue aclamada por la originalidad y la fantasía reflejada en sus mundos extraños y sus criaturas, pero además contiene numerosos personajes arquetípicos que siguen los modelos expuestos por Campbell. El propio creador de la saga fue el primero en reconocer que la obra de Campbell le inspiró notablemente. La intención del director no era otra que la de modernizar el uso de la mitología siguiendo la estructura campbelliana y llevarla al terreno de la ficción espacial⁹⁰.

Además, la saga de *Star Wars* está llena de referencias religiosas, filosóficas, históricas, políticas, y por supuesto mitológicas. George Lucas, director y creador de la franquicia, actualizó la mitología griega y medieval mediante una historia protagonizada por Jedis contra Siths⁹¹. Los primeros son un conjunto de guerreros del bien que se encargan de mantener la paz y la justicia, y que se rigen por la lealtad y la vida en comunidad. Los segundos, por el contrario, son individualistas y actúan sin pensar en otro bien que el de ellos mismos⁹². Esta idea de los Sith es muy propia de la teoría de Nietzsche, algo que vemos reflejado en las siguientes palabras, y que denotan el individualismo y la nula moral que refleja este grupo de la franquicia:

*“El hombre libre es amoral, porque en todo quiere depender de sí mismo y no de una tradición”*⁹³.

Con estas premisas, la aventura del héroe se presenta aquí no en el marco de un fabuloso Oriente antiguo o de la Grecia clásica, sino en un espacio remoto e imaginario

⁸⁹ CAPEL DORADO, Pablo. “Star Wars: una historia de política”. *Beers and Politics* [en línea] [consulta: 15 de junio de 2022]. Disponible en <https://beersandpolitics.com/star-wars-una-historia-politica-i>

⁹⁰ TEROL ROJO, Gabriel. “La filosofía de la saga de Star Wars: un mito moderno y sus influencias orientalistas y daoístas”. *Lecturas de nuestro tiempo*, número 11 (2017). PP. 54-56.

⁹¹ CAMILA GAMBOA RAMÍREZ, María. PATIÑO, Santiago. “Star Wars, mucho más que galaxias, efectos y malos con estilo”. *Comunicación y Ciudadanía*, número 9 (2019). PP. 87-88.

⁹² VERDÉS BERTOLÍN, Natán. “La moral de los Jedi y los Sith en la política de Star Wars: Ascesis y voluntad de poder desde una perspectiva”. *Filosofía Política*, volumen 1 (2019). PP. 1-7.

⁹³ NIETZSCHE, Friedrich. *Aurora*. Madrid: EDAF, 1996. P. 70

ubicado en el espacio. Tal vez en esto reside el éxito de esta franquicia que provocó que los americanos volvieran a creer en los héroes tras un siglo XX muy convulso. El protagonista de la trilogía original es Luke Skywalker, y parece tener sus raíces en el mito. Como estamos viendo en estas páginas, y sin importar el relato mitológico del que se hable, el camino del héroe no varía a grandes rasgos, y pasa siempre por esa llamada, esa iniciación y ese retorno. El héroe regresa a su mundo ordinario como alguien más sabio y maduro. Esta idea queda muy patente en el protagonista, cuya vestimenta a lo largo de las tres películas va cambiando del blanco al negro. *Star Wars* es, por tanto, una historia de héroes, pero llevada al espacio y dividida en tres películas⁹⁴. El esqueleto de esta franquicia es el viaje del héroe, cuya estructura hace que la trama sea convincente y fácil de seguir al estar bien definida. *Star Wars* toma elementos narrativos tan antiguos como las aventuras de los héroes mitológicos y los lleva a un nuevo contexto futurista. En las tres primeras películas de la saga, la ya mencionada trilogía original, se produce una transformación del joven adolescente Luke Skywalker mediante pruebas de fuerza y valor⁹⁵. Algo similar a la historia de Hércules, el héroe griego que tuvo que superar doce trabajos usando su fuerza y su astucia⁹⁶. En su aventura se pueden ver todos los elementos que hacen de la saga de George Lucas un mito moderno. Pero Luke no es el único que se embarca en un viaje, sino que en él recibirá la ayuda de otros personajes que también volverán completamente cambiados al final del camino. Los héroes en los mitos suelen tener una procedencia real, y su infancia y adolescencia tienden a estar marcadas por la pobreza. Buen ejemplo de ello es el ya tratado Perseo, de quien hemos visto que era hijo de Zeus. Aunque su infancia tuvo lugar con una familia de pescadores. Con Luke, la situación es muy similar, pues es hijo de un poderoso caballero Jedi, pero se ha criado con sus tíos como el granjero de un planeta remoto. Encarna a la perfección la imagen de un joven inexperto que desconoce su futuro, y que es llamado a la aventura por un suceso que cambiará su vida y que le alejará de su familia⁹⁷. Por ello, a lo largo de las tres películas podemos ver una evolución muy marcada, pasando de ser un simple granjero a un caballero Jedi muy poderoso.

⁹⁴ CAMILA GAMBOA RAMÍREZ, María. PATIÑO, Santiago. “Star Wars, mucho más que galaxias...”. *Op. Cit.* PP. 87-88.

⁹⁵ MORI, Giovanni. “Star Wars e l’Eroe Mitologico, *Star Wars Atheneum* [en línea] [consulta: 4 de junio de 2022]. Disponible en https://www.guerrestellari.net/atheneum/influ_menusuradici_menumito_eroe.html

⁹⁶ DE VILLENA, Enrique. “Los doce trabajos de Hércules”. *Anexos de la Revista Lemir* (2005). PP. 3-54.

⁹⁷ MORI, Giovanni. “Star Wars e l’Eroe...”. *Op. Cit.*

Podemos decir que *Star Wars* es historia antigua contada de una forma novedosa y llamativa. Las ideas de los mitos son constantemente repetidas de generación en generación, y en esta franquicia se pueden ver similitudes con algunas de esas historias clásicas. Los héroes son fundamentales para esta saga, ya sea mediante la figura de Luke, de Anakin o de Rey. Sin embargo, en estas páginas nos centraremos únicamente en la figura de Luke, puesto que fue el héroe original de la saga y el primer ejemplo que empleó George Lucas para materializar el monomito en su creación⁹⁸. Es en esa trilogía en la que la idea de viaje queda reflejada con mucha precisión, constando a grandes rasgos de una ida, unas pruebas y un retorno. Aunque las producciones posteriores de la franquicia también han tenido rasgos de viaje, estas tres primeras películas suponen la fuente original para estudiar la saga, y la primera creación de su director haciendo uso del mito único.

5.1.1. El viaje de Luke:



Fig 13. Portada de *Star Wars Episode IV: A New Hope* (2004).

En *Una Nueva Esperanza* el mundo ordinario es representado mediante el espacio donde habita Luke antes de iniciar su aventura. Como ya hemos visto en los mitos clásicos, los héroes suelen ser hijos de reyes o dioses, y por algún motivo se han visto obligados al anonimato. El héroe griego es enviado lejos de su hogar y crece como un huérfano. Pasa lo mismo con Luke, cuyo padre descubrimos pronto que era un Jedi muy poderoso, y su madre pertenecía a la realeza. El héroe tiene de esta manera un linaje real y sagrado. Por las circunstancias que le rodean pasa toda su juventud en el planeta Tatooine⁹⁹.

La llamada a la aventura le llega de dos formas. Internamente él tiene el deseo de saber sobre su padre, y externamente se ve tentado por el destino con la llegada de los dos droides que portan un mensaje de auxilio de la princesa Leia¹⁰⁰. Los dos droides representan la mente humana. C-3PO es la parte consciente y racional de la psique, mientras que R2-D2 supone la parte más irracional e inconsciente. Tras convencerse de que debe realizar su aventura Luke se encuentra ya con

⁹⁸ MARCO SEGURA JAUBERT, José. MAGALLÓN DELGADO, Mitzi. “Star Wars, una galaxia muy muy cercana: un mito moderno y su construcción social”. *Teoría y Praxis*, número 30 (2016). PP. 58-60.

⁹⁹ *Ibid.* 61-64.

¹⁰⁰ *Ídem.*

obstáculos, al igual que Jasón se encontró con rocas peligrosas que podrían haber destruido su barco ¹⁰¹.

Entre esos obstáculos podemos ver que Luke debe superar dos guardianes del umbral. Los moradores de las arenas son uno de ellos: se trata de seres peligrosos del planeta que se hacen con las pertenencias de Luke antes de ser rescatado por Obi Wan. Sus tíos Owen y Beru suponen el segundo tipo de guardián. Son guardianes benignos que quieren proteger al joven y evitar que se una a la rebelión¹⁰². Pese a que sus tíos son guardianes que pretenden mantener a Luke a salvo, intentan obstaculizar su partida. Pretenden frenar los instintos transgresores de Luke. Sin embargo, los droides, al portar secretos importantes para las fuerzas del mal, son buscados por el poderoso imperio. Eso hace que los tíos de Luke sean brutalmente asesinados, y el joven héroe descubre que ya no hay nada que le ate a ese lugar¹⁰³.

El encuentro con el mentor o la ayuda sobrenatural se materializa mediante la figura que lo informa y lo entrena para su desafío. En el universo de *Star Wars* ese papel reside en Obi Wan, un caballero Jedi retirado que vive en el planeta. Kenobi le ofrece a Luke un objetivo claro: ser un Jedi como lo fue su padre anteriormente. Le proporciona a Luke una espada, arma que en los mitos suele ser símbolo de la legitimidad, ya que pasa de padres a hijos¹⁰⁴. Como hemos visto, para Campbell en el esquema mitológico desarrollado por él esa ayuda externa está materializada en la forma de un mago o un simple pastor anciano dotado de grandes poderes. En la leyenda del Rey Arturo esa figura la representa el mago Merlín, quien desempeña un papel de maestro y guía. Obi Wan funde en su arquetipo carismático muchas figuras de numerosas culturas. Desde un monje budista hasta un samurai. Incluso ejerce de narrador sabio propio de la tradición homérica o de druida y alquimista medieval. La espada que le otorga es un objeto que requiere destreza y madurez. Puede ser utilizado de la mejor manera posible para hacer el bien, pero también puede dársele un mal uso y emplearse para la maldad. Obi Wan también

¹⁰¹ MORI, Giovanni. “Star Wars e l’Eroe...”. *Op. Cit.*

¹⁰² MARCO SEGURA JAUBERT, José. MAGALLÓN DELGADO, Mitzi. “Star Wars, una galaxia muy muy...”. *Op. Cit.* PP. 61-64.

¹⁰³ MORI, Giovanni. “Star Wars e l’Eroe...”. *Op. Cit.*

¹⁰⁴ MARCO SEGURA JAUBERT, José. MAGALLÓN DELGADO, Mitzi. “Star Wars, una galaxia muy muy...”. *Op. Cit.* PP. 61-64.

instruye a Luke en la Fuerza, una energía espiritual que une a todo el universo y que también puede emplearse en beneficio¹⁰⁵.

El cruce del primer umbral se produce poco después de que Luke tome la decisión de marcharse de su planeta. Cuando el héroe se da cuenta del asesinato de su familia decide seguir los pasos de su padre y acompañar al mentor al planeta Alderaan. Luke enfrenta pruebas, y en ellas tiene la ayuda de aliados, gracias a los cuáles conoce las reglas del mundo espacial. Con Jasón esos ayudantes residían especialmente en los Argonautas. Con Luke esa ayuda se da gracias a Han Solo y su acompañante Chewbacca. Su encuentro se produce en una cantina, y esta supone un descenso al inframundo por parte de Luke, que debe lidiar allí con cosas extrañas y usar sus instintos. El principal objetivo del héroe en estos momentos reside en el rescate de la princesa¹⁰⁶. Para realizar sus hazañas, igual que Odiseo necesitaba un barco, Luke también necesita un transporte. Han Solo y Chewbacca representan los aliados que le proporcionan esa embarcación necesaria, pues son los pilotos del Halcón Milenario¹⁰⁷.

El joven héroe en su camino hacia Alderaan es instruido en los caminos de la Fuerza por su maestro. Por ello, en su viaje hasta allí comienza su entrenamiento espiritual¹⁰⁸. Suele ser frecuente en los mitos la aparición de castillos o mazmorras dominados por algún mal. Algo similar a un laberinto que representa el paso a lo desconocido¹⁰⁹. Esto nos recuerda al mito de Teseo, quien decidió entrar en el laberinto del minotauro para acabar con la criatura y liberar así a la ciudad de Atenas del constante sacrificio de víctimas que había que entregar a la bestia. Un héroe hace frente a ese mal dentro del laberinto para alcanzar un bien superior¹¹⁰. Para Luke ese laberinto se da mediante los pasillos de la Estrella de la Muerte, donde debe rescatar a la Princesa Leia de las garras del Imperio. Pese a que en los relatos mitológicos el héroe suele triunfar en sus pruebas sobre el mal, es frecuente que pierda aliados en su camino. Luke no es la excepción, y Obi Wan es asesinado por Darth Vader¹¹¹. Dentro de la estación espacial

¹⁰⁵ MORI, Giovanni. “Star Wars e l’Eroe...”. *Op. Cit.*

¹⁰⁶ MARCO SEGURA JAUBERT, José. MAGALLÓN DELGADO, Mitzi. “Star Wars, una galaxia muy muy...”. *Op. Cit.* PP. 61-64.

¹⁰⁷ MORI, Giovanni. “Star Wars e l’Eroe...”. *Op. Cit.*

¹⁰⁸ *Ídem.*

¹⁰⁹ MARCO SEGURA JAUBERT, José. MAGALLÓN DELGADO, Mitzi. “Star Wars, una galaxia muy muy...”. *Op. Cit.* PP. 61-64.

¹¹⁰ PLUTARCO. *Vidas Paralelas: Tomo I*. Madrid: TERRAM, 2013.

¹¹¹ MARCO SEGURA JAUBERT, José. MAGALLÓN DELGADO, Mitzi. “Star Wars, una galaxia muy muy...”. *Op. Cit.* PP. 61-64.

cada personaje tiene su propia función. Obi Wan tiene que desactivar el rayo gravitatorio que les ha atraído hasta allí, mientras que Luke y Han tienen que rescatar a la princesa. El laberinto que supone la Estrella de la Muerte quita todos los puntos de referencia del héroe, y este se pierde en él. Los héroes han sido tragados de forma literal por la Estrella de la Muerte y tiene que hacer frente a sus obstáculos. Llegan a estar a punto de morir en un compresor de basura, pero con astucia consiguen salir de él¹¹². Al igual que con Jonás y la ballena, este episodio de la trilogía representa un tema mitológico universal. El héroe es tragado por el vientre de la bestia, y cuando consigue salir lo hace transformado en otra persona¹¹³. El viaje a través del laberinto supone un primer nivel de superación de pruebas, y los héroes comienzan a comportarse en equipo. Cuando Obi Wan es asesinado el mentor ya ha conseguido quitar el rayo gravitatorio e iniciar a Luke en su camino como Jedi¹¹⁴. Luke, al igual que el Rey Arturo se separa de Merlín, se ha independizado de su maestro¹¹⁵. La gran prueba de Luke es la propia Estrella de la Muerte. La estación espacial surge como un dragón o monstruo que el héroe debe derrotar. Un tópico que ya hemos visto con figuras como Perseo y la bestia marina. Tanto el héroe como la bestia poseen una fuerza similar para que se produzca el conflicto. Luke mediante su nave consigue disparar un punto clave de la Estrella de la Muerte, provocando una reacción en cadena que la destruye. Luke vence así a su dragón y esto supone un nuevo nivel de iniciación en su aventura, obteniendo sus primeras recompensas mediante la destreza¹¹⁶.

En *El Imperio Contraataca* Luke continúa su camino como héroe. Para este punto la Rebelión se ha trasladado al planeta helado de Hoth tras conseguir su primera gran victoria. Su entrenamiento como Jedi sigue en curso y surgen nuevas adversidades en el viaje. El héroe está en la mitad de camino de su autodescubrimiento, e intenta controlar el poder de las tinieblas¹¹⁷. En el planeta helado el joven héroe es atacado por una criatura local, y solo tras escapar de sus garras consigue ver, mediante lo que parece ser un fantasma, la figura de Obi Wan. Este le dice que para completar su entrenamiento como Jedi debe viajar en busca del maestro Yoda¹¹⁸.

¹¹² MORI, Giovanni. “Star Wars e l’Eroe...”. *Op. Cit.*

¹¹³ *La Biblia*. VALERA, Reina (editor). Madrid: Senda de Vida, 1909. PP. 1127-1130.

¹¹⁴ MORI, Giovanni. “Star Wars e l’Eroe...”. *Op. Cit.*

¹¹⁵ MALORY, Thomas. *La muerte de Arturo*. Madrid: Siruela, 1985. PP. 146-148.

¹¹⁶ MARCO SEGURA JAUBERT, José. MAGALLÓN DELGADO, Mitzi. “Star Wars, una galaxia muy muy...”. *Op. Cit.* PP. 61-64.

¹¹⁷ *Ibid.* 64-65.

¹¹⁸ MORI, Giovanni. “Star Wars e l’Eroe...”. *Op. Cit.*

En la película hay una constante cacería de los héroes a manos de diversos enemigos, como cazarrecompensas o bestias espaciales. Algo similar a lo que sucede con Perseo, héroe ya tratado en estas páginas. Ya hemos visto cómo este héroe griego tiene que hacer frente a algunos enemigos menores en su camino, como Cefeo, padre de Andrómeda, quien urde un complot contra él para evitar el enamoramiento del héroe con su hija¹¹⁹. Estos cazarrecompensas parecen cumplir el mismo papel de villanos

secundarios. Obstáculos a los que los héroes deberán a hacer frente mientras luchan contra el verdadero mal que azota su mundo.

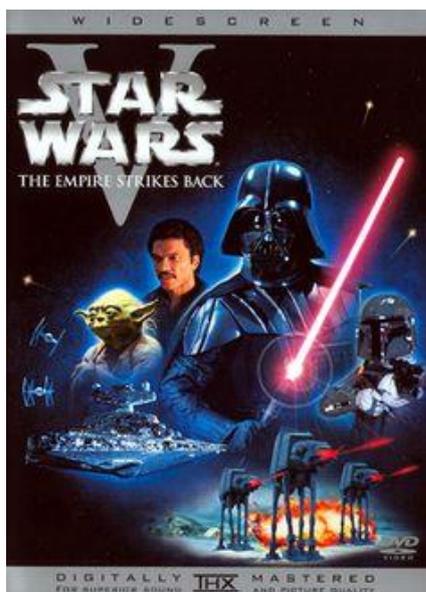


Fig 14. Portada de Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back (2004).

Para sobrepasar estas pruebas las virtudes del héroe sobresalen, y de una u otra manera consiguen escapar y lograr sus objetivos. Luke entiende que debe seguir su proceso y dar el próximo paso. Por ello se dispone a buscar al maestro Yoda. El maestro Jedi está en el planeta boscoso de Dagobah¹²⁰.

Luke encuentra a Yoda en este planeta. Allí continúa formando al joven héroe en los caminos de la fuerza. Es un maestro con una gran predominancia de la luz en su interior, representando para Luke la mayor expresión del Lado Luminoso¹²¹. El bosque representa la mente del inconsciente. En él, los secretos ocultos están esperando a ser redescubiertos. Luke ha abandonado a sus amigos, y con ello su protección, para seguir con su vocación de ser un Jedi¹²². En este planeta se produce una nueva entrada en el vientre de la ballena. El camino de una transformación espiritual que requiere de esa muerte simbólica del héroe para renacer. En Luke esto se da mediante la entrada en la cueva, donde el héroe acaba con la proyección de Vader que había dentro. Al vencerlo, se revela el rostro del villano, y se ve que no es otro que el del propio Luke. El monstruo no debe ser eliminado porque forma parte de él,

¹¹⁹ CROCQ, Louis. “Perseo, Medusa y...”. *Op. Cit.* PP. 72-73.

¹²⁰ MARCO SEGURA JAUBERT, José. MAGALLÓN DELGADO, Mitzi. “Star Wars, una galaxia muy muy...”. *Op. Cit.* PP. 64-65.

¹²¹ ALONSO SEOANE, María Jesús. “Un análisis de contenido sobre los elementos budistas en la Guerra de las Galaxias”. *Revista de Ciencias Sociales*, número 48 (2011). PP. 1-5.

¹²² MORI, Giovanni. “Star Wars e l’Eroe...”. *Op. Cit.*

sino que debe ser aceptado¹²³. Entrar en esa cueva es algo fundamental para completar su entrenamiento. El maestro Yoda insta al joven a seguir adelante, pero le avisa de que la cavidad contiene numerosas fuerzas del mal. Luke entra en la cueva con la espada, demostrando que aún es inmaduro e impaciente. Al descubrir su rostro dentro de la máscara de Vader Luke se da cuenta de que el mayor enemigo, el Lado Oscuro, puede estar dentro de él. Esta idea es muy propia de algunas religiones, como la católica o la judía. Conocer las sombras personales es el primer camino hasta la verdadera luz. Posteriormente, al salir de la cueva, el héroe tiene una visión en la que Han y Leia están en peligro. El héroe abandona en ese momento su entrenamiento de forma impetuosa para salvar a sus amigos, aunque tenga que enfrentarse con ello a Vader por primera vez¹²⁴.

El enfrentamiento en la Ciudad de las Nubes marca un punto de inflexión en la trilogía porque todos los personajes coinciden de nuevo en ella¹²⁵. El enfrentamiento real con Vader hacia el final de la película supone un conflicto entre padre e hijo. Algo muy frecuente en la mitología griega mediante, por ejemplo, la lucha entre Cronos y Zeus. Luke se cree más fuerte que su rival, subestimándolo y sufriendo por ende una mutilación. Al escapar Luke, derrotado, deja atrás la inocencia a través de esta muerte simbólica de su ser. El héroe está listo para renacer en la tercera película¹²⁶. El encuentro con su padre ha sido precipitado y prematuro. El joven héroe aún no estaba listo para afrontar esta prueba suprema. Pese a ser derrotado y estar al borde de la perdición, aunque es tentado por el Lado Oscuro, prefiere afrontar una muerte casi segura y se deja caer al vacío para escapar. Con esta acción, el héroe ha elegido su honor y su individualidad. Al saltar Luke ha dejado completamente atrás la inocencia, y además ha plantado una semilla de duda en su padre. La trilogía nos ha preparado para esa futura reconciliación entre padre e hijo¹²⁷.

Cuando la trilogía comenzó el objetivo del héroe estaba claro, y era el de recuperar a la princesa y matar a un hipotético dragón. En la segunda película el viaje se detiene para desarrollar a sus protagonistas. Pero en *El Retorno del Jedi* el viaje vuelve a los orígenes y se centra en muchos temas que guardan relación con el primer capítulo de la

¹²³ MARCO SEGURA JAUBERT, José. MAGALLÓN DELGADO, Mitzi. “Star Wars, una galaxia muy muy...”. *Op. Cit.* PP. 64-65.

¹²⁴ *Ídem.*

¹²⁵ MORI, Giovanni. “Star Wars e l’Eroe...”. *Op. Cit.*

¹²⁶ MARCO SEGURA JAUBERT, José. MAGALLÓN DELGADO, Mitzi. “Star Wars, una galaxia muy muy...”. *Op. Cit.* PP. 64-65.

¹²⁷ MORI, Giovanni. “Star Wars e l’Eroe...”. *Op. Cit.*

trilogía. Luke casi ha completado su entrenamiento y ha alcanzado un alto nivel de madurez. Está listo para regresar como un héroe y demostrar su experiencia y su práctica. En el esquema de Campbell, cuando la búsqueda se ha concluido el héroe regresa con su trofeo. Ya sea el vellocino de oro o su princesa prometida entre el resto de los seres humanos. Para Luke esto no es una tarea fácil. Cuando Luke dejó su planeta natal era un chico sencillo y afable, pero ahora tiene que demostrar su experiencia y hacer frente a la poca credibilidad que ofrece su nueva figura. Tiene que trabajar para cambiar su imagen en su mundo natal, y mostrar a aquellos que

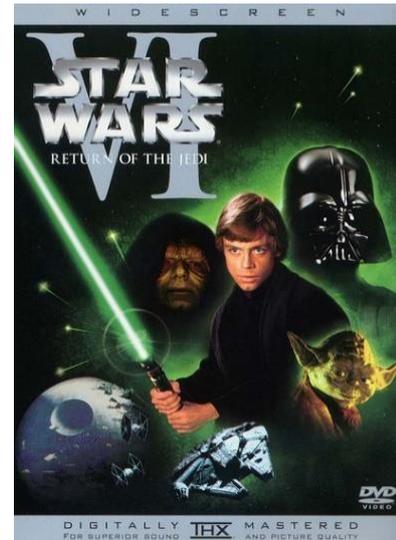


Fig 15. Portada de Star Wars Episode VI: Return of the Jedi (2004).

no han compartido sus experiencias que es una nueva persona. La experiencia y el poder que posee serán su recompensa personal, y empleará estos elementos para triunfar definitivamente sobre el Lado Oscuro. En esta tercera parte de la trilogía todos los personajes tienen que hacer frente a nuevas pruebas y descubrir más recursos interiores que les ayuden a vencer al final de la historia¹²⁸.

Tras la lucha final con Vader en *El Imperio Contraataca*, Luke continúa su travesía, y esta lo lleva de nuevo a toparse con su padre a bordo de la Segunda Estrella de la Muerte. En esta parte final del recorrido se presentan varias fases. El regreso del héroe a su planeta de origen se produce al principio de la película. Es ya un hombre muy distinto del que partió, dejando a un lado la infancia y dando paso a la madurez. Las pruebas continúan al entrar en el palacio de Jabba para rescatar a su amigo Han Solo. Aunque Luke es ya un ser poderoso es capturado por el mafioso espacial, y debe idear un plan para lograr escapar de él junto con sus amigos. Al lograr esto último se muestra que Luke es fuerte y está listo para afrontar su duelo final contra su padre y el Imperio¹²⁹.

Luke, para ayudar a sus amigos, tiene que enfrentarse nuevamente a una prueba. Debe enfrentarse a una criatura llamada rancor, propiedad del propio Jabba. En los relatos mitológicos el combate cuerpo a cuerpo es una de las principales maneras de poner a prueba la habilidad de los héroes. Por ello Luke se enfrenta a esta criatura sin la ayuda de

¹²⁸ MORI, Giovanni. “Star Wars e l’Eroe...”. *Op. Cit.*

¹²⁹ MARCO SEGURA JAUBERT, José. MAGALLÓN DELGADO, Mitzi. “Star Wars, una galaxia muy muy...”. *Op. Cit.* PP. 65-67.

su sable láser. Aun así consigue derrotar a la bestia demostrando que su habilidad es ahora muy notable.

Sin embargo, al igual que el poder del bien ha crecido, también lo ha hecho el del mal, y esto se produce mediante la construcción de una nueva Estrella de la Muerte y la aparición del Emperador Palpatine. Esta figura representa la esencia del Imperio, un ser de ego, sin espíritu, cargado de odio y agresión. El Sith definitivo que solo piensa en él mismo, y que supone la antítesis de los Jedi. Solo Luke Skywalker, el héroe, puede hacer frente a ese mal. Al igual que en el episodio anterior, Luke sabe que debe separarse de sus amigos y aliados. En este caso no para ir en busca de Yoda, sino para devolver a su padre de la oscuridad. De esa manera se produce otro descenso al inframundo y al inconsciente al viajar a la Segunda Estrella de la Muerte. El Emperador habita ahora ese lugar y tienta al héroe a ocupar el puesto de su padre a su lado. La batalla interna del héroe es muy intensa, pero consigue sobreponerse y rechazar esa llamada del mal, por lo que el Emperador lo ataca. Es en ese momento cuando se produce dentro del esquema de Campbell la llamada reconciliación con el padre. Cuando Palpatine ataca al héroe, Luke pide ayuda a su progenitor, pues está a punto de morir. Darth Vader, o Anakin Skywalker en este punto, actúa como salvador y ayuda a Luke a completar su tarea. Asesina a Palpatine y se libera de esa máscara oscura que ha portado durante tantos años. Anakin Skywalker, el antiguo Jedi, ha vuelto transformado por su hijo. Luke logra ver el verdadero rostro de su padre. Su cara es carente de rasgos y humanidad a causa del mal que ha engullido su ser. El antiguo Sith muere sabiendo que la fe de su hijo en él era certera. Luke le rinde tributo y lo incinera como un héroe. Vader parece así ascender a los cielos tras pasar por la pira. La sabiduría, la compasión, y el héroe guerrero residen ahora en Luke, que de esta forma completa su viaje ¹³⁰. Uno de los temas más importantes de esta tercera película es el de la capacidad de los personajes de dejar a un lado su imagen tradicional para revelar otra completamente diferente. Esto no solo pasa con la figura de Vader. La propia Leia aparece salvando a Han al principio de la película vestida como una cazarrecompensas. Algo muy distante de lo que vimos cuando apareció por primera vez. Cuando se desprende de estas vestimentas revela toda su feminidad y sensualidad. La idea de la máscara está presente en las culturas en las que los mitos aparecen como parte de un ritual. La máscara tiene un componente casi religioso. Con su máscara, Vader

¹³⁰ MARCO SEGURA JAUBERT, José. MAGALLÓN DELGADO, Mitzi. "Star Wars, una galaxia muy muy...". *Op. Cit.* PP. 65-67.

nunca había liberado su humanidad, pero ahora que se la ha quitado ha dejado todo el mal atrás y se ha mostrado como realmente es¹³¹. La máscara, empleada en el teatro griego, impedía que un sujeto pudiese mostrarse al resto del mundo como realmente era. El yo se identifica con esa máscara, y con Vader el espectador relacionaba su figura con el resto de su traje¹³². Al librarse de ella, consigue mostrar a su hijo la verdadera identidad de su ser.

Con la incineración del cuerpo de Vader se confirma la purificación de su figura. Alcanza otras almas en el cielo y Anakin se reúne allí con sus antiguos maestros. Con ello, la compasión, la sabiduría y la destreza guerrera habitan dentro de Luke, reconciliándose con el padre de forma completa. Tras sus vivencias, Luke va a soportar mejor las futuras pruebas de la vida, y con sus acciones ha otorgado a la galaxia el don de vivir en libertad sin el yugo del malévolo Imperio.¹³³

5.1.2. Han Solo y Leia como héroes

Han Solo también se convertirá en héroe a lo largo de la trilogía. De hecho, el encuentro con Luke y Obi Wan representa su llamada a la aventura personal. Su primer obstáculo es Greedo, un cazarrecompensas que busca su cabeza. Con astucia y destreza Han consigue librarse del asesino. El héroe será una ayuda fundamental para Luke en la Estrella de la Muerte, y solo con él consiguen rescatar a la princesa. Además, para que Luke destruya el gran dragón que supone la estación espacial, también recibe la ayuda de Han Solo, quien en principio no iba a estar presente en la contienda. Él solo quería la recompensa económica que se ofrecía por la princesa, pero al regresar ha iniciado una etapa de transformación en su ser, y ahora encuentra en él cuestiones que antes le eran impensables, como la compasión. A Leia la conocemos cautiva en una de las muchas salas de ese laberinto. La mujer, aunque sí está en peligro, no parece ser una víctima necesitada. Y es que George Lucas quería alejarse del estereotipo de damisela en apuros. La princesa es una mujer emancipada y fuerte que se ha negado a traicionar a sus amigos rebeldes pese a haber sido torturada. Leia es una líder militar, y representa la inspiración de Luke para cumplir sus objetivos¹³⁴.

¹³¹ MORI, Giovanni. “Star Wars e l’Eroe...”. *Op. Cit.*

¹³² CARLOS ALONSO G, Juan. “La psicología analítica de Jung y sus aportes a la psicoterapia”. *Universitas Psychologica*, volumen 3, número 1 (2004). PP. 62-63.

¹³³ MORI, Giovanni. “Star Wars e l’Eroe...”. *Op. Cit.*

¹³⁴ *Ídem.*

En *El Imperio Contraataca* Han y Leia son perseguidos por la nave de Darth Vader. Han, con su destreza, consigue eludir a su perseguidor al entrar en un campo de asteroides. Su constante superación de obstáculos haciendo uso de sus habilidades continúa¹³⁵. Algo similar hemos visto que ocurre con Jasón, quien huye en barco junto a Medea mientras son perseguidos por Eetes, el padre de la mujer. Vemos así un nuevo nexo entre el viaje de un héroe mitológico y los héroes de la franquicia¹³⁶. Los dos personajes descubren que tienen sentimientos el uno hacia el otro. Leia encarna la belleza y la suma de todos los deseos. La boda mística presente en la estructura de Campbell se está vaticinando en estos dos personajes. Según los roles del amor cortés, Han Solo ha completado algunos de los pasos necesarios para enamorar a la princesa. Ha luchado por ella, ha conseguido salvarla y ha luchado por los rebeldes¹³⁷.

En *El Retorno del Jedi*, Leia, disfrazada de cazarecompensas, consigue infiltrarse en el palacio de Jabba el Hutt para recuperar a Han; Jabba, una criatura muy obesa y maliciosamente destructiva, ha mantenido a su presa hibernada en carbonita por el mero placer de admirar la vitalidad innata del mercenario prisionero Han. Por la noche, Leia elude a los guardias de palacio y libera al prisionero de su tumba resucitándolo de la hibernación. Este fragmento de la película es muy similar a la historia de la mitología griega de Perséfone. Esta era la hija de la diosa Deméter, y fue raptada por Hades. Por ello fue encarcelada en el reino de los muertos. La diosa, tras una larga búsqueda encuentra a su hija y la libera. Para Leia y para Han la alegría no dura mucho, puesto que son atrapados por Jabba y les encierra en el calabozo, siendo rescatados posteriormente por Luke, y tomando una parte muy importante como líder rebelde en la batalla final por el dominio de la galaxia¹³⁸.

5.2. DUNE

El monomito descrito por Joseph Campbell tiene también su materialización evidente en el género de la Ciencia Ficción como podemos confirmar analizando un éxito muy reciente: *Dune*. En este caso es importante mencionar que las producciones que lleven este nombre son adaptaciones de la novela original escrita por Frank Herbert en 1965. Es, por tanto, muy difícil separar la fuente original de las posteriores producciones

¹³⁵ MORI, Giovanni. “Star Wars e l’Eroe...”. *Op. Cit.*

¹³⁶ SÁNCHEZ, Edith. “Jasón y los argonautas...”. *Op. Cit.*

¹³⁷ MORI, Giovanni. “Star Wars e l’Eroe...”. *Op. Cit.*

¹³⁸ *Ídem.*

cinematográficas. En todo caso, el viaje del héroe se da en la novela de una forma muy similar a la que se ha venido desarrollando, y es la siguiente:

Paul Atreides es el protagonista de la historia, y una serie de circunstancias causarán que se lance en una aventura odeipórica como lo hicieron con anterioridad los



Fig 16. Fotograma de Paul Atreides en *Dune* (2021).

héroes del mundo clásico. El mundo ordinario aparece de forma muy clara en el planeta natal del personaje: Caladan. Allí ha pasado los primeros años de su vida en el seno de una familia poderosa, pues es el hijo de un duque y futuro heredero de la Casa Atreides. Por orden del

emperador de su universo, los Atreides deben hacerse cargo de la explotación de Arrakis, el planeta desértico donde se encuentra el bien máspreciado: la especia. Este momento de la historia supone el patrón conocido como la llamada a la aventura. Acto seguido el héroe rechaza esa llamada del mundo exterior: Paul no desea abandonar su planeta y su mundo ordinario. Sin embargo, la situación le obliga a hacerlo. Al llegar al planeta Arrakis Paul se encuentra con su mentor, Duncan Idaho, quien le informará sobre los nativos del lugar, conocidos como fremen. Poco después de su llegada al mundo desértico se produce el paso del primer umbral. La Casa Atreides descubre que todo ha sido una trampa ideada por el emperador y la Casa Harkonnen, sus rivales naturales. Ambos enemigos intentan exterminar a la familia de Paul, acabando con su padre y con buena parte de las fuerzas Atreides. Desde ese momento tienen lugar en la historia algunas pruebas y la aparición de otros aliados. Paul y su madre se ven obligados a enfrentarse a varios Harkonnen, y posteriormente quedarán perdidos en el desierto sin apenas medios de supervivencia. Además, el desierto está plagado de gusanos de arena. Los fremen conocen ese desierto y hacen su aparición, convirtiéndose en los aliados de Paul y su madre Jessica. Desde su contacto con los nativos de Arrakis Paul continúa superando pruebas, como el enfrentamiento con uno de los mejores guerreros de la tribu. De esa forma, el joven héroe abre su camino y es aceptado por el grupo. Entre las pruebas que Paul debe superar hay un reto supremo que pone en peligro su vida. Es lo que en el universo de *Dune* se conoce como el ritual del agua de la vida. En ella se decidirá su

destino y el de su madre. Al conseguir superar la prueba Paul se convierte en una suerte de mesías para los fremen, que los guiará para librarse de la opresión que los Harkonnen están causando sobre ellos. De esa forma Paul recibe una recompensa, y es que desde ese momento es capaz de ver el futuro a corto o muy largo plazo, incentivando la imagen religiosa que los nativos tienen de él. Posteriormente se produce el regreso a la capital del planeta, donde se hospedó la Casa Atreides al llegar a Arrakis, y que ahora está ocupada por los Harkonnen y el emperador. Paul junto a los fremen se enfrentará a sus enemigos. En el conflicto Paul parece renacer al vencer a todos sus enemigos y proclamarse como el nuevo emperador. Bajo su mandato nace una cruzada santa en su nombre que, según él, es por el bien de la humanidad. Esto supone lo que en el esquema de Campbell se conoce como el regreso con el elixir, o el regreso con el bien sagrado que proporcionará beneficios para la humanidad. No obstante, cabe resaltar que este retorno con el elixir se da ya en la segunda novela de Herbert. *El Mesías de Dune* (1969). Herbert hace así una crítica a la figura del héroe, pues es peligroso seguir a estas figuras, ya que al fin y al cabo son seres humanos y pueden cometer errores. La historia hace constantes referencias a héroes revolucionarios que acabaron por convertirse en tiranos terribles. De esta forma Herbert hace uso del viaje del héroe y lo desmonta para convertirlo en algo más oscuro¹³⁹.

La novela de Frank Herbert ha tenido dos adaptaciones destacadas. Una en el año 1984 y otra, más reciente y de mayor éxito, en 2021. En lo que respecta a la película de 1984, más allá del evidente ritmo acelerado de la narración con respecto a la novela, se puede ver que muchos de los aspectos del viaje del héroe que se han expuesto previamente son tenidos en cuenta. El mundo ordinario y la llamada a la aventura son prácticamente idénticos a los de la novela, algo que también pasa en la reciente adaptación de 2021. En Arrakis también se encuentra con Duncan Idaho, y el cruce del primer umbral se da de la misma forma.

¹³⁹ CORTÉS, Bosco. “Dune y el viaje del héroe, o cómo romper las técnicas narrativas”, *Teopalacios* [en línea] (2019) [consulta: 25 de abril de 2022]. Disponible en <https://teopalacios.com/dune-y-el-viaje-del-heroe-o-como-romper-las-tecnicas-narrativas/>

Los Harkonnen y el emperador atacan a los Atréides obligando a Paul y a su madre a enfrentarse a varias pruebas. Esto es prácticamente idéntico en la producción de 2021, y aunque en ella Paul se encuentra con Duncan Idaho antes de partir a Arrakis su función como personaje es la de mentor de igual manera al informarle de los fremen. En ambas producciones la madre y su hijo se quedan expuestos y sin recursos en el desierto, y deben sortear los peligros de los gusanos de arena. En ese desierto se encuentra a los fremen, quienes se van a convertir en ambos casos en sus aliados. En ambas producciones se produce el enfrentamiento con el guerrero Jamis, aunque en la



Fig 17. Portada de Dune (2021).

versión de 1984 aparece sólo en su versión extendida. Esta es una de las pruebas que, en ambas películas, el héroe debe superar bajo el techo de los fremen. Para este punto es importante mencionar que la película de 2021 concluye, pues es tan solo la primera parte de la historia y la secuela aún está en desarrollo. Por ello, el viaje del héroe de Paul en 2021 ha empezado, pero aún no ha concluido. En el caso de la producción de 1984, el viaje continúa. La prueba suprema del agua de vida tiene lugar de forma muy clara en 1984, y acto seguido consigue esa recompensa de ver en el tiempo a corto y largo plazo, aunque en la película de 2021 ya muestra esos atributos, aunque no desarrollados, desde el principio. En la película de 1984 se puede ver ese retorno a la capital del planeta de una forma muy similar al libro, con ayuda de los fremen y los gusanos de arena. Paul consigue igualmente derrotar a sus enemigos y parece alzarse como una figura profética y religiosa. El desarrollo del elixir mediante la cruzada no se ha dado en la gran pantalla, puesto que no hay adaptaciones de *El Mesías de Dune*, aunque en la película de 2021 se muestra brevemente ese futuro mediante las visiones de Paul.

6. EL VIAJE DEL HÉROE EN EL GÉNERO DE FANTASÍA

6.1. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Para Campbell y Jung los arquetipos eran imágenes comunes a todos los pueblos y culturas de la historia. Estos arquetipos han estado presentes en muchos de los mundos mitológicos que el ser humano ha desarrollado. Con el paso del tiempo los arquetipos se han recreado y modernizado, pero siguen apareciendo en las obras que consumimos, ya

sea a nivel literario o cinematográfico. Buen ejemplo de ello son los casos de *Star Wars* o *Dune*, que ya hemos tratado y donde hemos numerosos personajes arquetípicos que han estado presentes en estas franquicias de hoy. J.R.R. Tolkien pertenece a ese grupo de autores, como C.S. Lewis con *Las crónicas de Narnia*, que no tuvieron la intención de recrear una mitología existente, sino de idear su propia mitología. Aunque indudablemente sus universos tenían influencias de los arquetipos y los héroes ya conocidos. El autor mostró desde muy joven su interés por las mitologías de Europa Septentrional, y en su etapa como académico en Oxford continuaba formándose con la lectura de textos antiguos¹⁴⁰. El interés del autor por la mitología nórdica era notable, y las referencias que hay a esta en su obra son numerosas. Por ejemplo, Sigurd era el hijo del rey de los francos, y recibió una espada mágica que le hacía invencible. Algo similar pasa en *El Señor de los Anillos*, donde Aragorn también recibe una espada poderosa con un linaje real detrás. Otro ejemplo destacado es el del dragón Fafnir, que era invencible salvo por un punto muy específico cerca de su corazón. Lo mismo pasa en *El Hobbit* con el dragón Smaug, quien solo puede morir con un certero golpe de flecha en el pecho. Estos son solo algunos ejemplos que ilustran la relación de Tolkien con la mitología nórdica, y nos permiten hacernos una idea de lo culto que era el escritor en estos campos¹⁴¹.

Tenía una vocación notable por la escritura, como mostró de manera prematura, pero también por las lenguas. Entre su compendio personal se encontraban el gótico, el latín, el anglosajón, el gaélico, el español, el francés, el alemán o el finlandés. Con todos estos conocimientos lingüísticos Tolkien empezó a desarrollar las lenguas de su propio mundo, con todas las variantes de élfico que hay en él. Al hacer esto el autor comenzó a trazar los bocetos de su mundo con las lenguas como eje central¹⁴². Pero la música también es un elemento que no puede ser pasado por alto en su universo, pues el mundo escrito por él se creó a través de una canción. Para el autor la música es un canal donde

¹⁴⁰ JAUFFRED GOROSTIZA, Paola. “Los alcances mitológicos de J.R.R. Tolkien”. *Revista Digital Universitaria*, volumen 13, número 2 (2012). PP. 3-6.

¹⁴¹ SAHUQUILLO OLIVARES, Jesús. “Tolkien y la mitología nórdica”. *Renovatio Medievalum* [en línea] [consulta: 15 de junio de 2022]. Disponible en <https://renovatiomedievalium.wordpress.com/2018/01/23/tolkien-y-la-mitologia-nordica/#:~:text=Tolkien%20era%20un%20apasionado%20estudioso,narra%20la%20creaci%C3%B3n%20del%20mundo>

¹⁴² JAUFFRED GOROSTIZA, Paola. “Los alcances mitológicos...”. *Op. Cit.* PP. 3-6.

convergen materia, espacio, energía y tiempo. Es un sendero entre los estados de la conciencia que se emplea en todas las civilizaciones de la tierra¹⁴³.

De esta manera el inglés comenzó a escribir el Libro de los Cuentos Perdidos, que sería antesala del gran objetivo de su vida, *El Silmarillion*¹⁴⁴. No obstante, el éxito como escritor le vino de la mano de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, y aunque la popularidad pudo provocar algunos cambios en su vida, la meta de desarrollar su propia mitología permanecía intacta. *El Silmarillion* resultó ser un número muy amplio de documentos y pasajes, y tuvo que ser ayudado por su hijo Christopher para clasificar y ordenar las historias que aparecían en él. El autor falleció en 1971 sin haber visto publicada su obra objetivo, pero su hijo se encargó de llevar el libro a las editoriales. Por ello *El Silmarillion* fue publicado definitivamente en 1977. Sin embargo, el libro es algo confuso porque carece de unidad de estilo y tono. Tiene numerosos personajes y su universo es muy complejo. Es por eso por lo que, a pesar de ser un libro muypreciado por los fanáticos de la Tierra Media, las historias que más han perdurado son *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*¹⁴⁵.

En *El Señor de los Anillos*¹⁴⁶ J.R.R. Tolkien presenta un mundo basados en la amistad, la lealtad, el valor y el sufrimiento. El autor fundó su propia mitología contemporánea creando un universo fantástico¹⁴⁷. El autor consigue remitirnos a este pasado glorioso transportándonos a un mundo inexistente de magia y fantasía. Un universo donde todo es posible, y donde los lectores pueden encontrar héroes muy propios del mundo medieval. En este mundo Tolkien muestra el tópico recurrente en la literatura del viaje. Un viaje que no es solo físico, sino interior. Los protagonistas sí tendrán que hacer frente a montañas y pruebas en el camino, pero también tienen que adentrarse dentro de su alma y enfrentarse a la idea de no ser lo suficientemente válidos para la misión en cuestión. Muchos personajes de la obra tienen su propio viaje. Sam, por ejemplo, pasa de ser un simple jardinero a ser fundamental en la aventura de Frodo. Consigue desvelar las mentiras de Gollum y llega hacer frente a Ella-Laraña. Incluso llega a cargar a cuestas a Frodo cuando su fuerza más se desvanece. Por ello, es un personaje que demuestra mucha

¹⁴³ CAMPOS FONSECA, Susan. “Diálogo en Ainulindale: sobre el problema de pensar Música y la Música como pensar”. *Revista Humanitas*, volumen 3 (2008). PP. 175-178.

¹⁴⁴ TOLKIEN, J.R.R. *El Silmarillion*. Barcelona: Minotauro, 2013.

¹⁴⁵ JAUFFRED GOROSTIZA, Paola. “Los alcances mitológicos...”. *Op. Cit.* PP. 3-6.

¹⁴⁶ TOLKIEN, J.R.R. *El Señor de los Anillos*. Barcelona: Minotauro, 2012.

¹⁴⁷ ALVAREZ ESPINOZA, Nazira. “El retorno del rey: Aragorn y su viaje heroico”. *Revista de lenguas modernas*, número 7 (2007). P. 37.

fuerza de voluntad y valentía en la historia, convirtiéndose en un héroe fundamental para la misma. Merry y Pippin pasan de ser unos ladrones a ser fundamentales para el conflicto. Sin ellos el bien no habría podido triunfar sobre algunos lugares malignos como Isengard. El propio Gandalf también tiene su viaje personal, y pasa de ser el mago gris a ser el mago blanco, mucho más poderoso, en una resurrección tras la muerte¹⁴⁸. Sin embargo, en estas páginas vamos a centrarnos únicamente en Frodo, el portador del anillo, y en Aragorn, el rey descoronado. Los dos personajes sobre los que reside el papel central de la trama, y en los que el monomito deja su huella con precisión.

Además, es importante mencionar que la adaptación de *El Señor de los Anillos* dirigida por Peter Jackson entre los años 2001 y 2003 es muy fiel a la fuente original, y no puede separarse su análisis fílmico del contenido literario, al igual que previamente ha pasado con *Dune*. Es imposible adaptar las más de mil páginas que componen la obra más conocida de Tolkien sin contar los numerosos datos que se aportaron posteriormente a su mundo mitológico a través de los Apéndices del final de la obra, pero Peter Jackson hizo un excelente trabajo y llevó a la gran pantalla una de las mejores adaptaciones de *El Señor de los Anillos* hasta la fecha. Prueba de ello es su triunfo en la Gala de los Oscar 2004, donde se llevó trece estatuillas, demostrando el éxito a todos los niveles de esta trilogía. Peter Jackson luchó durante largos años para poder adaptar la obra de Tolkien, pero muchos productores rechazaban esta idea porque los costes que tenía grabar en Nueva Zelanda no iban a ser rentables con la taquilla. Fue la productora *New Line Cinema* la que aceptó esta inversión, y solo con la primera entrega recaudaron poco menos que novecientos millones de dólares. Todo esto se produjo en un contexto en el que la fantasía no era el género favorito de la industria, y su éxito marcó un antes y un después, junto a *Harry Potter y la Piedra Filosofal*, para la ficción fantástica. El éxito de la película residió en que Jackson tuvo muy presentes los valores y el contexto de Tolkien, convirtiéndola en una buena adaptación del material original. No quería imponer sus propios mensajes, sino reflejar los que Tolkien ilustró en su obra: los horrores de la guerra, el temor a los cambios tecnológicos o la lucha por la libertad¹⁴⁹.

¹⁴⁸ ORTEGA ALCÁNTARA, Leonor. “El Señor de los Anillos: Éxito y vigencia de una historia épica”. *Isla de Arriarán*, número 26 (2005). PP. 227-235.

¹⁴⁹ MULLOR, Mireia. “El Señor de los Anillos: 20 años de la génesis de la Tierra Media en el cine”. *Fotogramas* [en línea] [consulta: 15 de junio de 2022]. Disponible en <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a38483007/el-senor-de-los-anillos-pelicula-comunidad-del-anillo-estreno-historia-trilogia-reparto/>

6.1.1. El viaje de Aragorn

Aragorn presenta varios rasgos del viaje del héroe destacados. Su mundo ordinario es muy claro. Durante su infancia vive en Rivendel bajo la tutela del elfo Elrond. Allí crece y madura hasta que se convierte en un guerrero y decide convertirse en un montaraz, hombres errantes de las montañas, para combatir al mal de Sauron en el norte. La llamada a la aventura en el caso de Aragorn se da en el momento en el que el mago Gandalf, una figura anciana, al igual que en muchas ocasiones pasa en los relatos clásicos con la figura de la ayuda sobrenatural, le pide al joven montaraz que siga la pista de la criatura Gollum. Aragorn, cuyo antepasado directo había cometido un error fatal al no ser capaz de destruir el anillo, acepta la misión para enmendar esos errores. El anillo supone la codicia y el poder, y corrompe a todo el que lo posee como la mayor expresión del mal. Cabe destacar que ese antepasado que fue incapaz de destruir la reliquia, Isildur, era un rey. Esto coincide con muchos de los relatos e historias que se han desarrollado en estas páginas, donde el héroe tiene una ascendencia divina o real¹⁵⁰. Es importante mencionar que todos estos eventos como tal no aparecen en las películas de Jackson de una forma visual, pero el director no obvia estos aspectos de la obra de Tolkien, y ya han tenido lugar para el punto en el que la historia cinematográfica empieza a contarse.

Posteriormente se produce el llamado cruce del primer umbral, esa entrada de poder resguardada por algún o algunos guardianes. Es importante mencionar que el héroe puede pasar por varios umbrales que van forjando su personalidad. Por ello, Aragorn llega primero al Valle de Morgul, un lugar peligroso y oscuro, y allí consigue encontrar a Gollum según lo acordado con Gandalf. Lo entrega a los elfos y vuelve a dedicarse a la protección del norte de la Tierra Media. Todo esto parece ser un preámbulo de la verdadera aventura, pues Gandalf vuelve a acudir a él para pedirle que proteja a Frodo. De esa manera llega a la aldea de Bree, donde se encuentra con los hobbits y se presenta como es¹⁵¹. La primera aparición de Aragorn en las películas se da precisamente en Bree, en el momento en el que ha cruzado los umbrales que le han lanzado a la verdadera aventura.

En su viaje, el montaraz supera diversas pruebas gracias a su valor y su valía, dándole nombre a su figura. Apenas al conocer a los hobbits en Bree, el grupo se

¹⁵⁰ ALVAREZ ESPINOZA, Nazira. “El retorno del...”. *Op. Cit.* PP. 38-39.

¹⁵¹ *Ibid.* P. 40.

encuentra con unos seres sobrenaturales, siervos de Sauron, llamados Nazgul, a quienes Aragorn consigue eludir con un engaño. El grupo escapa de la aldea, pero son nuevamente atacados por esas criaturas en un lugar conocido como la Cima de los Vientos. Aragorn consigue nuevamente repeler a esas criaturas. No obstante, Frodo resulta herido y se hace necesario que el grupo tenga que ir a Rivendel. Allí se convoca un consejo para decidir qué hacer con el anillo de Sauron que porta Frodo (y que es el eje del mal de todas las cosas). Allí, se decide que el objeto debe ser destruido, y Aragorn acepta ese llamado para proteger al hobbit. Duda en un primero momento, ya que teme no ser lo suficientemente capaz, al igual que su antepasado, pero se repone y al partir con la expedición hacia Mordor lo hace con una espada que se puede considerar casi sagrada: Andúril. Aragorn parte en este viaje, no solo para defender al portador del anillo, sino para proteger su tierra natal, Gondor, que también se ve amenazada por la oscura mano de Sauron. La siguiente prueba se produce en el paso nevado de Caradhras, que es imposible cruzar a causa del clima, por lo que el grupo toma una ruta alternativa: las minas de Moria. Al ingresar en ellas, Aragorn cruza un nuevo umbral. Este está custodiado por un ser tentacular que vive en el lago frente a la puerta de Moria. El ser atrapa a Frodo, pero Aragorn consigue salvarle y juntos entran en el oscuro reino enano de Moria bajo la montaña. Dentro tiene que superar otras pruebas, como enfrentarse a los orcos o escapar del Balrog, un ser demoníaco. Presencia la presunta muerte de Gandalf a manos de esa criatura, y en ese momento adopta el rol de líder de la comunidad. Con este nuevo rol, las habilidades del héroe también son puestas a prueba. Si antes sus dotes de rastreo eran importantes para el grupo, ahora son toda su esperanza. Aragorn se enfrenta, por tanto, a la prueba psicológica de asumir el nuevo papel que tiene dentro del grupo. Lo consigue, y lleva a salvo a la expedición bajo la protección de los elfos de Lothlórien¹⁵².

Acto seguido se produce la fase que Campbell denomina el encuentro con la diosa. Esto supone el encuentro del héroe como un ser divino o cercano a serlo, y supone un nuevo escalafón en la consciencia del héroe. Esta diosa se materializa en la dama del bosque Galadriel, pero también en Arwen, la elfa que Aragorn ama. Y es que Galadriel es la abuela de Arwen, por lo que la figura de la diosa escinde en esos dos personajes por medio de la dama del bosque. Este encuentro con la diosa es importante porque también hace las veces de una ayuda sobrenatural, ya que antes de partir de Lothlórien la mujer da presentes a cada uno de los miembros de la expedición. A Aragorn se le da una vaina para

¹⁵² ALVAREZ ESPINOZA, Nazira. "El retorno del...". *Op. Cit.* PP. 40-44.

la magnífica espada¹⁵³. Hay que hacer un matiz importante, y es que en las películas este encuentro con la diosa también se da de esta manera, pero entre los presentes de Aragorn no se encuentra la vaina para Andúril. Esto se debe a que, a diferencia del libro, en la película no recibe la espada hasta la tercera entrega, mientras que en la obra de Tolkien lo lleva desde su partida con la comunidad en Rivendel.



Fig 18. Fotograma de Aragorn en Fangorn (2002).

Las pruebas continúan al ser perseguidos nuevamente por los orcos. Estos consiguen capturar a dos integrantes del grupo: Pippin y Merry. Esto sucede mientras los jóvenes hobbits intenten defender a Boromir, otro miembro de la comunidad que está siendo asesinado por los orcos. Esto demuestra importantes rasgos de valor en estos dos personajes. Frodo, por su parte huye con Sam después de que Boromir quedase seducido por el anillo antes de morir. Por ello su camino se separa del de Aragorn. Ante esta situación el héroe, junto a Legolas y Gimli, opta por ir en busca de los hobbits capturados. El joven montaraz duda de él mismo, pues la compañía se ha deshecho. Pero se repone a esta situación y opta por la opción más racional de ir en busca de Pippin y Merry. En su travesía observan que los hobbits han logrado escapar de los orcos gracias a un ataque de hombres conocidos como Rohirrim. Aragorn ve como sus huellas se alejan de la batalla y se adentran en el misterioso bosque de Fangorn. Al hacerlo está demostrando sus dotes como rastreador y reflejando su pericia para solucionar problemas valiéndose de esta habilidad. Seguir las huellas hasta Fangorn supone el cruce de otro umbral hacia un mundo desconocido y lleno de secretos. En él descubren que Gandalf realmente está vivo, o que, más bien, ha renacido como algo superior. Y los cuatro se disponen a ayudar al reino de Rohan al saber que Pippin y Merry están a salvo. El pueblo de Rohan se dispone para plantar cara a los orcos en la fortaleza del abismo de Helm, un lugar ancestral para los Rohirrim. Gandalf se va antes de la batalla en busca de refuerzos, y Aragorn demuestra sus dotes de liderazgo al luchar durante toda la noche. Esta batalla supone una de las

¹⁵³ ALVAREZ ESPINOZA, Nazira. “El retorno del...”. PP. 44-45.

pruebas físicas más duras, pero durante la mañana Gandalf regresa con refuerzos y logran vencer al enemigo¹⁵⁴.

En su camino, Aragorn sufre otro inconveniente además de las propias pruebas. Y es lo que Campbell denomina la mujer como tentación. La representación más clara de esto en las películas se da en el reino de Rohan bajo la figura de Eowyn. Ella se ha enamorado del hombre, y trata de disuadirlo de tomar el peligroso sendero de los muertos¹⁵⁵. La mujer como tentación la hemos visto en estas páginas a través de Jasón y Creúsa. Cuando Jasón acepta casarse con la mujer causa la ira de Medea y mata a los hijos del héroe¹⁵⁶. Pero en este caso, Aragorn se antepone al impedimento de Eowyn y decide continuar con su destino. El héroe se siente atraído por ese camino, ya que siente que él es el único capaz de enfrentarlo y que hay una extraña esperanza en su alma para vencer al mal. Aragorn, sin embargo, demuestra sentir, al despedirse de la joven, cariño y afecto por ella¹⁵⁷. En las películas incluso se da a entender, en favor del romance, que el héroe puede llegar a sentir algo por la joven, aunque al final opta por cumplir su destino, y al igual que en el libro se despide de Eowyn frente a la misma puerta del sendero de los muertos.

El cruce del sendero de los muertos supone el llamado descenso al vientre de la ballena. Esa especie de muerte o descenso a los infiernos del héroe y que supone, además, una de sus mayores pruebas. Encuentra así a los espectros malditos de los hombres de las montañas, y como heredero de Isildur, reclama su ayuda. Para Aragorn, cruzar el umbral del sendero se convierte en una muerte ritual. El sendero es misterioso y terrorífico, y nadie lo ha cruzado sin salir con vida de él. Pero Aragorn convoca a los espectros como rey de Gondor, y promete liberarlos de su maleficio si ayudan a derrotar a las huestes de Sauron. De esta manera, Aragorn, que siempre había sido muy cauto con su ascendencia, la acepta. Acepta que es el legítimo heredero del trono de Gondor, y esta acción supone una reconciliación simbólica con el padre y su linaje. El héroe, de esta forma, ha logrado superar la prueba más complicada de su aventura individual, y regresa al mundo de los vivos como un ser superior¹⁵⁸. Este episodio de la historia supone un claro descenso al Hades, algo frecuente en la mitología griega. Por ejemplo, Odiseo bajó al Hades para

¹⁵⁴ ALVAREZ ESPINOZA, Nazira. "El retorno del...". *Op. Cit.* PP. 45-46.

¹⁵⁵ *Ibid.* PP. 47-48.

¹⁵⁶ SÁNCHEZ, Edith. "Jasón y los argonautas...". *Op. Cit.*

¹⁵⁷ ALVAREZ ESPINOZA, Nazira. "El retorno del...". *Op. Cit.* PP. 47-48.

¹⁵⁸ *Ibid.* PP. 48-53.

consultar el alma de Tiresias, un adivino que le podía indicar cómo llegar a casa. Heracles descendió por orden de Euristeo para capturar al cerbero, el perro guardián del Inframundo. Incluso Orfeo descendió en busca de su fallecida y amada Eurídice¹⁵⁹. Muchos son los héroes que descienden al Hades buscando un objetivo, Aragorn es uno más, pero reimaginado a la obra de Tolkien y en busca del apoyo del ejército de espectros. Lucha así en la batalla de los Campos de Pelennor, y demuestra su liderazgo y su valía como rey. Su valía se refuerza con la elección de provocar una batalla frente a las puertas de Mordor a modo de distracción para que Frodo consiga destruir el anillo. Así lo hace, y el enemigo es definitivamente derrotado¹⁶⁰.

Aragorn se convierte, una vez destruido Sauron, en el rey oficial de Gondor. Esto supone la apoteosis del personaje. Posee muchos atributos que demuestran que se trata de un hombre plenamente formado, y puede producirse así la unión con la diosa, en este caso con su amada Arwen. La historia concluye con la libertad para vivir de toda la humanidad, que hasta ese momento luchaba por no estar sometida bajo el yugo de Sauron. Con esta victoria, la Tierra Media, dividida a lo largo de su historia en edades, se adentra en la llamada Cuarta Edad de los Hombres. Aragorn gobierna ciento veinte años junto a Arwen. Resulta ser un gran líder e instaura la paz, y finalmente se le permite abandonar el mundo de forma voluntaria por su esfuerzo y sacrificio en algo similar a un ascenso celestial¹⁶¹. La trilogía cinematográfica concluye en el momento de la coronación y la unión con Arwen. Aunque el final feliz de la saga da a entender que ese liderazgo y valía como rey sí se dan en vida de Aragorn.

6.1.2. El viaje de Frodo

Además de Aragorn, en la historia de *El Señor de los Anillos* existe otro héroe principal. Este es el portador del anillo: Frodo. Desde sus orígenes en la Comarca hasta la tierra oscura de Mordor, el personaje atraviesa numerosos peligros sobrenaturales con el objetivo de salvar a todas las razas de su mundo. El mundo ordinario y cotidiano de Frodo donde ha vivido en paz toda su juventud en la Comarca. La llamada a la aventura se da en el caso de este personaje mediante una herencia familiar y una visita. Frodo hereda el anillo mágico de su tío Bilbo, y además el mago Gandalf visita su hogar. Gandalf es una suerte de semidios en el mundo de Tolkien, y tiene la misión de guiar a

¹⁵⁹ LÓPEZ MORAL, Carmen. “La vida en el más allá: el Hades en la religión griega”. *Departamento de Filología Griega de la Universidad de Granada*. PP. 12-14.

¹⁶⁰ ALVAREZ ESPINOZA, Nazira. “El retorno del...”. *Op. Cit.* PP. 48-53.

¹⁶¹ *Ibid.* 53-55.

las razas de la Tierra Media en su camino para derrotar al mal. De esta forma, el mago pone en contacto con su misión al héroe. En un momento muy fugaz Frodo se niega a aceptar la misión y el poder que encarna ese anillo. No obstante, el héroe se sobrepone y se dispone a llevar el anillo a Rivendel. En la novela aparecen algunos elementos inexistentes en las películas, como la ayuda sobrenatural aportada por el personaje de Tom Bombadil, quien salva al grupo de Frodo en varias ocasiones. Entre esos peligros destaca el encuentro con los tumularios, que supone una de las primeras experiencias con el mundo sobrenatural del héroe y el paso del primer umbral. No obstante, como se ha dicho, esto no figura en las películas. En el caso de las producciones cinematográficas, ese choque con el mundo de los misterios exteriores y cruce del primer umbral se da con el encuentro con los espectros del anillo, que atacan a Frodo hiriéndole de muerte. Solo consigue salvarse al llegar a la tierra de los elfos en Rivendel. Allí, lentamente se irá recuperando, y de esa manera logra sobrevivir a este primer encuentro con la magia negra. Ha logrado superar la muerte simbólica de su figura, y por ello consigue salir del vientre de la ballena. En el consejo que tiene lugar en Rivendel, Frodo descubre que el conflicto que causa el anillo es a gran escala, y de esa manera su misión principal de destruir el objeto en Mordor queda revelada¹⁶².

El camino de las pruebas que sigue Frodo está lleno de desafíos, como el propio clima helado de Caradhras o las criaturas que se encuentra en su aventura. Ya se han mencionado en estas páginas algunas de estas pruebas, como, por ejemplo, cómo el temporal impide el paso por la montaña, el encuentro con los orcos, o el encuentro con el Balrog en Moria. En ese conflicto, Gandalf cae con el demonio y se le da por muerto, perdiendo al mentor principal. El encuentro con la diosa, al igual que con Aragorn, se da en Lothlórien, donde conoce a Galadriel. En cierto modo, la pureza de la elfa y el bienestar que provoca en el grupo, también la convierten en una suerte de tentación. Frodo y algunos miembros de la compañía pretenden dejar su misión y quedarse bajo el cuidado de la mujer, pero rápidamente niegan esto y se disponen a continuar el viaje. Una prueba realmente dura a nivel psicológico para Frodo es la de separarse de la comunidad sin que ellos lo sepan, pero logra tomar esa decisión y tan solo su más fiel acompañante, Sam, va con él hasta Mordor. Frodo, cada vez más agotado por su misión a causa del poder del

¹⁶² KÖSTER, Herbert. “El héroe de las mil caras, el monomito y su aplicación a El Señor de los Anillos”, *La Mula* [en línea] (2009) [consulta: 27 de abril de 2022]. Disponible en <https://cuartapared.lamula.pe/2009/07/27/el-heroe-de-las-mil-caras-el-monomito-y-su-aplicacion-a-el-senor-de-los-anillos/kame/>

anillo, reniega en varias ocasiones de poder cumplirla, pero es con la imagen del patético ser Gollum con quien, en un momento de compasión, logra reconciliarse con su objetivo. Es vital destruir el objeto, y Gollum es la prueba viviente de ello. Se reconcilia también así con su tío Bilbo, que le había dejado en herencia el anillo, causando muchos de los

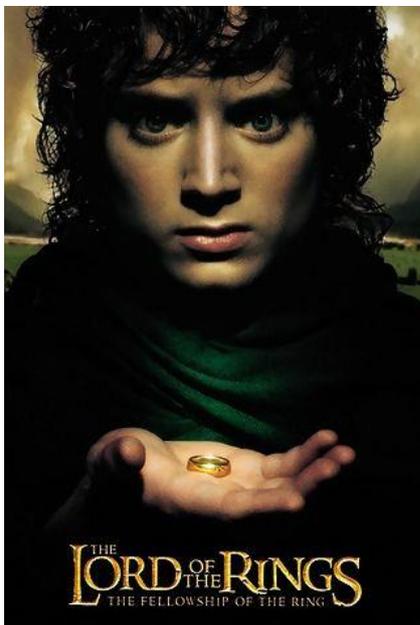


Fig 19. Portada de *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001).

recelos de Frodo. De esa manera, el héroe también se reconcilia con el padre¹⁶³. Atravesar la guarida de Ella-Laraña Frodo desciende al Hades, al igual que Aragorn lo hizo con anterioridad. De igual manera esto supone otro nexo con la mitología clásica, pues ya hemos visto cómo héroes como Orfeo o Hércules también descienden al Inframundo para lograr un objetivo. Frodo tiene que atravesar la guarida para poder continuar con su viaje¹⁶⁴. En Mordor se produce una apoteosis oscura del personaje, pues Frodo falla en su misión y se proclama con Señor del Anillo. Solo la intervención de Gollum, que quiere el anillo para sí, logra volver a la realidad a Frodo, perdiendo el dedo en el acto y logrando destruir en anillo. La destrucción

del mal, materializada en el anillo que daba poder a Sauron, y la libertad de la Tierra Media es la gracia última que la aventura de Frodo da al mundo. En ese momento, con Mordor haciéndose pedazos, se produce una huida mágica y rescate del mundo exterior, ambos a manos de las Águilas guiadas por Gandalf. Al volver al hogar se cruza el umbral de regreso, y como Frodo conserva sus memorias en un libro, es poseedor de los dos mundos, el cotidiano y el sobrenatural exterior. Este estado superior es el que le permite viajar a Valinor, una especie de Edén en el mundo de Tolkien, y como Perseo en el mito clásico, Frodo sufre una ascensión a los cielos. La libertad para vivir, especialmente del ser humano, ha sido el gran regalo que ha dado a los habitantes de la Tierra Media en su aventura¹⁶⁵.

¹⁶³ ALVAREZ ESPINOZA, Nazira. “El retorno del...”. *Op. Cit.* PP. 53-55.

¹⁶⁴ LÓPEZ MORAL, Carmen. “La vida en el más allá: el Hades...”. *Op. Cit.* PP. 12-14.

¹⁶⁵ KÖSTER, Herbert. “El héroe de las mil caras, el monomito y...”. *Op. Cit.*

6.2. JUEGO DE TRONOS

Desde muy joven G.R.R. Martin sintió fascinación por la fantasía. Siendo apenas un niño ya vendía algunas de sus historias sobre criaturas monstruosas a otros niños de su entorno. Con veintiún años publicó su primer relato oficial, llamado *El Héroe* y editado en 1979. El autor estudió periodismo en Chicago, y aunque fue profesor de literatura posteriormente, su pasión por la fantasía quedó ilustrada desde el momento en el que pudo dedicarse a escribir a tiempo completo. Hoy sus obras son un éxito, pese a las dificultades económicas que tuvo en sus inicios. Organizaba fiestas para vender sus propios libros a los invitados sin mucho éxito. Sin embargo, en 1990 llegó *Canción de Hielo y Fuego*, con *Juego de Tronos*, su primer libro de la franquicia publicado en 1996. El éxito de esta franquicia de libros dio lugar a la adaptación por parte de la cadena de HBO, convirtiéndola en una de las series más exitosas de los últimos años¹⁶⁶.

Aunque en este caso no se trata de una producción cinematográfica, es imposible pasar por alto esta serie fantástica de la cadena HBO. En ella el monomito también está presente, y engloba a los cuatro personajes principales de este universo de fantasía medieval. Desde que George Lucas popularizó gracias a *Star Wars* el viaje del héroe, muchos guionistas y productores construyen sus historias alrededor de él. *Juego de Tronos* no ha sido una excepción, y con su estructura ha logrado atrapar a millones de espectadores en todo el mundo¹⁶⁷.

Además de la puesta en escena del monomito, la serie contiene numerosos episodios con referencias a la mitología griega. A continuación, ilustraremos algunos de ellos. En primer lugar, uno de los momentos más emocionantes es la venganza de Arya contra Walder Frey, el traidor. Estamos al final de la sexta temporada cuando este, sin saberlo, se come un pastel de carne que le sirve la propia Arya; un pastel preparado, en realidad, con la carne de sus hijos. El episodio de canibalismo hacia su propia descendencia evoca el mito griego de Tieste, uno de los dos hermanos que compiten por el trono de su padre. Al obtener la victoria mediante el engaño, Tieste se ve obligado a abandonar la ciudad, pero de vuelta a casa, sufre la venganza del hermano Atreo que le sirve, en un banquete, la carne de sus propios hijos, revelándole inmediatamente después

¹⁶⁶ PONT, Elisa. “El creador de los mil mundos fantásticos”. *La Vanguardia* [en línea] [consulta: 15 de junio de 2022]. Disponible en <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20190520/462295901166/george-rr-martin-autor-juego-tronos.html>

¹⁶⁷ MELÉNDEZ MARTÍN, Javier. “Juego de Tronos: la fórmula de viaje del héroe”. *Yorokobu* [en línea] (2019) [consulta: 1 de junio de 2022]. Disponible en <https://www.yorokobu.es/juego-de-tronos-viaje-del-heroe/>

la triste verdad. El mito es relatado por Esquilo en su *Agamenón*¹⁶⁸. Otro de los momentos más impactantes de la serie es el sacrificio, por parte de Stannis Baratheon, de su propia hija: Shireen. Por consejo de Melisandre, el niño es quemado vivo para facilitar la salida del ejército. También este episodio, como el anterior, tiene su referencia mitológica en la historia de Ifigenia. Hija de Agamenón, rey de Argólida, Ifigenia fue sacrificada para aplacar la ira de la diosa Artemisa, que obstaculizaba la salida de la flota griega. Hay muchas versiones del mito: la mayoría de ellas implican la muerte de la joven, asesinada por su padre igual que le ocurre a Shireen, injustamente sacrificada al Señor de la Luz¹⁶⁹.

En la quinta temporada asistimos a un nuevo capítulo en la historia de Arya: tras llegar a Braavos, es llevada a la Casa del Blanco y Negro, donde comienza a entrenarse para convertirse en un Don Nadie. Sin embargo, al llegar al puerto de la ciudad, ve una gigantesca estatua, colocada para vigilar la entrada, que recuerda a Talos, el guardián mecánico de la isla de Creta. Según el mito contado en las *Argonáuticas* de Apolodoro, Talos, protector del puerto, era capaz de mover y lanzar llamas: una prerrogativa que, en los libros de George R.R. Martin, en los que se basa la serie, también se asocia al poderoso Titán que se encuentra con Arya.

6.2.1. El viaje de Sansa

En la serie, el mundo cotidiano de los personajes se encuentra condensado en el primer capítulo de la primera temporada. Las hermanas Arya y Sansa se encuentran en



Fig 20. Fotograma de Sansa Stark en *Juego de Tronos* (2011).

un taller de bordado. Todo ello se produce en Invernia, el hogar ancestral de la familia. En esta etapa del viaje la mayoría de los personajes ya muestran rasgos de su personalidad futura¹⁷⁰.

La llamada a la aventura, como ya se ha visto reflejado a lo largo de estas páginas, se produce cuando tiene lugar un hecho que propone alejar al héroe del mundo cotidiano. En lo que

¹⁶⁸ FERNÁNDEZ GARRIDO, Regla. “Ecos de la mitología griega en la serie de televisión *Juego de Tronos*”. *Universidad de Huelva* (2019). PP. 2-16.

¹⁶⁹ PRADO, Lorenzo. “El sacrificio de Shireen y la voluntad de Ifigenia”. *Los Siete Reinos* [en línea] [consulta: 16 de junio de 2022]. Disponible en <https://lossietereinos.com/ensayo-el-sacrificio-de-shireen-y-la-voluntad-de-ifigenia/>

¹⁷⁰ MELÉNDEZ MARTÍN, Javier. “*Juego de Tronos...*”. *Op. Cit.*

respecta a Sansa esta llamada se produce cuando decide acompañar a su padre a la capital del reino. Sansa, además, se siente ilusionada ante la idea de ser la posible prometida del futuro rey Joffrey, algo que le incentiva más aún a acudir a ese nuevo mundo¹⁷¹.

Tras todo esto tiene lugar el rechazo a la llamada, ya sea porque los héroes no se sienten preparados o porque prefieren la rutina en la que se encuentran. En lo que respecta a Sansa, tarda en aceptar su aventura de realización personal una vez que está en la capital, y antes pasa por grandes calamidades. Entre ellas se encuentran la ejecución de su padre por traición o las humillaciones constantes por parte del rey Joffrey mientras sus familias están en guerra. Sansa rechaza la llamada en el momento en el que se niega a huir con Sandor Clagane, un caballero de la corte, aprovechando el revuelo de una batalla en la capital. Lo que hace la joven es esperar en la torre con el resto de las damas de su rango. Incluso más adelante en la serie volverá a vivir un rechazo a la llamada, pues opta por quedarse con el peligroso e inteligente Meñique antes que con la caballera Brienne, eligiendo aparentemente la opción más segura. Cuando los personajes son conscientes de la realidad del mundo, se produce el encuentro con el mentor. En lo que respecta a Sansa, Meñique es su gran mentor. No es un maestro que instruya a la joven en cuestiones específicas de fuerza y habilidad, pero le ayuda a abrir la mente y a darse cuenta de la verdadera naturaleza del mundo, aunque el hombre lo haga de manera inconsciente. Para Sansa el cruce del umbral se da cuando salta desde la muralla con Theon para escapar de Ramsay Bolton, un hombre cruel y sádico. Al hacerlo, no solo cruza el primer umbral, sino que acepta su aventura mediante un salto de fe¹⁷².

Los nuevos mundos someten a los héroes a diversas pruebas que ponen en cuestión la voluntad de cada uno de ellos. La prueba de Sansa consiste en buscar aliados para recuperar Invernalía. Los aliados y los enemigos de *Juego de Tronos* están en la escena desde el inicio de la serie, pero es en estos momentos donde cada personaje muestra su verdadera cara. Hay enemigos que se convierten en aliados, como Theon, Tyrion o Sandor Clegane, quien en un principio era guardia personal del rey Joffrey. Y aliados que realmente son enemigos, como algunos compañeros de Jon, quienes traicionan a este último. Además de las pruebas que miden la voluntad de los héroes y heroínas en la serie, existe otro tipo de prueba que supone un calvario para ellos, una especie de crisis que permite a los personajes romper con su antiguo yo. Gracias a esta prueba suprema se deja de lado la inmadurez. Sansa sufre este calvario muy pronto,

¹⁷¹ MELÉNDEZ MARTÍN, Javier. “Juego de Tronos...”. *Op. Cit.*

¹⁷² *Ídem.*

puesto que ya en la segunda temporada sufre las humillaciones de Joffrey. Posteriormente es abusada sexualmente y torturada por Ramsay. Una vez superada esta prueba suprema o calvario, el héroe adquiere una recompensa. Los personajes tienen un mejor conocimiento de ellos mismos y han aprendido a juzgar el corazón de los demás. En el caso de Sansa la recompensa es la autoafirmación de sí misma: ya no será una moneda de cambio a la que todo el mundo pueda humillar, sino será una jugadora por el trono, consciente de sus decisiones¹⁷³.

A continuación, cuando estas recompensas son adquiridas, los héroes regresan al mundo ordinario para vivir teniendo presentes las cosas que han aprendido del exterior. Por ello Sansa vuelve a Invernalía para reclamar su poder, y acaba con Meñique cerrando su pasado sombrío.

6.2.2. El viaje de Bran

El mundo ordinario de Bran también está en Invernalía, donde practica tiro con arco y demuestra que es mal arquero. A Bran le llega la llamada después de ser empujado desde una torre por Jaime Lannister, el hermano de la reina en ese momento. El niño, estando convaleciente y lisiado por la caída, tiene sueños con un cuervo de tres ojos. Bran rechaza las visiones que tiene mientras duerme. Cuando Invernalía es invadida en las primeras temporadas de la serie, Bran busca la ayuda de Jon en la Guardia de la Noche y no es conocedor de su verdadero potencial¹⁷⁴.



Fig 21. Fotograma de Bran Stark en Juego de Tronos (2011).

Bran encuentra su primer mentor con Tyrion Lannister, quien le da algunos consejos para afrontar su parálisis¹⁷⁵. Tyrion tiene una malformación desde el nacimiento. Su aspecto es el de un enano, y algunos personajes de la serie está constantemente refiriéndose a él como alguien grotesco. Esta idea nos recuerda al dios Pan, que posee torso humano, pero patas de carnero. De hecho, Tyrion parece ser tan lujurioso como el dios mitológico, y notablemente inteligente¹⁷⁶.

¹⁷³ MELÉNDEZ MARTÍN, Javier. “Juego de Tronos...”. *Op. Cit.*

¹⁷⁴ *Ídem.*

¹⁷⁵ *Ídem.*

¹⁷⁶ PORRES CABALLERO, Silvia. “La dionisización del dios Pan”. *Synthesis*, volumen 19 (2012). PP. 63-82.

Posteriormente, cuando Invernalía es tomada, Bran se ve obligado a huir. En esa huida el niño conoce a Jojen Reed, quien explica al joven héroe sus visiones con el cuervo. Esta figura también tiene la función de mentor. Finalmente, el último maestro de Bran es el cuervo de tres ojos, que pretende que el joven sea su sucesor. Bran cruza el umbral cuando acepta y comprende las visiones que tiene gracias a la ayuda de Jojen Reed ¹⁷⁷.

Posteriormente, entre las pruebas más destacadas de Bran está la de seguir las instrucciones del cuervo, aprendiendo a viajar en el tiempo gracias a sus visiones. No es fácil para él enfrentarse a sus miedos y conseguir ese poder. La prueba definitiva de Bran consiste en dejar de ser un niño y renacer como el cuervo de tres ojos. Para ello tendrá que hacer frente a la muerte de su amigo Hodor y de su mentor Jojen ¹⁷⁸.

Para Bran la recompensa tras todo su sufrimiento es la de convertirse en el cuervo de tres ojos: su viaje del héroe le ha convertido en un mentor sabio. Su regreso posterior se da al volver a Invernalía para ayudar con sus conocimientos a sus hermanos.

6.2.3. El viaje de Arya

Nuevamente, Arya también tiene su mundo ordinario en Invernalía, donde practica costura junto a Sansa. No obstante, prefiere el tiro con arco antes que la costura, mostrando sus verdaderos intereses. La llamada a la aventura se le da de la misma manera que su hermana Sansa, pues tiene la oportunidad de acompañar a su padre a la capital.



Fig 22. Fotograma de Arya Stark y Syro Forel en Juego de Tronos (2011).

Con la ejecución de su padre Arya huye de la ciudad. Es una víctima que está escapando del peligro y que quiere regresar a su hogar. No está aceptando ni la aventura ni los sucesos que están marcando su vida, sino que quiere refugiarse en un mundo que le resulta conocido. Al rechazar la llamada y viajar hasta Invernalía, Arya no

lo tiene fácil y tendrá que pasar por diversas situaciones peligrosas. Entre ellas destacan la de ser copero del mayor enemigo de su familia, ser testigo de la Boda Roja, donde

¹⁷⁷ MELÉNDEZ MARTÍN, Javier. “Juego de Tronos...”. *Op. Cit.*

¹⁷⁸ *Ídem.*

mueren su madre y su otro hermano mayor, o deambular con Sandor Clegane, a priori otro enemigo de la familia. Para Arya el primer mentor es Syrio Forel, quien enseña esgrima a la niña y le habla del dios de la muerte. Varias temporadas más tarde la formación de Arya será completada por el personaje Jaquen H'ghar.¹⁷⁹

Para Arya el cruce del umbral se produce cuando viaja a Braavos en busca de Jaquen H'ghar para convertirse en asesina. Acepta así un camino mágico. En ese camino Arya tiene que afrontar pruebas como dejar a un lado su identidad si quiere convertirse en una verdadera alumna asesina. La gran prueba de Arya se basa en la destrucción de su ser mediante un calvario doloroso. Desobedece a su maestro y es castigada con la ceguera. Además recibe palizas de una de sus compañeras. Cuando mata a la compañera recupera la vista y su identidad.¹⁸⁰

La recompensa de Arya al superar esa prueba es la adquisición de la sabiduría de los asesinos sin rostro y recuperar su propia identidad. Su regreso se produce al volver al reino para asesinar a todos sus enemigos.

6.2.4. El viaje de Jon

Jon también está desde un inicio en la ciudad de la familia junto a sus hermanos, enseñando a Bran cómo tirar con arco. En ese contexto desafía las convenciones sociales regalándole una espada a Arya. Jon es llamado a la aventura al alistarse en la Guardia de la Noche, una compañía que tiene como objetivo defender el reino¹⁸¹. Cuando el héroe descubre la ejecución de su padre tiene por un momento la intención de ir con el resto de su familia. Llega incluso a escapar de los dominios de la Guardia de la Noche, pero sus compañeros consiguen que vuelva al servicio. La aventura de Jon está en la Guardia de la Noche y no con el resto de su familia, aunque haya negado la llamada con estas acciones¹⁸².

En la Guardia de la Noche, Jon también tiene varios mentores. El primero de ellos es Jeor Mormont, que es el lord comandante de la guardia. El anciano hombre instruye a Jon como su sucesor y le regala una espada del acero máspreciado que existe en el reino. El maestre Aemon también ejercerá constantemente como mentor de Jon, dándole

¹⁷⁹ MELÉNDEZ MARTÍN, Javier. "Juego de Tronos...". *Op. Cit.*

¹⁸⁰ *Ídem.*

¹⁸¹ *Ídem.*

¹⁸² *Ídem.*

numerosos consejos. Más tarde, Mance Ryder, el rey del Pueblo Libre, se convierte en un nuevo mentor para el personaje. Al conocerle, Jon descubre que los salvajes no son tan violentos como cabría esperar, y se enamora de Ygritte, uno de ellos. No obstante, Jon traiciona a su último mentor porque su fidelidad con la Guardia de la Noche está por encima de todo. Aunque desde este momento su personalidad queda marcada por sus vivencias con Mance e Ygritte. El cruce del umbral para Jon se produce al entrar en las tierras de los salvajes y adentrarse en ese mundo que hasta entonces era desconocido para él ¹⁸³.

Jon se ve en la obligación de asesinar a un hermano de la guardia para ganarse la confianza de Mance Rayder. Esto supone una prueba muy dura para él, puesto que no es



Fig 23. Fotograma de Jon Nieve en Juego de Tronos (2013).

fácil acabar con un hermano juramentado, tanto a nivel físico como personal. En el caso de Jon la gran prueba está en el hecho de traicionar a los salvajes. Al hacerlo lucha contra ellos, y al salir victorioso logra pactar una tregua. Este hecho no gusta a muchos de sus hermanos de

guardia, que lo traicionan y lo asesinan por ser benévolo con los salvajes. Posteriormente es resucitado por la Bruja Roja, pero Jon ya ha sido capaz, gracias a todos estos eventos, de tomar sus propias decisiones. Para Jon no existe una recompensa más que la de su madurez y su resurrección en la sexta temporada. Jon resucita, pero no vuelve al mundo ordinario. Abandona la Guardia de la Noche y se impone como obligación salvar a los salvajes de las amenazas que les acechan. Por ello, aunque el héroe se mueva en el espacio físico, siempre lo hace como miembro de la guardia, y lleva su mundo extraordinario consigo. Con las nuevas actitudes de los héroes, la gran amenaza de la historia, representada en el llamado Rey de la Noche, es vencida ¹⁸⁴.

¹⁸³ MELÉNDEZ MARTÍN, Javier. “Juego de Tronos...”. *Op. Cit.*

¹⁸⁴ *Ídem.*

6.2.5. El elixir y el final de los hermanos

Llegados a este punto se produce el llamado retorno con el elixir. Con él los hermanos pretenden curar a un reino enfermo. Esa enfermedad está representada por la locura y tiranía de Daenerys, quien arrasa un país marcado por la guerra. La recuperación del orden pasa por el asesinato de la tirana a manos de Jon, algo que duele personalmente al héroe porque tiene sentimientos hacia ella. Sin embargo, el joven sabe que es necesario por el bien común. No obstante, la verdadera cura del continente reside en Bran, quien es inteligente y tiene la capacidad de ver el pasado para evitar más luchas por el poder. Una vez establecido el orden en el reino, Arya, joven e inquieta, va en busca de nuevas aventuras, y Sansa se ha convertido en la reina del norte, algo que ansiaba desde pequeña. Por su parte Jon se va con los salvajes, con quienes fue feliz durante un tiempo y pretende volver a serlo una vez más¹⁸⁵.

6.3. HARRY POTTER

La literatura fantástica, como ya hemos visto con autores como Tolkien, introduce constantemente elementos que distorsionan la realidad conocida, por ejemplo, seres sobrenaturales como hechiceros, grifos o elfos. Se crean de esta manera mundos irreales que poseen su propia identidad. Los ejemplos más notables desde un punto de vista literario y cinematográfico son la ya tratada Tierra Media de Tolkien, o el país de Narnia de Lewis. La fantasía como género se remonta hasta la Antigüedad, pues sus formas quedan reflejadas en los relatos mitológicos antiguos grecorromanos, aunque también tiene un gran peso en la mitología nórdica que ha servido de inspiración a Tolkien. Todas estas leyendas y relatos mitológicos se suman en el género fantástico a los de cuentos de caballerías medievales y al ciclo artúrico; ciclo que también inspiró algunos momentos de *Star Wars*. Por ello el mito es un elemento que ha sido imprescindible en la creación de nuevos mundos de ficción. Con todas estas ideas presentes no es de extrañar que J.K. Rowling hiciese uso de la mitología clásica, la nórdica, el folklore británico, el cristianismo o incluso la mitología egipcia para la creación de su obra cumbre: *Harry*

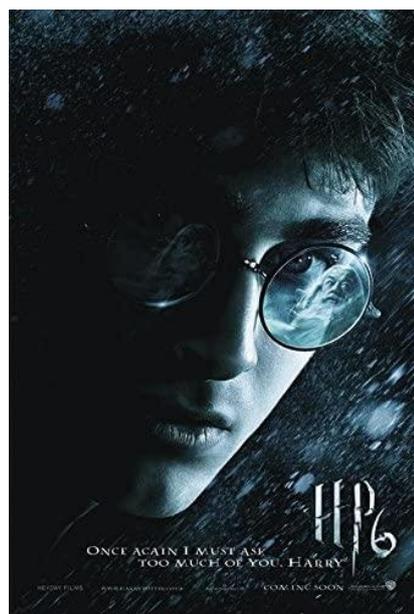


Fig 24. Portada *Harry Potter and the Half-Blood Prince* (2009).

¹⁸⁵ MELÉNDEZ MARTÍN, Javier. “Juego de Tronos...”. *Op. Cit.*

Potter. Por ende, el universo mágico de estos libros y películas está nuevamente inspirado en arquetipos para el desarrollo de sus personajes; arquetipos que responden a una estructura narrativa cíclica y clásica de viaje; algo propio de los relatos sobre héroes. Los arquetipos de *Harry Potter* van mostrando con cada entrega nuevas facetas de su verdadero ser, mostrando progresivamente su personalidad. Buen ejemplo de ello es el profesor Snape, quien al principio se muestra como villano y es sólo al final de la saga es cuando muestra su verdadera identidad como un ser que estaba haciendo el bien ¹⁸⁶.

Como ya se ha visto en las páginas de este trabajo, a lo largo de la historia de la civilización se han creado imágenes arquetípicas del héroe. En estas páginas se ha tenido como foco principal el mundo griego para ilustrar esta idea. Todas estas figuras coinciden en mayor o menor medida con los pasos que Joseph Campbell expuso en *El héroe de las mil caras*. Dentro del héroe se pueden discernir dos clasificaciones: el héroe buscador que pretende encontrar un objeto o el héroe víctima que ha sido exiliado de su entorno familiar¹⁸⁷. En las novelas de *Harry Potter*, y en sus respectivas adaptaciones cinematográficas, el héroe corresponde al segundo tipo. Harry ha quedado huérfano a manos de un villano que no pudo asesinarlo como a sus padres, dejándolo separado del mundo mágico durante once años. En la historia, el héroe tiene un llamado a la aventura por parte de un mensajero. Ese llamado, como se ha visto en el capítulo relacionado con las diversas partes del viaje del héroe, hace dudar al protagonista de los valores e ideales del mundo donde se ha criado. Con Harry, el llamado se da en el momento en el que recibe su carta del colegio Hogwarts a manos de un mensajero principal llamado Hagrid. Como mensajero el afable hombre nos recuerda a Hermes, quien transmite mensajes de los dioses. En este caso, Hagrid está transmitiendo un mensaje del mundo extraordinario al joven héroe. Él le adentra en el mundo de la magia, le explica la verdad sobre sus padres y lo inserta en un universo que el héroe no creía posible. En el viaje del héroe puede darse la negativa al llamado cuando el protagonista no quiere abandonar su mundo ordinario, pero en el caso de Harry esto no se produce, pues acepta con gusto y valor el cambio. Aquellos héroes que no rechazan la llamada conocen el premio de una figura protectora que proporciona bienes y ayudas para poder hacer frente al mal. En el caso de Potter esa figura protectora adopta muchas caras a lo largo de la franquicia: desde el propio mensajero Hagrid, que lo protegió desde el momento en el que se quedó huérfano, hasta

¹⁸⁶ MARCOS ARTEAGA, Irene. “Abrazando la magia. La mitología en el imaginario femenino de los relatos de J.K. Rowling”. *Revista Latente*, número 18 (2020). PP. 149-152.

¹⁸⁷ BERMEJO BARREA, J.C. *El mito griego y sus interpretaciones*, Madrid, Ediciones Akal, 1988.

el anciano director del colegio, Dumbledore. También es una figura de ayuda el padrino de Potter, Sirius Black, que lo protege con su propia vida de magos tenebrosos, u otros profesores del colegio como McGonagall. Al entrar en el nuevo mundo el héroe debe superar el primer umbral, y tiene que hacerlo solo. Este evento se produce de forma constante a lo largo de los libros y las películas, pues, aunque Harry siempre reciba ayuda de sus amigos Ron y Hermione, o de sus protectores, al final siempre tiene que enfrentarse solo al mal que lo acecha cada año. En lo que respecta al pasaje del vientre de la ballena, lo cierto es que Harry se ha adentrado en lo desconocido muchas veces a lo largo de la saga¹⁸⁸. Ejemplo de ello es su incursión en la Cámara Secreta, su vista al ministerio en *Harry Potter y la Orden de Fénix*¹⁸⁹, o sus viajes a peligrosos lugares para derrotar al villano a lo largo de *Harry Potter y el Misterio del Príncipe*¹⁹⁰ o *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte*¹⁹¹.

Posteriormente a estos eventos Harry debe enfrentarse al camino de las pruebas. Para superarlas cuenta con la ayuda de compañeros y fuerzas sobrenaturales. A lo largo de cada episodio se producen pruebas diferentes, pues el héroe debe enfrentar constantemente aventuras que a cualquier otro mago de su edad parecerían imposibles de vivir. En esas pruebas el héroe se enfrenta a un dragón o bestia, ya sea simbólico o real, un tópico que se ha visto en estas páginas desde los relatos clásicos de Perseo o Jasón hasta las producciones cinematográficas que se están tratando. Harry lucha contra dragones reales en la saga, como en *Harry Potter y el Cáliz de Fuego*, pero también contra un dragón simbólico materializado en su conflicto contra el señor oscuro y su enfrentamiento constante con él. Además de la furia de los dragones, en esas pruebas el héroe puede padecer una muerte ritual o desmembramientos. Tal es así que llega a perder los huesos en un partido del deporte rey en el mundo mágico, o es desangrado para revivir a su archienemigo. El mayor ejemplo de muerte ritual se da en *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte*, donde literalmente fallece a manos del señor oscuro. Sin embargo, Harry decide regresar de entre los muertos y parece hacerlo con una consciencia superior. Antes de morir es capaz de reconocer el rostro de su padre, y esto supone, además, una reconciliación con el entorno familiar¹⁹². Esa reconciliación se da también en otros

¹⁸⁸ ESTHER SANTIAGO FRANCO, Cynthia. “La dualidad de Harry Potter: fenómeno mediático y héroe clásico”. *Revista de Investigación de la Universidad Simón Bolívar*, número 11 (2012). PP. 37-38.

¹⁸⁹ ROWLING, J.K. *Harry Potter y la Orden del Fénix*. Barcelona: Salamandra, 2004. PP. 131-147.

¹⁹⁰ ROWLING, J.K. *Harry Potter y el Misterio del Príncipe*. Barcelona: Salamandra, 2006. PP. 515-537.

¹⁹¹ ROWLING, J.K. *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte*. Barcelona: Salamandra, 2008. PP. 266-281.

¹⁹² ESTHER SANTIAGO FRANCO, Cynthia. “La dualidad de Harry Potter...”. *Op. Cit.* PP. 38-39.

episodios de la franquicia, como en el espejo de Oseid en *Harry Potter y la Piedra Filosofal*¹⁹³, donde ve el rostro de su madre y su padre, o en *Harry Potter y el Cáliz de Fuego*¹⁹⁴, donde también los percibe saliendo de la varita de su archienemigo al luchar con él. La recompensa del joven héroe mago es la de sobrevivir contantemente a los ataques del señor oscuro, hasta que consigue derrotarle para siempre al final de la franquicia. No obstante, en todos los años que pasa en Hogwarts tiene otras recompensas personales como recuperar la piedra filosofal, matar a un basilisco que estaba causando serios problemas en el colegio, liberar a Sirius Black de ser ejecutado a pesar de su inocencia, o ganar numerosos duelos. Siempre demostrando el deseo y el valor de ayudar a los demás cuando estos más lo necesiten¹⁹⁵.

Cuando la misión se ha cumplido, el héroe, como ya se ha visto, tiene la obligación de regresar a su mundo ordinario. Para ello debe cruzar el umbral de regreso y puede tener serias dificultades para adaptarse de nuevo al mundo normal. Cada fin de año en Hogwarts Harry tiene que irse a casa de sus tíos no mágicos, los Dursley, quienes no le comprenden y hacen realmente dura su vuelta al mundo ordinario. Además, no solo sus tíos no comprenden al héroe, sino que muchas veces los propios magos son incapaces de entender del todo lo que pasa en su vida, y se preguntan cómo a menudo logra sobrevivir a sus aventuras. Esto hace que muchas veces sea muy difícil para Harry pasar los veranos completamente ajeno al mundo mágico. Gracias a todos los eventos que Potter vive, logra comprender un tipo de magia que no todos conocen. Tiene un conocimiento superior al de cualquier otro mago, y se mueve entre el mundo mágico y el mundo no mágico. Se hace así, por tanto, poseedor de los dos mundos. Estos son algunos de los pasajes que, según Campbell, el héroe debe experimentar, y si bien no todos los que expone en su teoría se cumplen al pie de la letra en *Harry Potter*, muchos de ellos sí tienen su coincidencia con el eje conductor de esta historia mágica¹⁹⁶.

7. SUPERHÉROES, UNA REALIDAD ACTUAL: EL BATMAN DE NOLAN

El cómic nace como un tipo de historieta en la que algunos escritores buscaban satirizar a sus gobernantes en tiempos de la era industrial y la modernización. No obstante, se convirtió no solo en una herramienta política, sino también en un medio de

¹⁹³ ROWLING, J.K. *Harry Potter y la Piedra Filosofal*. Barcelona: Salamandra, 2012. PP. 163-179.

¹⁹⁴ ROWLING, J.K. *Harry Potter y el Cáliz de Fuego*. Barcelona: Salamandra, 2012. 554-582.

¹⁹⁵ ESTHER SANTIAGO FRANCO, Cynthia. "La dualidad de Harry Potter...". *Op. Cit.* PP. 38-39.

¹⁹⁶ *Ídem*.

comunicación para las masas. A principios del siglo XX las editoriales centraron su atención en el cómic como un objeto para atraer a los niños y a los jóvenes, pues permitía contar historias de forma fácil sin necesidad de saber leer. De esa manera empiezan a surgir relatos que ganaron popularidad con extrema rapidez. Es justo al terminar la Primera Guerra Mundial y la Gran Depresión cuando nació una nueva generación de héroes, los llamados superhéroes. Estas figuras se salían del tradicionalismo, y relegaban a las figuras heroicas del mundo antiguo a un segundo plano. Estos nuevos protagonistas estaban cargados de carisma, y tenían poderes que iban más allá de cualquier rasgo y prerrogativas humanos. Estas nuevas historias heroicas son mucho más cercanas al tiempo presente, pero sus protagonistas siguen conservando en muchos casos cualidades casi divinas que emplean para hacer el bien. En este contexto, Batman se convierte en uno de los superhéroes más célebres debido a su cercanía con el público, pues se trata de uno de los héroes más cercanos a la “normalidad”. Esto permite a muchos de sus seguidores que les sea más fácil identificarse con él. Este detective enmascarado llega a la gran pantalla en 1989 por primera vez de la mano de Tim Burton. Desde entonces se ha convertido en un icono del mundo del cine, y sus producciones han gozado de una enorme popularidad¹⁹⁷. Entre las películas del detective enmascarado de Gotham destaca la trilogía de Christopher Nolan, que mantiene algunos atributos del viaje del héroe.

En *Batman Begins* se muestra como Bruce Wayne tiene su primer encuentro con las sombras. Siendo solo un niño cae en un pozo, y ese descenso a la oscuridad lo perseguirá durante toda su vida en forma de pesadillas con los murciélagos a los que ese día tuvo que enfrentarse. Gracias a esto, el joven héroe inicia inconscientemente su viaje. La vida de Bruce cambia drásticamente cuando sus padres, Thomas y Martha Wayne, son asesinados por un vulgar ladrón. Desde este punto de la historia, el joven caminará en las sombras. El camino del héroe es emprendido para encontrar las fuerzas necesarias para impartir justicia en su ciudad. Habiendo quedado solo, todo lo que el joven Wayne recibía de sus padres, tendrá ahora que encontrarlo él mismo. Bruce comienza a reconocer su propio lado oscuro y así el de la sociedad que le era desconocida al vivir casi refugiado el seno de una familia adinerada. Todo esto lleva al personaje a recorrer el mundo para conocer la mente de los criminales. El murciélago será el símbolo que guiará a Bruce a

¹⁹⁷ GALLO BOTERO, Juan Pablo. “El surgimiento del héroe, una historia de pérdidas. Análisis del arquetipo Jungiano del héroe, basado en la trilogía Batman de Christopher Nolan: Batman Inicia (2005), El Caballero Oscuro (2008), y El Caballero Oscuro: La Leyenda Renace (2012). *Revista Poiésis*, número 32 (2016). PP. 24-26.

lo largo de todo su viaje. Cuando el héroe regresa a su ciudad natal no lo hace solo. Ahora entiende y acepta la pérdida, y usa una máscara para proteger a aquellos a quien ama. Bruce ya se ha convertido en Batman ¹⁹⁸.



Fig 25. Portada *The Dark Knight* (2008).

En *El Caballero Oscuro*, la oscuridad, que por muchos años fue el hogar de todo lo malo existente en la ciudad, ha adoptado una nueva cara, la de Batman, quien inspira fuerza y justicia a toda Gotham. Batman, ya aceptado por el hombre, es el lado más fuerte de Wayne, y Bruce es el más débil. Su exceso de confianza le hace subestimar a su enemigo, y esto le lleva a perder a quien más quiere. Su fracaso obliga al héroe a desaparecer de la escena por mucho tiempo ¹⁹⁹.

Con el inicio de *El Caballero Oscuro: La Leyenda Renace*, Batman vuelve de una larga ausencia durada ocho años. Paralelamente, Bruce no ha sido visto en la escena y se ha convertido en un

ermitaño rodeado de mitos e historias. Batman era la figura que permitía al ser humano afrontar su lucha en la vida. Era un reemplazo paternal que necesitaba para ser fuerte. Sin esa máscara, Bruce descubre que no posee esa fuerza y que no solo la ciudad necesitaba un héroe enmascarado. En un punto de la película lo pierde todo y es arrojado a una prisión que se corresponde, siguiendo la interpretación de Campbell, con el vientre de la ballena, la caverna más profunda. Allí reconoce sus pérdidas y sus miedos. Busca en su propio inconsciente lo que necesita para superar esos traumas. En esa búsqueda logra integrar a Batman con Bruce Wayne. Renace como un hombre al salir de la prisión y vuelve a salvar la ciudad una vez más. Ha logrado superar todos los obstáculos de su niñez y está listo para sacrificar la figura de Batman para dejar a salvo a Gotham y al propio Bruce Wayne²⁰⁰.

A lo largo de esta magnífica historia de pérdidas y superación, el héroe oscuro afronta varios pasos del monomito. En primer lugar, su mundo ordinario está claramente definido. En el caso de Batman lo conforma su niñez: una vida feliz y privilegiada, pues

¹⁹⁸ GALLO BOTERO, Juan Pablo. “El surgimiento del héroe...” *Op. Cit.* PP. 26-27.

¹⁹⁹ *Ibid.* PP. 27-28.

²⁰⁰ *Ibid.* PP. 29-30.

su familia pertenece a la aristocracia de Gotham. El gran llamado a la aventura se da con el asesinato de sus padres a manos del atracador. Este violento cambio en su existencia le proporciona un fin, un propósito: el de utilizar sus recursos para combatir el crimen de la ciudad. El encuentro producido desde joven con la figura del murciélago se puede considerar el encuentro con el maestro. Ese símbolo es el que lo convence definitivamente a afrontar sus aventuras como detective enmascarado. Cuando Bruce acepta al murciélago como su doble identidad. De esta manera ha cruzado el primer umbral. Ya no hay marcha atrás y Batman ha nacido dentro de él. A lo largo de las tres películas la ciudad le pone constantemente a prueba. Tendrá numerosos enemigos con planes diabólicos a los que Batman se deberá enfrentar. Los obstáculos van desde la propia corrupción policial de la ciudad hasta jefes criminales. Y por supuesto también psicópatas con mentes enfermizas como Dos Caras, Joker, o el Espantapájaros. No obstante, para hacer frente a todos estos problemas y pruebas, Batman contará a lo largo de las tres películas con aliados como el comisario Gordon o Catwoman, un personaje de dudosa moralidad con quien el héroe mantiene cierta tensión sexual. Tampoco se puede pasar por alto el principal apoyo paternal de su mayordomo Alfred, que le ayudará a afrontar todas las pruebas²⁰¹.

8. CONCLUSIONES

El héroe se configuró como figura esencial a nivel mítico y ritual durante la Época Arcaica bajo la influencia de autores como Homero y como Hesíodo, quienes en sus obras imaginaron la existencia de una etapa de la humanidad habitada por una raza heroica. La paulatina vinculación de la categoría con figuras reales del período micénico ayudó a la configuración de un perfil de guerrero dotado de fuerza y valor, y cargado de prestigio, hasta el punto de que, se desarrolló un verdadero ritual dedicado al culto del héroe que tiene en la arqueología numerosos ejemplos.

La imagen que más ha predominado tanto en la mitología como en la ficción moderna y contemporánea es la de aquél que posee unos poderes y capacidades sobrehumanas que le ayudan a superar numerosos obstáculos.

El cine ha experimentado un notable interés por plasmar las hazañas de los héroes del pasado en la pantalla. En muchos films de aventura se pueden encontrar ejemplos de adaptaciones de mitos clásicos, como son los de Perseo o de Jasón. Como medio fundamental de entretenimiento e inculturación en nuestro tiempo, se ha esforzado por

²⁰¹ DE LA FUENTE LUCENA, Adrián. “El camino del héroe a través de Batman”, *Dynamic Culture* [en línea] (2021) [consulta: 3 de mayo de 2022]. Disponible en <https://www.dynamicculture.es/el-camino-del-heroe-a-traves-de-batman/>

apropiarse de este arquetipo y una de las formas principales de materializar sus aventuras ha sido mediante la idea de un viaje emprendido para lograr y cumplir un objetivo vital. Este *topos* coincide con el modelo de monomito o viaje del héroe, formalizado por Joseph Campbell para poder categorizar diversos relatos del mundo antiguo y cuentos de época moderna en etapas bien definidas. La gran pantalla ha empleado muchos de los elementos de esa estructura desarrollada por Campbell. Estas fases, desde un punto de vista cinematográfico, podría decirse que son las que marcan el desarrollo de un personaje protagonista. Es importante mencionar que tales etapas no siempre se dan en su totalidad o de forma clara, pero todas las historias tratadas aquí se han hecho eco de esta estructura argumental.

El viaje del héroe desarrollado por Campbell es, al fin y al cabo, una manera de transportar las historias de la Antigüedad a tiempos modernos. El ser humano siempre ha buscado sus héroes, y ya sea haciendo uso de la cabeza de Medusa o blandiendo un sable láser propio de tiempos futuros, y estos jóvenes heroicos han pasado por algunas, o la gran mayoría, de las fases del monomito. La estructura de Campbell no siempre tiene por qué darse en las producciones cinematográficas con total precisión, pues algunas de ellas tienen sus propias licencias en beneficio del guion. Pero su estructura, ya sea parcial o casi completa, es elegida la forma predilecta de contar historias. Este tipo de estructura cuenta argumentos del pasado, aunque la forma de reflejarlos en la pantalla sea mediante una reimaginación de los héroes, siendo los nuevos protagonistas del presente los famosos Luke Skywalker, Aragorn o Harry Potter entre otros. Por tanto, el monomito de Campbell ha creado desde un punto de vista cinematográfico y argumental unos héroes de una nueva mitología que guardan muchas similitudes y puntos en común en sus historias con algunos de los grandes héroes del mundo antiguo como Perseo o Jasón. Incluso, en cierta medida, desde un punto de vista histórico, al igual que los héroes de la Antigüedad, a estos héroes reimaginados también se les rinde otro tipo de culto. El fenómeno de masas que rodea a estas famosas producciones cinematográficas ha hecho que sus fans sientan un fuerte arraigo personal hacia esos universos, y vean en sus personajes ejemplos a seguir a la hora de superar las adversidades en muchos momentos de su vida.

Además, el monomito es la historia de las historias. Es un ciclo argumental notablemente arraigado en la conciencia humana. No solo por el marcado hecho de que el ser humano busque sus propios héroes en su tiempo, sino porque el monomito es al fin y al cabo un viaje de superación y realización personal. Algo que cualquier ser humano tiene que sentir en su vida. Es una historia con la que, salvando las licencias fantásticas,

nos hace fácilmente identificables con el protagonista. Cualquiera podría ser ese joven héroe del otro lado de la pantalla. El héroe evoluciona desde su punto de partida y con la superación de sus pruebas logra vencer sus miedos y convertirse en una persona con una gran fuerza de voluntad. El hecho de que a menudo el protagonista lleve una vida humilde en su mundo ordinario y que a partir de ahí tenga que adentrarse en un mundo desconocido no es sino una suerte de metáfora de la vida, donde desde muy jóvenes se tiene que hacer frente a numerosos problemas de diversa índole. Por ello, el viaje del héroe, aunque puede perder intensidad por causas como el humor, está inconscientemente presente siempre en la creación artística, ya sea literaria o cinematográfica. Es inevitable, por más que se quiera producir una separación del monomito, que cualquier creador de contenido adopte alguno de los elementos desarrollados por Campbell, como la llamada a la aventura o la presencia de un mentor más experimentado. Tal es así que a lo largo de estas páginas no solo se han desarrollado algunos de los héroes mitológicos que, a priori, más encajan con la estructura de *El Héroe de las Mil Caras*, sino que mediante el uso de *Star Wars*, *Dune*, *El Señor de los Anillos*, *Harry Potter* o el Batman de Nolan se puede ver cómo el arquetipo del viaje del héroe ha estado presente en los principales géneros de ficción cinematográfica, como la fantasía, la ciencia ficción y el actual y exitoso mundo de los superhéroes. El espectro de años que hemos cogido con la cinematografía de ficción moderna es muy amplio. *Star Wars* es la cinta más longeva con su primera entrega en 1977, pero el resto de los productos son ya de principios del siglo XXI. Incluso *Juego de Tronos* o la adaptación de *Dune* son mucho más recientes abarcando desde el año 2011 hasta el 2020. Gracias a esta selección de producciones no nos hemos centrado únicamente en un contexto o año, sino que hemos visto reflejado el monomito de forma contundente en importantes películas para la historia del cine de los últimos casi cincuenta años.

El viaje del héroe es un arquetipo argumental arraigado en nuestro subconsciente colectivo, y por ello es fundamental hoy para la creación literaria y cinematográfica. Está muy interiorizado por el ser humano, y su camino, con más o menos cambios, aún no ha terminado, pues siempre existirá una inevitable influencia directa del viaje del héroe.

Los estudios de Campbell sobre los mitos épico-religiosos muestran que toda narración, desde el principio de los tiempos, renueva una trayectoria de elementos invariables, que con el cambio de épocas sigue reproduciéndose en su estructura básica, desde Gilgamesh hasta el lejano oeste, pasando por Homero. El héroe, protagonista de este metarelato, se encuentra con el mal que perturba gravemente el equilibrio de su

mundo; se ve obligado a partir en busca de un remedio; pasa por varias etapas y finalmente conquista "el elixir" que servirá para restaurar su universo perturbado. ¿Qué sucede si el héroe, en lugar de "restaurar" un orden simbólico violado, decide refundarlo sobre la base de nuevos valores? Este es el gran tema del imaginario colectivo que hoy representa el terreno en el que toda hipótesis antagónica lucha por definirse y asumir un perfil atractivo. Los héroes "revolucionarios", sus epopeyas, sus mundos, son hoy más bien estériles, poco productivos de sugerencias y valores gastables en el presente.

Por otro lado, la retórica del héroe, en estos tiempos sigue haciéndose pasar por un mito tranquilizador, protector y conservador: las fuerzas del orden que "nos defienden de la degradación", los militares que "defienden la paz", y recientemente incluso los enfermeros, los médicos y hasta los virólogos se han convertido en héroes. A estas últimas figuras, la trama de Campbell se ajusta perfectamente: un elemento maligno se insinúa en un mundo perfecto y lo desbarata; el héroe "sanitario" lucha inevitablemente contra el mal y, tras mil pruebas, regresa con el elixir (¿la vacuna?) que restablece la armonía del "mundo perdido". Siempre el inicio del viaje de esta figura arquetípica se produce a causa de una catástrofe, el llamado "incidente desencadenante", que en las narraciones puede ser una traición, la desaparición de un ser querido, un agravio sufrido. Es un colapso del "mundo ordinario" que impulsa al protagonista a la acción, a convertirse en sujeto de una historia. Algo similar ocurre en la historia del conocimiento y en la política. En el primero, asistimos a la aparición de nuevas ideas y teorías cuando las anteriores han fracasado repetidamente en la explicación del mundo generando problemas prácticos que ponen en peligro los valores sociales; en el segundo, el colapso del Estado debido a una epidemia o a una guerra refuerzan alternativas sociales que eran impensables hoy día, pero que ahora se erigen en hegemónicas (como un confinamiento personal). Así que el héroe, desde una figura patriarcal, individualista y conservadora, dentro de la excepcionalidad de una fase histórica como ésta, podría asumir los contenidos de la conciencia colectiva y mirar no a la restauración de la "normalidad" sino a su superación definitiva: porque ningún elixir podrá resguardarnos de los terribles problemas sociales, climático-ambientales, políticos y culturales que nos acechan día tras día.

9. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig 1. *Heracles y los héroes griegos* (pintor de Niobidi, Museo del Louvre, ca. 460 a.c.).
Fuente: Disponible en <https://www.reprodart.com/a/niobidpainter.html> [Consulta: 8 de junio de 2022]..... 12

Fig 2. <i>Fotografía en blanco y negro de Joseph Campbell</i> . <u>Fuente:</u> Disponible en https://blogdeleslobes.com/2017/12/03/joseph-campbell-las-mascaras-de-dios-mitologia-oriental/ [Consulta: 7 de junio de 2022].....	25
Fig 3. <i>Viaje del héroe según el esquema de Josepch Campbell</i> . <u>Fuente:</u> Disponible en https://escrilia.com/el-viaje-del-heroe-el-argumento-eterno/ [Consulta: 16 de junio de 2022].....	40
Fig 4. <i>Medusa</i> (Peter Paul Rubens, Kunsthistorisches Museum, 1618). <u>Fuente:</u> Disponible en https://en.wikipedia.org/wiki/Medusa_(Rubens) [Consulta: 11 de abril de 2022].....	43
Fig 5. <i>Perseo liberando a Andrómeda</i> (Peter Paul Rubens, Museo del Prado, ca. 1600). <u>Fuente:</u> Disponible en https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/perseo-liberando-a-andromeda/7b862cf3-4835-4cdf-a322-375cc3ce7d81 [Consulta: 7 de junio de 2022].....	44
Fig 6. <i>Portada de Furia de Titanes</i> (1981). <u>Fuente:</u> Disponible en https://www.ecartelera.com/peliculas/furia-titanes/ [Consulta: 12 de abril de 2022].....	45
Fig 7. <i>Fotograma de la criatura marina en Furia de Titanes</i> (1981). <u>Fuente:</u> Disponible en https://lascronicasdedeckard.com/critica-de-furia-de-titanes-1981/ [Consulta: 8 de junio de 2022].....	48
Fig 8. <i>Portada de Furia de Titanes</i> (2010). <u>Fuente:</u> Disponible en https://www.filmaffinity.com/es/film794748.html [Consulta: 12 de abril de 2022].....	49
Fig 9. <i>El Argo</i> (Lorenzo Costa el Viejo, Museo Cívico de Padua, ca. 1500-1530). <u>Fuente:</u> Disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/El_Argo [Consulta: 13 de abril de 2022]...	51
Fig 10. <i>Jasón lleva a Pelias el Vello de Oro</i> . (Museo del Louvre, ca. 240-330 a.c) <u>Fuente:</u> Disponible en https://mitologia.fandom.com/es/wiki/Jas%C3%B3n [Consulta: 8 de junio de 2022].....	54
Fig 11. <i>Portada Jason and the argonauts</i> (2000). <u>Fuente:</u> Disponible en https://www.filmaffinity.com/es/film518121.html [Consulta: 8 de junio de 2022].....	55
Fig 12. <i>Fotograma de Jasón y los Argonautas en busca del Vello de Oro</i> (2000). <u>Fuente:</u> Disponible en https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-147414/fotos/detalle/?cmmediafile=20124034 [Consulta: 18 de abril de 2022].....	57
Fig 13. <i>Portada de Star Wars Episode IV: A New Hope</i> (2004). <u>Fuente:</u> Disponible en https://www.filmaffinity.com/es/film712041.html [Consulta: 19 de abril de 2022].....	61
Fig 14. <i>Portada de Star Wars Episode V: The Empire Strickes Back</i> (2004). Disponible en https://www.pinterest.es/maitecasanoves/star-wars/ <u>Fuente:</u> [Consulta: 19 de abril de 2022].....	65
Fig 15. <i>Portada de Star Wars Episode VI: Return of the Jedi</i> (2004). Disponible en http://materialestic.es/taller.nt/websites/star.wars/el_retorno_del_jedi.html <u>Fuente:</u> [Consulta: 19 de abril de 2022].....	67

- Fig 16. *Fotograma de Paul Atreides en Dune* (2021). Fuente: Disponible en <https://www.tuenlinea.com/peliculas-series/duna-timothee-chalamet-y-como-fue-interpretar-a-paul-atreides/> [Consulta: 8 de junio de 2022]..... 71
- Fig 17. *Portada de Dune* (2021). Fuente: Disponible en <https://www.filmaffinity.com/es/film847055.html> [Consulta: 25 de abril de 2022]..... 73
- Fig 18. *Fotograma de Aragorn en Fangorn* (2002). Fuente: Disponible en <https://www.pinterest.es/pin/aragorn-photo-aragorn--741053313661498739/> [Consulta: 7 de junio de 2022]..... 79
- Fig 19. *Portada de The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001). Fuente: Disponible en <https://ar.pinterest.com/fmandingorra/el-se%C3%B1or-de-los-anillos/> [Consulta: 27 de abril de 2022]..... 83
- Fig 20. *Fotograma de Sansa Stark en Juego de Tronos* (2011). Fuente: Disponible en <https://www.pinterest.es/pin/369084131933692279/> [Consulta: 1 de junio de 2022]... 85
- Fig 21. *Fotograma de Bran Stark en Juego de Tronos* (2011). Fuente: Disponible en <https://latam.ign.com/game-of-thrones/56200/gallery/game-of-thrones-bran-stark-a-lo-largo-de-las-temporadas?p=1> [Consulta: 1 de junio de 2022]..... 87
- Fig 22. *Fotograma de Arya Stark y Syro Forel en Juego de Tronos* (2011). Fuente: Disponible en <https://www.latercera.com/culto/2019/04/29/arya-stark-heroina-game-of-thrones/> [Consulta: 1 de junio de 2022]..... 88
- Fig 23. *Fotograma de Jon Nieve en Juego de Tronos* (2013). Fuente: Disponible en <https://hdwallpaperim.com/game-of-thrones-jon-snow-tv-kit-harington-men-actor-curly-hair-fur/> [Consulta: 1 de junio de 2022]..... 90
- Fig 24. *Portada Harry Potter and the Half-Blood Prince* (2009). Fuente: Disponible en <https://www.amazon.es/Harry-Potter-Half-Blood-misterio-Powerstrips%C2%AE/dp/B00D68H9N4> [Consulta: 2 de mayo de 2022]..... 91
- Fig 25. *Portada The Dark Knight* (2008). Fuente: Disponible en <https://www.filmaffinity.com/es/film867354.html> [Consulta: 3 de mayo de 2022]..... 96

10. FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA

10.1. FUENTES PRIMARIAS

ANÓNIMO. *Hieros Logos: Poesía órfica sobre los dioses, el alma y el más allá*. BERNABÉ, Alberto (editor). Madrid: Akal, 2003.

APOLODORO. *Biblioteca Mitológica*. Con notas de GARCÍA MORENO, J. Madrid: Alianza, 1996.

APOLONIO DE RODAS. *Argonáuticas*. VALVERDE SÁNCHEZ, Mariano (editor). Madrid: Gredos, 1996.

APULEYO, Lucio. *El Asno de Oro*. GARCIA GUAL, Carlos (editor). Madrid: Alianza, 1996.

DE SAMÓSATA, Luciano. *Diálogos de los dioses; diálogos de los muertos; diálogos marinos; diálogos de las cortesanas*. Madrid: Alianza, 2005.

- HESÍODO. *La Teogonía*. Argentina: El Cid Editor, 2003.
- HOMERO. *La Ilíada*. GOMEZ HERMOSILLA, José (editor). Madrid: Librería de Hernando y Compañía, 1899.
- HOMERO. *La Odisea*. José Manuel Pabón (editor). Madrid: Gredos, 2016.
- La Santa Biblia*. VALERA, Reina (editor). Madrid: Senda de Vida, 1909.
- MALORY, Thomas. *La muerte de Arturo*. Madrid: Siruela, 1985.
- OVIDIO. *Metamorfosis: Volumen I*. RUIZ DE ELVIRA, Antonio (editor). Barcelona: Alma Mater, 1964.
- PAUSANIAS. *Descripción de Grecia: Libros I-II*. Madrid: Gredos, 2002.
- PLOTINO. *Sobre la belleza*. Mallorca: Editorial José J. de Olañeta, 2013.
- PLUTARCO. *Vidas Paralelas: Tomo I*. Madrid: TERRAM, 2013.
- PORFIRIO. *El antro de las ninfas en la Odisea*. Madrid: Gredos, 2008.
- Traducido por SANCHEZ ORTIZ LANDALUCE, Manuel. “Argonáuticas Órficas”. Cádiz: *Studia Hellenistica Gaditana*, 2005.
- VALERIO FLACO, CAYO. *Argonáutica*. MOZLEY, J.H (editor). Massachusetts: Harvard University Press, 1972.

10.2. BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO SEOANE, María Jesús. “Un análisis de contenido sobre los elementos budistas en la Guerra de las Galaxias”. *Revista de Ciencias Sociales*, número 48 (2011). PP. 1-5.
- ALVAREZ ESPINOZA, Nazira. “El retorno del rey: Aragorn y su viaje heroico”. *Revista de lenguas modernas*, número 7 (2007). PP. 37-55.
- ARGULLOS, Rafael. *El héroe y el único*. Barcelona: Acantilado, 2008.
- BALLABRIGA, Alain. *Le soleil et le tartare: L'Image mytique du monde en Grece Archaique*. París: Editions de L'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales, 1986.
- BERMEJO BARREA, J.C. *El mito griego y sus interpretaciones*, Madrid, Ediciones Akal, 1988.
- BERMEJO BARRERA, J.C. *Introducción a la sociología del mito griego*. Madrid, 1979.
- BREILICH, Angelo. *Gli eri greci: Un problema storico religioso*. Roma: Dell'Ateneo and Bizzarri, 1978.
- BREYSING, Kurt. *Die Entstehung des Gottesgedankens und der Heilbringer*. Berlín: Berlín G. Bondi Editorial, 1905.
- BRISON, Luc. *Platón, las palabras y los mitos*. Madrid: Abada, 2003.
- BRULÉ, Pierre. *La file d'Athènes a l'époque classique*. Paris: Université de Franche-Comté, 1987.
- BURKERT, Walter. *Cultos místéricos antiguos*. Madrid: Trotta, 2018.
- CALASSO, Roberto. *Le nozze di Cadmo e Armonía*. Roma: Adelphi, 1988.
- CALDECOTT, Strafford. *El poder del anillo: Trasfondo espiritual de El Hobbit y El Señor de los Anillos*. Madrid: Encuentro, 2013.

- CAMILA GAMBOA RAMÍREZ, María. PATIÑO, Santiago. “Star Wars, mucho más que galaxias, efectos y malos con estilo”. *Comunicación y Ciudadanía*, número 9 (2019). PP. 87-88.
- CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras*. Girona: Atalanta, 2020.
- CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica de México, 1959.
- CAMPBELL, Joseph. *El poder del mito*. Madrid: Capitán Swing, 2017.
- CAMPBELL, Joseph. *Imagen del mito*. Girona: Atalanta, 2012.
- CAMPBELL, Joseph. *Las máscaras de Dios: Volumen IV: Mitología creativa*. Girona: Atalanta, 2018.
- CAMPBELL, Joseph. *Tú eres eso*. Girona: Atalanta, 2019.
- CAMPOS FONSECA, Susan. “Diálogo en Ainulindale: sobre el problema de pensar Música y la Música como pensar”. *Revista Humanitas*, volumen 3 (2008). PP. 175-178.
- CANO GÓMEZ, Pablo. “El héroe de la ficción postclásica”. *Palabra clave*, volumen 15, número 3 (2012). PP. 440-446.
- CARLOS ALONSO G, Juan. “La psicología analítica de Jung y sus aportes a la psicoterapia”. *Universitas Psychologica*, volumen 3, número 1 (2004). PP. 62-63.
- CIRLOT, Victoria. *Grial, poética y mito*. Madrid: Siruela, 2014.
- CROCQ, Louis. “Perseo, Medusa y el espanto”. *Aesthetika: Revista Internacional sobre Subjetividad, Política y Arte*, volumen 8, número 1 (2012). PP. 71-73.
- COPPOLA, Alessandra. *Eroi, eroismi, eroizzazioni: dalla Grecia antica a Padova e Venezia: atti del Convegno Internazionale*. Padova: S.A.R.G.O.N, 2006.
- CZARNOWSKI, Stefan. *Le culte des héros et ses conditions sociales*. Paris: Librairie Félix Alcan, 1919.
- DE PACO SERRANO, Diana. “Argonautas 2000. Interpretación de un mito para el siglo XXI”. *Myrtia*, número 23 (2008). PP. 427-447.
- DE SANTILLANA, Giorgio. *Il mulino di Amleto: Saggio sul mito e sulla struttura del tempo*. Italia: Adelphi, 2003
- DE TROYES, Chrétien. *El cuento del grial*. Madrid: Alianza, 2018.
- DE VILLENA, Enrique. “Los doce trabajos de Hércules”. *Anexos de la Revista Lemir* (2005). PP. 3-54.
- DIEL, Paul. *El simbolismo en la mitología griega*. Barcelona: Labor, 1976.
- DODDS, Eric. *I Greci e L'Irrazionale*. Italia: Sansoni, 2003.
- ELIADE, Mircea. *Imágenes y símbolos*. Madrid: Taurus, 1983.
- ESTHER SANTIAGO FRANCO, Cynthia. “La dualidad de Harry Potter: fenómeno mediático y héroe clásico”. *Revista de Investigación de la Universidad Simón Bolívar*, número 11 (2012). PP. 37-39.
- FERNÁNDEZ GARRIDO, Regla. “Ecos de la mitología griega en la serie de televisión Juego de Tronos”. *Universidad de Huelva* (2019). PP. 2-16.

- FREUD, Sigmund. *El hombre Moisés y la religión monoteísta*. BROTONS MUÑOZ, Alfredo (editor). Madrid: Akal, 2015.
- GALLO BOTERO, Juan Pablo. “El surgimiento del héroe, una historia de pérdidas. Análisis del arquetipo Jungiano del héroe, basado en la trilogía Batman de Christopher Nolan: Batman Inicia (2005), El Caballero Oscuro (2008), y El Caballero Oscuro: La Leyenda Renace (2012). *Revista Poiésis*, número 32 (2016). PP. 24-30.
- GERNET, Louis. *Antropología de la Grecia Antigua*. Madrid: Taurus, 1980.
- GERNET, Louis. “La notion mythique de la valeur en Grèce”. *Journal de Psychologie*, número 41 (1948), PP. 415-462.
- GRAHAM, J. “The colonial expansion of Greece”. *The Cambridge Ancient History*, volumen 3, número 3 (1982). PP. 83-159.
- HERBERT, Frank. *Dune*. Barcelona: Debolsillo, 2020.
- IRWIN, William. BASSHAM, Gregory. *Harry Potter y la filosofía*. Madrid: Anaya, 2016.
- IRWIN, William. EBERL T, Jason. DECKER S, KEVIN. *Star Wars y la filosofía*. Barcelona: Editorial Roca, 2016.
- JAUFFRED GOROSTIZA, Paola. “Los alcances mitológicos de J.R.R. Tolkien”. *Revista Digital Universitaria*, volumen 13, número 2 (2012). PP. 3-6.
- JELAMO, Anna. *Il camino di Dike: L’idea di giustizia da Omero a Eschilo*. Roma: Doncelli, 2004.
- JORQUERA, Aixa. “Los mitos. Su impacto en el mundo actual. Joseph Campbell”. *ComHumanitas*, volumen 5, número 1 (2014). P. 123.
- JUNG, Carl Gustav. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Madrid: Paidós, 2005.
- JUNG, Carl Gustav -KERÉNYI, Károly. *Introducción a la esencia de la mitología*. Madrid: Siruela, 2012.
- JUNG, Carl Gustav. *Símbolos de transformación, obra completa, volumen 5*. Madrid: Trotta, 2012.
- JUNG, Carl Gustav. *Sobre la Psicología del Inconsciente*. Madrid: Trotta, 2015.
- KEITH CHAMBERS, William. *Orfeo y la religión griega*. Madrid: Siruela, 2003.
- KERÉNYI, Károly. *Gli dei e gli eroi della Grecia. Il racconto del mito, la nascita delle civiltà*. Roma: Saggiatore, 2009.
- KINGSLEY, Peter. *Filosofía antigua, misterios y magia*. Madrid: Atalanta, 2018.
- LANCELYN GREEN, Roger. *El rey Arturo y sus caballeros de la tabla redonda*. Madrid: Siruela, 2018.
- LINARES GARCÍA, Mar. “Mitología e iniciaciones: el problema de los Argonautas”. *Gerión*, número 5 (1987). PP. 26-27.
- LÓPEZ MORAL, Carmen. “La vida en el más allá: el Hades en la religión griega”. *Departamento de Filología Griega de la Universidad de Granada*. PP. 12-14.
- LÓPEZ SACO, Julio. “La configuración del héroe épico griego arcaico a través de Homero y Hesíodo”. *El Futuro del Pasado*, número 9 (2018). PP. 158.170.

- LÓPEZ SACO, Julio. “Mitología griega en el cine: un moderno proceso creativo de reinención”. *Phoénix*, volumen 23, número 2 (2017). P. 154.
- MAGEE, Bryan. *Wagner y la filosofía*. México: Fondo de Cultura Económica de México, 2015.
- MARCOS ARTEAGA, Irene. “Abrazando la magia. La mitología en el imaginario femenino de los relatos de J.K. Rowling”. *Revista Latente*, número 18 (2020). P. 149-152.
- MARCO SEGURA JAUBERT, José. MAGALLÓN DELGADO, Mitzi. “Star Wars, una galaxia muy muy cercana: un mito moderno y su construcción social”. *Teoría y Praxis*, número 30 (2016). PP. 58-67.
- MEDRANO MARQUÉS, Manuel. JODRA LÓPEZ, Elena. “La Grecia Antigua en el cine”. *Salduie*, números 18-19 (2018-2019). PP. 59-61.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Aurora*. Madrid: EDAF, 1996.
- NUCCI, Matteo. *Le lacrime degli eroi*. Italia: Einaudi, 2014.
- NUTT, Alfred, “The Aryan Expulsion and Return Formula in the Folk and Hero Tales of the Celts”. *The Folk Lore Record*, volumen 4 (1881). PP. 1-44.
- RHIS, Carpenter. “The Greek Penetration of the Black Sea. *American Journal of Archaeology*, volumen 58, número 1 (1948). PP. 1-10.
- ROWLING, J.K. *Harry Potter y el Cáliz de Fuego*. Barcelona: Salamandra, 2012.
- ROWLING, J.K. *Harry Potter y el Misterio del Príncipe*. Barcelona: Salamandra, 2006.
- ROWLING, J.K. *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban*. Barcelona: Salamandra, 2011.
- ROWLING, J.K. *Harry Potter y la Cámara Secreta*. Barcelona: Salamandra, 2012.
- ROWLING, J.K. *Harry Potter y la Orden del Fénix*. Barcelona: Salamandra, 2004.
- ROWLING, J.K. *Harry Potter y la Piedra Filosofal*. Barcelona: Salamandra, 2012.
- ROWLING, J.K. *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte*. Barcelona: Salamandra, 2008.
- ORTEGA ALCÁNTARA, Leonor. “El Señor de los Anillos: Éxito y vigencia de una historia épica”. *Isla de Arriarán*, número 26 (2005). PP. 227-235.
- OTTO, Walter. *Dioses de Grecia*. Madrid: Siruela, 2012.
- PATZEK, Barbara. *Omero e il suo tempo*. Roma: Einaudi, 2004.
- PFISTER, Friedrich. *Reliquienkult im Altertum*. Alemania: Giessen, 1912.
- PINTOR, Ivan. “De la retórica al arquetipo: los manuales del guión”. *Quaderns del CAC*, número 16 (2003). PP. 58-59.
- PRAT FERRER, Juan José. “El héroe en los relatos folklóricos: patrones biográficos, leyes narrativas e interpretación” *Revista de Folklore*, número 300 (2005). PP. 183-199.
- PROPP, Vladimir. *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos, 1974.
- PROPP, Vladimir. *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos, 1974.
- PORRES CABALLERO, Silvia. “La dionisización del dios Pan”. *Synthesis*, volumen 19 (2012). PP. 63-82.

- QUENTIN ADAMS, Douglas. .”Ἡρώς And Ἡρόᾱ: Of Men and Heroes in Greek and Indo-European”. *Glotta*, número 65 (1987), PP. 171-178.
- RANK, Otto. *El mito del Nacimiento del héroe*. Traducción por A. LOEDEL, Eduardo. Barcelona: Paidós, 1981.
- RANK, Otto. *El trauma del nacimiento*. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1962.
- RANK, Otto. *Psychology and the soul*. Editorial New Publisher, 2021.
- RICHARD FARNELL, Lewis. *Greek Hero cults and ideas of immortality*. Londres: Gilford lectures, 1921.
- TAYLOR, Archer: “The Biographical Pattern in Traditional Narrative”, *Journal of the Folklore Institute*, volumen 1, número 1 (1964). PP. 114–29.
- TEROL ROJO, Gabriel. “La filosofía de la saga de Star Wars: un mito moderno y sus influencias orientalistas y daoístas”. *Lecturas de nuestro tiempo*, número 11 (2017). PP. 54-56.
- TOLKIEN, J.R.R. *El Hobbit*. Barcelona: Minotauro, 2013.
- TOLKIEN, J.R.R. *El Señor de los Anillos*. Barcelona: Minotauro, 2012.
- TOLKIEN, J.R.R. *El Silmarillion*. Barcelona: Minotauro, 2013.
- TOSCANO ALONSO, María. “Reseñas: el viaje de la heroína. Diez iconos femeninos épicos del cine y la televisión”. *Revista Admira*, número 7 (2019). PP.121-123.
- VV. AA. *La leyenda del Grial: desde una perspectiva psicológica*. Barcelona: Kairos, 1999.
- VV. AA. *Métamorphoses du mythe en Grèce Antique*. Génova: Labor et Fides, 1988.
- VAN DEURSEN, Arie. *Deir Heilbringer: Eine ethnologische Studie über den Heilbringer ben den nordamerikanischen indianern*. Alemania: Groningen, 1931.
- VÁZQUEZ GÓMEZ, Enrique. “Furia de Titanes”. *E-Innova: Revista Electrónica de Educación e Innovación Multimed*a (2010). PP. 4-8.
- VERDÉS BERTOLÍN, Natán. “La moral de los Jedi y los Sith en la política de Star Wars: Ascesis y voluntad de poder desde una perspectiva”. *Filosofía Política*, volumen 1 (2019). PP. 1-7.
- VOGLER, Cristopher. *El viaje del escritor: El cine, el guión y las estructuras míticas para escritores*. Barcelona: Ediciones Robinbook, 2002.
- VOGLER, Cristopher. *Memo from the story dept: Secrets of structure and character*. Editorial Michael Wiese Productions, 2011.
- VOGLER, Cristopher. HAUGE, Michael. *The hero’s second journey*. Editorial Timberwolf, 2003.

10.3. WEBGRAFÍA

- CAPEL DORADO, Pablo. “Star Wars: una historia de política”. *Beers and Politics* [en línea] [consulta: 15 de junio de 2022]. Disponible en <https://beersandpolitics.com/star-wars-una-historia-politica-i>
- “Chris Vogler’s Writer Journey Blog”, *Wordpress* [en línea] (2019) [consulta: 8 de junio de 2022]. Disponible en <https://chrisvogler.wordpress.com>

CORTÉS, Bosco. “Dune y el viaje del héroe, o cómo romper las técnicas narrativas”, *Teopalacios* [en línea] (2019) [consulta: 25 de abril de 2022]. Disponible en <https://teopalacios.com/dune-y-el-viaje-del-heroe-o-como-romper-las-tecnicas-narrativas/>

DE LA FUENTE LUCENA, Adrián. “El camino del héroe a través de Batman”, *Dynamic Culture* [en línea] (2021) [consulta: 3 de mayo de 2022]. Disponible en <https://www.dynamicculture.es/el-camino-del-heroe-a-traves-de-batman/>

DE LA OLIVA, Cristian. MORENO, Estrella. MORENO, Victor. RAMÍREZ, María. “Joseph Campbell”, *Busca Biografías* [en línea] (2015) [consulta: 4 de abril de 2022]. Disponible en <https://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/8606/Joseph%20Campbell> 23 (2008).

“Jasón y los Argonautas (serie de televisión)”, *Wikipedia* [en línea] (2020) [consulta: 18 de abril de 2022]. Disponible en [https://es.m.wikipedia.org/wiki/Jas%C3%B3n_y_los_argonautas_\(serie_de_televisi%C3%B3n\)#](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Jas%C3%B3n_y_los_argonautas_(serie_de_televisi%C3%B3n)#)

KÖSTER, Herbert. “El héroe de las mil caras, el monomito y su aplicación a El Señor de los Anillos”, *La Mula* [en línea] (2009) [consulta: 27 de abril de 2022]. Disponible en <https://cuartapared.lamula.pe/2009/07/27/el-heroe-de-las-mil-caras-el-monomito-y-su-aplicacion-a-el-senor-de-los-anillos/kame/>

MELÉNDEZ MARTÍN, Javier. “Juego de Tronos: la fórmula de viaje del héroe”. *Yorokobu* [en línea] (2019) [consulta: 1 de junio de 2022]. Disponible en <https://www.yorokobu.es/juego-de-tronos-viaje-del-heroe/>

MORI, Giovanni. “Star Wars e l’Eroe Mitologico”, *Star Wars Atheneum* [en línea] [consulta: 4 de junio de 2022]. Disponible en https://www.guerrestellari.net/atheneum/influ_menuradici_menumito_eroe.html

MULLOR, Mireia. “El Señor de los Anillos: 20 años de la génesis de la Tierra Media en el cine”. *Fotogramas* [en línea] [consulta: 15 de junio de 2022]. Disponible en <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a38483007/el-senor-de-los-anillos-pelicula-comunidad-del-anillo-estreno-historia-trilogia-reparto/>

SAHUQUILLO OLIVARES, Jesús. “Tolkien y la mitología nórdica”. *Renovatio Medievalum* [en línea] [consulta: 15 de junio de 2022]. Disponible en <https://renovatiomedievalium.wordpress.com/2018/01/23/tolkien-y-la-mitologia-nordica/#:~:text=Tolkien%20era%20un%20apasionado%20estudioso,narra%20la%20creaci%C3%B3n%20del%20mundo>

SÁNCHEZ, Edith. “Jasón y los argonautas, un bello mito”, *La mente es maravillosa* [en línea] (2022) [consulta: 13 de abril de 2022]. Disponible en <https://lamenteesmaravillosa.com/jason-y-los-argonautas-un-bello-mito/>

SARLÉ, Albert. “El viaje del héroe, ¿lo rompemos o no?”, *NEUH Autoedición* [en línea] (2019) [consulta: 6 de abril de 2022]. Disponible en <https://www.neuh.es/2019/05/el-viaje-del-heroe-lo-rompemos-o-no/>

PRADO, Lorenzo. “El sacrificio de Shireen y la voluntad de Ifigenia”. *Los Siete Reinos* [en línea] [consulta: 16 de junio de 2022]. Disponible en <https://lossietereinos.com/ensayo-el-sacrificio-de-shireen-y-la-voluntad-de-ifigenia/>

PONT, Elisa. “El creador de los mil mundos fantásticos”. *La Vanguardia* [en línea] [consulta: 15 de junio de 2022]. Disponible en <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20190520/462295901166/george-rr-martin-autor-juego-tronos.html>