



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

COLEGIO DE LINGÜÍSTICA Y LITERATURA HISPÁNICA

ESTUDIO COMPARATIVO Y CLASIFICACIÓN DEL HÉROE EN LA “HIGH FANTASY” DE *SUEÑOS DE PIEDRA* Y *CAMINOS PARA LIBERAR AL SOL*.

TESIS

PARA OBTENER EL GRADO DE

LICENCIADA EN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA HISPÁNICA

PRESENTA

PAOLA MONSERRAT LOMAS ESCUTIA

DIRECTORA

DRA. LAURA YOLANDA CORDERO GAMBOA

ASESORA

DRA. LAURA YOLANDA CORDERO GAMBOA

OCTUBRE, 2023

ÍNDICE

Introducción	4
Capítulo 1. Distinciones del género de la fantasía y acercamiento al arquetipo del héroe	4
1.1. Diferencia entre lo fantástico y la fantasía	9
1.2. High Fantasy y Low Fantasy	12
1.3. La fantasía adentrándose a una nueva clasificación.....	14
1.4. El arquetipo del héroe en la High Fantasy	15
1.5. Otras clasificaciones de los héroes en la High Fantasy	17
Capítulo 2. <i>Proceso que orienta a un héroe a convertirse en arquetipo según Campbell</i> .	15
2.1. Las tres etapas del camino del héroe según Joseph Campbell.....	19
2.2. Primer estadio: La Partida	21
2.3 Segundo estadio: La Iniciación	24
2.4 Tercer estadio: El Retorno.....	31
2.5 Diferencias en el camino del héroe con base a la propuesta de Campbell y la nueva clasificación de héroes bajo nuestra propuesta.	36
Capítulo 3. Análisis de los estadios del héroe en <i>Caminos para liberar al Sol</i> y <i>Sueños de Piedra</i>	40
3.1 Primer estadio: La Partida	42
3.1.1 <i>Caminos para liberar al Sol</i>	42
3.1.2 <i>Sueños de Piedra</i>	50
3.2 Segundo estadio: <i>La Iniciación</i>	58

3.2.1 <i>Caminos para liberar al Sol</i>	58
3.2.2 <i>Sueños de Piedra</i>	63
3.3 Tercer Estadio: <i>El Retorno</i>	73
3.3.1 <i>Caminos para liberar al Sol</i>	73
3.3.2 <i>Sueños de Piedra</i>	76
CONCLUSIONES	84
Bibliografía.....	93

Introducción

La investigación referirá a un estudio comparativo entre los arquetipos del héroe en dos novelas pertenecientes al género de la High Fantasy. La High Fantasy junto a la Low Fantasy son un subgénero de la fantasía; ambas muestran estructuras narrativas diferentes, así como mundos y personajes distintos. Esta diferencia fue propuesta por Lloyd Alexander en su ensayo *High Fantasy and Heroic romance* (1971). La Low Fantasy sucede en un mundo primario, nuestra realidad, donde se introducen eventos sobrenaturales, mismos que pueden llegar a tener explicaciones lógicas, o bien, sorprender porque suceden en contextos inexplicables. Por otro lado, la High Fantasy, tiene referencias medievales dentro un mundo secundario, donde introduce características caballerescas, principescas, algún sistema feudal, códigos de vestimenta, conducta e identidad, incluso crea lenguas y continentes. Además, los héroes viven grandes aventuras para salvar al mundo (Delgado 2020).

La fantasía es un género en construcción, Tzvetan Todorov –uno de los primeros teóricos en definir al género– demostró la transformación imaginativa a través del desarrollo de los mundos ficticios y la capacidad autoral para relacionarlos con simbolismos, analogías, patrones geográficos, históricos y hasta culturales. Los eventos fantásticos de dichas construcciones desbordan los límites de la realidad conocida, no hay reglas ni fronteras en la capacidad humana. Tampoco hay un razonamiento al tratar de hallar explicaciones científicas o analíticas. Por eso, la High Fantasy crea historias difíciles de abordar, que deben ser explicadas a través de la introducción de sus propias leyes naturales.

Aunque la High Fantasy parezca alejada de lo real, no lo es en su totalidad, pues realiza la construcción de sus universos a partir de similitudes con nuestro mundo primario; los lugares se configuran con limitaciones del tiempo y espacio. De esta forma, los continentes que crean, suelen

organizarse con base a políticas, leyes y gobernantes, tal como sucede en el mundo primario. En este sentido, el territorio se convierte en otro personaje con cualidades propias: lenguas, escudos (representación de la nación y sus ciudadanos), jergas, criaturas, etcétera. Y es el espacio donde se establece toda la trama.

Es difícil asignar una sola característica para definir el género de la fantasía y a la High Fantasy debido a su constante evolución. Por ello, exploramos las definiciones de: Tzvetan Todorov, Brian Attebery e Isabel Clúa, para comprender la noción que tienen del género. De este modo, identificamos cómo las características de los protagonistas y la estructura de la historia pueden formar distintas configuraciones de un héroe, sin perder la presencia de los tres estadios propuestos por Joseph Campbell: Iniciación, Partida y Retorno.

Nuestros objetos de estudio son la primera parte de una trilogía: *Caminos para liberar al Sol* de Sarah Boos publicada en 2020 bajo la editorial Ophelia, en contraste con *Sueños de piedra* de Iría G. Parente y Selene M. Pascual del año 2015, publicada en la editorial Nocturna. No se reconocen mucho las novelas y ni se ha investigado sobre su narrativa o sus personajes, sólo encontramos pequeños blogs donde reseñan la trama de cada novela y emiten valoraciones personales sobre ellas.

Consideramos nuestra investigación un medio para que las personas interesadas en el género, con preferencias por novelas anglosajonas, comiencen a leer obras hispanas, pues existe la creencia de que las historias anglosajonas están mejor estructuradas y presentan universos bien desarrollados, cuando es evidente que ambas logran una gran combinación de sus mundos, personajes y tienen como fuente principal a la fantasía. Nuestro análisis ayuda a determinar cómo a pesar del idioma, cada autora integra los mismos elementos para la construcción de sus arquetipos, en este caso del héroe. También observamos como debido a la creciente popularidad de la High

Fantasy hay nuevos y diferentes constructos narrativos. A pesar de las modificaciones temáticas, estilísticas y de las influencias por parte de editoriales y de autores, los protagonistas masculinos no dejan de lado la composición establecida por Campbell. Así, terminan por convertirse en héroes debido a que su configuración comprende los mencionados estadios: Partida, Iniciación y Retorno. Aunque si no cumplen con alguno de los momentos que conforman estos estadios, solo se vuelven ideales para encabezar otro tipo de héroe.

Al ser lectores de este subgénero y en contribución a la investigación, nos percatamos del modo en que un personaje comienza su camino que lo lleva a convertirse en un héroe; algunos presentan rasgos clásicos: valentía, liderazgo, confianza y desinterés, que quizá no sucedan al instante, pero concluyen en esta construcción. Otros tienen una iniciación inusual o nada clásica, con acciones realizadas de manera intencional, en la cual el protagonista busca convertirse en héroe o logra divergir debido a los cambios de sus acciones. Por último, están aquellos protagonistas donde la presencia de sus rasgos clásicos es recurrente desde el comienzo, pero no logran ser por completo el tipo de héroe conocido debido a las divergencias de sus acciones. Este contraste nos permite determinar las diferencias entre la construcción de un héroe a otro dentro del subgénero. Conforme a esta conformación de héroes, explicamos el desenvolvimiento de un personaje, así identificamos las características que permiten considerarlos un arquetipo.

En el capítulo I, introducimos los conceptos del subgénero de la fantasía; para conocer su definición a través de los años y las aportaciones de los diversos autores como: Lloyd Alexander, Tzvetan Todorov, Brian Attebery e Isabel Clúa. La teoría en que nos basamos es la de Clúa con *A lomo de dragones. Una introducción a la fantasía* (2017), misma que permite establecer una definición y contextualizar su construcción y desarrollo ante otras historias de fantasía. Además, diferenciamos lo fantástico de la fantasía, pues, aunque parezcan tener características similares, cada

concepto integra rasgos diferentes. Mientras lo fantástico sitúa elementos sobrenaturales en la realidad, la fantasía suele hacerlo en un mundo paralelo, con leyes propias, sin afectar la vida mortal.

También definimos la configuración del arquetipo de héroe en el subgénero de la High Fantasy. Dicho subgénero establece nuevas formas de presentar al héroe, diferente del clásico – referido al héroe de Campbell. Así, muestra divergencias de como desarrolla sus acciones, lo cual puede ocasionar una asociación alejada de sus características como arquetipo. El héroe no puede alejarse de dicha construcción, solo modifica sus momentos para ser conducido a un tipo de héroe distinto.

En el capítulo 2, analizamos el recorrido del héroe desde la propuesta de Campbell, quien estructura su camino con base a tres estadios: Partida, Iniciación y Retorno, inicia una transformación en un crecimiento continuo. Sus diferencias lo conducen a modificar los momentos dentro de su estadio, así logra sufrir cambios. Abordamos cada estadio, identificando las pruebas propuestas por Campbell en *El héroe de las mil caras* y, a su vez, los momentos (como parte de nuestra aportación, pues aunque están abordados en su obra, no los sistematiza para un género específico). Así, podremos identificarlos y realizar un análisis preciso de cada héroe para establecer de qué manera se configuran dentro de este subgénero.

En el último y tercer capítulo, orientamos el análisis de cada uno de los tres estadios en el camino del héroe de las obras *Caminos para liberar al Sol* y *Sueños de Piedra*. La finalidad del capítulo es comprender la configuración, proceso y hazañas que ejecuta. Campbell enfoca este camino como algo que aspira a ser trascendente, debido a la realización de todo un proceso difícil, motivacional y lleno de pruebas conducidas a la adaptación natural del contexto del héroe. A través de su camino, exploramos los rasgos esenciales de su mundo y reconocemos los peligros, virtudes

y capacidades. Campbell basa su teoría en la configuración del héroe mítico, por lo que deja de lado a otros héroes. Por ello, previo al análisis, comparamos los momentos integrados en cada personaje para reconocer cómo un héroe logra configurarse desde una nueva clasificación más allá de la mítica y clásica.

Capítulo 1. Distinciones del género de la fantasía y acercamiento al arquetipo del héroe

1. Diferencia entre lo fantástico y la fantasía

La presente investigación tiene una orientación en el subgénero de fantasía, la High Fantasy, que tiene sus propias definiciones y clasificaciones. A partir de las aportaciones de algunos teóricos, podemos distinguir la fantasía de lo fantástico, pues parecen conceptos similares, pero sus características son diferentes. El género de la fantasía surge desde la Edad Media; sin embargo, su popularidad comienza hasta principios del siglo XX, a raíz del alejamiento de la novela burguesa. En función de aquella sociedad, surgen distintas definiciones y referencias con otros géneros; partiendo de sí, la fantasía es igual a lo fantástico o se desarrolla en un ámbito divergente. Algunos teóricos, como: Todorov con su *Introducción a la literatura fantástica*¹(1980) o Attebery en *Strategies of fantasy*² (1992) coinciden al entender la fantasía como una ramificación dentro del género fantástico, y solo en su exhaustiva búsqueda cuando denotamos su diferencia.

Lo fantástico es un término empleado para relatos, narraciones y tramas desarrolladas en espacios del mundo real con sucesos sobrenaturales. Suelen sorprender al lector y a los personajes porque las explicaciones de cómo ocurren estos eventos, aunque llegan a ser creíbles por la verosimilitud usada, siguen las leyes de nuestro mundo. Algunos autores de dicho género son: Mary

¹ Tzvetan Todorov define lo fantástico como una construcción extraordinaria de misterio, completa no solo ante la existencia de un acontecimiento extraño, también como efecto de vaivén. Establece una subdivisión o subgéneros: “lo fantástico extraño” por la presencia de sucesos sobrenaturales, los cuales logran tener una explicación racional; “extraño puro” con hechos desconcertantes que explicarse a través de la razón y aun así llegan a ser increíbles, desconcertantes, chocantes, singulares, etc. “Lo fantástico maravilloso” que ocurre cuando los sucesos acaban aceptándose y son lo cercano a lo fantástico puro; “Lo Maravilloso puro” no presenta ningún límite ante sucesos sobrenaturales y no causan ninguna reacción en los personajes ni en el lector, pues son parte de su rutina diaria.

² Brian Attebery designa a la fantasía a través del término modo: denotan la existencia de fantasía, pero no resulta ser el tema central; género, visto desde su contenido, estructura y recepción: «efecto de maravilla» y fórmula: utiliza símbolos, temas y mitos culturales a uno de los arquetipos universales.

Shelley, Edgar Allan Poe, Julio Cortázar, Carlos Fuentes, Neil Gaiman, entre otros. Ellos hacen una gran aportación al género y sugieren una posible conexión con elementos de ciencia ficción, novela negra e incluso de realismo mágico.

Por su parte, la fantasía, a diferencia de lo fantástico, desarrolla temas sobrenaturales en mundos secundarios –alejados de la realidad– en los que es posible encontrar otras dimensiones que trasladen a personajes de sitios conocidos a lugares de fantasía. Así, los acontecimientos mágicos pueden sorprender a los personajes que han llegado a ese mundo porque no son sucesos visibles en el universo del que vienen. Aun así, todos los eventos sobrehumanos deben tener explicaciones con base a las propias leyes del lugar al que lleguen. Este subgénero surge dentro de teorías anglosajonas por su creación de historias míticas; con temáticas folklóricas, mitológicas o desde el enfoque de cuento de hadas.

La confusión entre la fantasía y lo fantástico sucede debido a la cercanía de una de las subclases de lo fantástico: “Lo Maravilloso”. “Lo Maravilloso” se presenta bajo un sistema autónomo, integrando personajes mágicos, recursos caballerescos y fenómenos sobrenaturales. Pero no usamos el término de “Lo Maravilloso” porque es una subclase que no ofrece distinciones tales como *High Fantasy* (fantasía heroica o alta fantasía) y *Low Fantasy* (baja fantasía). Así, nuestro empleo es con base en el término de “Alta Fantasía” –*High Fantasy*–, utilizado por Clúa en *A lomo de Dragones. Introducción al estudio de la fantasía*³ (2017) y perteneciente a un marco referente actual, en el que los protagonistas moldean su camino alejado de los parámetros clásicos, denominado así entre los lectores. De este modo, el término “Alta Fantasía” (en español) despliega popularidad inminente y un reconocimiento del género en la literatura.

³ Isabel Clúa introduce la fantasía haciendo mención del trabajo de Attebery y también desarrolla sus propios conceptos del género. Para ella, lo fantástico parte de una tradición hispana, esto excluye algunos textos apegados a la fantasía desde lo anglosajón o aquellos determinados bajo el adjetivo de “Fantasy”.

Como mencionamos, Clúa diferencia las nociones de lo fantástico y “Lo Maravilloso” (términos empleados por Todorov). Ella retoma lo fantástico con la presencia de hechos sobrenaturales con aspectos góticos, en un sistema con parámetros vinculados al mundo primario: posible⁴, imposible⁵ y probable⁶. Este sistema adentra un mundo primario y secundario, verosímil, comparable a nuestra realidad.

A continuación, presentamos una tabla comparativa entre ambos géneros, como un recurso gráfico para esclarecer sus características y no confundirnos:

Fantasia (Clúa)	Fantástico (Clúa)
Desarrollo en mundos secundarios (lugares alternos de la realidad)	Desarrollo en un mundo primario, es decir, la realidad.
Presentan recursos mágicos como: hechizos, conjuros, amuletos, entidades monstruosas, magia, estos recursos aunque no suceden en la realidad, logran ser creíbles por la narrativa creada.	Los hechos sobrenaturales ocurridos en el mundo primario generan incertidumbre y duda de ser probable.
Los personajes no se sorprenden de las apariciones mágicas porque son parte de su contexto.	Si hay magia o situaciones incomprensibles, el personaje se exalta, pues ese evento no es parte de su cotidianeidad.
Su mundo es creado: diseña una lengua o jergas, naciones, mapas, emblemas, criaturas, códigos de vestimenta, etc.	Situado en un contexto conocido; en lugares y espacios con referencias comunes.
Emplea ciertas características de la edad media para desarrollar su entorno: época, división de castas, caballeros, la iglesia y la monarquía como poder absoluto.	Puede situarse en cualquier época y no ser un rasgo asociado a los fenómenos sobrenaturales de ella.

⁴ Hay un análisis de razonamiento sobre diversos sucesos considerados incapaces de ocurrir en la realidad.

⁵ Asociado a la fantasía con propias leyes que lo orientan a tener un sistema verosímil autónomo.

⁶ Similar a la ciencia ficción debido a la presencia de sucesos considerados imposibles. A causa de sus rasgos tecnológicos, pueden suceder y convertirse en algo probable para la realidad conocida.

Batallas trascendentales para dar un final (aparente) a su historia.	Final abierto. La batalla es personal: entre los miedos del personaje, esto ocasiona duda al lector sobre lo ocurrido porque no se explica cómo fue posible dicho fenómeno sobrenatural.
Trama desarrollada en varias partes; bilogía, trilogía o saga.	Tramas de una sola parte.

1.1. High Fantasy y Low Fantasy

Lloyd Alexander, en su ensayo “High Fantasy and Heroic romance” (1971), es el primero en presentar una subdivisión de la fantasía en *High Fantasy* y *Low Fantasy*. El primer término se refiere a la creación de un universo en su totalidad secundario; con una geografía, cultura y leyes naturales particulares. Mientras que el segundo, introduce un hecho sobrenatural apegado a un universo secundario que sorprende porque ocurre en lugares del mundo primario. La High Fantasy está asociada a la épica medieval, por su introducción a características: caballerescas, con un sistema feudal, códigos de vestimenta, conducta e identidad. Incluso hay emblemas (escudos), con una función simbólica en combinación de toda la obra literaria (Delgado 2020).

Añadimos otra tabla, integrando los términos de Alexander, Todorov y Clúa para diferenciar ambos subgéneros de la fantasía.

High Fantasy	Low Fantasy
Un mundo alejado de la realidad con sus propias leyes naturales: guía el uso de la magia (si es que la hay), emplea idiomas inventados, geografía nueva, emblemas, etc.	Un mundo base donde se aloja el mundo humano conocido y un mundo mágico, donde se puede inducir a él a través de un portal.

No hay portales o caminos conducidos a otro universo.	Los portales son el recurso común para traspasar las problemáticas mágicas y a sitios mágicos donde no interfieran los mortales.
Introducen objetos mágicos y los personajes reconocen su función y peligro.	Los personajes no pueden usar fácilmente los objetos mágicos por su ignorancia sobre ellos.
El crecimiento heroico es progresivo y menos notable porque el personaje sabe cómo integrarse a su mundo.	El crecimiento heroico es progresivo y notable porque el personaje debe aprender con rapidez el papel dentro de los dos mundos en los que convive.
Ambientada en la época medieval por el uso de sistemas y recursos sociales: castas, monarquías, guerra de territorios bajo el uso de espadas, caballos, flechas, etc.	Varía la época de los dos mundos, debido al portal por el que son conducidos.
Las batallas finales ocurren en diferentes escenarios dentro del mismo mundo para pelear por la libertad.	Las batallas finales deben desplegarse en los límites del mundo de fantasía para no trastocar la realidad de los mundanos. Si ocurriera un contacto humano suelen eliminar evidencias y borran sus memorias.
El héroe vive y muere en su mismo universo.	Al final el héroe debe decidir en qué mundo vivirá y morirá.

Clúa considera a lo imposible como otro término que puede asociarse a la High Fantasy; primero lo presenta como la existencia de mundos primarios que integran otros universos regidos por aspectos independientes del primario, como: su geografía, la historia, la lengua o las criaturas. Aunque uno no depende del otro, es probable que los problemas de uno sí afecten al otro. Segundo, desde la perspectiva de un solo orbe, el secundario. Entender la construcción de los mundos de la High Fantasy es complicado, pues debemos estar en constante interacción con el universo de los personajes, profundizar en su identidad y hallar la interpretación del autor para reconocer los detalles autónomos integrados en la tierra del protagonista.

Hay otra clasificación actual entre la High fantasy y Low fantasy derivada de las comunidades lectoras de Bookstagram, Booktube y Booktok. Aquí los seguidores agrupan a estos subgéneros por edades o por temáticas lejanas a la fantasía, es decir, hay obras donde el amor es lo primordial y los elementos sobrenaturales están en segundo plano. Este romance suele ser catalogado +16, +18 o +21, según el tipo de escenas narradas. Aquí establecemos a la High Fantasy o Low Fantasy entre young adult y new adult donde se suelen incluir temáticas de: romance, amistad o algunos clichés populares (enemies to lovers, Friends to lovers, com-rom, etc.). Así, una obra puede agruparse de la siguiente forma: “High Fantasy con romance ‘enemies to lovers’”. Esto podría motivar a un lector para comprar la obra y leerla dependiendo de si encuentra algún elemento de su agrado.

La clasificación es bastante específica y aunque tiene sus beneficios, también categoriza las novelas que no cumplen con esos rasgos populares. De este modo, solo se orienta por aspectos pragmáticos, los cuales no tienen una visión tan literaria, por lo que los análisis dentro de estas características son variables con base a su grupo de estudio. Aunque no descarto investigaciones en este sentido debido a la gran cantidad de lectores, autores y a las mismas editoriales que hacen publicidad de esa manera para comercializar mejor una obra.

1.1.La fantasía adentrándose a una nueva clasificación

La clasificación mencionada impacta en los lectores de redes sociales gracias a las comunidades con gusto e intereses variados, llamados a sí mismos influencers; su principal tarea es atraer a cierto tipo de público, es decir, a sus seguidores. Dentro de Bookstagram, los influencers suelen recomendar lecturas de su agrado y también impulsar a aquellos que la editorial les envía, para no perder la oportunidad de conseguir obras gratis.

En esa comunidad, los lectores están organizados y suelen compartir sus gustos y opiniones con los influencers. Además, pueden seguir la vida de su autor preferido y leer aquellas obras famosas de un género. Dentro de Bookstagram hay escritoras famosas de la High Fantasy que, utilizan el romance como plano principal y los elementos de fantasía, un complemento. Algunas de estas autoras, son: Sarah J. Maas, Jennifer L. Almentrout, Leigh Bardugo, Holly Black, entre otras.

Aunque esto parece distante de nuestro tema principal, es justo en la clasificación precedente donde surge parte de la premisa de héroes alejados de su arquetipo. No obstante, todos ellos para considerarse así deben cumplir con la realización de tres amplios estadios. La culminación de estos llevará a los personajes a enfrentar y resolver problemáticas hacia su crecimiento. No pueden salir de este proceso, si lo hacen se alejan de su arquetipo como héroes y acaban siendo otro distinto.

Es estos nuevos héroes encontramos características que son diferentes de las clásicas: quieren salvar al mundo, pero recurren a diversas vías para conseguirlo, pues ya no están dispuestos a arriesgar su vida. Esto no modifica su imagen de “ser eterno del sueño” (mencionada por Campbell) cuando se refiere al ideal de salvar el mundo y cumplir con las virtudes designadas. “El héroe, por lo tanto, es el hombre o mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitantes históricas, personales y locales, y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales” (Campbell 21).

1.2. El arquetipo del héroe en la High Fantasy

El género de la fantasía presenta construcciones con personajes virtuosos. Algunos desarrollan características bastante clásicas (honesto, valiente, sociable, seguro de sí mismo), mientras que

otros difieren de ellas. Aunque tratemos de construir personajes con la intención de alejarlos de sus arquetipos, esto no es posible. El proceso que realizan a través de cada uno de sus estadios, revela características como: valentía, exaltación de sí mismo, la muerte como única fuente de glorificación, individualismo, entre otros. Esos rasgos se adquieren porque culminan sus tres estadios y por eso, el héroe se manifiesta como arquetipo. Para entender qué es un arquetipo, Campbell lo menciona igual que una identidad donde se luce un rol y se asegura que la máscara o la representación de los límites existenciales de alguien (en términos de Aristóteles), toma un proceso de construcción sin perder ese rol creador. Es así, como llegamos a su formación “los arquetipos que han de ser descubiertos y asimilados son precisamente aquellos que han inspirado, a través de los anales de la cultura humana, las imágenes básicas del ritual, de la mitología y de la visión” (Campbell 21).

El arquetipo de héroe, de acuerdo con Campbell, integra ese proceso conformado por tres estadios. El primero inicia cuando el personaje se separa de sus padres o de algún lugar de origen por causas peligrosas, de engaño o misterio. En el segundo estadio descubre sus raíces e inicia su proceso heroico para llegar al reencuentro con la gente de su pasado. El tercero concluye al volver, enfrentándose al enemigo en una crisis amenazante y tormentosa.

Campbell retoma la existencia de este arquetipo e integra otros siete, parecidos a los de Jung: Mentor, Bufón, Aliado, Herald, Cambia formas, Guardián y Sombra. Su mayor aporte lo hace en el héroe, pues además de su desarrollo, da a conocer la importancia del resto de arquetipos en el camino de ese héroe; estos ayudan, orientan u obstaculizan su proceso. El valor de cada personaje radica en el tipo de relación que logren con el héroe, como: aliados, amigos, dúo romántico, colegas, enemigos, guías, etcétera.

La identificación del héroe en la High Fantasy podría resultar bastante fácil, porque suele ser el tema central de la historia: el desplazamiento de un personaje, el problema inicial, las batallas épicas, el espacio, entre otros elementos (Palomares & Montaner 2014). Pero hoy en día, muchas de esas obras buscan alejarse de estos rasgos, e innovar tanto en sus personajes como en su narrativa. Para determinar si nuestros protagonistas se ajustan o no a la propuesta de Campbell, debemos considerar las variaciones y modificaciones en su naturaleza de héroes.

Dentro de la High Fantasy, podemos determinar al menos cinco arquetipos distintos: La Sombra, el Mentor, el Héroe, el Herald y el Bufón. Pero nos enfocamos en el héroe; él suele ser el protagonista de la historia, recibe la mayor influencia del destino, guías y de otros personajes. Nuestros protagonistas de *Caminos para liberar al Sol* y *Sueños de Piedra* son reconocidos a través del seguimiento de sus estadios –donde parten y desarrollan su historia– tal como ya mencionamos.

1.1. Otras clasificaciones de los héroes en la High Fantasy

Existe otra clasificación de héroes establecida por Patricia Cardona Zuluaga con su trabajo *Del héroe mítico, al mediático. Las categorías heroicas, héroe, tiempo y acción* (2006). Su enfoque es general, pues identifica características de mayor amplitud. No intenta encontrar a diferentes héroes dentro de un mismo género, sino presentar a diferentes héroes de diversos géneros. En este sentido, establece las siguientes figuras: héroe mítico, trágico, novelesco, urbano, contemporáneo y superhéroe mediático. Su hallazgo no delimita las características del personaje para un solo género, solo los separa de los rasgos míticos o épicos. Debido a ello, algunos protagonistas podrían mezclar sus rasgos con otros, pues su diferenciación no es limitada.

Como aporte a esta investigación, nos enfocamos en tres héroes de su propuesta: mítico⁷, épico⁸ y novelesco⁹, los cuales también pueden encontrarse en la High Fantasy, pero no pueden diferenciarse de otros géneros porque su análisis no incluye el seguimiento de estadios, pruebas ni momentos. Además, deja de lado rasgos y actitudes que, nuestro análisis, considera necesarios para observar las divergencias de acciones, como la integración del héroe con otros personajes hacia su desarrollo y desenlace de su camino, que lo conducen a ser un arquetipo.

Por ello, su investigación solo funciona de guía para conocer cómo hay otros autores que presentan a héroes con base a diversos géneros, pero no establecen un enfoque analítico donde se explique por qué funcionan así y qué justificaciones presentan para designar a un héroe tal como lo hacen.

⁷ Surge del mito de gestas heroicas. Trata de mostrar sus mejores hazañas entre la vida y la muerte. Este héroe puede nacer en cuna de oro; bajo el cuidado de algún dios en combinación de un humano o no tener ninguna relación con deidades y volverse respetuoso y virtuoso debido a su valentía. “El héroe se mueve ambiguamente entre hombres y dioses, entre la mortalidad del cuerpo y la inmortalidad que se agencia en la memoria” (Cardona 52).

⁸ Este es un héroe seguidor de las reglas políticas y sociales, sus ideales se apegan a la moral de una entidad y son defensores de ella. Circulan ante alguna Ley existente dentro de su tiempo y espacio. Contrario a los héroes míticos, estos sí temen por su muerte, pues no consideran a esta como un paso a la inmortalidad, sino el máximo sufrimiento de su ser; su personaje se arraiga a la condición de un hombre que puede sufrir (Cardona 59).

⁹ Este héroe no quiere instaurar en la ley ni mucho menos defenderla, su apego es consigo mismo y con todas las leyes dentro de su cabeza. “La lucha no es física, son las luchas internas que hacen jirones a su ser [...] La fuerza de su espíritu [...] No necesita de la espada, lo identifica su visión del mundo. Tampoco emprende viajes” (Cardona 62-63).

Capítulo 2. *Proceso que orienta a un personaje a convertirse en héroe según Campbell*

2.1. Las tres etapas del camino del héroe

Campbell en su obra *El héroe de las mil caras* (1949) establece la presencia del héroe caracterizado por su seguimiento de tres estadios, conducido a un proceso para descubrirse a sí mismo como arquetipo dentro de su mundo. Estos tres estadios pueden presentarse en una gran variedad de textos literarios: mitos, épicas y novelas caballerescas. En cuanto a su recurrencia en los mundos de fantasía, los protagonistas cobran mayor importancia debido a su surgimiento y su desarrollo a través de la historia.

Los personajes por analizar forman parte del subgénero de la fantasía, denominada High Fantasy. En la High Fantasy, el héroe convive dentro de un contexto parecido al sistema feudal o perteneciente a épocas concretas del pasado (aunque su actitud cambia adaptándose a temáticas modernas)¹⁰. Así, su tarea principal es erradicar el mal de su pueblo o mundo. Hay personajes que desconocen su pasado, por eso dudan de sus habilidades y su destino. Otros conocen los detalles de su nacimiento; viven bajo una cuna de oro, rodeados de lujos, a la espera de la ventura. Sea cual sea la introducción de estos personajes, cada uno debe adentrarse a un proceso y vencer sus adversidades en cada uno de los tres estadios.

El primer estadio corresponde a La Partida, reconocida así por la separación o retirada del protagonista hacia el inicio de su aventura. El personaje no conoce su destino ni los límites geográficos donde vive. Por ello tiende a dar “énfasis del mundo externo al interno [...] a la paz del reino eterno que existe en nuestro interior [...] el reino que penetramos en los sueños”

¹⁰ Las temáticas modernas suelen relacionarse con situaciones sobre: el feminismo, la comunidad LGBT+, trastornos mentales o alimenticios, el cambio climático, la igualdad, inteligencia artificial, educación tecnológica, entre otros.

(Campbell 21). El universo desconocido, fuera de sus límites físicos y psicológicos, lo llevan a reflexionar, convivir con otros de otra manera para transformarse. Así reconoce su capacidad para dar paso a lo desconocido e integrarse al segundo estadio.

La primera prueba, dentro de este primer estadio, corresponde a la “Llamada de la aventura”, su momento principal se asocia al *mensajero* o *heraldo*, una figura desconocida y cautelosa, quien tiene como papel primordial apoyar y anunciar el destino del futuro héroe. Así reafirma las intuiciones del peligro: no hay ningún camino sin protección, ni peligros. El *mensajero* puede presentarse de forma física o no tener ninguna entidad visible (solo es una fuerza impulsora hacia lo desconocido). No importa cómo se presente, suele ser un guía para el héroe y logra identificarse porque “levanta siempre el velo que cubre un misterio de transfiguración: un rito, un momento, un paso espiritual que cuando se completa es el equivalente de una muerte y renacimiento” (Campbell 61).

El segundo estadio es La Iniciación, que conduce el inicio del viaje, luego de dejar atrás su mundo y haberse separado de su monotonía. Es el estadio más difícil y que no muchos concluyen, pues requiere atravesar una inmensa cantidad de pruebas, que pueden iniciar al instante u ocurrir hasta el final del estadio, etapa en la que el personaje se transforma y revive. También es cierto que no todas las pruebas representan un desafío físico, hay otras que retan la mente del héroe, a través de sueños, alucinaciones, visiones, engaños o seducción a deseos.

El tercer estadio, El retorno, integra un rescate del mundo en peligro; el personaje debe combatir con las fuerzas monstruosas y mostrar la mejor actitud para considerarse digno ante mortales y deidades. Después, regresa a su lugar de origen adaptado a su contexto para convivir con los otros. La presencia de la libertad es el punto clave en este estadio, pues representa un

anhelado de los protagonistas, gracias a ella puede aspirar a mejores cosas de su vida. Más adelante, con el análisis de los dos personajes, sabremos de qué forma esto cobra relevancia.

2.2. Primer estadio: La Partida

Cualquier hecho tan simple puede iniciar el camino del héroe, incluso los errores considerados infructuosos cobran relevancia en su vida dentro de este tipo de obras literarias. Como Freud ha demostrado, un error representa un conjunto de deseos y conflictos reprimidos, los cuales ocultan el alma del hombre que lo conducen hacia su destino (Campbell 62). En la partida hay una serie de conflictos que orientan a empezar las pruebas. Estos pasos manifiestan un rol importante en su destino y en el desarrollo de la historia.

Mostramos a continuación un esquema del primer estadio y de las pruebas del inicio del personaje a las que agregamos, a manera de nuestro aporte, las características principales de dichas pruebas, asignadas como momentos. Así, en este esquema (como en los dos posteriores) observamos los estadios en la parte superior izquierda, con mayúsculas y negritas; las pruebas están enumeradas y los momentos se localizan debajo de cada una de las pruebas. Los momentos, si bien los menciona Campbell en su propuesta, nosotros los sistematizamos y ordenamos de acuerdo con su presencia en la High Fantasy.

1° ESTADIO: LA PARTIDA	
1	La llamada de la aventura
Mensajero/ Heraldo	fuerza del destino, figura misteriosa, lo desconocido, (guía).
Imágenes Arquetípicas	peligro, reafirmación, prueba, iniciación y extraña santidad de los misterios del nacimiento

2	La negativa al llamado	
	Voz perturbadora o misteriosa.	Representa una constante insistencia, pero el individuo deberá negarse.
3	La ayuda sobrenatural	
	Figura protectora	benigna del destino.
4	El cruce del primer umbral	
	Guardián del umbral	custodio que protege; puede ser un monstruo, espectro, fenómeno, etc.
5	El vientre de la ballena	
	El templo	es un simbolismo al cruce del umbral donde el héroe saldrá renacido.

El momento del *mensajero* puede aparecer a través de señales para indicar causas de eventos (donde la fuerza del destino es difícil de detener) o ayudan a postergar consecuencias. Si un héroe no recurre a esta primera señal, no puede continuar al segundo momento y mucho menos al resto de las demás. Dentro de esta primera prueba hay otro momento importante referido a las *imágenes arquetípicas*. Para Campbell, estas se ajustan al instante de separación, descontrol y angustia, debido a las llamadas del destino establecidas por el mensajero (ente físico o no). Las *imágenes arquetípicas* se suelen referir a: peligro, reafirmación, prueba, iniciación y un deslumbramiento por los secretos del nacimiento del héroe. Estos rasgos dependen de factores no explorados; amenazantes para la tranquilidad de nuestro personaje y además representan miedos del inconsciente, los cuales terminan saliendo a la luz porque el destino lo solicita.

La segunda prueba dentro de este primer estadio es “La negativa al llamado”. Con frecuencia el héroe no acepta las llamadas al destino, evita a toda costa guiarse por las voces o andanzas misteriosas. Cuando obedece a cierta voluntad llega a ser sometido por agentes benignos o malignos. Si el héroe rechaza su llamado, esto no significa su fin, solo el descontrol de un posible final feliz por la prueba que no realiza.

La tercera prueba “La ayuda sobrenatural”, sucede luego de aceptar o rechazar la llamada del destino. El momento representado por una *figura benigna* es necesario, pues se encarga de romper con las leyes naturales de su mundo, incluso en la High Fantasy. De esta forma, la figura es considerada superior, ya que revela un misterio gracias a la ayuda trascendental que lo apoya a combatir las fuerzas oscuras. Su existencia siempre es una señal de buen augurio, pues muestra al héroe como elegido de entre todos los demás para salvar su mundo. La *figura protectora* es fácil de reconocer, pero difícil de hallar. Algunos personajes van en su búsqueda como último recurso, pues su identificación requiere tiempo valioso cuando están en una etapa crítica de sus combates o batallas.

La cuarta prueba de este primer estadio se conoce como “El cruce del primer umbral”. Es crucial para el personaje enfrentar el momento *guardián del umbral*, que se asocia a la presencia de custodios, monstruos, fenómenos o espectros que “protegen al mundo de las cuatro direcciones, también de arriba y abajo, irguiéndose en los límites de la esfera, actual del héroe, u horizonte vital” (Campbell 65). A través de este enfrentamiento, puede combatir a los monstruos y atravesar hasta las regiones desérticas y peligrosas donde hay animales, lugares y especies desconocidas.

Cuando llegamos a la quinta prueba denominada “El vientre de la ballena” observamos como “el héroe en vez de conquistar o conciliar la fuerza del umbral es tragado por lo desconocido y pareciera que hubiera muerto” (Campbell 74). El umbral donde se encuentran el *guardián del umbral* evita la entrada del personaje al momento del *templo*, para que no pueda conocer las verdades de su pasado, su destino y realizar su proceso de metamorfosis. En esos instantes lo consideramos muerto, porque ha desaparecido de los límites conocidos o está en una especie de limbo. Sale solo si es digno de todo aquello exterior. Para Campbell, nadie puede desafiar la entrada o salida del *templo*, si lo hacen no significada nada esa vivencia, pues representa la vida y su salida, una renovación de ella. Incluso si el héroe muere después de haber atravesado el *templo* y haber hecho el correcto proceso, su existencia no desaparece porque se ha probado a sí mismo ante los demás.

2.3 Segundo estadio: La Iniciación

El segundo estadio inicia cuando el personaje ha atravesado momentos significativos del primero. No paramos a observar si cumplió con cada prueba, pues su construcción como arquetipo se revela hasta el final de la obra, cuando comparemos si los cambios lo orientan a convertirse o no. Tampoco debemos guiarnos por la extensión de la novela, pues los retos no llegan al mismo tiempo para todos.

Como lectores no solemos verificar cuáles momentos se cumplen y aquellos que no, ya que el propósito es disfrutar de la obra. No obstante, las consecuencias de eliminar ciertos momentos repercuten en la culminación del camino del héroe, en el que se observan aquellos que sí atravesó. De esta manera, su transición de héroe no puede suceder si eludió tantos momentos que lo condujeron a perder rasgos de su arquetipo. Por eso, cada momento dentro de las

pruebas tiene un desempeño importante que no debe eludirse, pero sí modificarse para que así el personaje solo se configure de diferente manera. En la siguiente tabla integramos y contextualizamos cada serie de pasos propuestos por Campbell relativas al segundo estadio.

2° ESTADIO: LA INICIACIÓN	
1	El camino de las pruebas
Objetos mágicos	Entregado por la ayuda sobrenatural: amuletos, agentes secretos (magia).
Fuerza benigna	Ayuda que lo sostiene en el paso sobrehumano
Viaje de psique	Entre los sueños y los peligros psicológicos
"purificación del yo"	Los sentidos están concentrados en la trascendencia
2	El encuentro con la Diosa
Matrimonio místico	Madre, hermana, amante, esposa, muerte.
3	La mujer como tentación
Héroe como modelo	Bien o Mal
4	La reconciliación con el padre
Ogro del padre	Reflejo del propio ego, esperanza/ seguridad, bien y mal.
5	Apoteosis
Tres maravillas del mito de Bodhisattva	1. Dualidad, 2. Extinción del Fuego Triple del Deseo, 3. Eternidad y tiempo

Estado de Nirvana	Engaño, deseo y hostilidad =eternidad
6	La Gracia última
Fantasías infantiles	En tres fórmulas
Inmortalidad	Características de un Dios

Cuando inicia “El camino de Pruebas” es importante observar el contexto del protagonista. Aunque el desglose de pruebas debe ser un punto clave del segundo estadio, no todos los personajes están en peligro para este instante. Algunos deben continuar con su historia a través de toda una serie¹¹ de libros, por tanto, las pruebas pueden aparecer después, una vez que se considere la situación idónea donde consigan surgir. Por ello, “[...] el héroe se mueve en un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas [...]” (Campbell 81). Así, el personaje debe buscar objetos mágicos, como: amuletos, espadas, polvos, medicina, collares, lugares, etcétera. A veces estos objetos se adaptan a él, a manera de prepararlo para el encuentro final con el villano.

Un momento importante dentro de la prueba “El camino de Pruebas” se debe al *viaje de psique* relacionado con la consciencia del personaje; estamos en su mente, pensamientos e ideologías, podemos conocer sus intenciones y las causas de sus acciones. La psique es una parte esencial, orientada a determinarlos sueños y peligros psicológicos sufridos. Mientras estamos aquí, resulta útil la narración en primera persona, ya que nos introducen a un monólogo sin idas y vueltas de portavoces.

¹¹ Las series de libros, o mejor conocidas como sagas, se nombran así después de superar tres libros. Estas sagas extienden el desarrollo del camino del héroe, así como de aquellos personajes que están alrededor del protagonista.

Si nos encontráramos con un narrador omnisciente, las descripciones carecen de voz propia y no podemos darnos cuenta del desarrollo del protagonista ante la *purificación del yo*, momento en el que el protagonista se interesa por ser recordado y morir con honor. Este hecho cambia su forma de pensar y lo lleva a acercarse, a convivir con los otros como inspiración. “Y así sucede que si alguien, en cualquier sociedad, escoge para la peligrosa jornada a la oscuridad y desciende, intencionalmente o no, a las torcidas curvas de su propio laberinto espiritual, pronto se encuentra en un paisaje de figuras simbólicas [...]”(Campbell 83). De este modo, busca iluminar su camino, poniendo el máximo empeño en cualesquiera sean sus intereses para encontrar su yo espiritual.

Los sueños de los que ya hablamos en el primer estadio se presentan de nuevo a través del momento con el *viaje de psique*, estos ahora tienen la intención de ser una magnificación, casi como un instructor para mostrar los peligros de cualquier lado del mundo. Así, “las dificultades psicológicas específicas del individuo que sueña son reveladas por la fuerza y una simplicidad conmovedora” (Campbell 84). Aunque los sueños pueden no ser certeros, logran tranquilizar al héroe porque le dan una respuesta que, en su estado consciente, tal vez no considera. Así, los sueños les ofrecen soluciones acordes a sus necesidades y le brindan confianza.

Cuando llegamos a la segunda prueba, “El encuentro con la Diosa” ya estamos en un plano místico. Al personaje se le ha revelado su destino. Las visiones o encuentros con los peligros le han mostrado la gracia y ayuda de los demás, pero no le advierten de su hallazgo de La Diosa que, representa el momento de un *matrimonio místico*, al mostrarse como: una madre, hermana, amante, esposa o incluso a la muerte. Aunque todas cumplen con un papel diferente en la vida del protagonista, cada una es un símbolo de perfección, belleza, seguridad y eternidad.

Con frecuencia suele aparecer como una madre o la muerte, ya que la amante tiene su propia prueba. En cuanto a la madre, puede exhibirse, según alguien buena o mala, un deseo prohibido o peligroso. Campbell asegura su presencia como una figura universal, femenina, reguladora, benévola, o descomunal para aquello anhelado. La muerte, por su parte, guía al protagonista; recordándole su mortalidad y desconsuelo de poder llegar a ella a causa de los peligros. Así, percibimos el *matrimonio místico* siendo un refugio, protección, capaz de atraer y guiar, es “el modelo de todos los modelos de belleza, la réplica de todo deseo, la meta que otorga la dicha a la búsqueda terrena y no terrena de todos los héroes” (Campbell 91). Debido a esto, se reconoce la existencia del protagonista, de sus etapas en la vida y del más allá. Aunque logre una inmortalidad simbólica, La Diosa junto a ese *matrimonio místico* le recordará porque él solo puede lograr esta condición.

Así llegamos a la tercera prueba denominada “La mujer como tentación”. El elemento protagonista es la mujer que conduce el momento del *héroe como modelo* al orientar a un personaje a continuar su camino sin desviarse debido a sus emociones. De esta forma, puede enfrentar los peligros de la oscuridad y sus instintos carnales. Por eso, ella es parte de un deseo anhelado, pero prohibido, del que es difícil liberarse: “Ni siquiera los muros de los monasterios, ni la lejanía de los desiertos, pueden proteger contra las presencias femeninas” (Campbell 101). Ahora, dentro de la construcción de historias modernas en la High fantasy, este *héroe como modelo* también puede identificarse con mujer en pro de las representaciones feministas y la comunidad homosexual.

Cuando logramos entrar a la siguiente prueba, “La reconciliación del Padre” esta es referida a la ira de Dios o al momento el *ogro del padre*, aquí observamos acciones obligadas o promesas del personaje hacia terceros. Si bien su valentía es un impulso para iniciar con su

camino, al final no puede regresar con las manos vacías y sin haber terminado su objetivo. Por eso, los protagonistas hacen una promesa, qué los obliga a dar lo mejor para cumplirla. El héroe puede dudar, fallar, pero nunca retirarse debido a su juramento.

[...] el ogro del padre es un reflejo del propio ego de la víctima, derivado de la sensacional escena infantil que se ha dejado atrás, pero que ha sido proyectada para el futuro[...] La reconciliación no consiste, sino en el abandono de ese monstruo generado por el individuo mismo [...] Es en esta prueba adonde se abre la posibilidad de que el héroe derive esperanza y seguridad de la figura femenina protectora [...] el individuo soporta la crisis, solo para descubrir, al final que el padre y la madre se reflejan en uno al otro y que son en esencia los mismos (Campbell 105).

La penúltima prueba es la “Apotheosis”, la cual sucede cuando el protagonista supera las pruebas anteriores y está a la espera de la glorificación de sus logros. Esos honores resaltan su valentía y alientan su ego. Es una prueba enfocada en la conciencia del personaje, la eternidad del vacío (en palabras de Campbell) orientado hacia el momento del *Estado de Nirvana*, el cual sucede luego del cruce del último umbral y es la “extirpación del engaño, del deseo, y de la hostilidad” (Campbell 127). Apegado al *Estado de Nirvana* hay otro momento perteneciente a las *tres maravillas del mito Badhisattava*: 1. Un carácter andrógino como una figura masculina y femenina, presentes en cualquier historia (así surge la dualidad del bien y el mal: una forma bisexual). 2. Las fuerzas universales impulsoras del accionar humano, el anhelo de vivir y el encuentro con la muerte. Separamos el engaño del deseo-hostilidad para mover al individuo a través de los intereses de su camino. 3. La correlación de la primera maravilla con la segunda; la presencia de una figura dual a través de la vida (por el tiempo) y la muerte (con

la eternidad). Estas tres maravillas no suelen presentarse bajo el seguimiento estricto de sus características, su presencia suele inferirse para cualquier historia de fantasía que esté orientada a cumplir los estadios.

La última prueba, con “La Gracia última”, muestra al personaje como el elegido, ninguna prueba puede ser un obstáculo para él. Ha superado los imposibles y está a la espera de nuevos desafíos, hacia el momento de *fantasías (infantiles)* como defensa de lo vivido y conformadas en tres fórmulas. “La primera fórmula es una reacción directa en la fantasía (mis entrañas han sido destruidas), seguida por una formación reactiva (mis entrañas no son corruptibles[...] sino incorruptibles). La segunda fórmula es de proyección [...] La tercera fórmula es de restitución [...]” (Campbell 133).

Este momento forman parte de un inconsciente escondido, esas experiencias que no quieren repetirse. Si volviera a suceder, ocurriría de manera distinta, sin presión al recuerdo y desde otra perspectiva. Nos encontramos en la psique del individuo, donde los obstáculos son mentales y no físicos. Pero ¿Cuál es la importancia de interiorizar tanto en el héroe? Al haber un equilibrio entre las energías mente–cuerpo se pueden alcanzar características conducidas al reconocimiento, es decir, el momento de la *inmortalidad*. Algunos protagonistas inician su camino siendo mortales, pero acaban en esta *inmortalidad* donde surge el reconocimiento. Por eso, este último momento, no solo puede considerarse de manera física, sino también espiritual, conmemorada por los logros del personaje.

2.4 Tercer estadio: El Retorno

Mencionábamos como un personaje no puede ser héroe ni considerarse uno, sin haber pasado los dos estadios anteriores. La designación de un arquetipo sucede con cada momento realizado. Entonces nos preguntamos, ¿Cuántos momentos debería realizar un héroe para ser considerado uno? El enfoque no pretende saber cuántos de ellos debe atravesar, sino en qué consisten, cómo los desarrolla siguiendo las características de Campbell y adapta de acuerdo con su historia. Así, este tercer estadio brinda el panorama que completa el protagonista, e identifica los momentos que se modifican en la propuesta de Campbell, pues partir de los cambios encontrados, se propone una tipología de héroes para la High Fantasy.

A continuación, mostramos la tabla de pruebas y momentos correspondientes al último estadio.

3° ESTADIO: EL REGRESO	
1	La negativa al regreso
Retorno	Sabiduría
2	La huida mágica
Héroe sin triunfo	Estado de persecución
Héroe triunfador	Bendición de la Diosa
Crisis del umbral del regreso	Rescate del mundo exterior
3	Rescate del mundo exterior
Héroe asistido	Buscado entre mortales

	Crisis final	Enfrentar y soportar
4	El cruce del umbral del regreso	
	Dos mundos	Divino y humano
	Problemas del regreso	Una nueva realidad
5	La posesión de los dos mundos	
	Libertad	sentido a su mundo
	Destinos	personal y de especie humana
	Anonimato	Renacimiento
6	Libertad para vivir	
	Meta del mito	La eternidad
	Eliminación del ego personal	El héroe <i>es</i>

El personaje ha concluido los desafíos y atravesado los umbrales de su camino para demostrar valentía y ser glorificado ante divinidades. Ahora, debe volver a su tierra natal a contar sus descubrimientos y abrirse a un estado de sabiduría, donde muestra su nueva visión del mundo ante los demás. No todos los protagonistas son capaces de regresar o bien, dudan en hacerlo. El momento del *retorno* implica recordar su proceso, sea bueno o malo, para probar cómo dichos descubrimientos han ocurrido. No todos pueden enfrentarse a su pasado, aquello que eran. Por eso, algunos héroes nunca regresan, optan por adentrarse a un nuevo mundo, donde pueden ser recibidos como deidades. El conflicto que genera la duda es parte de la primera prueba del tercer estadio: “La negativa al regreso”.

Si el personaje decide volver, entra en conflicto ante la posición de triunfo. El protagonista puede conducirse a través de dos momentos, como *héroe triunfador*, con lo cual gana el reconocimiento de La Diosa y tiene la protección sobrenatural para futuras aventuras. O a través del momento de *héroe sin triunfo*. En este estado no recibe ninguna bendición, quiere irse, fugarse de todo ser mágico y milagroso que interfiere con su libertad. Así, la segunda prueba “La huida mágica” también se caracteriza por introducir objetos mágicos que lo benefician en caso de ser perseguido

El protagonista entra en un estado de pánico y desesperación que lo obliga a moverse entre caminos desventajosos de su huida. Este estado lo orienta al desarrollo de otro momento correspondiente a la segunda prueba, “La crisis en el umbral del regreso”: “Los mitos del fracaso nos emocionan con la tragedia de vivir, pero los del éxito solo por lo increíbles. Si el monomito cumpliera lo que promete, no es el fracaso humano ni el éxito sobrehumano lo que habría de mostrarnos, sino el éxito humano.” (Campbell 158). Es decir, el propósito del monomito es mostrar una victoria; si el personaje triunfa, apelamos su logro de acuerdo con sus habilidades sobrehumanas. Pero si hay un fracaso, solo sufrimos por él porque comparamos sus características con las de un mortal; nos identificamos con él y, a pesar de ello, acabamos por olvidarlo porque el fracaso no se asocia como un éxito.

A partir de la crisis, el protagonista intenta comprender sus experiencias a fin de sobrellevarlas y usarlas en merced de los demás. De este modo, su contexto influye para transformar la crisis en un evento heroico. Llegar hasta aquí es complejo, pues persiste un trauma y la experiencia a veces no es tan gratificante. Por eso, un personaje primero debe mostrarse como mortal, antes de convertirse en inmortal y vencer las pruebas. Hacer esto, le satisface más al lector porque involucra un logro gracias a las habilidades de nuestro protagonista como un

simple hombre y no como un personaje con poderes extraordinarios capaz de afrontar todo debido a sus capacidades físicas.

La tercera prueba, “El rescate del mundo exterior”, da continuidad a la huida o triunfo del héroe. Observamos el papel de la sociedad que busca el auxilio heroico, pues conoce las destrezas del protagonista para combatir los peligros. Algunas veces el reconocimiento social representa una debilidad en los protagonistas porque no recuperan su privacidad y reviven crisis de sus combates. Su regreso implica el momento de convertirse en *un héroe asistido*, es decir, ayudar siempre a su sociedad y las dudas de su pueblo acerca de su viaje. Los héroes alcanzan un objetivo anhelado: libertad para su nación o para ellos, glorificación, inmortalidad, reconocimiento, prestigio e ingresos monetarios. Esas cualidades lo vinculan a su contexto, pues los héroes al final de su camino acaban teniendo una responsabilidad de compromiso y protección hacia otros. De esta forma logran sumergirse al momento de *crisis final* donde enfrentan y dan un previo cierre a la prueba del “El rescate del mundo exterior”.

Hacia la cuarta prueba “El cruce del umbral del regreso” observamos el momento de los *dos mundos*, cuando el personaje da saltos entre lo divino y humano, estos no deben dividirse y tampoco considerarse inquebrantables. La presencia del mundo celestial es olvidada, por eso cuando un héroe está entre sus límites, todo le resulta asombroso; ese universo divino ha estado junto a él para otorgarle sentido a su camino. Es una prueba que lo conduce a la reflexión de su existencia, no de la forma en cómo vive y convive con el resto, sino para saber adaptarse de acuerdo con el cargo que ahora posee. Así, el protagonista entiende las profundidades de su nueva realidad y se adentra al momento de *los problemas de regreso*, los cuales enfrenta a través de los conocimientos adquiridos que, lo siguen transformando. “El héroe que regresa, para completar su proceso debe sobrevivir al impacto del mundo” (Campbell

173). No se trata de ir y solo volver, debe regresar, con pleno dominio de sí mismo, sin traicionar sus anhelos o deseos como héroe y arquetipo.

En la quinta prueba, “La posesión de los dos mundos” cualquier acción que aporte sentido a los dos mundos del personaje (como las leyes naturales de ambos universos) deben conducirse al momento de *libertad*, relacionada con las divergencias naturales de su realidad y brindarle una razón acerca de por qué su *destino*, otro momento dentro de esta prueba, ocurrió así. El *destino*, aunque es existente para todos, no todos llegan a configurarlo de la igual forma ni con la misma intensidad; aquellos que toquen lo profundo de sí mismos sabrán el valor de él. Campbell propone la existencia de dos tipos de destino: por un lado, el personal enfocado en los principios individuales; por otro lado, el de especie humana, en la cual el individuo amplía su visión y trata de darle otra forma, para realizar algo trascendente, orientado a seguir el último momento de esta prueba referido al *anonimato*. Con él, el protagonista puede encabezar batallas y pequeños desafíos que le permiten renacer con un sinfín de seudónimos y rasgos que oculten su identidad hasta que sea el momento adecuado de ser revelado.

Por último, nos encontramos en la prueba “Libertad para vivir”. El personaje ha repasado y tratado de unir cada uno de los momentos continuos a fin de cerrar su travesía y mantenerse en un estado de calma, aunque sea por breves instantes. Si bien, cada momento es importante, es probable que no todos los héroes de los distintos géneros, incluyendo la High Fantasy atraviesen todos ellos, o bien, los desarrollen en plenitud. Los esquemas que proponemos al inicio de cada estadio brindan un apoyo gráfico para comprender el camino del héroe y muestran un aprendizaje que los conduce a ser un arquetipo. De esta manera, reconocen los anhelos de su conciencia y valoran los fenómenos de su destino. Así, cuando llegamos al

momento importante de esta prueba, con la *meta del mito*, observamos la construcción de un ser eterno, no solo en aspectos inmortales, sino también simbólicos:

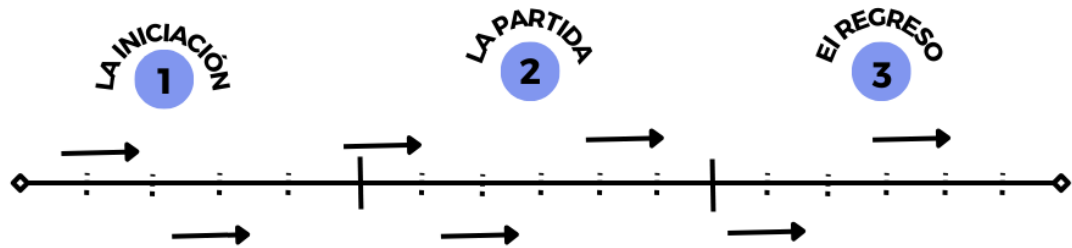
Las armas no Lo hieren; el fuego no Lo quema; el agua no Lo moja; el viento no Lo marchita. Este Yo no puede ser herido, ni quemado, ni mojado, ni marchitado. Es eterno, lo penetra todo, no cambia, es inmóvil, el Yo es el mismo de siempre [...] el héroe es el vehículo consiente de la Ley terrible y maravillosa. (Campbell 183)

Con la presencia de ese Yo, el protagonista no debe dedicar todo su camino a cumplir aspectos individuales, pues gracias a sus aprendizajes puede dar cabida a la *eliminación del ego personal*, otro momento de esta prueba, en la que acaba liberándose de la carga de completar sus objetivos, culmina su proceso y forma parte de la eternidad.

2.5 Diferencias en el camino del héroe con base a la propuesta de Campbell y la nueva clasificación de héroes bajo nuestra propuesta.

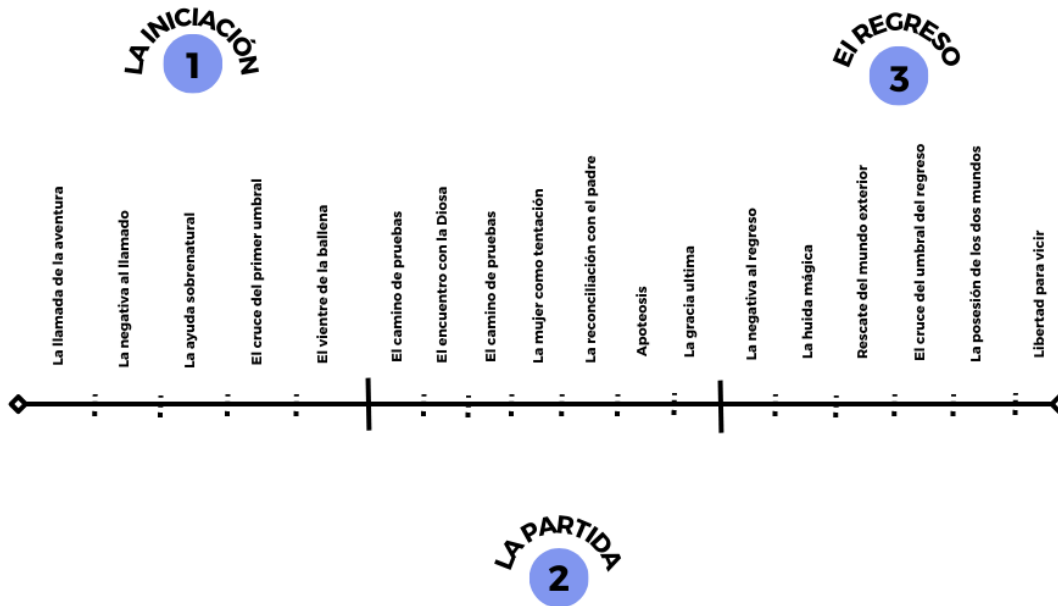
Los estadios del camino del héroe, según Campbell, son bastante certeros; cualquier obra escrita durante los orígenes del género como en la actualidad, integran dichos estadios. Ahora, ¿Cuál es la diferencia de esas obras escritas a fines del siglo XX en comparación con las novelas actuales? Parece no existir variedad alguna, pues para los lectores es simple: los estadios están y se cumplen. Si analizamos el cumplimiento de estos, observamos su presencia, pero no con la linealidad en la que Campbell los plantea, sino con retornos y saltos entre los estadios, pruebas y momentos.

Hemos realizado los siguientes gráficos para entender mejor esta aseveración y observar cómo se desarrolla la línea del tiempo con sus estadios y momentos.



Línea de tiempo

Recorrido del héroe según Campbell

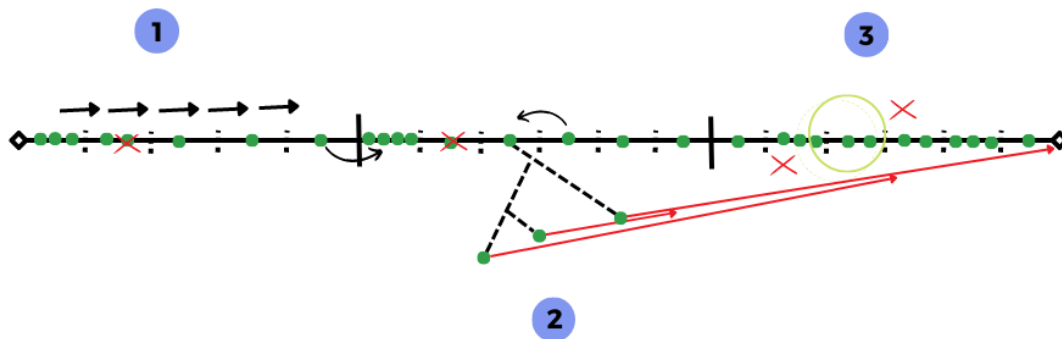


Campbell supone el seguimiento de un desarrollo lineal de las pruebas, según el orden en cómo se presentan dentro de sus estadios (Partida, Iniciación y Retorno). Si seguimos dichas secuencias, tal como el gráfico muestra, no consideramos omitir pruebas innecesarias con base al contexto del protagonista, pues como hemos explicado, la High Fantasy es un subgénero

que busca innovar en el desarrollo de sus personajes, configurándolos en mundos que no permiten seguir esa linealidad porque interfiere con la presentación de un evento que sigue encajándolo a parámetros anticuados. Así, las pruebas que Campbell son sistematizadas al integrar momentos, con los cuales analizamos a nuestros protagonistas. De esta forma, podemos explicar las implicaciones que supone no seguir su orden u omitirlos.

Los personajes presentan cambios de una novela a otra; no superan las pruebas de manera sucesiva, como ocurre en la propuesta de Campbell. Son libres de atravesar los estadios de diversas formas, aunque pueden perder rasgos como héroe e incluso llegar a convertirse en otro arquetipo. Así, logran desarrollar momentos con base a sus intereses y anhelos que representen un papel importante en la construcción de sus mundos.

El gráfico propuesto para el héroe de la High Fantasy actual, es el siguiente:



Los momentos – acentuados en pequeños puntos verdes – del primer estadio son lineales, igual a los de Campbell. Los designamos como un tronco común, porque después comienzan a desviarse, entre saltos, tal como sucede al final del primer estadio o al inicio del segundo. Omitimos aquellos no vitales de su camino, pues si llegan a realizarse, el héroe empieza a acercarse a rasgos de otro arquetipo. Y añadimos circuitos (como se muestra en el gráfico),

estos hacen de un conjunto de momentos una unidad; se repiten varias veces en el camino del héroe hasta que inicia su cierre, para seguir con el resto de los momentos.

Las divergencias y ramificaciones del protagonista deben reencontrarse, si no lo hacen, comienzan a unificarse para otra clase de personaje y, por tanto, de arquetipo. Así, las desviaciones de los momentos abren pautas para un futuro análisis en el que se indague en la clasificación propuesta: se perciba un contexto actual y un espacio innovador de los nuevos héroes del mismo subgénero, siguiendo los parámetros de Campbell y el análisis de esta investigación

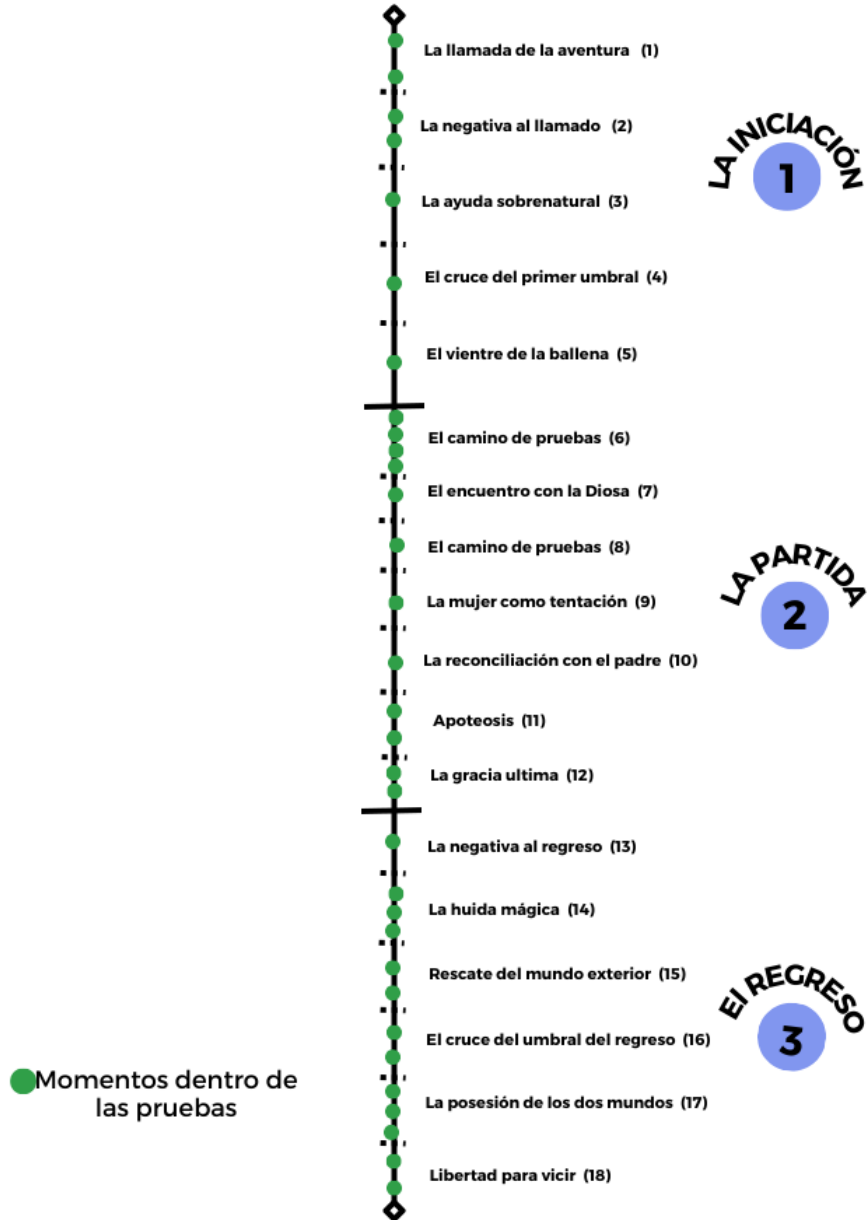
Capítulo 3. Análisis de los estadios del héroe en *Caminos para liberar al Sol* y *Sueños de Piedra*

En este capítulo analizamos a los respectivos protagonistas en *Caminos para liberar al Sol* y *Sueños de Piedra*, de acuerdo con los momentos correspondientes a cada uno de los estadios propuestos por Campbell. Cabe mencionar que la principal tarea de los estadios siempre es transformar y configurar al protagonista de acuerdo con las necesidades y circunstancias suyas y de su contexto. Así, encontramos tres estadios: Partida, Iniciación y el Retorno, que integran dieciocho pruebas (cinco en el primero, siete en el segundo y seis en el tercero).

Por último, hay treinta y dos momentos que sistematizamos de acuerdo con la propuesta de Campbell. Así; hallamos en el estadio uno; prueba uno, dos momentos; prueba dos, un momento; prueba tres, un momento; prueba cuatro, un momento; prueba cinco, un momento (1:2, 2:1, 3:1, 4:1 y 5:1). Estadio dos; prueba uno, cuatro momentos; prueba dos, un momento; prueba tres, un momento; prueba cinco, dos momentos; prueba seis, dos momentos (1:4, 2:1, 3:1, 4:1, 5:2 y 6:2). Estadio tres; prueba uno, un momento; prueba dos, tres momentos; prueba tres, dos momentos; prueba cuatro, dos momentos; prueba cinco, tres momentos; prueba seis, dos momentos (1:1, 2:3, 3:2, 4:2, 5:3 y 6:2). Igualmente, se pueden consultar en la siguiente línea.

Línea de tiempo

Recorrido del héroe con los momentos integrados.



3.1 Primer estadio: La Partida

3.1.1 *Caminos para liberar al Sol*

En *Caminos para liberar al Sol* nos adentramos al primer estadio mediante el momento referido al *mensajero*, él convoca al protagonista a la prueba de “Llamada a la aventura”. Mientras nos narra el trágico destino de Valguard; la ciudad donde se desarrolla gran parte de la novela. El *mensajero* no está presente de forma física, pero muestra la fuerza del destino a través de las descripciones de Valguard, el mal asecha al lugar y las tinieblas amenazan la tranquilidad de sus ciudadanos, debido a que tienen al Rey Oscuro como monarca. Así, nuestro personaje necesita buscar fuerzas que lo ayuden en su misión.

Valguard era [...] una nación próspera, llamada ‘El Paraíso’ por los enanos. Pero una noche todo cambió. La luna se tornó roja y sus estrellas dejaron de brillar. Las hadas desaparecieron, el viento se volvió violento y los árboles más frondosos hicieron brotar hojas negras. Una profunda oscuridad invadió la gran nación [...] El día se convirtió en tiniebla y las noches se tornaron más oscuras, tenebrosas. Se había perdido todo rastro de esperanza... (Boos 10).

Henry, el protagonista, aparece hasta el capítulo tres, lo reconocemos por primera vez a manera de un guerrero misterioso quien ha vuelto a su lugar de nacimiento para competir como campeón en el Torneo Anual de la Corona. Hasta ese momento lo creemos muerto, pues nadie en los últimos veinte años lo ha visto y sus padres, los antiguos Reyes, no dejaron pistas de su existencia. Henry conoce su pasado, ha entrenado para ese momento, pero nadie lo sabe, ni siquiera sus amigos de infancia. Cuando gana el torneo, a través de los límites del reino se extiende el rumor de su regreso,

las profecías comienzan a surgir: “Cuando la tierra devastada clame por libertad, el hombre elegido, reconocido por los elfos, entregará tan ansiado deseo a su pueblo después de emprender un largo proceso en busca del poder para derrotar a su adversario” (Boos 22).

El brujo Krishmann es quien relata la profecía de hace cuarenta años, la cual es revelada tiempo después por el mago Rowen al Rey, luego del nacimiento de Henry. Así se esparce la noticia entre los hechiceros del reino, llegando hasta las hermanas Meredith, Leena y Alana, las últimas sobrevivientes a la cacería. Aunque ellas parecen ser las mensajeras destinadas para Henry, en realidad no lo son, solo lo llevan con quien sí lo es: Meggy, una mujer anciana, curandera y hechicera clandestina, quien le revela su destino que, si bien es capaz de eludir, puede modificar a través de la buena compañía y la virtud moral de sus acciones. Por ello, emprende un camino hasta las fuerzas sobrenaturales donde halla apoyo.

En esta primera prueba del primer estadio, el momento relacionado con las *imágenes arquetípicas* comienza a surgir, a partir de sentimientos que se manifiestan a través de acciones que involucran la curiosidad o el peligro. No pueden ser evadidas porque es debido a esos actos que los personajes convergen y desarrollan de principio a fin sus hazañas. En Valguard, el peligro funciona como una motivación en Henry para iniciar su llamado a la aventura y enfrentar lo que observa: violencia, oscuridad, pérdida y amenazas.

Desde hace tiempo ya no se escuchaban las voces de los enanos [...] tampoco se apreciaba la luz brillante de las hadas [...]—Las cosas han cambiado mucho en los últimos años [...] Valguard ya no es seguro, ni para ustedes ni para nadie [...] La vida en Valguard resultaba difícil. Se registraban, por lo menos quince homicidios por día. Cada día se sumaba más violencia, incluso un odio y resentimiento entre los mismos valguardianos (Boos 11, 13, 18).

Así, los peligros motivan a Henry a participar en el Torneo Anual de la Corona, como un guerrero misterioso, quien regresa para demostrar sus capacidades y descubrir el misterio sobre su nacimiento.

La siguiente prueba “La ayuda sobrenatural”, la presenciamos cuando Henry es incapaz de combatir el mal solo. Por eso se aleja de los límites de Valguard ante lo desconocido y misterioso. Aunque reconocemos la presencia de esta prueba, el momento importante dentro de ella, representado por la *figura protectora* que aún no se hace presente. No obstante, Henry sabe a quién dirigirse como manifestación de dicha figura: una mujer de cabello azul, quien es referida en leyendas e historias, pero es difícil saber dónde puede estar porque pocos la han visto. Sin embargo, las habitantes de Valguard creen que Henry podrá hacerlo gracias al amuleto que lleva consigo, el cual manifiesta buen augurio.

Luego de la prueba “La ayuda sobrenatural”, observamos como Henry rompe el orden de las posteriores pruebas. Las realiza, es un hecho comprobable una vez concluida la novela, pero como lectores observaremos los momentos en desorden. Para Henry, recurrir en búsqueda de la *figura protectora* significa el total despliegue de energía y se considera capaz de afrontar las amenazas por su propia cuenta. Así, solo crea expectativas frente a su pueblo, recluta aliados, entrena a sus acompañantes e incluso comienza a tener sentimientos por una mujer, aquella que debe presentarse hasta pruebas posteriores, representando el deseo del éxito, pero aquí no ha concretado esa victoria.

Cuando llegamos a la cuarta prueba “El cruce del primer umbral”, Henry salta el momento con el *guardián del umbral*, hasta la prueba “El vientre de la ballena”, en el que ocurre un combate donde se anuncia muerto ante sus enemigos y queda inconsciente varios días. Por la divergencia

de su camino debe volver a saltar momentos, para así poder seguir el ritmo de las pruebas posteriores. A pesar de haber saltado hasta “El vientre de la ballena”, Henry todavía no completa el momento *el templo*.

–Cuando me cure, iré a buscar a Olav y voy a... ¡qué pasa contigo! –Erin había apretado el vendaje a propósito –¡Eso dolió!

–No puedes ir con Olav – dijo Erin seriamente.

–¿Por qué no?

–Porque él cree que estás muerto...no debes ir por el pueblo como si nada. (Boos 152)

Al enemigo de su primer combate no hay que confundirlo con un guardián de la prueba “El cruce del primer umbral”. Entonces, ¿cómo afirmamos que Henry ha avanzado hasta la prueba “El vientre de la ballena” (prueba posterior) si el enemigo no es un guardián y el combate sucedió como parte importante de la historia? La gran diferencia entre ambos se debe a que el guardián reacciona con base en instintos salvajes o ante la protección de algo, mientras el enemigo es consciente del daño causado. Este enfrentamiento deja un aprendizaje para Henry, pues sabe que no puede acabar con su enemigo solo y necesita de un objeto mágico, compañía y aliados.

La pelea ocurrida durante la prueba “El vientre de la ballena” deja inconsciente a Henry, esto provoca el *viaje de psique*, momento del segundo estadio, con relación a la primera prueba “El camino de pruebas”. Dicho rasgo manifiesta sueños y visiones en las que se ve involucrada una proyección astral con eventos que le muestran parte de un futuro modificable y un pasado doloroso que debe arreglar para enfrentar a sus enemigos con seguridad.

–No te duermas –le pidió Louis, en un tono casi suplicante, no podía creer lo que ocurría. Henry sentía como sus parpados se caían, por lo tanto, su intento de mantenerse consciente eran fallidos; su corazón había dejado de latir a toda velocidad, ahora disminuía considerablemente, dejándolo aún más débil que antes, a su vez, el dolor se intensificaba, sentía que un frío le recorría todo el cuerpo... ya no aguantaba más (Boos 135).

Debido a su estado de inconsciencia, comienza a tener sueños de su pasado “–Quiero que tengas esto –declaró, tendiendo la espada de metal ante su hijo, que la observo atónito –Deberás pensar que es muy pronto para que heredes la espada de tu tática abuelo, pero creo que es el momento adecuado de que sea tuya” (Boos 140). Luego de despertar, tiene un breve instante de renacimiento, pues relaciona sus sueños como revelaciones del peligro inminente, indestructible, incluso para él. La única forma de salvarse es hallando la espada de su sueño, esa que su padre mencionó y de la cual solo puede ser encontrada con ayuda de la dama azul. De esta manera, emprende su camino es búsqueda de: “La mujer de cabello azul tomó a Henry de la mano y ambos salieron del barco... Allí, en el puerto abarrotado de gente, lo esperaba su abuela, Yvette Rosentock [...] La mujer, al ver a su nieto Henry correr hacia ella, se agachó para recibirlo. –Se ha portado bien –comentó la mujer de cabellos azules – Será un gran hombre” (Boos 142).

El momento del *viaje de psique* perteneciente al segundo estadio “sucede durante la quinta prueba “El vientre de la ballena” del primer estadio, debido a este cambio, se espera que cuando atravesase la prueba donde realmente acontece ese momento, este se vuelva a presentar, pero con Henry solo sucede antes y hasta ahora no se presenta de nuevo. Por otro lado, el hallazgo del *guardia del umbral*, momento de la cuarta prueba “El cruce del primer umbral” dentro de este primer estadio, todavía no sucede, por tanto, no se ha topado con los custodios o monstruos. Es

evidente que no sigue el orden de sus pruebas, pero al menos sus momentos debe presentarlos en la manera como puedan tener coherencia para su historia. Así, los cambios del camino de Henry, observados en el primer estadio, pueden repercutir en su construcción, dando cabida a ramificaciones donde pueda cambiar su configuración como héroe.

Después de esos cambios ocurridos, Henry vuelve a la cuarta prueba, el “Cruce del primer umbral”, (anterior a la quinta prueba que ya atravesó “El vientre de la ballena”), y se desarrolla el momento con el *guardián del umbral*; este guardia acompaña al protagonista y se desempeña como protector de la pista o pieza esencial que el personaje necesita para hallar un objeto mágico. Además, tiene como tarea revelar las desgracias y triunfos acontecidos. En el caso de Henry, este momento ocurre después emprende su viaje en búsqueda de la espada de su padre.

Luego del “Cruce del primer umbral”, se encuentra con los primeros custodios, los cuales se identifican como los combates ante otros seres sobrenaturales. Su primer encuentro sucede con las sirenas, donde sale victorioso con facilidad porque no representan un peligro inminente, solo lo conducen al inicio de otros desafíos físicos, en los que debe enfrentarse a otros monstruos. “En medio del ataque de aquellas sirenas que lo llevaban entre todas al fondo del lago, Henry, con todas sus fuerzas, agitó la espada sin importarle a cuál de ellas hacía daño. Las escucho aullar de dolor, pero no fue hasta que sintió que lo dejaban de hundir, que volvió a nadar hacia la superficie con la poca fuerza que le quedaba” (Boos 201).

Aunque Henry ya ha tenido varias peleas, por ahora ninguno ha conducido al momento de la entrada a *El templo*, por tanto, la prueba “El vientre de la ballena” no se ha completado en su totalidad. Si bien se consideró muerto, esa muerte no fue simbólica, por lo que no ocasiona la entrada y salida del templo. Identificamos ese momento cuando Henry sufra verdaderas transfor-

maciones y los sueños o alucinaciones, referidos al segundo estadio de la primera prueba “El camino de pruebas” se mantengan hasta que el personaje esté listo y salga del *templo*. Este proceso puede agruparse en cuatro momentos importantes de la misma prueba: la presencia de *objetos mágicos*, *fuerza benigna*, *viaje de psique* y *la purificación del yo*.

Debido a los saltos y mezclas en las pruebas, es casi imperceptible el avance de los momentos del *viaje de psique* y *la purificación del yo*. Si bien, no hay una linealidad en los momentos de Henry ni ha desarrollado todos en su totalidad, Henry ha completado aquellos esenciales dentro de su contexto para dar previo cierre al primer estadio: La partida. Ahora sabe qué buscar y hacia donde seguir pues, aunque sus sueños fueron breves, lo despertaron de su estado inconsciente, así se muestra digno para continuar con el resto de los estadios.

Para concluir el análisis del primer estadio, La partida, enseñamos a continuación el mismo esquema del capítulo dos, que desglosa las cinco pruebas por las que atraviesa Henry, adaptado al orden propuesto por Campbell.

PRIMER ESTADIO: LA PARTIDA	
1	La llamada de la aventura
Mensajero/ Heraldo	fuerza del destino, figura misteriosa, lo desconocido, (guía).
Imágenes Arquetípicas	peligro, reafirmación, prueba, iniciación y extraña santidad de los misterios del nacimiento.
2	La negativa al llamado
3	La ayuda sobrenatural
4	El cruce del primer umbral
Guardian del umbral	custodio que protege; puede ser un monstruo, espectro, fenómeno, etc.
5	El vientre de la ballena

una cruz. Sin duda, estos cambios causan alteraciones en el segundo estadio debido a los rasgos no explorados de la prueba “La ayuda sobrenatural”, los cuales deben presentarse después, dada la importancia que tienen en el desarrollo del héroe.

3.1.2 *Sueños de Piedra*

Siguiendo el análisis del primer estadio; ahora con *Sueños de Piedra*, tampoco localizamos al mensajero como un ente físico, pues Arthmael –nuestro protagonista y héroe– no reconoce ninguna figura misteriosa ni desconocida. La función del *mensajero* consiste en conducir al protagonista, a través de las fuerzas del destino, para que abandone su lugar de origen y emprenda un camino de pruebas. Ahora bien, identificamos esa la fuerza de su destino en Arthmael, en la negativa del padre para entregarle su legado, ya que no lo considera capaz de gobernar y ser amado por el pueblo debido a su reputación. Sus libertades y lujos lo hicieron irresponsable, mujeriego y un apostador de mala racha.

–Yo soy el Rey, Arthmael, y tu padre [...] He tomado la decisión y ya no hay vuelta atrás: Jacques es tu hermano reconocido y, desde hoy, el heredero al trono. Su madre fue una de las mujeres más poderosas de la nobleza de Silfos [...] La familia sigue siendo igual de poderosa que antaño, y es conocida y querida por el pueblo. ¿Es que quieres una revuelta civil, muchacho? Por eso conseguirás si os enfrentáis, y no estoy seguro de que vayas a ganar... (Parente & Pascual 10)

Frente a esta primera llamada del destino, Arthmael decide demostrarle a su padre, pueblo y sobre todo a él mismo, su dignidad para coronarse como Rey. Por ello, emprende su travesía, topándose de inmediato con la presencia de las imágenes arquetípicas. La situación es diferente, pues a simple vista no existe una amenaza real comparada con la novela anterior. Arthmael solo debe demostrar

su dignidad. La *imagen arquetípica* que impulsa a Arthmael a salir de los límites del reino no es el peligro, sino el misterio; pues a su partida, se encuentra a una mujer que también busca explorar fuera de la nación. El misterio que le provoca la chica lo incentiva a acompañarla y partir, dado que una dama no debe estar sola “– [...] Ofrezco mi espada para la causa y todo mi buen corazón. No puedo dejar que una de mis súbditas [...] –¡Mejor aún! ¡No puedo dejar que nadie en el mundo sufra! Es mi deber como príncipe, por supuesto...” (Parente & Pascual 45).

De esta forma, intenta buscar el peligro tentador e impulsador, una de las cualidades fundamentales del momento, *imágenes arquetípicas*. Los rasgos de estas imágenes suelen estar referidos al peligro, pero también pueden revelar curiosidad, misterio, iniciación, etcétera. Lo importante de ese momento se debe a que el héroe busque impulsarse y seguir adelante tomando como fuente de motivación un rasgo constante de su camino. Para Henry es el peligro y en Arthmael parece ser el misterio y la curiosidad. Por eso, su principal intención es lograr el reconocimiento y esparcir rumores de su valentía como príncipe y héroe. Una segunda *imagen arquetípica* que le ocurre a Arthmael es al extrañamiento de los misterios de su pasado. Si bien él conoce sus raíces, las intenciones de su padre y los deberes por cumplir. Es debido a las alucinaciones que se presentan cuando inician los recuerdos olvidados de su niñez y quiere saber más detalles de eso.

La prueba de la “Ayuda sobrenatural” vinculada al momento de la *figura protectora* no sucede tal cual, pues en la historia no protege a Arthmael, solo se integra como su acompañante. El encuentro y misterio con dicha figura ocurre con la presentación de una rana que, después, revela ser un hechicero quien, a su vez, es solo un niño aprendiz de hechicería. Él también busca ayuda, pues su hermana está enferma: “–¿Una rana que habla? Hay un *croac* en respuesta, pero también palabras humanas que lo acompañan cuando da un saltito en el suelo. Tengo ganas de frotarme los ojos. –No soy una rana. Soy un hechicero” (Parente & Pascual 39).

El hechicero no es la *figura protectora* a la que Campbell refiere como ayuda inminente, esa que rompe con las leyes naturales de su mundo. Por ello, nos hace dudar y suponer que luego de diversos peligros, llega alguien imponente para el viaje de Arthmael. Pero no ocurre así, pues por más desafíos, no aparece ninguna otra figura. El mayor peligro es la presencia de Arthmael ante el mismo. Así, para cada estadio atravesado, solo se revelan miedos de su subconsciente.

La prueba de “El cruce del primer umbral” cambia en esta novela porque, como ya dijimos, no hay ningún peligro aparente que Arthmael deba afrontar hasta llega la presencia del bosque. Así, Lynne, el hechicero y Arthmael se adentran al él y comienzan a recordar las leyendas acerca de la existencia de espíritus. Mientras descansan proponen hacer guardia, pero en la noche, el bosque les provoca alucinaciones según sus mayores temores. La prueba es sencilla, pero vencer su propio miedo es difícil de afrontar. Para Lynne resulta fácil porque reconoce sus temores. Pero Arthmael no diferencia la alucinación de la realidad, por eso al principio no cree ser afectado por el bosque y no cuenta los detalles de lo sucedido hasta después, cuando uno de los personajes le pregunta. Por la mañana abandonan el bosque y luego de charlar sobre lo sucedido Arthmael se da cuenta de las consecuencias.

El bosque de Merlon queda atrás tan pronto como empezamos a caminar. Había oído hablar de él, por supuesto, y de que aquellos que entraban en sus limitaciones nunca salían. Que en sus entrañas siempre es de noche. Que te vuelves loco en el laberinto de árboles, que ves y oyes cosas que la gente corriente no está preparada para enfrentar [...] Pero lo hemos atravesado, ¿no? Eso es lo importante. Aunque ¿a qué precio? (Parente & Pascal 75).

El bosque como “El cruce del primer umbral” no es comparable a las criaturas en *Caminos para liberar al sol*, pero sí representa una prueba a Arthmael. Así, el *guardia del umbral*, momento de

esta prueba, no es observable, pues no hay ningún monstruo o custodio que resguarde el bosque. El peligro que caracteriza al bosque está en las alucinaciones provocadas durante el anochecer, que suelen ser tan mortales como un combate, pues los personajes deben enfrentar sus miedos. De este modo, las alucinaciones revelan temores o anhelos que no deben perseguirse, pues son resultado de la virtuosidad y habilidad heroica del personaje. Así, la aventura llega sin la necesidad de ser buscada, puesto que el protagonista será valeroso dentro de su mundo.

En todo su camino, Arthmael intenta demostrar su valor y aspirar a convertirse en héroe, por eso trata de encontrar batallas, monstruos a los que combatir o damiselas a las que salvar. No obstante, todo esto lo conduce a ser su mayor enemigo en el sentido en el que daña su reputación y sale herido. Así, cuando ocurre el cruce del primer umbral, Arthmael no está en las mismas circunstancias amenazantes a las que se enfrentó Henry. En este sentido, ninguno de los momentos debe perder relevancia y mantener un ritmo motivacional que lo ayude a culminar sus estadios.

La prueba “El vientre de la ballena” también es diferente para Arthmael, porque dentro de ella, los momentos están dispersos y el hallazgo de alguno se mezcla con otro. Debido a estas dispersiones, es difícil hallar cada momento de las pruebas. Arthmael en este punto no es considerado muerto. Es probable que, ante su huida del reino, su padre lo considere malherido, pues partió siendo inexperto y como un cobarde de las amenazas o, simplemente, piense que se ha fugado a causa de su reputación. Ambas teorías no podemos confirmarlas ni descartarlas debido a que son hechos no explícitos.

Al seguir con la narración nos percatamos del cambio de actitud en el príncipe, ya no es mezquino ni arrogante como en un principio, de hecho, su transición es tan notoria que los personajes que lo acompañan lo atribuyen al cansancio. Nosotros (al conocer los pensamientos de Arthmael y su propia voz), sabemos que está en un proceso de descubrimiento. Dicho curso conduce a

una introducción y salida del *templo*, donde sufre el primer impacto de metamorfosis. Sin morir, ha dado una renovación a su vida percatándose de lo mal que lo criaron y el temor de no cumplir con los estándares de un Rey: “De alguna manera, el príncipe dejó de gruñir por primera vez en todo nuestro proceso. De hecho, se queda sin palabras por un tiempo tras toda esa coraza de amor propio. Así que cuando le preguntamos quiésin es Jaques y cómo ha terminado postulado para Rey, no los cuenta sin muchas protestas [...]” (Parente y Pascal 84).

La entrada al *templo* no es notoria en Henry, protagonista de *Caminos para liberar al sol*, pues solo tiene sueños que lo conducen a su pasado, pero para Arthmael, estos lo orientan a una liberación de los peligros que puedan suceder, sin pretender ser un verdadero héroe. El cambio no surge de la noche a la mañana, ni significa que se mantenga por el resto de la historia, pues debe superar y vivir pruebas que lo orienten a un cambio. En este sentido, con los siguientes estadios y pruebas, quizá puede volver a los mismos comportamientos. Si lo hace, debe ser desde un enfoque mejor, menos individualista ni con apego emocional. Sin duda su cambio necesita ser constante y con una maduración enfocada a ser un verdadero héroe.

Al concluir este primer estadio nos dimos cuenta de cómo el protagonista sigue cada momento sin dar saltos entre ellos o regresar varias veces. Es evidente que los cambios son más narrativos que estructurales. Sigue un poco el orden de Campbell, pero diverge en cuanto se va desarrollando la historia. Además, las modificaciones suceden sobre todo en los momentos y no tanto en las pruebas.

LA PARTIDA	
1	La llamada de la aventura
Mensajero/ Heraldo	fuerza del destino, figura misteriosa, lo desconocido, (guía).

Imágenes Arquetípicas	peligro, reafirmación, prueba, iniciación y extraña santidad de los misterios del nacimiento.
2	La negativa al llamado
3	La ayuda sobrenatural
	Figura protectora benigna del destino.
4	El cruce del primer umbral
Guardián del umbral	custodio que protege; puede ser un monstruo, espectro, fenómeno, etc.
5	El vientre de la ballena
El templo	es un simbolismo al cruce del umbral donde el héroe saldrá renacido.

Todas las pruebas de color morado se presentaron, pero sufrieron cambios respecto a sus momentos. Significa que no hubo un desorden, solo expusieron sus rasgos de manera diferentes; al igual que sucedió con el hechicero, siendo este una referencia de la ayuda sobrenatural, o el bosque como un custodio. Los rasgos son imperceptibles si no se hace un análisis. Por ello, nosotros al leer la novela no podemos diferenciar la presencia de la prueba “La ayuda sobrenatural”, ni del momento del *guardián del umbral*. Alguno de esos cambios, son modificaciones que innovan en el subgénero de la High Fantasy, ya que intentan configurar a diferentes personajes, donde la presencia de elementos, tales como: la magia, los monstruos sobrenaturales, los símbolos o emblemas, se presenten con modificaciones, debido a su contexto, pero también a causa de los cambios ocurridos en sus momentos.

Por otro lado, “El cruce del primer Umbral” (combinado en azul con morado) también se presenta, pero con rasgos alejados de su prueba. Es probable que, si llegamos a incluir otra característica divergente en las pruebas, los momentos dentro de estas podrían salir e integrarse a otra o, por el contrario, desaparecer. Entre mayores cambios ocurran en las pruebas, el camino del héroe tendrá una orientación hacia una configuración diferente a la propuesta de Campbell. Esta nueva

tipología de héroes de la High Fantasy, la designamos después de analizar y ordenar los cambios observables.

Por último, la prueba de color azul tampoco está en la novela *Sueños de Piedra*. Como explicamos, “La negativa al llamado” no se encuentra en la mayoría de las obras, ya que provocan en el protagonista un retraso en su camino, o bien, pueden ocasionar duda y temor de su valor como futuro héroe. Si un personaje atiende a este llamado y se deja llevar por estos rasgos, no puede volver a atrás. De esta forma, la prueba cobra relevancia y nos adentraremos a la configuración de un nuevo arquetipo, alejado por completo de sus características de héroe, tal como el de un villano.



Así, se establece el desarrollo de las pruebas con todos sus momentos. Se observa el orden y como los cambios no rebasan a su misma prueba. Hay ondas de mayor o menor intensidad de acuerdo con las modificaciones presentes dentro de estas. Así mismo, la última prueba solo sufre alteraciones al integrar y combinar elementos de *La iniciación*, es decir, el segundo estadio. A diferencia de Henry –en *Caminos para liberar al Sol*–, Arthmael sufre cambios psicológicos y menos físicos.

Una vez concluido el primer estadio de ambas novelas, podemos observar cómo en *Camionos para liberar al sol*, aunque los cambios suceden al comienzo con la prueba de “La ayuda sobrenatural”, el resto de las pruebas se presentan y las modificaciones solo se hallan con frecuencia entre los momentos de las últimas dos pruebas (“El cruce del primer umbral” y “El vientre de la ballena”) donde ocurren saltos entre ellas y un par de mezclas de sus momentos, que con anterioridad presentamos. Por el contrario, en *Sueños de Piedra* los cambios solo son notorios hasta la última prueba con “El vientre de la ballena”. Si bien, las amenazas para ambas historias son variadas, el valor de sus pruebas y momentos tienen la misma importancia, pues brindan un aporte diferente dependiendo del contexto en que suceden.

Por ejemplo, el *mensajero* para las dos obras, no está de manera física, pero eso no implica la omisión de su destino. Para Henry, lo descubrimos por las descripciones de la oscuridad de su nación. Mientras que, en Arthmael lo asociamos con las proyecciones de su padre al no querer heredarle la corona. En ambos casos, el destino los dirige a salir de su hogar. Otro buen ejemplo ocurre con las imágenes arquetípicas; en Henry la mayor motivación se debe al riesgo presente en cada hazaña. Es decir, las situaciones riesgosas que suele presenciar lo conducen a mejorar sus habilidades como guerrero, no es que busque el peligro, pero le sirve para ser rápido, ágil y fuerte ante las adversidades. Por otro lado, Arthmael se rige por el misterio y la curiosidad, debido a estas características busca demostrar algo que no tiene aún: la capacidad para enfrentar y combatir a otros, así como sus destrezas de líder y virtuosas. Esto no significa que Arthmael no se deje llevar en ocasiones por el peligro o Henry por el misterio; solo muestra que la situación de ambos personajes no es la misma, por tanto, la *imagen arquetípica* que los motiva tampoco es. A pesar de ello, su objetivo como héroes no puede de cambiar; ambos están obligados a hallar soluciones para el bien, sin provocar daño colateral.

Por último, una buena comparación entre ambos sucede con la presencia de la *figura protectora*. En la historia de Henry, él reconoce a quién debe buscar, pero no sabe dónde está y cree que es capaz de vencerlo solo. Por eso, en un comienzo no se esfuerza en buscarlo. Dicha actitud puede considerarse soberbia, pero implica tiempo que no tiene y la amenaza se encuentra cerca de él, por eso lo deja como un último recurso. Mientras, Arthmael no requiere de la ayuda sobrenatural, solo intenta buscar la buena compañía para que lo aconseje. La ayuda sobrenatural, aunque no le es indispensable, puede ser de beneficio en algunas situaciones donde deba ser guiado de mejor forma. Él tampoco intenta buscar esa ayuda porque no está ante una amenaza física. Prefiere hacerse valeroso por sí solo; regresar a su castillo y despilfarrar sus logros como algo único y resueltos sin la ayuda de nadie.

Según observamos, los momentos son los mismos, pero nuestros héroes no los resuelven de la igual manera. Estos cambios son los que les aportan flexibilidad a sus rasgos, conforme a la terminología de Campbell y les brindan un giro para formar parte de una nueva tipología dentro del subgénero. Aunque los momentos parecen diferentes unos de otros, la realidad para ambos se debe al cambio; tanto lineal en la propuesta de Campbell, como en la concepción del surgimiento de un héroe en nuestra tipología.

3.2 Segundo estadio: *La Iniciación*

3.2.1 *Caminos para liberar al Sol*

El segundo estadio de *Caminos para liberar al sol* inicia ante un camino disperso de las pruebas, recordemos que en el primero hubo muchas alteraciones a partir de “El cruce del primer Umbral” y de cada uno de sus momentos. Aquí, Henry debe comenzar un estadio complicado, enfocado en la glorificación y triunfo del mundo terrenal. Cuando comienza la prueba “El camino de pruebas”

se presentan los momentos de *objetos mágicos* y *fuerzas benignas* como recursos de apoyo. Henry está en el primer momento de la prueba, *objetos mágicos*, cuando cuenta la leyenda de una espada que fue fabricada por los elfos para brindar poder al elegido. Está desesperado por hallarla y regresar a salvar a su pueblo: “Hay un arma [...] un arma capaz de vencer a la de Olav, pero me temo que está lejos de aquí y me corresponde a mí ir a buscarla [...]” (Boos 169).

Cuando se adentra al bosque observamos como el segundo estadio inicia. Así salta del momento *objetos mágicos*, hasta la cuarta prueba “La reconciliación del padre”, la cual tiene como característica primordial la promesa a terceros. Por eso, Henry en una conversación con Erin jura mantenerse a salvo hasta su reencuentro. Los votos pesan en los logros del protagonista porque les recuerdan su pasado y un motivo para volver y un estímulo a no dudar, en caso de hacerlo. Así, estas deben ser reforzadas a través de los sueños o conversaciones con otros personajes. Con Henry las encontramos a través de sus diálogos, pues les cuenta a sus amigos sus temores del pasado y su anhelo de recuperar Valguard para cobrar venganza sobre el asesinato de sus padres.

Mientras atraviesa el bosque, vive diversas travesías como: el viaje a las montañas, su encuentro con sirenas, bestias, fantasmas, gigantes y brujas. Aunque estos obstáculos forman parte de la prueba “El Camino de pruebas”, solo realiza un momento de esta prueba, correspondiente a la *fuerza benigna*, que se presentan a su encuentro con las tribus salvajes, quienes le brindan hospitalidad, guían y motivan a continuar. Aunque en el futuro este encuentro no cobra relevancia, sabemos de la existencia de una *fuerza benigna* que le ayuda a entender los fenómenos sobrehumanos y orienta a Henry a no rendirse.

Debido a que la historia ocurre en dos sitios a la vez; mientras nuestro protagonista tiene su encuentro con las tribus; en Valguard los rumores de él comienzan a cobrar relevancia. Así obtenemos pequeños rasgos de la prueba “Apoteosis”. De acuerdo con Campbell, la “Apoteosis”

suele ocurrir hasta después, cuando el héroe ha concluido gran parte de sus hazañas y comienza a ser glorificado. Pero aquí ocurre antes, porque sus encuentros con todos los seres sobrenaturales le brindan reconocimiento en Valguard. De esta manera, comienza a ser glorificado: a través de una fama anhelada que es reforzada por cada hazaña del personaje y hasta convertirse en un honor. El hecho de que aquí comience a suceder es señal de su buen desarrollo como héroe, por tanto, debe perdurar hasta el final del estadio para cobrar mayor relevancia a su retorno.

Todos los combates de Henry culminan de manera rápida, hasta su encuentro con la bruja. La vence con facilidad, pero es la única que le causa un cambio, pues lo rechaza como héroe. En consecuencia, Henry se adentra a sus pensamientos e inicia el momento del *viaje de psique*. Este integra sueños y peligros psicológicos. Los mismos protagonistas se autosabotean porque no se consideran dignos de acabar con su camino. Henry aquí cuestiona sus triunfos y fracasos, anhela venganza, teme la derrota y morir. Puede regresar a este momento siempre que así lo desee, hasta hallar la sanación, dejando de lado la desconfianza de sí mismo para ser considerado digno junto al resto.

Otro papel importante de la bruja es como representación de La Diosa, en la prueba “El Encuentro con la Diosa”. Ella no es vidente, pero sabe escuchar aquellas cosas que no se hablan y se observan a través del temor de un personaje. Por eso, lo que le dice a Henry cobra sentido. Sabemos que La Diosa suele representar tres cosas: la amante, la madre o la muerte. Su temor hacia ella solo puede relacionarse con la muerte, pues teme perder tiempo tratando de hallar algo que tal vez no existe; lo coloca en un sendero sin salida, como un laberinto unido a sus compañeros para desperdiciar tiempo y conducirlos a su fin.: “–Seguir el camino de la brújula es perder el tiempo –” (Boos 254).

El efecto de la bruja dura hasta su encuentro con las hadas, presentes a manera de otra *figura benigna*. Estos seres lo ayudan con sus heridas y le narran leyendas donde él destaca como elegido, así lo motivan a continuar. De nuevo, observamos rasgos de la prueba “La reconciliación con su padre”, cuando las promesas cobran sentido y le brindan esperanzas de poder lograrlo. Parte de ese reconocimiento también forma aspectos del momento, la *purificación del yo*, cuando Henry observa su panorama y sabe que la mayor trascendencia es con apoyo de los demás. El rasgo esencial de la purificación es aspirar a ser conocido de una forma sana y perdurable. Las hazañas del protagonista deben orientarse a ese tipo de meta, si bien la trascendencia puede significar diferente para cada uno, siempre debe relacionarse con sus valores en sentido de hallar lo mejor de su destino. En el caso de Henry, simboliza que estén bien sus amigos y mostrarse como salvador ante los ciudadanos de su nación, así no ascienda al trono. Lo importante en su vida no es la corona, sino su gente. “El miedo es lo que nos hunde [...] Pero, aun así, no debemos sucumbir ante él; si la libertad es la que tanto deseamos, debemos luchar por ella hasta el último aliento [...] No se trata de ser un héroe Mariam [...] Está batalla es de todos nosotros, no mía nada más. Yo tengo un deber, pero no puedo hacer todo solo” (Boos 296).

Las *fuerzas benignas* refuerzan su seguridad y le generan apoyo. A pesar de ello, su camino continúa desbalanceado porque debe atravesar otras circunstancias, como: encontrar motivación para concretar las pruebas y conseguir la espada. El hecho de no saber su paradero le provoca desesperanza y entra a una prueba del tercer estadio “La Crisis del Umbral de Regreso”. La crisis ocurre a consecuencia del desenlace de la prueba anterior, cuando el protagonista acaba como triunfador o no triunfador. Los héroes no triunfadores deben esforzarse a fin de continuar su camino sin desviarse de los peligros provocativos y en apariencia fáciles, que solo pueden ser una

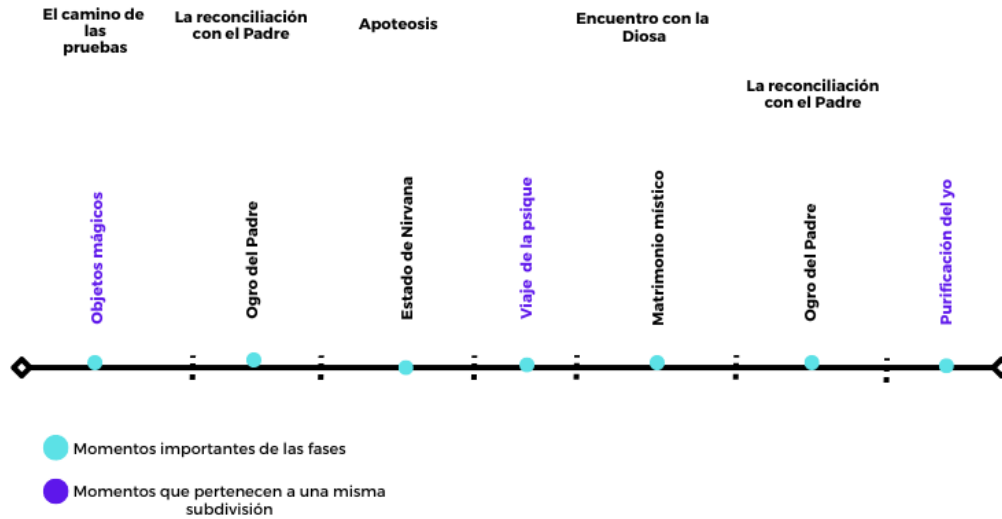
trampa para corromperlos. En el caso de Henry, al terminar no triunfador, sus miedos se revelan con mayor intensidad porque duda al enfrentar al villano.

Cuando todo parece perdido, por fin lo logra, halla la espada. Así inicia, “La Última Gracia”, al empuñarla demuestra ser El elegido. Es una prueba importante en el camino del protagonista, ya que otorgan calma a sus inseguridades, brindan un don vencedor a cualquier obstáculo. Así, Henry logra conciliar sus temores porque sabe la ventaja de tener un objeto mágico bajo su poder. Ahora podrá combatir a la oscuridad que lo persigue. Gracias a dicha resolución puede volver, su cometido en este segundo estadio está casi completó. El último desafío para un cierre parcial es cruzar la “Apoteosis”, donde debe encontrarse con su mayor amenaza: El Rey Oscuro.

Henry está listo para volver, sin embargo, los Caballeros oscuros, guerreros del Rey, lo encuentran y lo someten. Intenta huir junto a sus amigos, pero no lo consigue, ni siquiera con la espada logra vencerlos. Vuelve su inseguridad de no ser lo suficiente digno para acabar con el mal; si no ha podido derrotar a unos simples guerreros, tal vez no sea capaz de enfrentarse al Rey. Así regresa en contra de su voluntad, e inicia El Retorno.

Para este segundo análisis del estadio no hemos colocado la tabla comparativa, debido a que hay demasiados cambios entre las pruebas y momentos, al grado de adentrarse a pasajes del último estadio. Tampoco añadimos el gráfico con las pruebas pertenecientes al estadio, situados por colores de la tabla comparativa porque provoca confusión debido a la inmensa cantidad de saltos y mezcla entre ellos. En su lugar, hemos colocado la línea temporal, los cuales muestran la disposición de como acontecen las pruebas y momentos, así observamos la perdida de la linealidad que Campbell establece.

Recorrido del héroe: La iniciación *Caminos para liberar al Sol*



Como mostramos, Henry realiza saltos de los momentos de la primera prueba (colocados en color morado). Aunque pueden encontrarse a lo largo de su camino, estos no afectan su estado como héroe, pero sí sus acciones. Los momentos pueden mostrarse en desorden o incluso no presentarse, el hecho de que tengan algún atraso dentro de su prueba le añaden más características para configurarse bajo cierto tipo de héroe. Los detalles de sus cambios logran aportar un nuevo giro al desarrollo del personaje, por ello, las pruebas son importantes, pues fortalecen y forman al estadio y a los momentos dentro de ella. Por eso, sin los momentos, la prueba no surge y el estadio tampoco.

3.2.2 Sueños de Piedra

El segundo estadio de la Iniciación con *Sueños de Piedra* inicia presentando momentos de la prueba “El camino de pruebas” en desorden y saltos que no siguen la linealidad de Campbell. Así,

Arthmael intenta iniciar con el momento de la *purificación del yo*, debido a que sus pensamientos invaden su mente y cuestiona su heroicidad, se siente ajeno a ella y busca darle sentido a los intereses que lo hacen estar ahí: la corona. “En realidad, si me paro a pensarlo, puede que yo también haya exagerado un poco con lo de heredero. Pero solo porque mi padre tenga otro nombre en mente no quiere decir que no se logre cambiar. Es una exageración temporal. Obviamente, pondré todo en su sitio de nuevo, tan rápido como pueda” (Parente & Pascual 94).

El momento de *La purificación del yo* se presenta constantemente, debido a que Arthmael intenta descubrir sus verdaderos intereses y su opinión en el asunto de la corona. Es obvio que aparenta ser alguien que no es; tanto como héroe y heredero. Por ello, este momento es un rasgo importante que debe seguir trabajando y cuidar de las tentaciones y desintereses, pues aunque pueden aparecer como buenas oportunidades, a veces son meras distracciones en su desarrollo. Los momentos con *objetos mágicos* o la *fuerza benigna* no están presentes aquí; lo cercano a la magia es el hechicero farsante, pero la *fuerza benigna* no sucede en el camino de Arthmael debido los peligros son psicológicos, más que la presencia de obstáculos físicos. De esta manera, el momento principal en la primera prueba, solo está asociado al *viaje de psique* y la *purificación del yo*.

Luego de la prueba, “El camino de pruebas”, hay un salto hasta la tercera prueba, con “La mujer como tentación”. Si bien, Arthmael es un personaje con gran atracción hacia las mujeres, hay una diferencia de interés cuando conoce a Lynne, entiende como sus anteriores encuentros habían sido parte del simple deseo humano, pero no por un vínculo compartido. Aunque Lynne no está interesada en él, Arthmael no se esfuerza en conquistarla, en cambio, cae de nuevo a sus antiguas costumbres, perdiendo las virtudes obtenidas de su supuesta *purificación del yo*: “Para mí

las mujeres son...un divertimento. Pero siempre trato de elegir a las chicas que se sienten atraídas, a las que intento devolverles el placer que me dan” (Parente & Pascual 124).

Sin duda, los pocos cambios que había logrado los pierde cuando las mujeres llegan a él. Por eso la *purificación del yo*, no termina por completarse. Esto ocasiona la modificación en la ruta de sus momentos, teniendo que regresar cuanto sea necesario a ellos. Un verdadero cambio debe demostrar un detonante que mantenga elementos arraigados a arrepentimientos y la tentación por hacer bien las cosas. Lo único que puede involucrar algo así, son los peligros inminentes que llegan sin la necesidad de buscarlos.

Un peligro inminente, empleado de buena manera, sucede cuando Arthmael entra a una cueva para pasar la noche; en el interior hay un monstruo asechándolo: una mantícora que busca asesinar. Intenta huir, pero no le resulta tan sencillo. Esa es una oportunidad que sirve para demostrar que es un héroe sin pretender serlo. A pesar de la falta de testigos dentro de la cueva, que pudieran corroborar su hazaña, no piensa en marcharse y tampoco busca demostrar nada, solo intenta sobrevivir, hasta que lo consigue. Aunque este es un evento tan común para los héroes, en Arthmael significa un cambio importante, pues siempre había intentado hallarse en peligro para fingir o seguir las reglas de un héroe. Si bien sus instintos lo hicieron actuar, sabe que no es cobarde y puede demostrar algo a su regreso:

La cabeza empieza a írseme cuando el peso muerto de la bestia cae sobre mí. Una de sus patas golpea mi hombro herido y me hace gritar como nunca lo había hecho, desgarrándome la garganta. La empuñadura de la espada se me está clavando en el estómago, aunque su filo atraviesa ahora al monstruo de lado a lado.

Si no hubiera saltado sobre mí, cegado por la ira, quizá me habría ganado”. (Parente & Pascual 151)

Luego de su encuentro con la bestia, Arthmael queda malherido y la sanación común no es adecuada para su pronta recuperación, por ello sus compañeros recurren al uso de *objetos mágicos*, lo que ocasiona volver a la prueba “El camino de pruebas” donde intentan reanimarlo a través de una opción. Aunque la situación no empeora y el momento es breve, su regreso es importante, pues recordemos como la muerte simbólica representa el proceso de transformación o de metamorfosis, encaminando al protagonista a modificar sus ideales y actitudes. La línea entre la muerte siempre da otra perspectiva para hacer las cosas mejor.

Su encuentro con la mantícora representa la muerte, por lo que este hallazgo también da introducción a la prueba “Al encuentro con la Diosa”. Si bien la mantícora es un monstruo, llama a Arthmael a través de la curiosidad y lo seduce, tal como lo haría la muerte. Por ello, comienza a suceder el momento de un *matrimonio místico* que orienta a nuestro protagonista hacia un destino peligroso. Así, luego de su combate hay una transformación sin igual. Este instante es un punto clave para el personaje porque se intenta llegar a la parte íntima de él, cuestionando sus actitudes y adversidades. De esta manera, regresa de nuevo al momento de la *purificación del yo*, para trabajar en sí mismo y preocuparse por su entorno, ese donde están sus compañeros: para así ayudar al hechicero a hallar soluciones sobre la enfermedad de su hermana y viajar hasta la Torre de magia oscura en Idyll y en las que no pondrá excusas sobre el tiempo o esfuerzo. También va a hablar con Lynne acerca de sus sentimientos: “Quiero decirle algo, comentarlo, hacerla sentir incómoda. Pero ni siquiera soy capaz de meterme con ella. ¿Qué me está pasando?” (Parente & Pascal191)

Lynne y el hechicero, como sus acompañantes, ayudan a que Arthmael cambie sus ideologías y cuestione su manera de mostrar su valentía, pues lo hace de una forma impostora. Hasta que logre pensar de otro modo será capaz de demostrar aquello importante, así el ego y la virtuosidad

de sí mismo pueden mantenerse solo bajo ciertas situaciones, en el que no piense hacer algo como un deber de héroe y lo haga porque quiere hacerlo. No es un cambio radical, pero da otro enfoque a su ideología, en la que no finja ser un héroe, pues ya lo será

De esta manera, Arthmael mejora en muchos aspectos, incluyendo su relación con las mujeres. Ahora sabe el valor de ello, por eso quiere estar con Lynne. Y la prueba “La tentación de la mujer” se hace presente. Esta prueba se introduce con el momento del *héroe como modelo* al utilizar el bien y el mal, siendo una dualidad inseparable que involucra temor a lo desconocido y la soledad. En este sentido, Arthmael no quiere perder la corona ni el amor de Lynne, porque ambos rasgos son un motivo que lo incentivan a culminar su viaje, enfrentar los peligros e ir a la guerra, en caso de suceder, sin anteponer sus deseos carnales con los heroicos.

Esta es una prueba que muestra a la mujer como un símbolo de aliento para el personaje y muchas veces el anhelo importante en su camino. Si busca demostrar algo, con la presencia femenina lo tiene que hacer mejor y con éxito. Este es un sentimiento que no debe alejarse de los protagonistas porque el romance es una parte eterna de su vida, siempre y cuando haya una unificación correcta de ambos elementos y el cariño sea correspondido. Por ahora, no podremos determinar si Lynne es ese amor, pero en estos instantes es la máxima expresión de la prueba “La tentación de la mujer”.

Continuando el orden de las pruebas, nos encontramos con “La reconciliación del padre”; una prueba que muestra acciones derivadas de promesas que el protagonista hace a otros. Aunque en la historia de Arthmael no hay grandes evidencias de estas promisiones, podemos considerar sutilmente como promesa aquello que se planteó a sí mismo cuando dejó el reino y emprendió su viaje, intentando demostrar ser digno para gobernar su reino o, en aquella ocasión cuando perjuró

cambiar su relación con las mujeres solo por Lynne. En todo caso, si él o sus compañeros se encuentran frente a una situación amenazante, Arthmael prometerá ciertas cosas, como: mejorar en peleas, derrotar a los monstruos o volver a salvo, y solo así observaremos ampliamente una promesa.

Cuando nos adentraremos a la siguiente prueba con la “Apoteosis”, esta muestra un cierre temporal del camino del personaje a través del agradecimiento y glorificación que le brindan. Además, forman halagos de sus hazañas: “Yo hago heroicidades, ayudado por mis compañeros, y la gente se queda maravillada [...] haciéndolas más épicas de lo que en realidad son” (Parente & Pascal 239). En la historia de Arthmael esta prueba no acaba por completarse, pues nos encontramos a penas a la mitad del libro y aún falta mucho por recorrer. Lo que podemos asegurar, es el indicio de momentos representativos de esta prueba, como el *Estado de Nirvana*, que integra engaño, deseo y hostilidad. Así, el deseo es un sentimiento que acompaña mucho a nuestro protagonista – desde sexual hasta virtuoso –. En este estado se cuestionan los anhelos de su subconsciente por obtener algo: “Te darán la corona, y eso significa dejar atrás muchas cosas. Significa convertirte en un hombre responsable, preocupado por el pueblo, y no por ti mismo” (Parente & Pascal 242).

De inmediato, ocurre una mezcla entre la prueba “Apoteosis”, Arthmael (siendo glorificado en Silfos) y la prueba “La mujer como tentación”, por los continuos gestos de romance. A pesar de la combinación precedida, su camino logra tener mayor enfoque en la “Apoteosis”; cuando vuelve al momento de *Estado de Nirvana*, ahora con un rasgo de engaño que viene precedido de traición cuando intentan envenenar a Arthmael, lo cual ocasiona una sospecha hacia Jacques, su hermanastro y luego hacia Kenan, el hombre que intentó asesinar a Lynne por su pasado como dama de compañía. En seguida, el momento de *Estado de Nirvana*, se manifiesta a través

del deseo y asocia sus rasgos con las características de la prueba de “La mujer como tentación” a causa de un beso que Lynne le da.

Hay otro momento perteneciente a la “Apoteosis” llamado *las tres maravillas del mito de Bodhisattva*, este presenta acciones indispensables para cualquier historia heroica y consta de tres aspectos importantes: presencia dual (femenino y masculino); fuerzas universales que rigen parte importante de las acciones en el camino de nuestro personaje y se concreta con la conciencia de la vida–muerte. En *Sueños de Piedra*, esto ocurre representando como figura dual a Arthmael y Lynne, quienes unen sus fuerzas universales (motivacionales y benéficas) para evocar la eternidad. Con la “Apoteosis” sucediendo, sabemos que en cualquier instante Arthmael va a concretar sus últimas pruebas para iniciar el tercer estadio de su camino. Por eso, debe desarrollar cada uno de los momentos de esta prueba bien, pues estos representan la base común y de mayor importancia que establece a un personaje como héroe.

La prueba culminante del segundo estadio es “La Gracia Última”, que integra el momento de *fantasías infantiles*. Aquí, estas forman parte de los recuerdos de Arthmael ante las experiencias y anhelos del pasado. Así, cuando él comienza a hablar sobre su amigo perdido, inferimos el principio de dicha prueba y, a su vez, una mezcla entre el momento de la *inmortalidad* y la “Apoteosis”:

[...] Vives pequeñas aventuras cada día y luego vuelves a casa... [...] ¿Sabes? Tenía un muy buen amigo. Éramos inseparables, casi como hermanos. Me escapaba del castillo e íbamos a jugar a la ciudad. Aunque suene estúpido, pensé que... siempre íbamos a estar juntos. Por supuesto, no fue así. Él se marchó un día y yo me quedé solo, como antes de conocerlo. [...] Supongo que siempre hay un momento en el que creemos que somos invencibles. (Parente & Pascual 272).

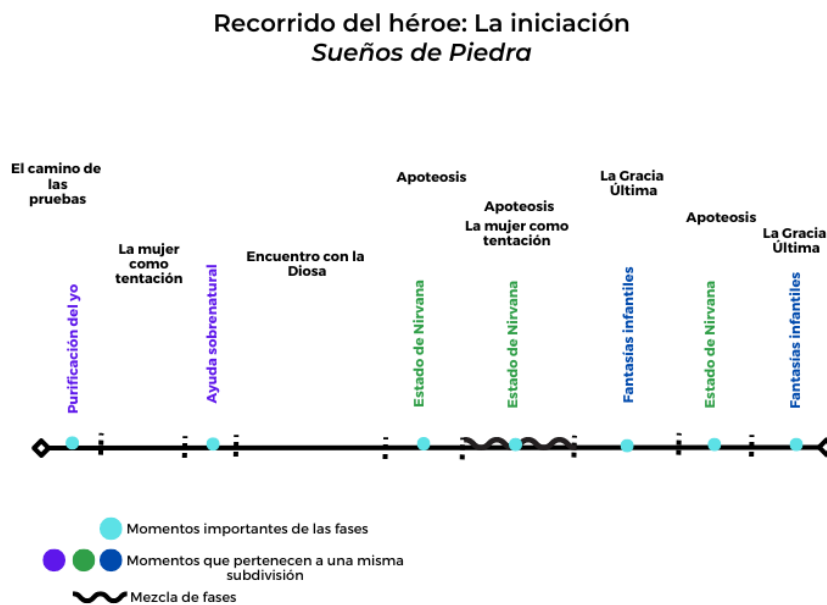
Arthmael vuelve a la prueba de “Apoteosis” porque profundiza en experiencias y pensamientos. No puede salir de este estadio, ya que debe completar los desafíos del momento *Estado de Nirvana*, ahora con el rasgo asociado a la hostilidad, la cual ocurre con los pensamientos intrusivos que lo absorban e involucran a una idea de vacío, la cual debe llenarse con expectativas y glorificación de sus hazañas. “¿Consuelo? No. Yo no necesito consuelo. El consuelo es para aquellos que han perdido algo. Yo necesito... alivio” (Parente & Pascal 275). El vacío es el mayor descontrol en un personaje, pues los hace dudar de sus deberes y pueden llegar a considerarse insuficientes o, por el contrario, valientes por intentarlo. Por eso el vacío es un sentimiento que los incentiva a regresar al pasado, para sanar con él y enfrentar la realidad del presente.

Cuando Arthmael logra concretar la serie de momentos que conforman la “Apoteosis”, se adentra otra vez a la prueba de “La Última Gracia”, presentando las *fantasías infantiles* en tres fórmulas: destrucción, proyección y restitución. La primera fórmula se reconoce por los rastros a ataduras del pasado y honra lo que se espera a su regreso (futuro). “Me repito una y otra vez que no estoy dejando atrás de mí nada, por lo que merezca la pena luchar” (Parente & Pascal 277). La segunda, se guía por la compenetración de Arthmael sobre sí mismo y su entorno, por ello, debe hallar su verdadera identidad e intentar ser mejor. Así, la última fórmula consiste en mantener lo bueno, para mostrar a los demás su transición que lo conduce a la glorificación de sus hazañas:

El cambio más importante está dentro, donde nadie lo puede ver a primera vista. Mi objetivo sigue siendo la corona, no me arrepiento de todo lo que pueda haber hecho o visto en el proceso. Me sigue gustando la sensación de libertad. De que estoy haciendo lo correcto, después de todo. Ayudar a los demás me llena más de lo esperado, si bien ya no busco sus agradecimientos. Me llena con saber que detrás

queda algo bien hecho. Que he contribuido a mejorar la vida de alguien. (Parente & Pascal 278).

Esta prueba no está concluida, por eso Arthmael debe regresar varias veces a la “Apoteosis” y seguir trabajando en libertad que lo ayuda a sanar con la presión de su pasado. Así, continúa combinado esta prueba (por su estado de consciencia) y “La Gracia Última” con experiencias, derivadas de la duda de si es elegido. Como observamos, el camino de Arthmael está sucediendo en orden, pero causa confusión por la repetición de momentos y saltos de pruebas donde, incluso, hay una mezcla de estadios entre la Partida y la Iniciación.



El hecho de que Arthamel logre configurarse de manera distinta a la de Henry, a pesar de mantener, en su mayoría, el orden de sus pruebas, da énfasis a encontramos con características de la propuesta de Campbell, que no brindan un enfoque en su linealidad. Por ello, la relevancia está en los momentos y no tanto en las pruebas, pues aunque Campbell los presenta no logran tener mayor

consideración que aquella dependiente a su prueba. Además, no muestran la importancia que tienen al cambiar el desarrollo de las historias de los héroes en la High Fantasy.

Hasta aquí hemos analizado el segundo estadio de ambas novelas. Los cambios son evidentes y no podemos asociar sus diferencias, algo solo narrativo en la creación de sus mundos. Por ellos, el orden de las pruebas y momentos influyen de manera significativa. De esta forma, observamos como las pruebas en la historia de Henry desde el comienzo no siguen un orden y suelen repetirse según el grado de importancia dentro de su mundo. Además, mezcla pruebas del tercer estadio mientras apenas atraviesa los dos primeros. Si bien, esto provoca una mayor madurez en el personaje, al final acaban por jugarle en su contra porque no es capaz de sobrellevar todo, por eso resulta no triunfador. Así, la prueba de “Apoteosis” tampoco tiene el suficiente peso en su historia, por eso acaba perdido, sin saber como manejar las amenazas ocurridas frente a él. Aunque recurre a su momento del *Estado de Nirvana* para reconocer qué es lo que busca realizar, no se cuestiona por qué prefiere arriesgar su vida tratando de hallar esa trascendencia, en lugar de salvar a su pueblo buscando otra solución.

Por otro lado, Arhtmael sigue una secuencia similar a la de Campbell, gracias a este orden no se abruma con los momentos y puede volver a ellos para mejorarlos. Él sabe cómo debe enfrentar las problemáticas gracias a la continua presencia de la “Apotesois”, por eso regresa una y otra vez a ella. Si comparamos el desarrollo de esta prueba entre ambos protagonistas, demostramos como su estado psicológico y mental influye en su configuración de una u otra forma. Así, el momento de trascendencia en Arhtmael, a pesar de mantenerse desconocido, resulta ser trabajado con cautela porque se esfuerza en sí mismo y no se adelanta o precipita a forzar aquello que sucede por naturalidad.

3.3 Tercer Estadio: *El Retorno*

3.3.1 *Caminos para liberar al Sol*

Henry no logra vencer a los caballeros oscuros y vuelve como un *héroe no triunfador*, parte de del momento de “La Huida mágica”, que influye para regresar a su hogar. Aquí ocurre de manera abrupta y a consecuencia de su derrota con los caballeros. No habrá otro momento como este, por eso el héroe debe ser conducido solo de dos maneras: como triunfador o no. De vuelta en Valguard, inicia su prueba de “Apoteosis” enfrentándose otra vez a los caballeros oscuros junto a su grupo de combate. A pesar de los rumores sobre sus hazañas, no es admirado y temido por sus enemigos a consecuencia del resultado como no triunfador, por ello, la gente de Valguard está preocupada, pues saben que sus adversarios pueden acabar con él. Por eso, a la brevedad debe introducirse a la prueba de “El rescate del mundo exterior”, mientras mantiene su “Apoteosis”, solo así podrá recuperar su seguridad y confianza, ya que la presión que siente puede acabar con él. De esta manera, comienza a mezclar ambas pruebas y el momento de la *crisis final* perteneciente a “El rescate del mundo exterior” para enfrentar y soportar la magia oscura.

Henry débil y al borde de la muerte, se inserta a la prueba, “Encuentro con la Diosa”, esta vez como representación de una madre que busca protegerlo y solventarlo para seguir:

Cuando te conocí supe que tendrías un duro proceso por delante, pero has superado cada obstáculo saliendo victorioso. Recuerdo haberte dicho, muchos años atrás, que te enfrentarías a la muerte más de una vez, pero serías muy pequeño para recordarlo. [...] –Tienes un destino que cumplir –[...] –Tu reino te necesita, ahora más que nunca, pues la gente que amas está en peligro (Boos 316)

Lo que menciona La Diosa, da cabida a presenciar rasgos de la prueba “La posesión de los dos mundos”, donde surge el momento referido al *destino*; para él, como algo personal y escrito. Aunque no sucede por ahora, sabemos que el desarrollo de nuestro protagonista va mejor, así su *destino*, que ya hace escrito, le brindará confianza y seguridad por su bienestar. Debido a que la prueba es breve, es probable que no vuelva a presentarse dicho momento, pues lo único que le queda por hacer es balancear sus acciones, sentimientos, estímulos y todas las vicisitudes por venir de su mundo.

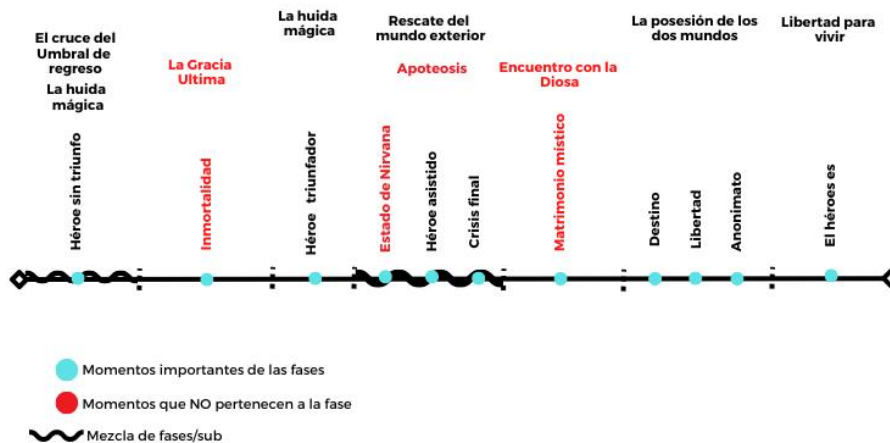
Así, para el siguiente capítulo de su historia –el numero 22: “Batalla por la Libertad”– reconocemos otro momento de la prueba “La posesión de los mundos” representada por la *libertad*, este da sentido a su mundo y a su destino como algo flexible. Así es capaz de abrir paso a otro momento enfocado en el *anonimato*: un renacimiento ocurrido cuando el protagonista es considerado muerto y despierta como señal de una transformación sin igual. Ahora, solo debe cumplir la última prueba; cerrar el ciclo del estadio dos y dar cierre del tercero. Estos hechos lo incitarán a vencer al villano y ganar la anhelada libertad de su pueblo y para él. Pero la última prueba “Libertad para vivir” no es tan sencilla como parece. De esta manera, Henry concluirá un posible cierre cuando complete los estadios y venza al villano de su mundo. Aunque al principio supusimos que era el Rey Oscuro, en realidad no lo es. De momento, él no lo sabe y nosotros tampoco, lo intuimos porque su historia forma parte del primer libro de una trilogía. Así, su libertad será efímera y en absoluto placentera. Por ahora, tiene un posible cierre de sus estadios, pues es correcto culminar este proceso para después comenzar otro.

Parte de esa *libertad* también es reconocida cuando los obstáculos del inicio, se alinean para darle fuerza en su coronación y enfrentar las consecuencias de la guerra a lado de sus amigos. Por ello, la ceremonia realizada le brinda un consuelo necesario por aquellas almas perdidas que

vio morir en batalla: “El día de la coronación llegó como un cálido clima que no abrazaba al reino desde hacía tiempo” (Boos 346).

Ahora, Henry no solo es un héroe sino un arquetipo. Todos los personajes cumplen con funciones asignadas de acuerdo con el contexto de su mundo, la identificación de ellos como un arquetipo ocurre cuando cumplen con esas funciones, pero también siguen un estándar, con acciones que modifican en beneficio de su camino. No por ello podemos anticipar la manera en cómo ejecutan esos actos. En el caso de Henry, enfrentó los peligros y salió victorioso, así su camino fue la verdadera prueba para conocer como oriento cada uno de sus obstáculos con base a la guía de los momentos desarrollados. A pesar de que este no es el final, ni mucho menos la meta del mito dentro de su historia, por ahora nuestro arquetipo ha dado un cierre a su historia, siguiendo la guía propuesta por Campbell y analizada bajo nuestra sistematización de los momentos.

Recorrido del héroe: El regreso *Caminos para liberar al Sol*



Como observamos, su camino presenta un estadio caótico y desordenado. Hay saltos entre pruebas y mezcla de momentos que no pertenecen a dichas pruebas ni estadios. Si comparamos la propuesta de Campbell con el resultado, denotaríamos al héroe con un regreso no apropiado, pero si continuamos observando el desarrollo de su historia, nos damos cuenta de por qué esto no se siguió así. Aunque no existe un orden tan preciso conforme al de la propuesta de Campbell, Henry logra completar su camino de héroe porque sigue los momentos con base a lo que busca realizar, dejando entrever como el orden no influye en la capacidad para realizar los estadios, pues las alteraciones en su camino culminan en el objetivo de un héroe: triunfar. Así, estos momentos tienen la capacidad de configurar a Henry dentro de un tipo de héroe diferente.

3.3.2 *Sueños de Piedra*

El tercer estadio inicia con pruebas del segundo estadio que quedaron incompletas. Sabemos que estamos en el final por los indicios de un regreso y porque Arthmael comienzan a cerrar con aquellas pruebas a las que volvía una y otra vez. Así, localizamos a la primera prueba con, “La negativa al retorno”, donde el héroe supera los peligros y está en camino del momento *retorno*, para dar remembranza a sus hazañas. Así pues, Arthmael concluye con sus desafíos y se adentra en dicha prueba, al final deberá enfrentarse a su pasado: “Decidimos aferrarnos al presente, incluso cuando el futuro nos sonríe desde puntos opuestos del mapa” (Parente & Pascal 351).

Después, Arthmael ayuda a su amigo, el hechicero, en la búsqueda de una cura sobre la enfermedad de su hermana: combate a bandidos que quieren asesinarlo, vive un intento de traición y visualiza su legado en riesgo. A pesar de estas amenazas, aún no está seguro de volver, porque teme no cumplir con las expectativas como *triunfador*. Pero el *destino* lo conduce a partir de inmediato, pues la vida de su padre está en peligro a causa de su estado delicado de salud. Olvida

los prejuicios sobre si es o no un verdadero héroe y vuelve a casa. No sabe aún el *destino* a su regreso, por eso entra en la prueba de la “Huida mágica”. Esta prueba involucra una causa para volver a su hogar y con ella, las consecuencias a su *retorno* en la que casi todos los héroes entran en una crisis de lo incierto, pues temen volver desdichados a pesar de la glorificación que les fue concebida. La huida es breve para los héroes triunfadores porque involucra volver sin persecuciones, por ello, antes de lo esperado, Arthmael se sumerge a la prueba.

Sin adentrarnos a la siguiente prueba del “Cruce del umbral del regreso”, Arthmael vuelve a “El rescate del mundo exterior” debido al miedo que tiene como consecuencia de las expectativas que su pueblo pueda tener de él. Con frecuencia, los protagonistas buscan la aprobación, siendo esta el punto más alto de su camino. Ser aprobado les brinda seguridad y reconocimiento sobre sus hazañas, así como la fuerza para enfrentar el anhelo de todos:

Una decena de sirvientes y soldados se acercan, y yo me siento mareado por sus atenciones después de tantas jornadas de proceso solo [...] En este punto, no sé qué es lo que me mantiene de pie [...] Nadie me ha dicho nada en el patio y no me lo dicen ahora, aunque muchos me miran con sorpresa antes de hacer reverencia dudosa. Sé el aspecto que tengo. Sé que no parezco el príncipe que se marchó hace más de una luna (Parente & Pascal 396).

A fin de cuentas, vuelve y las expectativas son superadas, ha resultado un *héroe triunfador*. Incluso su reencuentro con su padre sale mejor de lo esperado: primero Arthmael se disculpa por su comportamiento y luego su papá reconoce sus hazañas, brindándole un valor significativo a cada una de ellas. De esta manera, comienza despacio el “Cruce del umbral de regreso” ya que ha vuelto a su hogar y debe adaptarse al pasado, integrado por el perdón que le concede su padre y al presente aprendizajes adquiridos. Así, concreta los obstáculos de la prueba “Apotheosis”, cuando recibe el

reconocimiento de su padre, quien fue el principal motivo de su partida y la única glorificación que anhelaba: “Todas las noticias de tus heroicidades llegaban como... murmuraciones. Leyendas, casi” (Parente & Pascal 402).

Hay otras pruebas que volverán a presentarse, pues hay espacios inconclusos. Así, sucederá la mezcla de “El cruce del umbral del regreso” y “La Posesión de los dos mundos”; la primera ocurrida a su regreso, donde surge el momento de *héroe asistido*, porque todos buscan saber de él para averiguar si aquellos rumores alabadores son ciertos. Y la segunda, presente cuando Arthmael combina los conocimientos de momento, *dos mundos* –divino y humano–. El primero en un proceso de renacimiento, cuando los límites entre la muerte lo perseguían y siguió una verdadera transformación. Y el segundo, derivado de su experiencia luego de emprender su viaje, uniendo detalles del pasado que lo condujeron a lo desconocido.

La segunda prueba “La Posesión de los dos mundos” se presenta en tres momentos importantes: *libertad*, *destino* y *anonimato*. La *libertad* por la unión de los dos universos en los que se desarrolla y comienza a asignarle valor a las situaciones sucedidas. A pesar de los arrepentimientos, solo queda aceptar el destino como parte de todos y brindar *anonimato* al héroe, como un reconocimiento sin pretensiones o ego. Con frecuencia se revela su identidad, por eso el *anonimato* simboliza respeto, cuidado de su espacio personal y pertinencia a fin de saber cuándo debe ser el momento ideal para volver acudir a ellos.

Luego de esto, llegamos a la última prueba con la “Libertad para vivir”. Arthmael concluye cada uno de los momentos presentes y está a la espera de la eternidad, no como alguien que puede ser invencible o no muere, sino a manera de un recuerdo a través del tiempo y la historia. Eso es generoso para la vida de un héroe. Ahora, Arthmael solo espera llevar a cabo su coronación; con dicho suceso dará cierre a esta última prueba. Aunque se presenten otros problemas, como el

enfrentamiento con Kenan, este no es un desafío complicado que pueda abrir rasgos de un momento que ya atravesó. Solo se integra al “El Cruce del Umbral de regreso”, donde otros acontecimientos como este, pueden suceder y Arthmael solo debe acostumbrarse a ellos para ayudar. Por eso, cuando ocurre esta situación él sabe qué hacer.

Mientras intenta culminar la prueba, ocurre otro enfrentamiento con la esposa de Jaques quien es culpable de grandes delitos como el intento de asesinato de su padre y de él también. Por grave que parezca el evento, Arthmael lo resuelve rápido y tampoco se considera un desafío que entreabra un momento o prueba en su camino, pues no tiene las características suficientes para trascender, de nuevo será una situación que integre a “El cruce del Umbral de regreso”.

Cuando por fin sucede la coronación, nos encontramos en el último estadio de su camino. Reconocemos la prueba de “La libertad por vivir” gracias al epílogo de la novela, donde Arthmael se muestra como gran líder en Silfos.

Trascendió en la historia porque escribieron sobre él, así será recordado y recibirá la eternidad. Todo el mundo en Marabilia conoce la historia de Arthmael I de Silfos, héroe. Sus hazañas se cantan en Rydia a Dahes todavía hoy en día, y no hay niño al que no se le hayan relatado como venció a la mantícora o al dragón, o como cabalga a lomo de un unicornio para salvar a una princesa [...] Muchos dicen que algunas de esas historias no son verdad y, según a quien le preguntemos o en qué lugar, en encontremos un proceso nuevo que nunca nos habían contado (Parente & Pascal 561).

Arthmael es un héroe que sigue un orden parecido a la propuesta de Campbell. Por supuesto, hay cambios y rasgos aleatorios que lo sumergen a ser un tipo de héroe distinto al de Henry. Con su viaje, podemos afirmar cómo el orden puede tener importancia, pero de nuevo, la formación de un

héroe lo designa su contenido apogado a los momentos. La presencia de ellos da forma y encaminan su aventura en los tres estadios. Así, cada personaje pasa por un camino específico, por lo cual, las pruebas no siempre ocurren, siguen un orden forzoso, ni son culminadas del modo en que las presenta Campbell. Forzar a que un héroe lo haga, es encuadrarlos a aspectos clásicos, que es lo que menos busca hacer el subgénero de la High Fantasy, pues debido a su constante renovación narratológica, siempre intenta formar a personajes adecuados para los mundos desarrollados.

A continuación, presentamos una tabla comparativa entre los momentos de ambas novelas para



enfaticar cuáles llevan a cabo. De esta manera, podremos concluir en una configuración que los agrupe de acuerdo con la realización o elusión de ellos.

N °	MOMENTOS	PROCESOS PARA LIBERAR AL SOL	SUEÑOS DE PIEDRA
1	Mensajero/Heraldo	X	/

2	Imágenes arquetípicas	X	/
3	Voz perturbadora		
4	Figura protectora	X	/
5	Guardian del umbral	X	/
6	El templo	/	/
7	Objetos mágicos	X	/
8	Fuerza benigna	/	
9	Proceso de la psique	X	X
10	Purificación del yo	X	X
11	Matrimonio místico	X	X
12	Héroe como modelo	X	X
13	Ogro del padre	X	X
14	Tres maravillas del mito de Bodhisattva	X	X
15	Estado de Nirvana	/	X
16	Fantasías infantiles		X
17	Inmortalidad		X
18	Retorno	X	X
19	La huida mágica	X	
20	Héroe sin triunfo Héroe triunfador	X	X
21	Crisis del Umbral de regreso	/	X
22	Héroe asistido	/	X
23	Crisis final	X	X
24	Dos mundos	/	/
25	Problemas del regreso	X	X
26	Libertad	/	X
27	Destino	X	X
28	Anonimato	X	X
29	Meta del mito	/	X
30	Eliminación del ego	/	/

Momentos realizados sin modificaciones	18	19
Momentos realizados con modificaciones	9	8
Momentos no realizados	3	3

En la tabla, estos son todos los momentos correspondientes a los tres estadios en el camino del héroe. Henry, en *Caminos para liberar al Sol*, realiza 18 momentos sin modificaciones (marcados con una “x”); suceden a través de todo su viaje, sin eludir algún estadio específico. Aquellos que sufren modificaciones (marcados con “/”), omiten o modifican las pruebas o estadios, de acuerdo con sus circunstancias. No se trata de tener fidelidad en el orden, ni conjuntar los rasgos principales de los momentos a través de una misma situación, sino observar cómo se presentan y se adaptan a la historia, integrando sus características. Por eso, suceden esos cambios. Los momentos no ejecutados (marcados en color verde), no tienen ni siquiera modificaciones, pues no aparecen. El primer momento en verde, indicado para ambas novelas –correspondiente a la *voz perturbadora*, suele presentarse cuando el personaje se aleja de su camino de héroe.

Por otro lado, Arthmael en *Sueños de Piedra* hace 19 momentos sin modificaciones (marcados con una “x”) y ocho con modificaciones (marcados con “/”). De igual manera, las modificaciones omiten características. No significa que sean menos relevantes, solo muestra cómo no todos los momentos pueden presentarse de la misma forma, por ello, su desarrollo está orientado al surgimiento del héroe, su construcción de su mundo, los personajes que lo rodean, sus elementos sobrenaturales y los recursos mágicos que integra. De esta forma, las modificaciones entre ambos héroes (y otros) no será la misma.

Comprobamos como, a pesar de la premisa de la High Fantasy por presentar a personajes alejados de su construcción arquetípica, esto no es posible. Así, con el análisis presente, observa-

mos su desarrollo conducido con base a la propuesta de Campbell que, aunque no sigue su linealidad, las modificaciones que realizan no los alejan de esa naturaleza arquetípica, más bien los configura dentro otro tipo de héroe. No como un héroe clásico; asociado a seguir esa linealidad de pruebas, sino a guiarse con base a la sistematización de los momentos, en las que estos se adaptan según su contexto dentro de la High Fantasy.

CONCLUSIONES

Luego de analizar a cada uno de nuestros héroes, sus mundos, conocer su camino con base a los estadios de Campbell y haber sistematizado los momentos que también menciona, podemos observar la formación de héroes que se rigen bajo su propuesta acerca del recorrido planteado en tres estadios, solo que el orden de sus pruebas y la relevancia de sus momentos no se adapta así. Al menos no, para la construcción de la High Fantasy y su constante transformación en las nuevas comunidades lectoras.

A partir del análisis y la propuesta de Campbell, construimos una tipología de tres posibles héroes para la High Fantasy. Esta propuesta se orienta con base a nuestra experiencia a través del análisis de sus momentos. Así, establecemos a los héroes: clásico-moderno, moderno-realista y soñador. El primer héroe se desarrolla dentro de características clásicas debido a su recurrencia en las historias míticas o épicas, pero se adapta dentro de la High Fantasy bajo el rasgo “moderno”, debido a los cambios que presenta: el personaje se reconoce como héroe y lucha como uno, se adapta a su contexto y resuelve temáticas del siglo actual. Sabemos que el concepto de moderno puede agrupar a sociedades, pensamientos y adaptarse a nuestro tiempo (Arocena 2017). Un claro ejemplo de este héroe, es Percy Jackson con *Percy Jackson y el ladrón del Rayo* (2005), donde su historia, aunque se introduce en el mito clásico de Poseidón, su contexto estimula a cambiar la ideología del personaje, por tanto, su accionar se basa en aquello que mejor se adapta a la época.

El héroe moderno-realista se establece bajo rasgos modificables a su tiempo, pero debido a sus características similares con los héroes novelescos, como el que plantea Cordona, sus cualidades principales surgen a consecuencia del desarrollo de su historia. De esta manera, se plantea como “realista”, debido a la reflexión acerca de su entorno y de las leyes universales en las que se

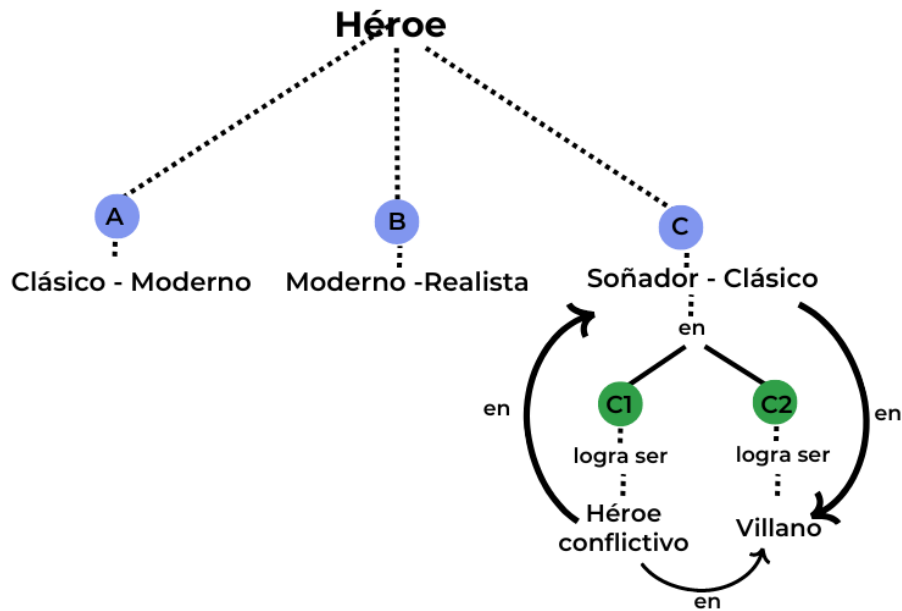
rige la materia y la mente de un sujeto (Vargas 2020). Así, el personaje desconoce sus habilidades como héroe, pero aprende a identificarlas por su búsqueda y reflexión de su mundo.

Por último, el héroe soñador-clásico vive sin contratiempos, obligaciones o aspiraciones y cambia conforme a las amenazas que intranquilizan su comodidad y pueden dañar su ego. Este héroe se configura bajo la premisa de ser diferente del resto y su manifestación es recurrente en la High Fantasy. Así adquiere su rasgo “clásico” debido al proceso que intenta seguir para convertirse en héroe: pretende serlo, ante esta pretensión sigue patrones arquetípicos que lo orienten a ser el héroe o el villano, de acuerdo con el progreso que fomenta en sus acciones.

Observamos como el héroe soñador-clásico modifica rasgos característicos de los héroes presentados con anterioridad, como: valentía, compromiso, lealtad, responsabilidad o cordialidad, pues desarrolla otros caminos, no siempre orientados a estas cualidades. En este sentido, pueden ser cobardes, interesados, ariscos, depresivos u ocurrentes, pero de cualquier forma, acaban por ser un arquetipo, siempre y cuando sigan un progreso donde presenten pruebas y momentos: es en la buena o mala formación de estos, que se convierten en el héroe o villano. Debido a los cambios que tiende a establecer, podemos todavía subdividirlo. Así, encontramos a un personaje que aspira a ser un héroe: si lo logra, su destino concluye en ser el bueno, de no hacerlo, termina como el malo.

C1) No quiere ser héroe, acaba siendo uno.

C2) No quiere ser héroe, acaba siendo el villano



La determinación de un C1 o un C2 es difícil, pues debemos analizar a detalle cada momento orientado a un posible cambio; un simple discurso o diálogo suele modificar su camino. El héroe “soñador-clásico”, puede transformarse en el villano o en un héroe conflictivo. Aunque no sabemos si el ciclo se cumple, entendemos que el héroe puede transformar su desarrollo debido a las idas y vueltas en las que se sumerge. Así comprobamos que la importancia que orienta el camino del héroe se halla por la presencia de sus momentos y no tanto del orden general de sus pruebas. Por eso, los momentos pueden suceder en cualquier instante, ya que su desarrollo y relevancia no depende de la presencia de una prueba.

En la teoría de Campbell, reconocemos la asignación de tres estadios: Partida, Iniciación y Retorno, que luego de esta investigación, nosotros asociamos a procesos de la vida: niñez, adultez y vejez. Entre uno y otro estadio, hay enlaces que dan sentido al siguiente capítulo. En consecuencia, formulamos una lista de tres tipos de momentos indispensables en el camino de un héroe. De esta forma, localizamos: de *formación*, *función* y *trascendencia*. La partida, con momentos de

formación; La Iniciación, con momentos de *función*; y El Retorno, con momentos *trascendentes*.

Hay otro tipo de momentos que no consideramos tan frecuentes, pero que si eliminamos quizá le quite sentido al siguiente estadio. A este tipo de momentos los nombramos *enlaces*. Estos pueden o no presentarse, dado que sus características dependen de la construcción de la trama para dar conexión de pruebas a momentos o, viceversa y complementar situaciones de la historia.

Dentro de los momentos de *formación*, mantenemos los mismos en la propuesta de Campbell, pues siembran los inicios del héroe. Y en las dos obras analizadas no se eliminan, solo se desarrollan con un orden distinto. Aquellos momentos que no incluimos, los asociamos a la segunda prueba: “La llamada al negativo”, pues no suele aportar al estadio, a menos que el héroe evite o retrase su destino. Así, los momentos de *formación*, como lo indica su nombre, intentan darle una base al protagonista, a orientarlo y ayudarlo a afrontar problemas del futuro que lo conducen a recordar quién es, en los momentos difíciles. No pueden eliminarse ni omitirse; si esto sucediera, podría hacerse presente la subdivisión C1 o C2 del héroe “soñador-clásico”, que modifica su conducta o lo orienta fuera de sus rasgos heroicos.

MOMENTOS DE FORMACIÓN	
1	Mensajero/Heraldo
2	Imágenes arquetípicas
3	Figura protectora
4	Guardia del primer umbral
5	Renacimiento del héroe

Para los momentos de *función* hemos mantenido, en su mayoría, los expuestos en el segundo estadio; agregando y eliminando otros. No importa el orden en cómo se presenten, con frecuencia

estos momentos logran tener saltos notables hacia otros estadios, como sucedió con ambos héroes. Estos momentos pueden aparecer de dos maneras: una sola vez, sin explicaciones y en situaciones insignificantes o, en varias ocasiones para motivar y orientar al héroe para resolver obstáculos acontecidos. Su disposición puede ser a través de un estímulo: causa – efecto, orientación sentimental, reflejo de la psique, entre otros. Aunque la presencia de los momentos de *función* no es obligatoria, su recurrencia y orden, guía al individuo a adentrarse a la tipología “clásico-moderno”. En caso de integrar modificaciones: saltos o elusiones, ya estamos hablando de un héroe “moderno–realista”.

MOMENTOS DE FUNCIÓN	
1	Objetos mágicos
2	Proceso de la psique
3	Purificación del yo
4	Estado de Nirvana
5	Fantasías infantiles
6	Destino
7	Crisis del Umbral de regreso

Así llegamos a los momentos de *trascendencia* que tienen el mayor aporte en el camino del héroe y suelen suceder solo una vez en todo su trayecto. Son la prueba final de su desarrollo y construcción. Si llegan a presentarse en varias ocasiones, entonces se convierten en momentos de *función*, pues son eventos de un instante, dado que un héroe no puede atravesar la inmortalidad, alejarse de ella y luego regresar. Estos momentos revelan sus oscuros sentimientos y les brindan respuestas a las preguntas que los han absorbido desde el comienzo. Al final, aceptan su destino y están listos para pertenecer en la historia o ser olvidados para siempre. Estas oportunidades son precisas porque esclarecer a qué tipo de héroe acaban por pertenecer.

MOMENTOS DE TRASCENDENCIA	
1	Matrimonio místico
2	Crisis final
3	Anonimato
4	Inmortalidad
5	héroe sin triunfo o triunfador
6	Libertad

Por último, encontramos los momentos no anexados a ninguna categoría por falta de relevancia dentro de la historia, considerados enlaces. Los *enlaces* dan conexiones a eventos que no pueden explicarse solos: por falta de desenvolvimiento o por la sucesión de un momento tras otro. Brindan pausas y en muchos casos son momentos considerados aburridos en la historia.

ENLACES	
1	Héroe como modelo
2	Tres maravillas del mito de Bodhisattva
3	Héroe asistido
4	Dos mundos
5	Eliminación del ego personal
6	Fuerza benigna
7	Ogro del padre
8	Problemas del regreso
9	Meta del mito

Aunque también pueden aparecer por obviedad, pues se infiere su presencia por la naturalidad de la historia y el contexto en su trama. Un ejemplo de *enlace*, se refiere al momento de las *tres maravillas del mito de Bodhisattva*, que presenta a un ente femenino y masculino, fuerza del destino y el tiempo. Por ello, su desglose no es necesario, puesto que ya es introducido como algo

elemental. También es verdad que estos momentos pueden cobrar relevancia y categorizarse dentro de alguna de la clasificación: *formación, función y trascendencia*. En este sentido, solo deben adecuarse al contexto del héroe y fungir en su accionar para llevar su propio análisis. Por ahora, nosotros los agrupamos así, pues en el análisis presente no tienen interiorización como los otros y de acuerdo con sus características, es complicado que realicen cambios notorios en la narrativa.

La intención de esta clasificación, es aportar al trabajo de Campbell, adaptándonos a las nuevas propuestas literarias de la High Fantasy. Así, la división identifica los posibles tipos de héroe y contribuye futuras investigaciones, en las que se extienda un aporte a otros géneros literarios e incluso otros arquetipos. De esta manera, podríamos entender por qué el uso y las características de un héroe no pueden dejarse de lado, a pesar de las modificaciones actuales del subgénero.

Así, la importancia de los momentos muestra de qué manera se desarrollan e intentan ser empleados para cualquiera tipo de héroe, puesto que estas configuraciones buscan propuestas adaptadas a lo que se está leyendo con base en el contexto y la época, sin olvidar la presencia del rasgo arquetípico que los rige. De este modo, la propuesta orienta a los investigadores a seguir indagando en la propuesta de Campbell para visualizar de qué otras maneras se puede desarrollar un personaje heroico dentro de la High Fantasy. A su vez, detallar cómo la tipología planteada presenta verdades o inconsistencias para analizar en trabajos posteriores.

Por último, presentamos la siguiente tabla, donde se agrupan los momentos del análisis de los héroes en la High Fantasy. En ellas, se mantienen los estadios de Campbell y se añaden los momentos sistematizados, considerados adecuados para este subgénero.

LA PARTIDA (de formación)	
1	Mensajero/Heraldo
2	Imágenes arquetípicas

3	Figura protectora
4	Guardia del primer umbral
5	Renacimiento del héroe
LA INICIACIÓN (de función)	
1	Objetos mágicos
2	Proceso de la psique
3	Purificación del yo
4	Estado de Nirvana
5	Fantasías infantiles
6	Destino
7	Crisis del Umbral de regreso
EL REGRESO (de trascendencia)	
1	Matrimonio místico
2	Crisis final
3	Anonimato
4	Inmortalidad
5	héroe sin triunfo o triunfador
6	Libertad
ENLACES (extras que pueden no tomarse en cuenta o darse por hecho)	
1	Héroe como modelo
2	Tres maravillas del mito de Bodhisattva
3	Héroe asistido
4	Dos mundos
5	Eliminación del ego personal
6	Fuerza benigna
7	Ogro del padre
8	Problemas del regreso
9	Meta del mito

Los estadios siguen siendo tres, tal como Campbell lo integra, pero ahora hemos eliminado las pruebas, colocando en su lugar todos los momentos que los héroes suelen presentar dentro de la High Fantasy. Sin duda, el mayor aporte de esta investigación se debe a la nueva dosificación de los momentos. Estos permanecen dentro de las pruebas en la misma teoría de Campbell, pero no se integran como un pilar fundamental de las obras heroicas del subgénero. Así, dichos momentos se vuelven un rasgo fundamental, capaz de modificar la historia del protagonista al grado de asociarlo a una configuración diferente, tal como los tres héroes expuestos en esta investigación.

En futuros trabajos se puede desarrollar desde otra perspectiva la tipología de héroes, incluso comprobar si la sistematización de los momentos puede ser atribuida a otros arquetipos. Por

ahora, sabemos, gracias al análisis, como se guía a un personaje a ser héroe y luego a convertirse en arquetipo: debe completar su periplo, cumplir las expectativas y logra tener un ciclo, aunque sea temporal en su historia, que se concluirá con la muerte. Por otro lado, a causa de la elusión, saltos o desvíos de sus momentos el héroe atraviesa otras configuraciones que lo hacen adaptarse a la formación de nuevos héroes, desarrollada en la investigación, como: clásico–moderno, moderno–realista y soñador–clásico.

Bibliografía

- Arocena, Felipe. *¿Qué significa ser moderno para un latinoamericano del siglo XXI?* Dossiê: Diversidad cultural en América Latina: Brasil, 2017.
- Attebery, Brian. *Strategies of fantasy*. Indiana University Press: Estados Unidos de América, 1992.
- Bettelheim, Bruno. *Psicoanálisis del cuento de hadas*. Biblioteca de Bolsillo, 1975.
- Carl, Jung. *Tipos psicológicos*. Editorial Trotta: Madrid, 2013.
- Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica: México, 1997.
- Cardona, Patricia. *Del héroe mítico, al mediático. Las categorías heroicas, héroe, tiempo y acción*. Revista Universidad EAFIT e Integrante del Grupo de Investigación Estudios Culturales de la misma institución, 2006. Pág.52.
- Clúa, Isabel. *A lomo de dragones. Introducción al estudio de la fantasía*. Colección GenPop. México: Universidad Autónoma de México, 2017.
- Delgado, Cecilia. *Emblemática en la High Fantasy: Imaginación y pervivencia*. Universidad de Zaragoza, 2019.
- Even, Itamar. *Avances en teoría de la literatura*. Universidad de Santiago de Compostela, 1994.
- Losada, José. *El mundo de la fantasía y el mundo del mito. Los cuentos de hadas*. Cédille. Revista de estudios franceses. España: Universidad Complutense de Madrid, 2016.
- Márquez, Leticia. *Elementos de la tradición en la fantasía del siglo XXI. Los arquetipos de Cor-deluna*. Facultad de Filología, 2019.
- Morales, Roberto. *El héroe épico: una perspectiva comparada*. Universidad de Costa Rica, 2019.

- Palomares, Mari & Montaner, Andrés. *Tópicos de la fantasía épica en la literatura infantil juvenil. Un proceso por la construcción del mago por casualidad de Laura Gallego*. España: Universidad de Murcia, 2014.
- Quiles, María del Carmen. *Textos poéticos y jóvenes lectores en la era de internet de Bookstagram, Bookstagrammers y followers*. Universidad de Almería, 2020.
- Ramírez, Alejandro. *Fantasía y Teoría*. Revista de Filosofía. Universidad de Chile, 1992.
- Rodríguez, Paula. *Creación literaria y arquetipos: Aproximación al personaje en la fantasía del siglo XXI*. España: Universidad de Sevilla, 2017.
- Tzvetan, Todorov. *Introducción a la literatura fantástica*. México. Premia, 1981.
- Vargas, Georgette. *El realismo*. Perú: Universidad Antonio Ruiz de Montoya, 2020.