

-RESPONENT A LA CRIDA-

El viatge de l'heroi seguint els passos de
Joseph Campbell i Christopher Vogler

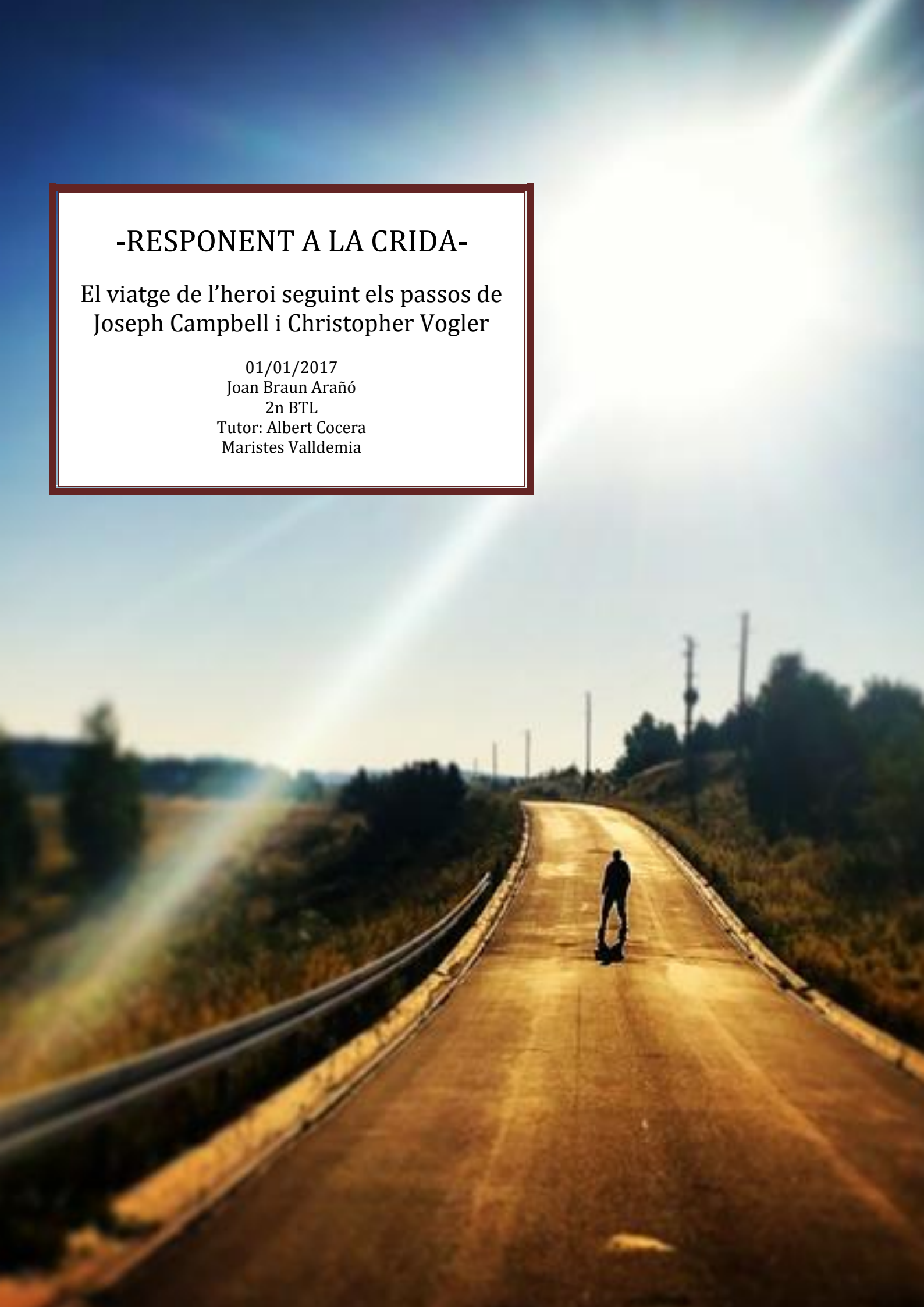
01/01/2017

Joan Braun Arañó

2n BTL

Tutor: Albert Cocera

Maristes Valldemia



"It's a dangerous business, Frodo, going out of your door", he used to say. "You step into the road, and if you don't keep your feet, there is no telling where you might be swept off to."

A Albert Cocera, per ser el meu mentor durant el viatge.

A la meva família, per ajudar-me durant l'aproximació a la caverna més profunda.

A Joseph Campbell i a Christopher Vogler, per obrir-me els ulls a un món especial.

ÍNDIX

INTRODUCCIÓ	1
PART TEÒRICA.....	5
1. L'HEROI.....	5
1.1. VIQUIPÈDIA.....	5
1.2. DEFINICIONS DE DICCIONARIS	5
1.2.1. DICCIONARI DELS ESTUDIS CATALANS.....	5
1.2.2. MERRIAM WEBSTER DICCTIONARY	5
1.2.3. URBAN DICCTIONARY.....	6
1.2.4. RAE	6
1.3. ETIMOLOGIA.....	6
1.4. PRÒPIA DEFINICIÓ D'HEROI BASADA EN CONCEPTES DE VOGLER.....	7
1.4.1. DIFERENTS TIPUS D'HEROIS.....	8
2. EL VIATGE DE L'HEROI.....	9
2.1. JOSEPH CAMPBELL.....	10
2.1.1. PRIMERA ETAPA.....	10
2.1.1.1. LA CRIDA A L'AVENTURA	10
2.1.1.2. LA NEGATIVA A LA CRIDA	11
2.1.1.3. L'AJUDA SOBRENATURAL	13
2.1.1.4. LA CREUA DEL PRIMER OMBRALL.....	14
2.1.1.5. DINS EL VENTRE DE LA BALENA	15
2.1.2. SEGONA ETAPA	17
2.1.2.1. EL CAMÍ DE LES PROVES	17
2.1.2.2. LA TROBADA AMB LA DEESSA	18
2.1.2.3. LA DONA COM A TEMPTACIÓ	19
2.1.2.4. LA RECONCILIACIÓ AMB EL PARE.....	19
2.1.2.5. APOTEOSI.....	20
2.1.2.6. L'ÚLTIMA GRÀCIA	21
2.1.3. TERCERA ETAPA	23
2.1.3.1. LA NEGATIVA A LA TORNADA	23
2.1.3.2. LA FUGIDA MÀGICA	23
2.1.3.3. EL RESCAT DEL MÓN EXTERIOR.....	24
2.1.3.4. LA CREUA DE L'OMBRALL DE RETORN	24
2.1.3.5. LA POSSESSIÓ DELS DOS MONS	25

2.1.3.6.	LLIBERTAT PER VIURE	25
2.2.	CHRISTOPHER VOGLER	27
2.2.1.	PRIMERA ETAPA.....	27
2.2.1.1.	EL MÓN ORDINARI.....	27
2.2.1.2.	LA CRIDA L'AVENTURA.....	28
2.2.1.3.	LA NEGATIVA A LA CRIDA.....	29
2.2.1.4.	LA TROBADA AMB EL MENTOR.....	29
2.2.1.5.	LA CREUA DEL PRIMER OMBRALL.....	30
2.2.2.	SEGONA ETAPA.....	31
2.2.2.1.	LES PROVES, ELS ALIATS I ENEMICS	31
2.2.2.2.	L'APROXIMACIÓ A LA CAVERNA MÉS PROFUNDA.....	33
2.2.2.3.	L'ODISSEA (EL CALVARI).....	33
2.2.2.3.	LA RECOMPENSA.....	35
2.2.3.	TERCERA ETAPA	37
2.2.3.1.	EL CAMÍ DE TORNADA.....	37
2.2.3.2.	LA RESURECCIÓ	37
2.2.3.3.	EL RETORN AMB L'ELIXIR.....	38
3.	ELS HEROIS DINS LES MITOLOGIES.....	40
3.1.	MITOLOGIA GRECOROMANA	41
3.1.1.	INICIS DE LA CIVILITZACIÓ.....	41
3.1.2.	CREACIÓ DE LA MITOLOGIA.....	41
3.1.3.	HEROIS DE LA MITOLOGIA GRECOROMANA	43
3.1.3.1.	AQUIL·LES.....	43
3.1.3.2.	HÈRACLES.....	43
3.1.3.3.	ORFEU	44
3.1.3.4.	ENEES.....	45
3.2.	MITOLOGIA NÒRDICA.....	46
3.2.1.	ORÍGENS DE LA CIVILITZACIÓ.....	46
3.2.2.	ORÍGENS DE LA MITOLOGIA.....	46
3.2.3.	HEROIS NÒRDICS	48
3.2.3.1.	BEOWULF.....	48
3.2.3.2.	SIGMUND.....	48
3.2.3.3.	SIEGFRIED	49
4.	L'ANTIHEROI	50
4.1.	QUÈ ÉS UN ANTIHEROI?.....	50
4.2.	ANTIHEROIS	51

5. EL SUPERHEROI	55
5.1. QUÈ ÉS UN SUPERHEROI	55
5.2. SUPERHEROIS	56
PART PRÀCTICA	58
1. ELS HEROIS DE VOGLER	58
1.1. HARRY POTTER	59
1.1.1 EL MÓN ORDINARI	59
1.1.2. LA CRIDA A L'AVENTURA	60
1.1.3. LA NECATIVA A LA CRIDA	60
1.1.4. L' AJUDA SOBRENATURAL.....	61
1.1.5. LA CREUA DEL PRIMER OMBRALL	62
1.1.6. LES PROVES	63
1.1.7. L'APROXIMACIÓ A LA CAVERNA MÉS PROFUNDA.....	66
1.1.8. EL CALVARI.....	67
1.1.9. LA RECOMPENSA.....	68
1.1.10. EL CAMÍ DE TORNADA.....	69
1.1.11. LA RESURRECCIÓ	69
1.1.12. EL RETORN AMB L'ELIXIR.....	70
1.2. FRODO I EL SENYOR DELS ANELLS	71
1.2.1. EL MÓN ORDINARI	71
1.2.2. LA CRIDA A L'AVENTURA	72
1.2.3. LA NEGATIVA A LA CRIDA.....	72
1.2.4. L'AJUDA SOBRENATURAL.....	73
1.2.5. LA CREUA DEL PRIMER OMBRALL	74
1.2.6. EL CAMÍ DE LES PROVES.....	74
1.2.7. LA PRIMERA RECOMPENSA DEL VIATGE	77
1.2.8. L'APROXIMACIÓ A LA CAVERNA MÉS PROFUNDA.....	78
1.2.9. LA MORT I RESURRECCIÓ.....	82
1.2.10. EL CALVARI.....	83
1.2.11. EL CAMÍ DE TORNADA.....	84
1.2.12. EL RETORN AMB L'ELIXIR.....	84
1.2.13. LA GRAN RECOMPENSA.....	84
1.3. BEOWULF	86
1.3.1. EL MÓN ORDINARI	86
1.3.2. LA CRIDA A L'AVENTURA	86
1.3.3. L'AJUDA SOBRENATURAL.....	87

1.3.5.	EL CAMÍ DE LES PROVES.....	88
1.3.6.	L'APROXIMACIÓ A LA CAVERNA MÉS PROFUNDA.....	89
1.3.7.	EL CALVARI.....	90
1.3.8.	LA RECOMPENSA.....	90
1.3.9.	MORT I CAMÍ DE TORNADA.....	90
1.3.10.	EL RETORN AMB L'ELIXIR.....	91
1.3.11.	LA RESURRECCIÓ.....	91
1.4.	EL MEU VIATGE.....	92
1.4.1.	EL MÓN ORDINARI.....	92
1.4.2.	LA CRIDA A L'AVENTURA.....	92
1.4.3.	LA NEGATIVA A LA CRIDA.....	93
1.4.4.	L'AJUDA SOBRENATURAL.....	93
1.4.5.	LA CREUA DEL PRIMER OMBRALL.....	94
1.4.6.	EL CAMÍ DE LES PROVES.....	94
1.4.7.	L'APROXIMACIÓ A LA CAVERNA MÉS PROFUNDA.....	95
1.4.8.	EL CALVARI.....	95
1.4.9.	LA RECOMPENSA.....	96
1.4.10.	EL CAMÍ DE TORNADA.....	96
1.4.11.	MORT I RESURRECCIÓ.....	96
1.4.12.	EL RETORN AMB L'ELIXIR.....	97
2.	ELS HEROIS DE CAMPBELL.....	98
2.1.	ULISSES.....	99
2.1.1.	LA CRIDA A L'AVENTURA.....	99
2.1.2.	LA CREUA DEL PRIMER OMBRALL.....	99
2.1.3.	EL VENTRE DE LA BALENA.....	100
2.1.4.	EL CAMÍ DE LES PROVES.....	100
2.1.5.	LA TROBADA AMB LA DEESSA.....	102
2.1.6.	LA DONA COM A TEMPTACIÓ.....	103
2.1.7.	LA RECONCILIACIÓ AMB EL PARE.....	103
2.1.8.	APOTEOSI.....	104
2.1.9.	L'AJUDA SOBRENATURAL.....	104
2.1.10.	L'ÚLTIMA GRÀCIA.....	104
2.1.11.	LA FUGIDA MÀGICA.....	105
2.1.12.	L'AJUDA DEL MÓN EXTERIOR.....	105
2.1.13.	LA CREUA DE L'OMBRALL DE RETORN.....	105
2.1.14.	LA POSSESSIÓ DELS DOS MONS.....	106

2.1.15. LLIBERTAT PER A VIURE	106
2.2. ENEES	107
2.2.1. LA NEGATIVA A LA CRIDA	108
2.2.2. LA TROBADA AMB LA DEESSA	108
2.2.3. LA DONA COM A TEMPTACIÓ	108
2.2.4. LA RECONCILIACIÓ AMB EL PARE	109
3. L'EVOLUCIÓ FINS A ANTIHEROI	109
2.1. THE WALKING DEAD	110
2.1.1. RICK GRIMES	110
2.1.2. CAROL PELETIER	114
2.2. BATMAN	116
2.3. SHREK	118
2.4. SEYMOUR	119
CONCLUSIONS	121
BIBLIOGRAFIA	125
WEBGRAFIA	126
FILMOGRAFIA	129

INTRODUCCIÓ

Després d'una exhaustiva recerca per aconseguir la idea perfecte sobre què fer el treball, vaig recordar una conversa que havia tingut amb el meu professor de Llatí. Ell i jo havíem parlat sobre la figura de l'heroi, i havíem discutit si les seves aventures tenen una estructura fixa o no.

Després d'haver llegit un *blog* sobre "*El héroe de las mil caras*", on Joseph Campbell parla sobre els passos que ha de seguir un personatge dins la seva història per poder arribar a ser considerat heroi, vaig decidir centrar-me en aquest aspecte.

Quan vaig dir-li al tutor de recerca el tema sobre el qual parlaria, ell també em va recomanar informar-me sobre la figura de l'antiheroi, ja que podia interessar-me. Finalment, també vaig decidir parlar-ne i desenvolupar un estudi d'aquest personatge.

La raó per la qual he acabat escollint el tema del viatge de l'heroi d'entre tots els temes que havia pensat és la relació que guarda amb la meua afició lectora, sobretot de mitologia i ciència i ficció.

Per una banda, estic molt emocionat per analitzar les històries que he estat llegint des que era un infant i poder veure si realment tenen similituds que les fan iguals. Per altra banda, el treball em pot ser útil en el meu futur professional, ja que vull dedicar-me a l'àmbit humanístic i necessito ser capaç de realitzar anàlisis de textos amb facilitat.

Les **hipòtesis** que m'he formulat i que corroboraré o refutaré a les conclusions del treball són les següents:

- Els passos que van descriure Vogler i Campbell són atemporals.
- Els 12 passos descrits per Vogler són complets en la seva totalitat per qualsevol heroi.

- Un heroi es pot convertir en antiheroi.
- Un antiheroi es pot convertir en heroi.
- Hi ha un rerefons cristològic en alguns dels herois que analitzaré.

Els **objectius** que m'he proposat i que intentaré complir durant el treball són els següents:

- Realitzar una recerca molt profunda sobre el tema del camí de l'heroi.
- Conèixer les figures de Joseph Campbell i Christopher Vogler.
- Conèixer quins són els passos de l'heroi segons els escriptors esmentats anteriorment.
- Aprofundir en les històries heroiques de tots els temps, ja siguin mitològiques o no.
- Utilitzar els coneixements lingüístics adquirits a les classes per poder fer les anàlisis de forma correcta.
- Realitzar suficients anàlisis del viatge de l'heroi perquè pugui resoldre amb claredat les hipòtesis.

Organitzaré el meu treball de la següent manera:

Al primer punt de la part teòrica definiré la paraula d'heroi. Aniré des dels coneixements més bàsics, com per exemple la definició de la *Viquipèdia*, fins a la definició etimològica de la pròpia paraula. Finalment, redactaré la meua pròpia idea de què és un heroi, a partir de la definició de Christopher Vogler i les definicions trobades anteriorment.

Al segon punt de la part teòrica començaré a descriure els passos de Joseph Campbell i de Christopher Vogler. Abans de començar a resumir els passos faré una breu explicació sobre qui eren aquests escriptors, i seguidament passaré a explicar els passos que van descriure a "*el héroe de las mil caras*" i a "*el viaje del escritor*".

Al tercer punt de la teoria parlaré de les dues mitologies més famoses a Occident: la grecoromana i la nòrdica. Aquesta part ha d'ajudar-me a conèixer millor les històries dels herois antics per després aplicar-les a la part pràctica del treball. Primer parlaré breument sobre la civilització que creia en la mitologia citada, seguidament explicaré com és el mite de la creació del cosmos segons el que relata la mitologia i per acabar citaré els seus herois més destacats i explicaré quina és la seva història.

Al quart punt de la teoria parlaré de la figura de l'antiheroi, explicaré detalladament què vol dir la paraula i seguidament citaré uns quants exemples de personatges antiheroics, per exemple *Wolverine*.

Al cinquè punt de la part teòrica explicaré què és un superheroï detalladament i seguidament posaré exemples de superherois, per exemple *Superman*.

Al primer punt de la part pràctica empraré els passos descrits per Vogler per fer unes anàlisis sobre les aventures de Harry Potter, Frodo Bolsón, Beowulf, i jo.

Al segon punt de la part pràctica utilitzaré els passos desenvolupats per Campbell per realitzar unes anàlisis sobre els viatges de dos herois mitològics, Ulisses i Enees.

Al tercer punt de la part pràctica parlaré sobre la figura de l'antiheroi i analitzaré personatges intentant entreveure si pateixen una transformació d'heroi a antiheroi. Els personatges que tractaré són Rick Grimes, Carol Peletier, Batman, Shrek i Seymour.

La **metodologia** que seguiré per realitzar el treball serà la lectura de llibres teòrics com "el viaje del héroe" i "el héroe de las mil cares" per elaborar la part teòrica on defineixo l'heroi i on defineixo els passos que ha de seguir l'heroi, a més a més utilitzaré aquests llibres per fer la part pràctica on realitzo les anàlisis dels herois.

Utilitzaré narracions i llibres que tracten la mitologia grecoromana i nòrdica per elaborar la part de la teoria on parlo de la mitologia i a més a més utilitzaré les narracions per fer les anàlisis d'herois mitològics.

Visionaré les pel·lícules de *Harry Potter*, *El senyor dels Anells*, *Shrek*, *La pequeña tienda de los horrores*, *Beowulf*, *Shrek*, que m'ajudaran a fer les anàlisis a la part pràctica del treball.

Llegiré els llibres de *Harry Potter* i *el Senyor dels Anells* per poder fer la part pràctica del treball on analitzaré el viatge d'aquests dos herois.

Visionaré la sèrie de *The Walking Dead* per poder fer seguidament les anàlisis dels antiherois a la part pràctica.

M'ajudaré a corroborar la informació que redacto i extrauré informació de les pàgines web.

Finalment, m'agradaria afegir que la raó per la qual he escollit *responent a la crida* com a títol del treball és perquè fa referència al primer pas descrit per Christopher Vogler i representa que jo responc la crida per elaborar el meu treball de recerca.

Un cop dit tot això, senyores i senyors, preparin-se per l'aventura!

PART TEÒRICA

1. L'HEROI

1.1. VIQUIPÈDIA

Un **heroi** o **heroïna** (en femení) és la persona que sobresurt de la mitjana per les seves característiques morals, usualment relatives a la valentia. També s'usa per referir-se als protagonistes de qualsevol ficció.

En l'origen, un heroi era el personatge de la mitologia grega que sense ser un déu (i per tant immortal), era capaç de realitzar prodigis i activitats fora de l'abast humà ordinari. Els herois van ser posteriorment el centre de l'epopeia i de la cançó de gesta medieval. L'heroi grec destaca per les seves aptituds guerreres, si bé amb el pas del temps també es troben herois amorosos o humanitaris (els santscatòlics són el relleu religiós dels herois). En el còmic ha evolucionat cap al superheroi.

1.2. DEFINICIONS DE DICCIONARIS

1.2.1. DICCIONARI DELS ESTUDIS CATALANS

1 m. i f. [LC] [AN] Semidéu, semideessa.

2 1 m. i f. [LC] [CO] Persona que es distingeix pel seu alt coratge, per la seva fortitud en el sofriment. *Els herois de la guerra.*

2 2 m. i f. [LC] [CO] [FLL] Personatge principal d'una llegenda, d'una narració, etc. *Els herois de la faula. L'heroïna d'una novel·la.*

2 3 m. i f. [LC] [CO] Persona prominent d'un acte, d'un esdeveniment, etc. *Ha estat l'heroi de la festa.*

1.2.2. MERRIAM WEBSTER DICCIONARY

a : a mythological or legendary figure often of divine descent endowed with great strength or ability.

b : an illustrious warrior.

c : a man admired for his achievements and noble qualities.

1.2.3. URBAN DICCTIONARY

- 1) Knight in Shining Armor.
- 2) Savior.
- 3) Someone who is Horny.
- 4) Someone who Seemingly likes to talk.
- 5) A Male with a Buff Bod.
- 6) Somebody with a pretty good knowledge of what is good current music.
- 7) A short tempered middle Aged guy.
- 8) A ladies man.
- 9) A DJ.
- 10) A person who is sometimes slow metally.
- 11) A popular person.

1.2.4. RAE

1. m. y f. Persona ilustre y famosa por sus hazañas o virtudes.
2. m. y f. Persona que lleva a cabo una acción heroica.
3. m. y f. En un poema o relato, personaje destacado que actúa de una manera valerosa y arriesgada.
4. m. y f. Protagonista de una obra de ficción.
5. m. y f. Persona a la que alguien convierte en objeto de su especial admiración.
6. m. En la mitología antigua, hombre nacido de un dios o una diosa y de un ser humano, por lo cual lo reputaban más que hombre y menos que dios; p. ej., Hércules, Aquiles, Eneas, etc.

1.3. ETIMOLOGIA

Partició sil·làbica: **he_roi** Etimologia: del ll. hērōs, hērōis, i aquest, del gr. hērōs, hērōos 'semidéu, **heroi'** 1a font: 1696, DLac. masculí i femení mitològia. Ésser semidiví, al qual són atribuïdes gestes prodigioses a favor del grup que el reconeix com a tal. La seva figura sovintaja en la mitologia de diversos pobles primitius i, bé que concebuda antropomòrficament, hom li reconeix poders sobrenatural.

1.4. PRÒPIA DEFINICIÓ D'HEROI BASADA EN CONCEPTES DE VOGLER

La paraula “heroi” prové del grec, d'una arrel que vol dir “protegir i servir”. Un heroi és algú capaç de sacrificar les seves necessitats pel bé dels altres. En conseqüència, el significat de la paraula “heroi” significa “sacrifici personal”.

En la vessant psicològica, l'arquetip d'heroi representa allò que Freud va denominar com a *ego*, una part de la personalitat que es separa de totes les altres i que fa que la persona es consideri diferent a la resta dels éssers humans. En un principi els herois són tot *ego* i es senten separats del seu grup. De fet, sovint la seva història comença amb la separació de la tribu, al escollir una vida solitària.

És així com l'arquetip d'heroi representa un personatge que està en constant recerca de la seva identitat o integritat, i durant aquest viatge es veu obligat a combatre guardians, monstres, etc... Tot un munt de vivències que l'ajuden a respondre les preguntes que tenia a l'inici de l'aventura.

Els herois posseeixen qualitats amb les quals tots ens podem identificar i que podem reconèixer. Aquestes característiques responen a les motivacions que tenim els éssers humans: el desig per ser comprès i estimat, tenir èxit, sobreviure, ser lliure, obtenir venjança sobre algú o simplement expressar-se.

Les històries ens permeten depositar part de la nostra identitat personal en l'heroi durant l'estona que estem observant la seva aventura. Ens posem en la seva carn i observem el món amb els seus ulls.

Els herois han de tenir qualitats universals, emocions i motivacions que tots estem destinats a trobar en un moment de la nostra vida. Però han de ser persones úniques, impredecibles, espontànies... Els lectors o espectadors busquen personatges reals, però amb emocions i qualitats superiors a les nostres. Per exemple, un personatge que està desesperat a l'haver d'escollir entre l'amor o el sentit del deure serà un personatge molt acceptat. També pot succeir que l'heroi tingui impulsos que siguin contradictoris, per exemple, la confiança i la sospita o la desesperació i l'esperança. Per tant són personatges que s'apropen a una figura

humana i realista.

Una altra de les funcions de l'heroi és la de l'aprenentatge o creixement que utilitza per tal d'arribar a dur a terme la seva aventura. Sovint el creixement emocional dels personatges és el que fa determinar als espectadors qui és realment l'heroi de l'obra. Aquest coneixement es va aprenent a mesura que es va travessant el viatge, en enfrontar-se contra tots els enemics o en trobar-se amb mentors, l'amor, etc.

Altres funcions que caracteritzen l'heroi són la seva capacitat d'actuar quan hi ha un perill que pot comportar la seva mort o la mort d'altra gent, el sacrifici que ha de fer en algun moment de l'aventura amb la mort d'una persona a la que estimava(sovint els personatges que moren són els pares de l'heroi, i d'aquesta manera es trenca amb l'arquetip de protecció paterna), i l'enfrontament directe amb la mort durant la lluita amb l'enemic, aquests successos canvien el personatge i el fan invencible.

1.4.1. DIFERENTS TIPUS D'HEROIS

En ocasions, l'arquetip d'heroi no es manifesta en el personatge principal, aquell protagonista valent que lluita contra el malvat i surt victoriós, sinó que l'arquetip pot també manifestar-se en altres personatges quan realitzen actes heroics. Un personatge no heroic pot evolucionar fins a arribar a l'heroisme i al revés.

Exemples d'altres tipus d'herois serien:

- Els antiherois: Són aquells que resolen els problemes a partir d'actes no morals.
- Els herois sociables: Un heroi capaç de relacionar-se amb la societat, el seu viatge comença quan és desplaçat de la seva tribu.
- Els herois solitaris: Aquests són incapaços de viure en una comunitat i la seva aventura busca la integració en aquesta.
- Els herois catalitzadors: Un heroi que busca causar transformacions en els altres.

2. EL VIATGE DE L'HEROI

El viatge de l'heroi és la història més antiga del món. La seva estructura té el seu origen en els mites, els contes de fades i les llegendes que relaten com un personatge es posa en marxa per arribar a complir una "gran tasca".

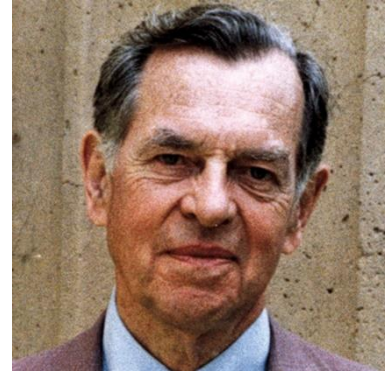
És així com totes aquestes històries s'han anat traslladant fins al nostre dia a dia en diferents idiomes i cultures, fent que els personatges, l'espai i el temps variessin, però mantenint una estructura fent que totes segueixin uns passos que les uneixen.

Per tant, el viatge de l'heroi és una tradició repetitiva, un conjunt de passos que totes les històries segueixen conscient o inconscientment com a esquema durant l'aventura.

Bàsicament a partir d'una pèrdua o una missió, l'heroi ha de dur a terme una feina. Es posa en marxa i, durant tot el llarg camí, es troba amb adversaris i nous companys. Aconsegueix fer-se amb una fórmula màgica i s'enfronta al seu antagonista i sovint el guanya. Un cop ha aconseguit el que buscava, desfent-se de l'enemic, decideix prendre el camí de retorn, no obstant pot succeir també que hi hagi un casament o una ascensió al tron.

2.1. JOSEPH CAMPBELL

Joseph Campbell (1904-1987) va ser un investigador i erudit estatunidenc que va destacar en l'estudi comparat de les mitologies. Interessat des de molt jove en els mites, especialment en els orientals, va saber aprofitar la influència dels pensadors com Nietzsche, Schopenhauer, Freud... Servint-se amb les idees d'aquests intel·lectuals va arribar a la conclusió que totes les històries tenien una connexió que les unia les unes amb les altres. És llavors quan va escriure *el héroe de las mil caras* on explica que cada narració segueix els seus passos.



Imatge extreta de *Biography.com*

2.1.1. PRIMERA ETAPA

Primera part de la història amb els passos que introdueixen als personatges importants que en prendran part i que situa al lector en l'espai i el temps on es situarà el relat.

2.1.1.1. LA CRIDA A L'AVENTURA

Dins les històries aquest és el primer pas que fa tot heroi, ifreqüentment la crida a l'aventura sorgeix per una lleugeresa, pot ser una trobada fortuïta, totalment aleatòria, que desencadenarà un gran viatge. El protagonista descobreix un món amb poders que ell ignorava, i que escapen de la seva imaginació.

Es pot presentar de dues maneres diferents:

- El protagonista és empès a emprendre el viatge, del qual un exemple en seria la Odissea, ja que Ulisses únicament vol arribar a Ítaca, però veu com els déus no el deixen tornar.
- El protagonista entra a l'aventura per pròpia voluntat, ja que en veure el problema, li planta cara. Un exemple seria Teseu quan descobreix què és el laberint del minotaure.

Aquesta crida busca transportar el protagonista des del seu món ordinari

fins a un món que per a ell, com s'ha esmentat anteriorment escapa de la seva visió de la vida. El nou món pot ser presentat de moltes maneres diferents, però un fet que sempre hi ha en comú és que ha de ser totalment inimaginable per al protagonista.

Normalment acostuma a ser un error ordit que provoca el protagonista de la història on també pot haver-hi involucrada una tercera persona, i el resultat és un destí que obre les seves portes al seu futur. Normalment, la tercera persona, esmentada anteriorment, podria desenvolupar el paper de "missatger". Aquest personatge, acostuma a entrar també dins la crida, i la viu amb la mateixa passió que el protagonista convertint-se després en moltes històries en el seu guia pel nou món.

En algunes històries el missatger es veu en l'obligació de fer conèixer a l'heroi tots els tipus de perills que es pot trobar en el nou món que se li presenta.

L'exemple més clar quan es parla del pas de la crida a l'aventura és el de Harry Potter. Harry al llibre de la *Pedra Filosofal* era un noi de dotze anys que vivia a l'armari de sota l'escala de casa els seus tiets. En el moment en el que rep la carta que explica que l'han acceptat a l'escola de màgia de Hogwarts, el jove noi entra dins un nou món on es trenquen totes les creences que li havien inculcat durant tota la vida.

En definitiva, la crida a l'aventura el que vol transmetre és el naixement de l'heroi, que a partir d'aquell moment ja comença a adaptar-se al nou món que li espera.

2.1.1.2. LA NEGATIVA A LA CRIDA

Dins la majoria de les històries hi ha un moment en el qual l'heroi, que just acaba de descobrir un nou món que escapa a tot el que coneix, rebutja la crida i escull quedar-se en el món ordinari. Aquest fet acostuma a succeir quan l'heroi no té suficient valor per enfrontar una nova realitat.

Cal dir que aquest pas és opcional, hi ha molts mites on té lloc però molts d'altres on no, ja que només ocorre si durant la crida l'heroi rebutja entrar en el nou món que li espera.

Si l'heroi ha escollit quedar-se en el món ordinari. El món de l'heroi deixa de tenir significat i és llavors quan ha de ser salvat, ja que tots els projectes que faci a partir d'aquell moment es converteix en un problema o li surten malament. L'única sortida que té és aferrar-se a si mateix i aguantar l'infern que viu en aquell moment.

Molts cops, el protagonista es tanca dins de la seva infància i fa servir els seus pares com a escut i el fet de no entrar al nou món sol, perquè creu que el durà a un càstig, el porta al fracàs. Aquest fet acostuma a passar quan el protagonista és orfe i sempre té en el seu pensament els pares.

Un exemple molt clar d'aquest pas té lloc a la pel·lícula *Doctor Strange*, en la qual el protagonista, un prestigiós cirurgià, descobreix que la seva visió de la vida està obsoleta, i que l'home ho desconeix tot sobre l'univers. El seu rebuig comença, un cop ell coneix la veritat i acusa a la gent que li ha mostrat d'haver-lo drogat.

El que necessita l'heroi en aquest moment és un altre miracle que el dugui a voler entrar a l'aventura, que el faci veure que el nou món que l'espera no és dolent i que l'ha d'enfrontar per poder prosseguir amb la seva vida.

Aquest succés que acabem d'esmentar tindrà lloc al següent pas que és "l'ajuda sobrenatural". Tal com diu Campbell:

*"Pero toda casa que construya será la casa de la muerte, un laberinto de paredes ciclópeas para esconder a su vista su propio Minotauro"*¹

¹CAMPBELL, Joseph, *El héroe de las mil caras*, Bollingen Foundation Inc., Nueva York, 1949, p.46.

2.1.1.3. LAJUDA SOBRENATURAL

Per aquells herois que no han volgut acceptar la crida, la primera part del seu viatge consisteix en trobar una figura protectora, que molts cops acostuma a ser gent d'una avançada edat, que el que fa és assegurar eines al protagonista per poder combatre tot el que haurà d'enfrontar.

Un exemple per als indis sud-americans era el personatge de la Dona Aranya², que per exemple en el següent fragment ajuda donant consells als fills del Sol que estan perduts buscant el seu pare:

*'¿Adónde vais caminando juntos?' 'A ningún lugar en particular — contestaron—; llegamos aquí, porque no teníamos adónde ir.' Ella repitió la pregunta cuatro veces y cada vez recibió una respuesta similar. Entonces dijo: '¿Tal vez vais en busca de vuestro padre?' '¡Sí! —contestaron ellos—. Si sólo supiéramos el camino de su casa...' '¡Ah! —dijo la mujer—, el camino de la casa de vuestro padre, el Sol, es largo y peligroso. Muchos monstruos habitan entre aquí y allá, y tal vez, cuando lleguéis, vuestro padre no os reciba con agrado y quizá os castigará por haber ido. Debéis pasar por cuatro lugares de peligro: las rocas que aplastan al viajero, las cañas que lo cortan en pedazos, los cactus que lo arañan hasta despedazarlo y las arenas hirvientes que lo ahogan. Pero os daré algo para vencer a vuestros enemigos y preservar vuestras vidas.' Les dio un talismán llamado 'pluma de los dioses extranjeros', que consistía en un arco con dos plumas vitales prendidas (plumas arrancadas de un águila viva) y otra pluma vital para preservar su existencia.'*³

Es pot veure com la Dona Aranya avisa els germans que el camí que han de fer per poder arribar a retrobar-se amb el seu pare és molt perillós, i és per això que els atorga el talismà.

El que representa aquesta figura és, com s'ha esmentat anteriorment, la força protectora del nostre destí. Apareix tant en el futur com en el passat i sempre està present dins el cor del protagonista, encara que fins i tot aquesta figura pot acabar resultant ferida. Un exemple seria al llibre del *Senyor dels anells: La*

²**Dona Aranya:** Un personatge, que aparenta ser una anciana i habita al subsòl. Acostuma a ser representat com a una de les seves màximes divinitats i apareix en la majoria de mites de la cultura índia sud-americana.

³CAMPBELL, Joseph, *El héroe de las mil caras*, Bollingen Foundation Inc., Nueva York, 1949, p.46.

comunitat de l'anell la mort de Gandalf quan lluita contra el Balrog.

El protagonista ha de confiar, i la figura salvadora apareixerà, i, un cop trobada, ja tindrà tots els poders que necessita per a poder fer el viatge.

No és estrany que l'ajuda sobrenatural tingui forma masculina. Dins les mitologies el paper de l'ajuda s'ha transformat en un guia, un mestre que porta les ànimes a un altre món.

- En els mites clàssics és Hermes.
- En els egipcis és Thoth, el déu cinocèfal⁴.
- En els cristians és l'Esperit Sant.
- Per a Goethe a la seva obra Faust⁵, Mefistòfil⁶.

Podem concloure que és una figura protectora i perillosa, maternal i paternal. Un personatge que ajuda en tots els sentits al protagonista, però que també la desconeixença que mostra pot causar que l'heroi l'arribi a témer.

2.1.1.4. LA CREUA DEL PRIMER OMBRALL

L'heroi ja preparat per començar la seva aventura avança dins d'aquesta fins a trobar-se amb el “guardià de l'ombrall”, just davant de *la zona de força magnificada* (simbolitza la zona on amb una passa al davant s'és al món màgic i amb una endarrere al món ordinari)

Aquesta figura protegeix el món i darrere seu hi ha l'obscuritat, el perill i tot allò desconegut pel protagonista. Un cop creuat l'ombrall, tot el que el protagonista tenia dins el seu món ordinari es posa en perill, ja que fa el primer pas dins el que és nou món.

Un exemple de creua del primer ombrall en la vida real seria Cristòfol Colom en travessar el que per la seva gentera el final del món:

⁴**Cinocèfal:** Figura amb cap de gos i cos d'humà.

⁵**Faust:** Obra de Goethe, publicat entre 1790-1832.

⁶**Mefistòfil:** Dimoni dins el llibre Faust de Goethe al qui el protagonista ven la seva ànima.

“Así los marinos de las atrevidas carabelas de Colón rompieron el horizonte del espíritu medieval, navegando, como lo pensaban, en el océano sin límites del ser inmortal que rodea el Cosmos, como una interminable serpiente mitológica que se muerde la cola, y sin embargo, tuvieron que ser convencidos y empujados como niños, porque tenían los fabulosos leviatanes, las sirenas, los reyes dragones y otros monstruos.”⁷

Les mitologies populars fan que cada lloc desèrtic tingui animals o presències que siguin perilloses i vulguin enganyar el protagonista perquè es desviï del seu camí. Algunes d'aquestes aparicions són ogres, bruixes...

Les regions desconegudes acostumen a ser: deserts, selves, mars profunds, terres estranyes... En aquests llocs el protagonista haurà de recórrer a la violència o haurà d'evitar terribles temptacions, per exemple, les sirenes que hi ha al mar.

En definitiva, aquest dona una petita visió al protagonista de tots els problemes als quals haurà d'enfrontar-se.

2.1.1.5. DINS EL VENTRE DE LA BALENA

En algunes històries, l'heroi dins la creua del primer ombrall és engolit i acaba al ventre de la balena. En aquest moment el protagonista sembla que quedi afogat pel que és desconegut i pot arribar a semblar que ha mort.

Un exemple d'aquesta etapa seria quan Hèrcles, que mentre torna d'un viatge a Troia, és engolit per una bèstia que envia Posidó.

El héroe griego Heracles, habiéndose detenido en Troya cuando regresaba a su país con el cinturón de la reina de las Amazonas, descubrió que un monstruo, enviado por Poseidón, el dios del mar, asolaba la ciudad. La bestia salía a la playa y devoraba a la gente que huía por la llanura. La bella Hesione, hija del rey, acababa de ser amarrada por su padre a las rocas como un sacrificio propiciatorio, y el gran héroe visitante aceptó rescatarla por un premio. El monstruo, a su debido tiempo, rompió la superficie de las aguas y abrió su enorme boca. Heracles se zambulló en su garganta, le cortó el vientre y dejó muerto al monstruo.⁸

⁷Ibid, Pàg 50.

⁸Ibid, Pàg 57.

En el cas d'Hèracles, ell és menjat pel monstre però ràpidament en surt. En altres mites, pot arribar a semblar que el protagonista ha mort i que la bèstia ha guanyat, però al final el monstre sempre acaba alliberant l'heroi o mor intentant eliminar-lo.

Els exemples més clars d'aquest pas són:

- La Caputxeta Vermella va ser menjada pel llop.
- En el cas de la mitologia grega tots els déus grecs van ser menjats per Cronos a excepció de Zeus.
- Dins les històries de la Polinèsia, Maui, un dels seus herois més importants, és tragat per la seva besàvia.⁹

⁹**Maui** és un semidéu dintre la mitologia de la Polinèsia que es dedica a anar d'aventures salvant a gent, i en una d'aquestes la seva besàvia se'l menja només començar el viatge.

2.1.2. SEGONA ETAPA

La segona etapa es situa a l'epicentre de la història i és on succeeixen els fets més transcendents per a l'heroi, ja que és la part on aconsegueix fer un canvi en la seva persona, creixent moralment en afrontar-se al seu pitjor enemic.

2.1.2.1. EL CAMÍ DE LES PROVES

Un cop ha passat el primer ombrall, l'heroi haurà de passar una sèrie de proves que acostumen a ser diferents les unes de les altres. Dins l'aventura que està vivint, aquesta etapa és la més emocionant, ja que el podem veure competir amb els seus enemics de totes les maneres, i, per exemple dins de "l'aventura mítica", és on l'escriptor hi posa més èmfasi, ja que ocupa la major part del relat.

Cal remarcar que l'heroi és ajudat per tots els objectes i persones que s'ha anat trobant al principi de la història, ja que aquests l'ajuden a poder seguir endavant. Hi ha la possibilitat que encara segueixi trobant més objectes com la capa del lleó de Nemea que porta Hèracles.

Un dels exemples més clars d'aquest pas són tots els treballs que va haver de fer Hèracles:

- L'hidra de Lerna.
- La Cérvola de Cerinea.
- El bou de Creta.

. . .

El lleó de Nemea no entra dins d'aquesta llista perquè va ser la primera de les proves, que suposaria la creua del primer ombrall.

En aquest pas, l'heroi es troba amb el seu antagonista, que en molts casos ha estat presentat anteriorment, i descobreix que té una connexió molt forta amb ell i que realment es pot considerar que són de la mateixa carn, per exemple, Harry és part de Voldemort, ja que ell és l'últim horricreu i a mesura que va avançant la història s'observa que tenen lligams i que un no pot viure mentre l'altre estigui viu. En definitiva, es pot dir que l'heroi assimila el seu opositat.

2.1.2.2. LA TROBADA AMB LA DEESSA

Un cop superades totes les proves l'heroi es troba amb un personatge femení que s'anomena *Reina Deessa del Món* per Campbell. Bàsicament representa el moment en què l'heroi s'enamora de la noia amb la qual està predestinada.

No fa falta que, com diu el títol d'aquesta part, la noia sigui una deessa, però el que és essencial és la relació o vincle que ha de tenir amb el protagonista.

Un exemple seria *la Dama de la Casa Sueño*, que representa la dona perfecte, i podria ser l'actual *Bella Dorment*:

La Dama de la Casa del Sueño es una figura familiar en el cuento de hadas y en el mito. Ya hemos hablado de ella en las formas de Brunilda y la Bella Durmiente. 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. Es madre, hermana, amante, esposa. Todo lo que se ha anhelado en el mundo, todo lo que ha parecido promesa de júbilo, es una premonición de su existencia, ya sea en la profundidad de los sueños, o en las ciudades y bosques del mundo. Porque ella es la encarnación de la promesa de la perfección; la seguridad que tiene el alma de que al final de su exilio en un mundo de inadecuaciones organizadas, la felicidad que una vez se conoció será conocida de nuevo: la madre confortante, nutridora, la "buena" madre, joven y bella, que nos fue conocida y que probamos en el pasado más remoto. El tiempo la hizo desaparecer y sin embargo existe, como quien duerme en la eternidad, en el fondo de un mar intemporal representa comúnmente como un matrimonio místico (ieroj gamoj) del alma triunfante del héroe con la Reina Diosa del Mundo. Ésta es la crisis en el nadir, en el cénit, o en el último extremo de la Tierra; en el punto central del cosmos, en el tabernáculo del templo o en la oscuridad de la cámara más profunda del corazón.¹⁰

Un problema que pot ocórrer és que l'heroi es quedi tancat dins l'amor que patirà per aquesta deessa i deixi la seva aventura de banda. Llavors caldrà que aquest surti d'aquest món d'amor i acabi el seu viatge. Un exemple molt clar d'aquest pas seria l'amor que sent Enees per Dido a l'Eneida.

¹⁰*Ibid*, p.123.

2.1.2.3. LA DONA COM A TEMPTACIÓ

El matrimoni místic amb la reina deessa del món representa el coneixement complet de la temptació, el pecat, la passió per part de l'heroi, ja que la dona representa la vida i l'heroi és considerat el seu coneixedor i senyor.

Les últimes proves que fa l'heroi demostren la necessitat de trobar una dona, però també el fan entendre que un cop l'ha conegut no és pot quedar tancat en el seu món, ja que té una missió molt més important.

El problema ve quan el protagonista queda eclipsat per la Deessa i s'acaba tancant en el seu món, apartat de la seva veritable missió. Podria representar-se com a una altra negativa a la crida, però realment l'heroi no és conscient que s'està quedant eclipsat per la dona.

Aquest pas seria bastant clar dins *l'Eneida*, on Enees, quan és a Cartago, s'enamora de Dido. El seu amor és tan fort que, quan el primer ha de marxar per poder seguir el seu camí i fundar la nova Troia, hi ha un moment en que arriba a rebutjar el seu destí. Un cop entra en raó, Dido embargada de tristesa s'acaba suïcidant.

2.1.2.4. LA RECONCILIACIÓ AMB EL PARE

En la majoria de les mitologies, les imatges misericordioses i de gràcia apareixen de la mateixa manera que les imatges d'ira i de justícia, de manera que es manté l'equilibri i el cor rep més suport que el càstig en el seu camí.

“¡No temáis!, dice el gesto de la mano del dios Shiva, mientras baila antes us devotos la danza de la destrucción universal. “No temáis porque todo permanece en Dios. Las formas vienen y van, una de las cuales es vuestro cuerpo, son los reflejos de mis miembros que bailan. Conocedme totalmente, y nada habréis de temer.””¹¹

¹¹*Ibid*, p148.

La màgia dels sagraments; la força protectora dels amulets i els encants primitius, els ajudants sobrenaturals dels mites i els contes de fades del món són les seguretats que rep l'home de que els perills físics no són tan brutals com sembla.

L'aspecte d'ogre del pare és un reflex del propi ego de la víctima, derivat de la sensacional escena infantil que s'ha deixat enrere, però que ha estat projectada per al futur; es creu que la vida que ha de viure el fill ha de ser molt més equilibrada i realista que la del pare, i per tant el mateix món hi ha de ser.

- Per als déus grecs la diferència entre l'Olimp i la terra.
- Per als déus nòrdics la diferència entre Asgard i la terra.
- Per al cristianisme la diferència entre el cel i la terra.

Aquest pas simbolitza l'acceptació per part del fill de la figura paterna divina a la que tant ha rebutjat durant tota la seva vida.

2.1.2.5. APOTEOSI

L'heroi arriba a la que serà l'última prova del seu viatge, aquesta serà la que acosti més el protagonista a la mort, però, finalment, en sortirà victoriós i haurà acabat la seva tasca al món màgic.

En aquest moment, l'heroi compleix la seva missió, ja ha arribat al final de la seva aventura i ha superat tots els problemes que ha anat tenint durant el seu viatge pel nou món descobert.

Dins el seu nou món, ell és considerat gairebé un Déu, se'l considera la persona que els aporta llum i que els ha salvat.

Per fi, en un món que estava desequilibrat es genera la pau, ja que és l'heroi qui la porta i ara podríem dir que és tan perfecte com "les ales d'un insecte"¹².

En aquest moment també, l'heroi s'adona que el seu nou món, que no fa

¹²*Ibid*, Pàg 134.

gaire que ha descobert, s'ha convertit d'alguna manera en la seva nova casa, encara que l'haurà d'abandonar per tornar al seu primer món.

Dos exemples d'aquest pas serien Frodo i Harry Potter, que després d'haver vençut els seus respectius antagonistes es troben recuperant-se. En aquell moment, els dos deixen de sentir-se estrangers dins el seu món i la gent que hi habita els considera els seus salvadors.

És d'aquesta manera com realment s'està acabant l'aventura i ja comencen a encarar el retorn

2.1.2.6. L'ÚLTIMA GRÀCIA

Cuando el Príncipe de la Isla Solitaria hubo permanecido seis noches y seis días en el diván de oro con la Reina durmiente de Tubber Tintye, en el diván que descansaba en ruedas de oro que giraban continuamente —el diván giraba de día y de noche, sin detenerse nunca—, llegó la mañana séptima y dijo: “ ‘Es tiempo de que yo deje este lugar.’ De manera que descendió y llenó las tres botellas con agua de la fuente llameante. En la cámara de oro había una mesa de oro, y en la mesa una pierna de cordero con una rebanada de pan, y aunque todos los hombres de Erín comieran en esa mesa doce meses seguidos, el cordero y el pan tendrían la misma forma que antes.

El Príncipe se sentó, comió una parte del pan y de la pierna de cordero y los dejó como los había encontrado. Se levantó, tomó las tres botellas, las guardó en su bolso e iba a salir de la cámara cuando se dijo a sí mismo: ‘Sería vergonzoso partir sin dejar algo por medio de lo cual la Reina sepa quién estuvo aquí mientras ella dormía.’ Por lo tanto escribió una carta que decía que el hijo del Rey de Erín y de la Reina de la Isla Solitaria había pasado seis días y seis noches en la cámara dorada de Tubber Tintye, había tomado tres botellas de agua de la fuente flameante y había comido en la mesa de oro. Puso la carta debajo de la almohada de la reina, salió por la ventana abierta, montó en el caballito, flaco y feo y cruzó las arboledas y el río sin recibir daño alguno.”¹³

En aquest moment, l'heroi acaba la seva missió, i es pot veure que no té cap complicació, ja que, com s'ha dit anteriorment, domina perfectament el nou món que se li ha descobert.

L'heroi decideix deixar la deessa i continuar la seva odissea per poder-la

¹³*Ibid*, Pàg 101

acabar completament. De fet, sacrifica el més apreciat que ha trobat durant el camí per a seguir amb la seva escomesa.

Per tant, aquest pas simbolitza l'acomiadament del món màgic per començar el viatge de retorn.

2.1.3. TERCERA ETAPA

Aquesta etapa marca la cloenda de la història i resol el camí que ha de fer l'heroi per retornar a casa seva.

2.1.3.1. LA NEGATIVA A LA TORNADA

Quan la missió de l'heroi ja s'ha dut a terme, el protagonista de la història ha de tornar amb el que ha aconseguit del seu viatge a la seva primera vida. És imprescindible que el nostre aventurer torni per poder fer el cicle complet.

Però freqüentment el propi heroi decideix refusar la crida a la tornada i vol quedar-se en el seu nou món. Aquesta decisió es deu sovint al fet que l'heroi dins el seu món ordinari acostuma a ser un marginat de la societat, i en el seu nou món, en canvi, se'l considera un salvador.

Un exemple seria Harry Potter, que en acabar el seu curs de màgia a Hogwarts vol quedar-se a l'escola per no tornar amb els Dursley, que el tenen tancat a les golfes sense deixar-lo sortir.

2.1.3.2. LA FUGIDA MÀGICA

Aquest pas consisteix en el retorn al món ordinari de l'heroi, un cop ha acceptat que ha de tornar.

Si ha fet les coses que se li han demanat i el guardià del món està satisfet amb la feina que ha realitzat, el camí de tornada serà plàcid i ràpid.

Si l'heroi li ha donat l'esquena al déu del seu nou món, el protagonista haurà de fugir el més ràpid que pugui per tal de salvar la vida. Sovint durant aquesta fugida apareixen molts aspectes màgics i sobrenaturals.

Un exemple seria el de l'heroi gal·lès Gwion Bach¹⁴, el qual és apressat per una bruixa que el fa treballar per a ella:

¹⁴**Gwion Bach:** Heroi de la gla·lès del segle VI que va rebre molt de reconeixement arreu del territori.

Y se lanzó en su persecución. Cuando él la vio se convirtió en liebre y huyó. Pero ella se convirtió en lebre y estuvo a punto de alcanzarlo. Entonces él corrió hacia un río y se convirtió en pez. Y ella lo persiguió bajo el agua convertida en nutria hasta que él se vio obligado a convertirse en pájaro y volar. Y ella, bajo la forma de halcón lo siguió y no le dio descanso en el cielo. Y cuando estaba a punto de apresarle y él sintió el temor de la muerte, descubrió un montón de trigo en un granero y se convirtió en uno de los granos. Entonces ella se transformó en una gallina negra de alta cresta, se dirigió al trigo, escarbó con sus patas, encontró el grano y se lo tragó. Y entonces, dice la historia, lo llevó en el vientre nueve meses y cuando lo parió no tuvo fuerza para matarlo, por gran belleza. De manera que lo metió en una bolsa de cuero y lo tiró al mar; a la misericordia de Dios, un día Veintinueve de abril.¹⁵

2.1.3.3. EL RESCAT DEL MÓN EXTERIOR

Pot donar-se el cas que per poder tornar al món ordinari l'heroi necessiti ajuda externa, això es pot deure a la fugida que ha hagut de fer anteriorment...

Aquesta ajuda l'acostuma a rebre d'un objecte o una persona coneguda per a l'heroi, pot ser tant negativa per a ell com positiva.

A Narnia "*El príncipe Caspian*" es pot observar com els protagonistes són tornats a la realitat per l'aparició sobtada de l'estació on estaven abans d'entrar.

Aquest pas, però, no acostuma a tenir lloc, ja que és el propi heroi que aconsegueix sortir del món de l'aventura.

2.1.3.4. LA CREUA DE L'OMBRALL DE RETORN

Els dos mons en els quals ha viscut l'heroi són totalment diferents, Campbell posa com a exemple que són com la vida i la mort, com la nit i el dia.

L'heroi que havia marxat lluny de la terra que coneixia per endinsar-se a l'obscuritat; on realitza la seva aventura, on passa proves molt perilloses, es perd, etc. Finalment torna al seu punt de partida. Per tant, surt del món màgic per tornar

¹⁵*Ibid*, 115.

al món ordinari.

En aquest moment, el viatger descobreix que el món ordinari i el món fantàstic en realitat són un, però que el segon ha quedat solapat pel primer. És aquest moment quan es troba la intenció real del mite.

L'heroi acaba assimilant que porta vivint entre els dos mons des que va néixer, i descobreix que tots els personatges fantàstics que ha descobert habitaven amb ell abans que comencés el viatge dins el seu propi món.

2.1.3.5. LA POSSESSIÓ DELS DOS MONS

Aquest pas té com a finalitat que en qualsevol moment l'heroi pugui creuar els ombralls dels dos mons i que els pugui diferenciar sempre. Una condició vital és que no els barregi dins la seva ment.

“Seis días después tomó Jesús a Pedro, a Santiago y a Juan, su hermano, y los llevó aparte, a un monte alto, y se transfiguró ante ellos; brilló su rostro como el sol, y sus vestidos se volvieron blancos como la luz. Y se les aparecieron Moisés y Elías hablando con Él. Tomando Pedro la palabra, dijo a Jesús: ‘Señor, ¡qué bien estamos aquí! Si quieres, haré aquí tres tiendas, una para ti, una para Moisés y otra para Elías.’ Aun estaba él hablando, cuando los cubrió una nube resplandeciente, y salió de la nube una voz que decía: ‘Éste es mi hijo amado, en quién tengo mi complacencia; escuchadle.’ Al oírla, los discípulos cayeron sobre su rostro, sobrecogidos de gran temor. Jesús se acercó, y tocándolos dijo: ‘Levantaos, no temáis.’ Alzando ellos los ojos, no vieron a nadie, sino sólo a Jesús. Al bajar del monte les mandó Jesús, diciendo: ‘No deis a conocer a nadie esta visión hasta que el Hijo del hombre resucite de entre los muertos.’¹⁶

Aquí Campbell ens fica l'exemple de la creua del món normal al món sant, en el que habita Jesucrist.

2.1.3.6. LLIBERTAT PER VIURE

Un cop acabada l'aventura, l'heroi és lliure de seguir vivint la seva vida ordinària, amb els coneixements adquirits en el seu viatge. Sovint, el protagonista torna a ser cridat per ajudar un altre cop al món fantàstic, però mentre això no

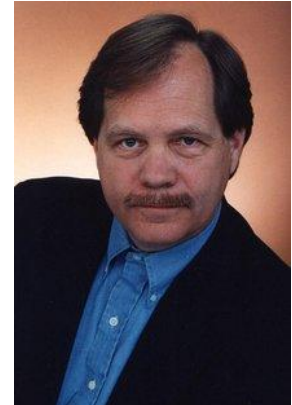
¹⁶CAMPBELL, Joseph, El héroe de las mil caras, Bollingen Foundation Inc., Nueva York, 1949, Pàg 132

passa l'heroi viu en un estat de pau.

Un exemple seria Harry Potter, que un cop ha derrotat a Voldemort a *La pedra Filosofal* passa un estiu sense preocupacions i un cop torna a Hogwarts ha de tornar a combatre amb el seu antagonista.

2.2. CHRISTOPHER VOGLER

Christopher Vogler ha avaluat més de 10.000 guions pels estudis de cinema més importants. Ha servit sobretot a l'empresa de Walt Disney com a consultor al desenvolupar les seves obres, aquest sempre ha sigut fidel a l'estructura del "monomite" de Joseph Campbell, que segueix els passos de "l'heroi de les mil cares". Vogler va redactar una adaptació al llibre esmentat anteriorment anomenat "The Writer's Journey".



Imatge extreta de *biography.com*

2.2.1. PRIMERA ETAPA

Primera part de la història amb els passos que introdueixen als personatges importants que en prendran part i que situa al lector en l'espai i el temps on es situarà el relat.

2.2.1.1. EL MÓN ORDINARI

En el llibre *El poder del mite* Campbell descriu l'inici del viatge de l'heroi de la següent manera. L'heroi marxarà a l'aventura des d'un món quotidià i s'endinsarà en una regió de fets meravellosos i sobrenaturals. En aquest primer pas veurem aquest món quotidià, i veurem com està enquadrat l'heroi dins el seu dia a dia.

La imatge inicial pot ser molt poderosa dins una història, ja que, proporciona una eina molt gran a l'escriptor, a més pot insinuar-nos cap on es dirigirà la història. Amb poques escenes podem descobrir com és el dia a dia de l'heroi en el seu món, es pot descobrir si és repudiat, estimat, solitari, intel·ligent, burro...

Molts cops, dins els relats aquest pas es pot trobar al pròleg. La raó per la qual es pot trobar abans que comenci la pròpia narració és que aquest pas simplement serveix com a introducció a la història que ens explicaran després, i, per tant, encaixa molt bé amb els esquemes del pròleg.

El pas no manca d'importància, ja que el món especial només rebrà la característica d'especial si ha estat ben contrastat amb el món terrenal o ordinari

que hem descrit prèviament. El món terrenal és d'on prové l'heroi, i un cop ha acabat l'aventura, el propi món especial es torna en un món quotidià per al protagonista de la història.

Per acabar, cal dir, que molts cops, l'escriptor crea un problema intern dins el món ordinari per poder allunyar al protagonista del seu hàbitat i que es vegi obligat a entrar dins l'aventura. Sovint, el problema que hi ha al món ordinari pot ser resolt si l'heroi realitza la seva aventura al món especial.

Un dels mons ordinaris més clars és el de la Comarca per a Frodo, una regió allunyada dels problemes que pateixen els homes on les persones es dediquen a l'agricultura i a la ramaderia.

2.2.1.2. LA CRIDA L'AVENTURA

Per a la majoria d'herois el món ordinari és una condició estàtica però inestable alhora. Es podria dir que les llavors perquè comenci la història ja estan posades i falta que hi hagi una crida perquè germinin.

La crida podria manifestar-se en forma de missatge o de missatger, per posar un exemple podria ser una crida de guerra entre dos enemics o una simple trucada d'una mare al seu fill.

Per tal que a l'heroi li arribi el missatge anterior passaran una sèrie de "coincidències" que el portaran a trobar-s'hi. Normalment a l'heroi se li presenta el viatge com a una temptació, podria ser un atractiu cartell que anuncia un viatge a unes terres llunyanes...

Normalment si el missatge és entregat per un altre personatge aquest és anomenat herald, que pot tenir una funció positiva, negativa o neutral dins la història, ja que el missatge pot ser enviat en forma d'invitació o un desafiament a mort.

La crida normalment no és ben acceptada per l'heroi, que es sent desorientat degut a estar vivint en un món inestable. Com ja hem esmentat anteriorment, molts cops l'escriptor crea un problema al món ordinari per fer que l'heroi entri al món màgic. Fins i tot, en algunes ocasions la crida és la última opció que té l'heroi per a sobreviure i s'hi ha de tirar de cap per a no morir, ja que el problema en el seu món quotidià ha agreujat considerablement.

2.2.1.3. LA NEGATIVA A LA CRIDA

L'heroi pot tenir un problema que consisteix a com respondre a la crida, ja que aquest es veu obligat a contestar afirmativament a una crida que el transporta a un món totalment desconegut per ell.

Aquest pas serveix per remarcar que el viatge serà molt perillós, i és per això que l'heroi passa per una sèrie d'esdeveniments tràgics que fan que acabi acceptant la crida.

Abans d'acceptar la crida normalment l'heroi intenta argumentar excuses per tal que es cregui que no és capaç de fer la feina. Un exemple, Frodo en rebre l'anell li diu a Gandalf que prengui ell la relíquia, ja que ell és massa dèbil per poder destruir-lo, però Gandalf li diu que el fet que ell sigui dèbil fa que no pugui ser corromput per l'anell.

Finalment l'heroi accepta i s'embarca a l'aventura que promet estar plena de perills.

2.2.1.4. LA TROBADA AMB EL MENTOR

Moltes vegades el fet que l'heroi renunciï a la crida és positiu, ja que encara no està preparat per a entrar al nou món que li espera. La preparació necessària que ha de rebre, dins la mitologia la porta a terme "el mentor". Aquest té moltes funcions, ensenyar a l'heroi, posar-lo a prova, protegir-lo... És per això que molts mitòlegs anomenen aquest personatge el *donant*.

Alguns exemples de pel·lícules on apareixen mentors serien:

- *Karate Kid, el momento de la verdad.*
- *Lecciones inolvidables, stand and deliver.*

En alguns casos podria ser que l'heroi no es trobés amb un mentor, però sempre troba una font de saber que l'ajuda a entendre el nou món i li dóna consells i ajudes per poder dominar-lo.

La paraula mentor deriva d'un personatge de l'Odissea anomenat Mentor, que era amic d'Ulisses, Ulisses va confiar l'educació del seu fill a Mentor i també li va ordenar que s'encarregués dels seus assumptes fins que tornés de la Guerra de

Troia.

Algunes característiques del mentor són que ha de ser normalment un home vell i savi, amb una barba blanca i aparenta estar a punt de morir. Alguns exemples serien: Gandalf, Yoda i Dumbledore.

2.2.1.5. LA CREUA DEL PRIMER OMBRALL

L'heroi es troba just a l'entrada del món desconegut, la creua del primer ombrall suposa un acte de fe per part de l'heroi, ja que es disposa a emprendre l'aventura.

Normalment l'heroi no segueix tots els consells del seu mentor, i una força externa el porta a endinsar-se en un problema i acceptar d'una vegada la seva escomesa. La primera prova servirà perquè l'heroi entengui que no es tracta de cap tonteria i haurà de prendre una decisió molt important per superar-la.

L'heroi serà posat a prova pels guardians de l'ombrall que intentaran amb totes les seves forces que aquest no aconsegueixi el seu objectiu i com a conseqüent empenyi la seva aventura.

Els guardians, per altra banda, també li serviran a l'heroi com a entrenament per el que se li apropa. Un exemple de guardià seria el gos Cèrber que es troba just a l'entrada dels inferns.

2.2.2. SEGONA ETAPA

La segona etapa es situa a l'epicentre de la història i és on succeeixen els fets més transcendents per a l'heroi on aconsegueix fer un canvi en la seva persona creixent moralment al afrontar-se al seu pitjor enemic.

2.2.2.1. LES PROVES, ELS ALIATS I ENEMICS

L'heroi ja s'interna, amb totes les conseqüències que aporta l'acte, en el misteriós i excitant món que Joseph Campbell descriu com a "*un paisaje onírico de curiosas formas, fluidas y ambiguas donde tendrá que sobrevivir a una serie de pruebas*"¹⁷. Consisteix en una nova experiència per al protagonista que pot arribar a ser atterradora. Encara que s'ha preparat molt per aquest moment, entra totalment en un entorn desconegut.

Les primeres impressions que ha de rebre del món especial han de contrastar molt amb el món ordinari que ja coneix. El món especial projecta sensacions, ritmes, prioritats i valors diferents amb els que ha conviscut sempre l'heroi. Per exemple, quan a Star Trek l'*Enterprise*¹⁸ abandona la Terra, les condicions i les regles per sobreviure canvien.

La part més important perquè l'heroi s'integri és el conjunt de proves que ha de passar. Se li plantegen una sèrie de complicacions i reptes que busquen preparar-lo per a les dificultats que se li puguin presentar després. És possible que les proves es solucionin amb actes que suposin una decisió difícil, però mai seran proves de vida o mort. Un exemple seria en l'aprenentatge universitari on en el primer acte hi haurien les proves d'accés (la creua) i en el segon hi haurien tots els controls parcials que prepararien l'alumne per al final.

Les proves també poden suposar la continuació de l'aprenentatge que duu a terme el protagonista amb el mentor. Aquests acostumen a acompanyar a l'heroi durant les proves si segueixen essent un entrenament.

Normalment, el món està dominat per un enemic, que farà trampes, barricades... És molt normal que l'heroi caigui en alguns d'aquests paranys, i durant

¹⁷ CAMPBELL, Joseph, *El poder del mito, Capitán Swing*, Madrid, 2003, Pàg 194.

¹⁸ **Enterprise**: Nau on viatgen els personatges de Star Trek.

les proves haurà de solucionar les seves errades.

Una altra de les funcions d'aquesta etapa consisteix en formar aliats i enemics. Normalment, només arribar al nou món, l'heroi inverteix una mica del seu temps en veure en qui pot confiar. En alguns casos això pot suposar una mena de prova.

Els herois poden començar la seva fase de proves i, en acabar-ne algunes, sortir amb nous amistats. Per exemple, a *Bailando con lobos* John Dunbar creua l'ombrall i fa una aliança amb el llop i amb el *sioux Oso pateador*.

En algunes ocasions es genera un vincle d'amistat tan fort entre l'heroi i el nou aliat que aquest es converteix en un company de viatge. En algunes ocasions aquests companys poden rebre el nom de *companys còmics*, i acostumen a portar diversió a part d'ajuda. Alguns exemples serien:

- El Quixot i Sancho Panza.
- Sherlock Holmes i el doctor Watson.
- Frodo i Sam.

A l'etapa de proves pot donar-se el cas que es generin equips que ajudin a l'heroi durant la resta de proves que li queden (menys a la prova final, que haurà d'afrontar el protagonista sol) i aquests acostumen a estar dotats de tot tipus d'habilitats. Per exemple, la Companyia de l'anell al *Senyor dels Anells*.

També es generen enemics dins d'aquest període, ja que l'heroi es trobarà amb sequaços... Això es deu a que en el moment que l'heroi entra al món especial, els enemics poden arribar a notar que alguna cosa no va del tot bé i comencen a intentar atacar-lo.

Per acabar, un personatge essencial dintre de la història és el **rival**, que no busca destruir l'heroi però intenta guanyar-lo en totes les proves que es celebrin, com si fos una competició.

2.2.2.2. L'APROXIMACIÓ A LA CAVERNA MÉS PROFUNDA

Un cop l'heroi ja s'ha acostumat al sorprenent món especial, aquest es dirigeix al centre del que seria el viatge de l'heroi. Aquest lloc és anomenat la caverna més profunda, on l'heroi trobarà terrors que no es podria haver imaginat mai. És podria dir que el viatge està a punt d'arribar al seu clímax.

Dins les històries modernes, mentre els herois s'hi acosten, paren per poder fer plans, organitzar-se, agafar armes... També si l'obra consta d'amor, els dos enamorats acostumen a passar una nit al mateix llit per acomiadar-se per si passa qualsevol cosa.

L'aproximació que faci l'heroi dependrà del seu caràcter, alguns poden fer-la de manera molt agosarada i d'altres amb més cautela. Els que decideixen anar-hi pas a pas, acostumen a anar parant per comprovar que tot estigui en ordre, revisant les armes... Per exemple els pistolers es paren per mirar si les seves armes funcionen, etc.

En algunes ocasions, aquest pas serveix a l'escriptor per aïllar el personatge principal dels seus amics. Això es deu a que vol que la lluita final sigui entre l'heroi i l'antagonista. Un exemple d'això seria a *Harry Potter i la pedra filosofal* on Hermione i Ron es queden enrere a l'última prova, ja que Ron és ferit.

2.2.2.3. L'ODISSEA O CALVARI

L'heroi es troba a l'habitació més fosca de la caverna, i li toca enfrontar-se al seu adversari més temut. Aquest és el punt més important del viatge, per això Vogler el defineix com a *odissea* o *calvari*.

El secret d'aquest pas és senzill, els herois han de morir per a poder ressuscitar (acostuma a ser el moment més excitant dins la història). D'alguna manera, en totes les travessies els herois s'encaren amb les seves pitjors pors o contra els seus pitjors enemics, i aquest fet els suposa una possible mort. Normalment sobreviuen gràcies a la sort, i en renéixer utilitzen la pròpia mort per a guanyar. Aquest fet suposa haver superat la prova més important del viatge. Un

exemple d'aquest pas és a *Harry Potter: Les relíquies de la mort* quan Harry dona la seva vida, perquè sap que és un horricreu i sinó Voldemort no pot morir.

Els herois després de ressuscitar no es queden igual, reben una gran transformació, que pot ser moral o física. Això és deu a que ningú pot passar per una experiència on casi es perd la vida i no alterar-se de cap manera després.

El calvari és un episodi fonamental per la història, però no s'ha de confondre amb el clímax del viatge de l'heroi, ja que aquest succeeix al final de la travessia. L'odissea marca el centre del viatge, i es podria anomenar crisi. Vol transmetre que quan sembla que tot està perdut i ha d'ocórrer una catàstrofe, un miracle té lloc i es soluciona el problema de vida o mort que hi hagués en aquell moment.

Normalment, els escriptors fan servir la mort i la resurrecció per a poder demostrar la importància del moment, però no és necessari que sigui així; també pot ser una gran malaltia fatal que es passi gràcies a un miracle.

En el moment de la mort es podria dir que l'heroi es queda en el ventre de la balena. Un exemple d'això seria quan Luke Skywalker es queda dins el triturador de l'Estrella de la mort, ja que simula molt bé el fet que es quedaria a l'estómac de la nau. En aquell moment sembla que l'heroi morirà inevitablement, és allà on arriba el moment de crisi, però sobtadament els robots aturen la màquina i l'heroi aconsegueix salvar-se.

Per arribar a comprendre del tot bé el moment de la resurrecció, cal tornar a la pel·lícula citada anteriorment on just després de l'escena citada un tentacle s'emporta dins l'aigua a Luke. És llavors quan els espectadors (Han Solo, Leia i el Wookie) observen les bombolles que van sortint per veure si encara és viu. Sobtadament, les bombolles paren i el punt de tensió màxima arriba, aquest és sufocat quan el protagonista surt ràpidament i triomfal de l'aigua.

Encara que tots aquests passos tenen lloc, al final és l'antagonista qui acaba morint. Normalment el moment de la mort no aporta tant nerviosisme a la història, i acostuma a ser una acció fàcil per a l'heroi.

2.2.2.4. LA RECOMPENSA

Un cop ja s'ha superat l'odissea, els herois reben les conseqüències d'haver sobreviscut a la mort. És el moment en el que el protagonista alça la seva espasa i reclama la seva recompensa.

Sobreviure a la mort és un fet molt rellevant, i és per això que l'heroi rebrà un reconeixement i serà admirat temporalment pels seus actes.

En aquest moment de la travessia, l'heroi obre els ulls i comprèn tots els actes que ha realitzat malament i es sent culpable per haver-los fet. Ha aconseguit prendre consciència de si mateix.

És la part en que la batalla s'ha acabat, tots han gastat les seves energies i és llavors quan decideixen fer una celebració i és llavors quan menjaran els *fruits de la victòria*. La festa serveix a l'heroi per a recuperar-se per tornar a l'altre món.

Hi ha un moment en que tots els personatges que han tingut una importància dins la travessia seuen junts i comparteixen d'una manera més còmica tots els fets que han passat junts; ho recorden donant-se aires de grandesa recordant-se com propis herois. També és possible que mentre estiguin junts sorgeixin problemes per la manera de repartir el tresor.

Una altra possibilitat és que mentre estan celebrant la victòria, l'heroi es retrobi amb el seu amor, i aquests dos comparteixin el temps de festa junts, consumint el seu amor.

El fet més important d'aquest pas però és que l'heroi aconsegueix prendre possessió d'allò que estava buscant. Poden ser tresors, respecte, secrets, amor o simplement acabar amb el mal.

Un exemple d'aquest pas seria a *King Kong* on el protagonista passa de ser el segrestador a ser el protector de la dona. La salva d'un tiranosaure, va fins la caverna més profunda on lluita mortalment contra una serp gegant, i finalment

aconsegueix la seva recompensa: l'amor.

Hi ha ocasions on la recompensa no és rebuda per l'heroi, encara que hagi sigut guanyada per aquest. És llavors quan el protagonista ha de procedir a robar-la. Hi haurà un moment en el que aquest es sentirà molt feliç perquè té el que vol, però tard o d'hora haurà d'acabar pagant un preu pel que ha fet.

2.2.3. TERCERA ETAPA

Aquesta etapa marca la cloenda de la història i resol el camí que ha de fer l'heroi per retornar a casa seva.

2.2.3.1. EL CAMÍ DE TORNADA

Un cop celebrades les festes i assimilades totes les recompenses de la gran odisea, els herois tenen un dilema: quedar-se al món especial o emprendre el camí de tornada cap al món ordinari. Encara que el món especial té els seus encants, pocs herois escullen quedar-s'hi. Els que trien tornar poden arribar un altre cop al punt de partida o bé trobar-se en una nova aventura.

Si el que s'ha esmentat anteriorment té lloc, l'expectativa que s'havia generat abans torna a prendre lloc.

En definitiva aquest pas vol exposar la gran decisió que ha de prendre el protagonista, que és quedar-se al món especial o viure a l'altre amb tots els coneixements adquirits, on ningú creurà res del que ha fet l'heroi

Finalment, però, els herois trien tornar, això es pot ser per voluntat pròpia o per unes forces externes. El camí de tornada busca canviar del segon al tercer acte de la història, i és possible que en aquest es tornin a generar tensions o que reneixin nous enemics.

En algunes històries la raó per la qual els herois volen marxar del món és perquè volen salvar les seves vides, això es deu a que una força externa els està fent fora, els diu que ja no són necessaris en el món especial i que han de marxar. Normalment es duu a terme una fugida màgica molt ajustada; això fa que sigui molt intensa.

2.2.3.2. LA RESURECCIÓ

Arriba un dels moments més transcendents i desafiants per a l'heroi. Per culminar una gran història "*el públic*" ha d'experimentar una mort i una resurrecció moral del personatge. És llavors quan arriba el clímax del viatge, que serà el moment on el protagonista es trobarà amb la mort cara a cara. Aquest fet es deu a

que els herois han de passar per una purga i una purificació per tornar al món ordinari, i això suposa un canvi.

És necessari que es creï un nou individu per un nou món. De la mateixa forma que va canviar la seva personalitat per entrar en el món màgic, ara ha de deixar la personalitat que ha adoptat durant el viatge i renéixer amb un caràcter apte per viure al món ordinari.

Una de les principals característiques d'aquesta etapa és el poder de purificar als herois de tot tipus de mort i assegurar que aquest retengui tot el que han après durant el viatge. Per exemple, si els guerrers que tornaven de la Guerra del Vietnam haguessin tingut algun tipus de cerimònia pública o de consol, potser no haguessin tingut tants problemes per a readaptar-se.

2.2.3.3. EL RETORN AMB L'ELIXIR

Havent sobreviscut totes les proves que han fet, un cop han travessat l'ombrall de tornada, els herois estan preparats per viure una nova vida en el món d'on provenen, tenint en compte que han après un nombre de valors i aptituds magnífiques durant el viatge. Si són veraders herois tornaran amb l'elixir, que poden compartir amb els altres o que podria suposar una cura per una malaltia terminal.

Per una banda, la fase de retorn sempre està exemplificada amb una gran festivitat que junta una multitud de gent que comparteix un banquet en el que tothom gaudeix de la música i del menjar. Per altra banda, també es pot considerar com s'ha esmentat anteriorment, com a *Guerra Mundial Z* la troballa d'un elixir que permeti que ja no hi puguin haver més zombis al planeta.

Durant la última fase de la història, els personatges que han sobreviscut, es miren les ferides i s'enriuen mentre recorden com se les han fet. El retorn amb l'elixir, ensenya a aquests tipus d'herois a com sanar ferides que anteriorment podrien haver sigut fatals per ells, tant físicament com mentalment.

La paraula perfecte per descriure aquesta etapa és desenllaç, com si la història fos un teixit, a l'última part és on s'allibera tota la tensió i on tot es resol. Es pot dir que és en el moment on s'ajunten totes les idees i acaben tenint coherència les unes amb les altres. En el desenllaç és molt important que els personatges plantegin les preguntes que al lector li poden haver quedat per respondre, ja que en aquest moment totes tenen solució.

Finalment, l'escriptor pot acabar la història de dues maneres diferents:

- Final feliç, tots els problemes que havien existit es solucionen i l'heroi ja mai més haurà de viure més aventures, ja que no hi ha res que combatre.
- Final circular, els problemes que havien fet que l'heroi s'endinsés a l'aventura queden resolts, però el protagonista sap que tard o d'hora haurà de tornar a viure una nova aventura, ja que el mal no ha quedat extingit.

3. ELS HEROIS DINS LES MITOLOGIES.

El mite és un relat fantàstic utilitzat per donar llum a les preguntes que no es poden respondre. Aquestes històries estan orientades sovint en un passat molt llunyà i els seus protagonistes són els déus i semidéus que són vistos com a herois.

Els mites formen part de les creences d'una comunitat, que considera les històries relatades com a veritables. El conjunt d'aquests mites forma la mitologia, i com més gran sigui el nombre de mites, la visió cosmològica i el desenvolupament de les creences del poble, aquesta serà major.

Des de l'antiguitat, les explicacions filosòfiques i científiques van entrar en desacord amb els relats mitològics, la paraula de mite es va acabar utilitzant com a sinònim de faula, desacreditant la veracitat de les seves explicacions.

El terme grec *mythologia* està format per dues paraules:

- *Mythos*, que en grec clàssic significa, discurs que no necessita ser demostrat de cap manera.
- *Logos*, que en grec clàssic vol dir, l'expressió dels pensaments, tant pot ser oralment o escrit.

3.1. MITOLOGIA GRECOROMANA

3.1.1. INICIS DE LA CIVILITZACIÓ

La mitologia grecoromana són un conjunt de mites i llegendes que van pertànyer a la Religió de l'Antiga Grècia i a l'Imperi Romà. És una de les mitologies més complexes, ja que està formada per una infinitat de déus, herois o semidéus i monstres, que passen infinitat d'aventures. Hi ha una certa jerarquia entre les divinitats gregues, per exemple, Zeus(Júpiter) és el déu suprem, i el segueixen la resta de divinitats importants fins a arribar als propis humans.

Els herois dintre d'aquesta mitologia són una barreja entre déus i homes. El que passa és que aquests semidéus superen als homes en força, audàcia i intel·ligència, fent que la seva única debilitat sigui la mortalitat. En el moment en el que l'heroi mor, aquest esdevé un difunt memorable, i les seves accions passen a ser recordades i lloades pels homes.

Les fetes d'aquests herois quedaven recollides dins la literatura grega, i d'aquesta manera també es contribuïa a la difusió de les llegendes. Aquestes històries classifiquen els herois de la següent manera:

- **Herois de caràcter cultural:** Són els que han fundat ciutats o han creat algun tipus de festival, un exemple seria Teseu que va fundar els Jocs Ístmics¹⁹.
- **Herois de caràcter guerrer:** Eren els que pensaven que era millor viure una vida breu i gloriosa que tenir una vida llarga i fosca, un exemple seria Aquil·les que va acabar morint a la guerra de Troia.

3.1.2. CREACIÓ DE LA MITOLOGIA

La creació del món segons els grecs comença amb el primer ésser viu que va existir mai, Caos²⁰. Després va aparèixer Gea²¹; Tàrtar, que segons el nostre coneixement és la representació mitològica que més s'aproxima a l'infern per al

¹⁹Els **Jocs Ístmics**: Eren uns jocs que se celebraven cada dos anys al territori de Corint, al santuari de l'istme prop de la ciutat més antiga de l'istme anomenada Skenos (avui Kalamaki).

²⁰**Caos**: Descrit com a l'ésser buit.

²¹**Gea**: La Terra.

cristianisme, i també va néixer Eros²². Aquest últim era l'imprescindible, ja que es considerava que l'amor era l'entitat més necessària ja que era l'única manera que els primers éssers vius iniciessin la reproducció entre ells. De Caos van sorgir Nix²³ i Èreb²⁴. Els dos últims van mantenir relacions, i d'allà va sorgir Èter²⁵ i Hemera²⁶, el dia. De la unió de Gea i Tàrtar en va sortir el monstre Tifó, que com diu el nom feia referència al mal temps.

Nix va engendrar individualment a Tànatos²⁷, Hipnos²⁸, Moros²⁹, les Keres³⁰, Momo³¹, Nèmesi³², Oizis³³, Geras³⁴, les 3 Mories³⁵, Apate³⁶, Filotes³⁷, les Hespèrides³⁸ i Eris³⁹. Gea per altra banda va crear individualment les Muntanyes, a Pont⁴⁰, i a Urà⁴¹.

Després Gea va començar a engendrar amb Pont i van tenir com a descendència les divinitats marines més importants. Seguidament es va unir a Urà, que es convertiria en el primer monarca dels déus i van engendrar als tres primers Ciclops i els Titans i Titànides.

Els Titans van buscar tenir descendència, i ho van aconseguir, engendrant els primers déus olímpics, però Urà per evitar que els titans el destrossessin, en néixer els enterrava al pit de Gea. Cronos, el tità del temps, es va salvar i amb una falç va abatre al seu pare; és llavors quan començà el regnat de Cronos que acabaria amb la pujada dels déus olímpics al poder.

²²**Eros:** La representació de l'amor.

²³**Nix:** La personificació de la nit.

²⁴**Èreb:** Representa la part fosca del món.

²⁵**Èter:** Simbolitzava l'aire pur.

²⁶**Hemera:** La representació del dia.

²⁷**Tànatos:** Personificació de la mort.

²⁸**Hipnos:** Personificació del son.

²⁹**Moros:** Personificació de la destinació.

³⁰**Les Keres:** Éssers femenins que representaven la mort violenta i la destrucció.

³¹**Momo:** Personificació de la burla.

³²**Nèmesi:** Representació de la venjança.

³³**Oizis:** Personificació de l'angoixa.

³⁴**Geras:** Personificació de la vellesa.

³⁵**Les 3 Mories:** Les filadores que teixien la vida de cada persona.

³⁶**Apate:** L'engany.

³⁷**Filotes:** La tendresa.

³⁸**Les Hespèrides:** Les encarregades de protegir l'arbre de les pomes d'or.

³⁹**Eris:** La discòrdia.

⁴⁰**Pont:** És la personificació del mar.

⁴¹**Urà:** el cel.

3.1.3. HEROIS DE LA MITOLOGIA GRECOROMANA

Dins la mitologia grecoromana es poden trobar escrits que citen les aventures de personatges mítics. Es pot considerar que aquests personatges són herois ja que no disposen de la immortalitat dels déus i tampoc tenen poders que els facilitin les aventures.

3.1.3.1. AQUIL·LES

Era fill de la deessa Tetis i de Peleu, i va ser un dels grans herois de la mitologia grega, la seva única ambició era ésser recordat. De tots els herois que van lluitar a la Guerra de Troia va ser el que va rebre més reconeixement, i va ser decisiu per a la seva caiguda, però va morir al final d'aquesta.

Tetis sabia que el seu fill es convertiria en un heroi destacat, però també sabia que no arribaria a ser vell. Amb totes les seves forces va intentar evitar la seva mort, i va arribar a banyar el seu fill a les aigües de la llacuna Estígia per procurar-li la immortalitat, però per tal que no s'ofegues va agafar-lo pel taló, que va ser la única part que no va tocar l'aigua. Aquest taló va ser la seva perdició, ja que, durant la guerra de Troia, Paris va disparar-li una fletxa que va tocar-li taló⁴² i va acabar causant-li la mort.

3.1.3.2. HÈRACLES

Fill de Zeus i Alcmena, dona d'Amfitrió. Va ser concebut en una triple nit, sense que s'alterés l'ordre del temps, ja que les següents nits van ser més curtes.

Es diu que va néixer amb un bessó anomenat Íficles. Amfitrió, que sabia que Zeus havia copulat amb la seva dona la mateixa nit que ell, i, per tal de saber quin dels dos fills era el seu va deixar anar dues serps al llit dels nadons. Íficles en veure les bèsties va voler fugir, mentre que Hèracles, honrant Zeus, va matar les dues serps afogant-les.

Hera també estava furiosa per la infidelitat del seu marit (Zeus), i va enviar dos dracs per tal que Hèracles morís, però no va funcionar, ja que aquest els va destruir.

Hèracles va créixer, es va instruir en l'art del combat i a més a més es va

⁴²Taló: Part del cos que restava mortal per Aquil·les.

casar. Hera, però, va deixar anar un verí a la seva copa que el va fer embogir i aquesta bogeria el va fer matar la seva dona i els seus fills. Com a càstig va ser enviat a Euristeu, i aquest va fer que Hèracles realitzés 12 treballs, que es la raó per la qual el coneixem avui en dia. Els 12 treballs eren els següents:

1. El lleó de Nemea.
2. L'hidra de Lerna.
3. La cérvola de Cerinea.
4. El senglar d'Erimant.
5. Els estables del rei Augies.
6. Els ocells d'Estimfal.
7. El bou de Creta.
8. Les eugues de Diomedes.
9. El cinyell de les amazones.
10. Els ramats de Gerió.
11. Les pomes d'or de les Hespèrides.
12. El gos Cèrber.

3.1.3.3. ORFEU

Fill del déu Apol·lo i de Cal·líope, la musa de la poesia. Orfeu podia cantar i tocar tan bé que podia commoure tot tipus d'éssers vius. El seu talent li era molt útil durant les aventures que realitzava, fins el punt que va aconseguir que unes sirenes deixessin de cantar en tocar la seva lira.

Després del viatge dels Argonautes⁴³, Orfeu va retornar a Tràcia, i allà es va enamorar d'una nimfa anomenada Eurídice. Com que el sentiment era mutu, es van decidir casar, però durant la boda una serp va mossegar el taló d'Eurídice, i com a conseqüència aquesta va morir.

Orfeu, que no es podia imaginar una vida sense la seva enamorada, va decidir viatjar a l'Inframón per tal que Hades i Persèfone deixessin que la recuperés. El déu de la mort va permetre que Orfeu, però va dir-li que si durant la sortida de l'Hades no es podia girar per veure si la persona que, el seguia era

⁴³ **Argonautes:** els argonautes eren els companys de Jasón que, embarcats en la nau Argo, van participar en la cerca del velló d'or en una expedició marítima cap a la Còlquida.

Eurídice. Quan ja estaven a punt de sortir del món dels morts, l'heroi va decidir fer una mirada enrere per comprovar que Hades no l'hagués enganyat i llavors Eurídice es va convertir en fum i va haver de tornar a l'Inframón.

Orfeu va tornar per recuperar a la seva estimada, però el barquer Caront no va deixar que creués la llacuna Estígia. El protagonista va tornar a Tràcia, i va decidir desentendre's de les dones i es va començar a interessar pels homes.

Aquest canvi tan bruscat no va agradar a les Mènades, que van embogir i van trinxar a Orfeu deixant-ne només el cap i la lira.

3.1.3.4. ENEES

És un heroi de la mitologia romana, fill d'Àfrodita i d'Ànquises, rei de Dardània. El seu pare poc abans de la Guerra de Troia va abandonar el tron i Enees el va succeir casant-se amb Creüsa.

Un cop el cavall de Troia hagué entrat a la ciutat, se li aparegué Hèctor i li anuncià que havia de fugir i que havia de fundar una nova Troia. Va ser així com Enees juntament amb el seu pare i el seu fill va emprendre el seu nou viatge (Creüsa havia mort durant la invasió grega).

Durant la seva travessia per mar es van trobar amb un munt de complicacions, ja que hi havia déus que no volien que Enees arribés a formar una nova ciutat, Roma. Malgrat tot, però, van arribar a la regió de Cartago, on va conèixer a la princesa Dido.

Allà va restar-hi durant un llarg temps, i va dubtar entre seguir el seu camí, ja que es va enamorar profundament de Dido i ella també va quedar seduïda per ell. Els déus van observar que Enees s'estava desviant del seu camí, i van enviar-li un missatge per tal que tornés a emprendre la seva aventura. Quan Enees, entristit, abandonava la ciutat, Dido va decidir suïcidar-se.

Finalment Enees va arribar a la regió Itàlica, va haver de lluitar contra les diferents tribus que hi havia en aquell moment, fins que finalment va establir-s'hi, va fundar Alba Longa i es va casar amb la princesa de Lavínia.

3.2. MITOLOGIA NÒRDICA

3.2.1. ORÍGENS DE LA CIVILITZACIÓ

La mitologia nòrdica va ser creada pels Víkings, una civilització que es dedicava a assaltar, envair i lluitar.

Entre els anys 793 i 1066 d.C. van tenir molta importància al nord d'Europa, i es caracteritzaven per ser una civilització molt avançada en la navegació degut que el mar del nord és implacable i això els feia haver de millorar els seus vaixells i tenir molt de control sobre el mar.

Determinar l'origen de la mitologia i de les llegendes nòrdiques no és fàcil. Al transmetre's oralment de generació en generació, qualsevol dada que tinguem avui suposa una mera especulació.

El que es pot determinar avui dia és que les seves arrels provenen de l'illa sagrada del nord, la misteriosa *Thulé*, que estaria situada a l'actual cercle Polar Àrtic. Des d'aquell moment els mites i les llegendes dels déus d'aquella civilització es van anar transmetent de generació en generació fins a arribar als nostres dies.

No va ser fins al s.X, quan uns monjos irlandesos que s'havien traslladat a Islàndia no van entrar en contacte amb els víkings que no es van començar a passar a escrit totes les seves creences. Al ser una civilització guerrera, els seus déus fan aventures on hi ha una gran violència, i tots els seus herois són guerrers.

3.2.2. ORÍGENS DE LA MITOLOGIA

*Oigo y veo a sagradas gentes
Grandes y pequeñas, en el reino de Heimdall (guardián de la morada de los Dioses)
Me pides Valford (padre de los guerreros, otro nombre de **Odín**), que yo te cuente
los antiguos mitos de los hombres,
que me interne en las profundidades de la memoria
El mundo comenzó en una edad de oro
Recuerdo gigantes nacidos en el comienzo del tiempo,
Que a mí me criaron en tiempos muy lejanos,
Nueve mundos yo recuerdo, nueve raíces del árbol del poder
(se refiere al **Yggdrasil**, el árbol cósmico)
Que sostenía a los mundos y también a los mundos bajo la Tierra.*

*En los comienzos del tiempo no existía nada;
No existía arena, ni mar, ni las frías olas,
No existía la tierra, ni los elevados cielos;
Sólo un gran vacío; surgido de la nada,
Hasta que los hijos de Bur (los Dioses) levantaron las tierras,
crearon la Tierra del Medio (el mundo físico), un lugar incomparable.*

*Desde el Sur brilló el sol sobre un mundo de rocas.
La hierba empezó a crecer y los campos reverdecieron.
Los Aesir (uno de los dos linajes de Dioses) se reunieron en Idavoll
altos templos y altares levantaron
establecieron forjas para hacer ricos tesoros
inventaron tenazas y herramientas (para trabajar en las forjas)⁴⁴*

Resumint el que diu el poema:

Al principi de tot només hi havia un gran buit que era anomenat "GINNUNGAGAP" i el "YGGDRASIL", que era un arbre còsmic que sostenia els mons. A les arrels d'aquest arbre hi havia dos grans regnes, un fet de foc "MUSPELL", i l'altre ple d'obscuritat "NIFELHEIM". Entre aquests dos regnes hi havia el "HVERGELMIR", un gran calder que s'alimentava dels dotze grans rius que flotaven per l'abisme "GINNUNGAGAP" que al deixar anar l'aigua feia que es convertís en blocs de gel.

Al principi de la creació, les flames de foc del regne "MUSPELL", van caure sobre els blocs de gel, i aquesta barreja va formar núvols de vapor que creen l'espai, un oceà i una terra, tot al principi congelat.

És llavors quan es va crea la vaca "AUDHUMLA", considerada la mare de l'espai. Aquesta va començar a llepar el gel, i d'allà es va lliurar el gegant BUR, i de les gotes del gel en sortí el gegant de gel YMIR, als que alimentà amb els seus pits.

Van sorgir els mons sostinguts per l'arbre sagrat, l'arbre de la vida sostenia els nou mons(*dimensions superiors*), la MIDGRAD, que és la terra dels homes, i el NILFHEIM(*les infradimensions*).

De la unió de BOR(germà de BUR) amb un altre gegant, van sorgir els primers déus (Odín, Vili i Ve), mentre que YMIR, mentre dormia va suar pel seu braç esquerre i d'allà sortiren els primers humans, ASK i EMBLA (Adan i Eva). YMIR portava dins seu les llavors del mal, i els seus fills en representaven la reencarnació, i aquests volien destruir els mons. És llavors quan s'inicia una lluita entre els déus i els gegants de gel que ha d'acabar amb el RAGNAROK.

⁴⁴ Principi Poema del Völuspá, Profecia de la Syvillá.

3.2.3. HEROIS NÒRDICS

Com a la mitologia grecoromana, dins els relats nòrdics hi ha personatges que realitzen gestes classificades com a heroiques, però que no disposen de poders que els facilitin les aventures.

3.2.3.1. BÉOWULF

Després de dècades de pau a la terra danesa, una nit Grendel⁴⁵ matà un grup de persones que estava escoltant la història de la creació. Beowulf, que era un valent guerrer, s'assabentà del fet i arribà des del seu regne per matar el monstre i així és com va tornar el deute d'honor que havia contret pel seu pare amb el monarca de la regió. La bèstia i l'heroi van combatre, i finalment Beowulf va aconseguir-li arrencar el braç, fet que va propiciar la seva mort. La reina del territori li donà un collaret com a reconeixement per la seva gesta.

Finalment, tornà al seu país i ocupà el tron ja que mentre era fora el seu pare(rei) havia acabat essent abatut a la guerra. Passaren els anys i arribà a la regió un drac, furiós perquè li havien robat una copa d'or del seu tresor. Beowulf va ser cridat per derrotar el monstre i aquest acceptà, malgrat que ja s'acostava a la vellesa. S'apropà a la cova del drac i, en veure'l, tots els seus soldats menys el fidel Wiglaf⁴⁶ fugiren aterrits. Començà el combat, en què l'heroi va comprovar que no era tan fort com abans. El drac acabà mossegant-li el coll, i en aquell moment ell aprofità i li clavà una llança que va demostrar ser fatal per a la bèstia. Ell, al tocar-se la ferida que li havia fet el drac, observà que estava plena de verí i que moriria en breus moments. Llavors, ordenà a Wiglaf que agafés el tresor del drac com a recompensa, i que expliqués a tots els ciutadans que ell havia participat a la batalla.

3.2.3.2. SIGMUND

Disfressat de captaire, Odin va clavar l'espasa màgica Balmung a l'arbre Barnstokkr, un roure que estava al palau de Volsung. Allà era on s'havia de celebrar un banquet pel casament de Signy i el rei Götaland.

Odin va preveure grans aventures per a la persona que fos capaç de treure

⁴⁵ **Grendel:** Trol famós per participar a la història de Beowulf.

⁴⁶ **Wiglaf:** Fidel servent de Beowulf.

l'espasa d'on era. De tots els prínceps que ho van intentar va ser Sigmund, el més jove de tots, el que va ser capaç de fer-ho.

3.2.3.3. SIEGFRIED

El mite de Siegfried és un dels grans mites dins la literatura universal. Cal destacar que la seva història va servir de font d'inspiració a músics i poetes germànics, que van escriure moltes obres referint-se a ell. La seva llegenda forma part de la gran epopeia anomenada els Nibelungs(enans que vivien a les entranyes de la Terra i que tenien molts tresors).

El pare de Siegfried era molt valent , i abans de morir va donar al seu fill l'espasa de Balmunga. El jove, per demostrar la seva valentia, va endinsar-se dins el bosc per enfrontar-se al malvat drac Fafner.

Després d'una dura lluita, Siegfried aconseguí abatre el drac. És llavors també quan l'heroi se n'adonà que tenia sang del drac a les mans i amb un acte reflex se l'endugué a la boca. En aquell moment va sentir com algú en el seu cap li deia que si, es banyava a la sang del drac, seria invulnerable.

Siegfried, sense pensar-ho, va fer el que se li havia dir, però per desgràcia va haver-hi una part de l'espatlla que no va tocar la sang per culpa dels teixits que duia; aquest fet significava que,excepte a una part del cos, l'heroi era immortal.

Van passar els anys i Siegfried va anar realitzant gestes sense cap mena de problema, i finalment es va casar amb Crimilda (una valquíria) al mateix temps que el fill del rei Gunther ho feia amb Brunilda (la reina de les valquíries). Aquesta última tractava molt malament a Gunther, i per solucionar el problema va manar a Siegfried que aconseguís l'anell del Nibelung, que amansaria la seva dona.

Durant el viatge li van succeir un munt d'aventures, es va trobar amb molts tresors, etc... Però finalment, Siegfried va ser abatut per l'esquena i va morir quedant en la memòria de la gent per totes les gestes que havia dut a terme.

4. L'ANTIHEROI

4.1. QUÈ ÉS UN ANTIHEROI?

L'antiheroi és un personatge de ficció que té unes característiques oposades a les de l'heroi convencional al qual estem acostumats a tots els llibres d'aventures. En l'actualitat la figura de l'antiheroi és vista com a un personatge que realitza actes heroics, però que a l'hora de realitzar-los utilitza estratègies i mètodes que no són relacionades amb la figura de l'heroi.

Exemple:

Suposem que un automòbil està a punt d'atropellar un nen quan de cop un home que estava borratxo i caminava pel carrer de sobte s'entrebanca, empeny el nen i evita l'accident.

En aquest cas, l'acció és classificada com a heroica, ja que implica la salvació del nen petit. El protagonista de l'acció, en realitat, no va intentar en cap moment rescatar el nen, encara que ho aconseguís, i fins i tot, fora de context, empènyer un nen està vist com a una atrocitat, que podria ser severament castigada.

És així com es pot afirmar que aquesta acció pot ser considerada antiheroica.

Així mateix, l'antiheroi és normalment una persona asocial, intel·ligent, desagradable, lleig, lamentable... En general, és un personatge que passa la seva vida en soledat o que es podria considerar excessivament ordinari.

Quan la figura de l'antiheroi es vol portar al protagonisme d'una obra de ficció, sovint l'antiheroi es veurà afectat per les crítiques i la visió que té la societat d'ell, i és molt possible que aquest no se n'adoni de la visió que es té d'ell o que durant tot el relat estigui intentant fer canviar el pensament que tenen els altres d'ell. Aquest procés pot anar apareixent durant la narració i es pot arribar a través de la redempció, el càstig...




A més de totes aquestes qualitats, cal esmentar que l'antiheroi sovint ha passat per un passat dolorós o cruel i que aquestes tragèdies que ha viscut quan era petit l'han portat a ser la persona que és durant la història, i a tenir una

percepció molt diferent d'heroi. Es podria dir que l'antiheroi viu en una zona gris, separada del bé(blanc) i el mal(negre).

L'antiheroi és un personatge que es pot adaptar a tots els rols de la narrativa, pot ser el personatge amargat que acaba convertint-se en l'antagonista de la història o pot encarnar el paper del personatge antisocial que acaba esdevenint un heroi.

4.2. ANTIHEROIS

<p style="text-align: center;">Wolverine</p>  <p style="text-align: center;">Imatge extreta de <i>Marvel.com</i></p>  <p style="text-align: center;">Imatge extreta de <i>Marvel.com</i></p>	<p>La indústria de Marvel demostra amb aquest personatge que un antiheroi pot ser un dels protagonistes més emblemàtics de la saga X-Men.</p> <p>Wolverine està obligat a viure en un món on coexisteixen humans amb mutants. El racisme que apareix cap a la raça mutant comença una lluita on el nostre protagonista entra de cap.</p> <p>El seu estil és obscur i poc ortodox, a més, se li ha de sumar el fet que per realitzar el bé, la seva eina és matar, i ja ha realitzat més homicidis que la majoria dels antagonistes que existeixen.</p>
 <p style="text-align: center;">Imatge extreta de <i>adictosacomics.com</i></p>	<p>Aquest personatge té un humor molt negre que és compara amb la seva cruel i despietada forma de matar. El seu paper de mercenari fa que no distingeixi el que està bé del que està malament, fet que el va fent canviar</p>

<p style="text-align: center;"><i>The Comediant</i></p>  <p style="text-align: center;">Imatge extreta de comicvine.com</p>	<p>d'un bàndol a l'altre.</p> <p>Edward Blake, àlies <i>The Comedian</i>, és un dels personatges més antiheroics que el món del còmic ha vist mai.</p> <p><i>The comediant</i> és un dels personatges més sàdics que s'hagin considerat mai herois. El seu paper a <i>Watchmen</i> mostra que aquests comportaments es podrien deure a la guerra del Vietnam, que el torna insensible, ultraviolent i un assassí implacable.</p> <p>No obstant, s'acaba ensenyant que <i>The Comediant</i> des dels setze anys pateix un aïllament de la societat que comporta que tingui gust per causar mal als altres.</p>
<p style="text-align: center;"><i>V de V de Vendetta</i></p>  <p style="text-align: center;">Imatge extreta de Fiuxy.org</p>  <p style="text-align: center;">Imatge extreta de Guioteca.com</p>	<p>Inspirat per Robin Hood, apareix un gran antiheroi popular en un món proper a la guerra nuclear i regit per partits feixistes.</p> <p>V no té cap problema a l'hora d'atemptar contra les autoritats per tal de complir les seves creences i la seva filosofia.</p> <p>Una característica a destacar d'aquest antiheroi és el seu anonim, ja que mai busca que la gent el reconegui pels seus actes.</p>

Batman



Imatge extreta de *Wallpapersafari.com*



Imatge extreta de *DCcomics.com*

Un antiheroi que molts cops és considerat heroi només per la importància que té en el món de *DC Universe*.

Si mirem una mica endarrere, en el passat de Bruce Wayne podem observar que, quan era molt petit, els seus pares van morir per culpa d'un lladre i aquest fet el va marcar durant tota la vida. També es pot observar com sempre està relacionat amb la foscor i la nit, i que el símbol que el representa és el ratpenat. A més a més li manquen amics, i tampoc troba herois amb els quals compartir les aventures.

“Seymour de la tienda de los horrores”



Imatge extreta de *Paperblog.com*

Dins d'un món molt més proper i real, trobem un dependent de floristeria, lleig, solitari, i que a més a més està enamorat de la seva companya de feina.

Seymour representa la figura més deplorable de la societat, amb un treball patètic i un nivell econòmic míser.. Fins i tot, posa el nom de la seva estimada a la planta carnívora que té a la botiga.

És només per la planta, que s'ha esmentat anteriorment, Seymour ess veurà obligat a realitzar un seguit d'accions que el convertiran en un heroi.

Peter Parker



Imatge extreta de *Marveldatabase.com*

Abans que fos mossegat per una aranya i aconseguís els seus poders, Peter Parker representava al noi d'institut que passa sempre despercebut i que mai aconseguia cridar l'atenció.

Ell passa per la mort dels seus pares, està enamorat d'una noia que sap que no podrà aconseguir mai i tampoc realitza cap tipus d'esport.

Blade



Imatge extreta de *Marvellegends.com*

Només la seva categoria de vampir ja l'hauria de convertir en un antiheroi. Sempre serà relacionat amb l'obscuritat i amb el sadisme, i ha matat la majoria dels vampirs dins el món dels còmics.

Blade representa el tipus d'antiheroi que intenta fer una lluita a favor de la justícia, però a la vegada la imparteix a partir de l'homicidi.

5. EL SUPERHEROI

5.1. QUÈ ÉS UN SUPERHEROI

Superheroi és un concepte que no forma part del diccionari de la Reial Acadèmia Espanyola (RAE). La paraula està formada per el prefix *super* (es refereix a quelcom excessiu) i el substantiu *heroi*(referent a algú conegut per les seves gestes).

Pel que fa referència al significat de la paraula, es pot dir que un superheroi és un personatge fictici que sol disposar de capacitats sobrenaturals i que destaca entre la seva societat i s'enfronta a personatges malignes. Aquestes característiques fan que sempre acostumin a ser els protagonistes de les pel·lícules, còmics, sèries, etc...

Hi ha superherois que poden ser humans i que per tant no disposin de poders especials, però la majoria sovint tenen qualitats sobrehumanes, ja que són mutants o extraterrestres.

Els més entesos afirmen que el primer superheroi que va aparèixer va ser "Fantasmagórico", que va ser creat l'any 1930. Aquest heroi amb qualitats sobrehumanes havia reviscut de la seva tomba(situada a l'Atlàntida) i tenia el propòsit de lluitar contra el "Doctor Zero". Aquest personatge s'assemblava a un esquelet, i les seves fantàstiques qualitats eren l'habilitat de poder volar i una força al cos que el feia invulnerable a qualsevol monstre.




Imatge extreta de [youtube.com](https://www.youtube.com)

Les habilitats que acostumen a tenir els superherois són, la capacitat per poder volar, la telepatia, la força il·limitada i una velocitat extrema. Cal destacar que aquestes qualitats també es poden trobar en els antagonistes, però, degut a la seva falta de moralitat, no reben el nom de superherois.

Una altra de les característiques claus d'un superheroi és el seu punt dèbil. Aquest factor es deua que, si els malvats no tinguessin una forma de derrotar-los, els superherois serien considerats éssers divins. Aquesta feblesa incrementa el grau de patiment dels espectadors mentre s'enfronten els personatges principals.

Per finalitzar, fa falta remarcar que la figura dels superherois està molt present en la vida dels nens petits, que adoren els personatges que lluiten pel bé i salven el món, però que en el món dels adults totes aquestes figures es queden enrere pel fet que la gent busca personatges més obscurs com els antiherois.

5.2. SUPERHEROIS

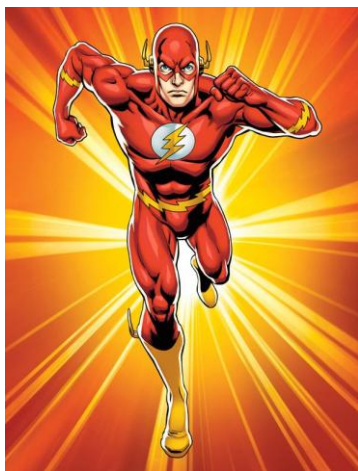
<p style="text-align: center;"><i>SUPERMAN</i></p>  <p style="text-align: center;">Imatge extreta de Pinterest.com</p>	<p>El superheroi de referència per a tothom que presenta les característiques bàsiques del personatge semi-diví, capaç de volar, crear raigs X amb els ulls i amb una força sobrehumana.</p> <p>Vingut d'un altre planeta anomenat Krypton, té la necessitat de complir el bé en el nostre planeta.</p> <p>A més a més, cal destacar que, com s'ha esmentat anteriorment, Superman té un punt dèbil: la Kryptonita.</p>
<p style="text-align: center;"><i>ELS 4 FANTÀSTICS</i></p>	<p>Un grup de superherois que reuneixen unes característiques sobrenaturals a causa d'un viatge fallit a l'espai.</p>



Imatge extreta de *Taringa!.com*

Degut a aquests esdeveniments, aquests 4 humans amb els poders d'invisibilitat, control del foc, elasticitat i força, es veuen obligats a defensar el planeta contra un company de feina que havia anat a l'espai amb ells i que ha embogit.

THE FLASH



Imatge extreta de *Wired.com*

Cal destacar el cas de *Flash*, ja que va ser el primer humà que va reunir súper poders, a causa d'un experiment a la universitat on va inhalar uns gasos que el van dotar d'una velocitat superior a la de la llum.

Es pot confirmar llavors que *Flash* va ser el primer humà capaç de combatre contra els seus enemics, disposant de poders que li facilitaven les tasques.

GOKU



Imatge extreta de *IGN.com*

Un heroi creat pels japonesos que, si es mira des del punt de vista del superheroi, reuneix unes característiques similars a les de Superman.

Goku arriba a la Terra de petit, procedent del planeta Vegeta amb la maldat dins el seu cos. De petit es dóna un cop al cap que el transforma i fa que la seva ànima es torni bona. Des d'aquell moment Goku, juntament amb els seus amics, defensa la terra d'amenaques extraterrestres.

PART PRÀCTICA

1. ELS HEROIS DE VOGLER

En aquesta part del treball realitzaré un anàlisi a partir dels esquemes de Vogler, seguint els dotze passos sobre els quals s'ha parlat a la part teòrica. He escollit les següents obres:

- Harry Potter.
- El senyor dels anells.
- Beowulf.
- El meu propi viatge.

Cal remarcar que existeix la possibilitat que en alguna de les històries l'ordre dels passos sigui diferent a l'estipulada pel llibre que va escriure o que hi hagin parts que es repeteixin o que siguin inexistent.

1.1. HARRY POTTER

Caldria destacar, abans de començar a fer l'anàlisi, que en el cas de la saga de Harry Potter es podria enfocar el viatge de l'heroi de dues maneres. Per una part, el protagonista realitza el viatge en els 7 llibres, però, per l'altra, tota la història de Harry es podria enfocar com un viatge general. En aquest cas, em limitaré a analitzar només el primer llibre "*Harry Potter i la pedra Filosofal*", ja que vull demostrar que en un sol llibre es pot veure tot el viatge.⁴⁷

1.1.1 EL MÓN ORDINARI

*"El senyor i la senyora Dursley, del carrer Privet número quatre, estaven molt orgullosos de poder dir que eren gent perfectament normal, gràcies a Déu. Eren les últimes persones que un esperaria veure ficades en res d'estrany o misteriós, simplement perquè no suportaven ximpleries"*⁴⁸

Com bé ens introdueix la primera pàgina del llibre, la família Dursley és completament normal i és feliç vivint en el seu món, que és igual al nostre. Tenen una casa que és igual a la de tota la gent i un treball que no té res d'especial.

De sobte, però, un dia es veuen embolicats en un problema, que és l'aparició d'un nadó a la porta de la seva casa, el Harry. Ells, que el coneixen perquè són els seus tiets, es veuen en l'obligació d'acollir-lo, i el posen a l'armari que tenen sota l'escala i el tracten malament, ja que saben que ell és l'únic que pot trencar la seva normalitat. Per tant, Harry és un heroi amb una infància molt dolenta essent l'ombra de la família al igual que James a la pel·lícula de *James and the Giant Peach*.

*"Havien passat prop de deu anys d'ençà que els Dursley s'havien llevat i havien trobat el seu nebot al llindar de casa, però el carrer Privet no havia canviat gens. Aquell dia el sol va sortir pels mateixos jardins tan ben arreglats, va il·luminar el número quatre de llautó que penjava de la porta dels Dursley i va entrar a la sala, que quasi no havia canviat d'ençà de la nit que el senyor Durley havia vist la fatídica notícia dels mussols. Només les fotografies que hi havia a la lleixa de la xemeneia indicaven quant de temps havia passat. Deu anys enrere n'hi havia moltes del que semblava una gran pilota de platja de color rosa amb barrets de colors diferents. Però el Dudley Dursley ja no era un bebè, i ara les fotografies mostraven un enorme nen ros sobre la seva primera bicicleta, als cavallets d'un parc d'atraccions, jugant a l'ordinador amb el seu pare, abraçat i petonejant la seva mare. A l'habitació no hi havia cap signe que indiqués que a la casa hi vivia un altre nen. Tot i així, el Harry Potter continuava allà. Encara dormia, però no trigaria a despertar-se."*⁴⁹

⁴⁷ Els fotogrames mostrats han estat extrets de les pel·lícules de la saga de Harry Potter, dirigida per Chris Columbus, produïda per Warner Bros, entre 2001 i 2011.

⁴⁸ ROWLING, J.K., *Harry Potter i la pedra filosofal*, Editorial Empúries, Barcelona, 2009, Pàg 7.

⁴⁹ ROWLING, J.K., *Harry Potter i la pedra filosofal*, Editorial Empúries, Barcelona, 2009, Pag 23.

Aquesta petita descripció de la sala principal de la casa mostra el que s'ha esmentat anteriorment, els pares Dursley, que sabien l'amenaça que podia ser Harry Potter, lluiten per tal de convertir-lo en una persona invisible, i com es tracta després a l'obra, el tracten molt malament i el priven de tots els luxes que té Dudley. Degut a tots aquests factors, Harry és un noi marginat i trist, però a la vegada sent que és especial, ja que de vegades "per art de màgia" aconseguix el que vol.

Aquest és el món ordinari de Harry Potter, un noi que viu amb els seus tiets, que ha de suportar el seu cosí i que coneix el món com el coneixem tots nosaltres, allunyat de la màgia.

1.1.2. LA CRIDA A L'AVENTURA

"A l'estora hi havia tres coses: una postal de la Marge, la germana del tiet Vernon, que estava de vacances a l'illa de Wight, un sobre marró que semblava una factura, i... una carta per al Harry!"⁵⁰

És en aquest moment en el qual Harry comença a prendre consciència de si mateix. Ell entén que és impossible que li hagin enviat una carta, ja que fins al moment és un noi que ha viscut a l'ombra durant més de deu anys, i al que no coneix ningú a excepció de la seva única família que a més a més l'odia.

Després d'aquest moment l'aventura de Harry ja ha començat, i només amb una carta, que el convida a estudiar a l'escola de màgia Hogwarts, ell ja ha descobert que hi ha un nou món on algú el coneix.

1.1.3. LA NEGATIVA A LA CRIDA

*Aquella nit, quan va tornar de la feina, el tiet Vernon va fer una cosa que no havia fet mai: va visitar el Harry a l'armari.
- ¿On és la meva carta?- va dir el Harry, tan aviat com el tiet Vernon va creuar la porta- ¿Qui m'ha escrit?
- Ningú. Te l'han enviada per error- va dir el tiet Vernon, sec-. L'he cremada.⁵¹*

En el cas de Harry, la negativa a la crida no la realitza ell, són els seus tiets els qui no li permeten llegir què hi ha escrit a la carta. Això es deu que volen

⁵⁰Ibid, Pàg 37.

⁵¹Ibid, Pàg 40.

allunyar-se del món màgic per por al que pugui fer Harry en un futur i no en volen saber res. És per això que Vernon Dursley se'n desfà cremant-la.

Encara que Vernon s'esforça per tal que Harry no aconsegueixi descobrir que hi ha un altre món on ell és algú conegut, com es va esmentar durant l'explicació d'aquest pas, el món màgic ja ha establert una connexió amb Harry i aquest no parará fins a ser descobert.

Quan va arribar el correu, el tiet Vernon, que semblava que intentés ser agradable amb el Harry, va demanar a Dudley que anés a buscar el correu. El Dudley hi va anar colpejant tot el que va trobar pel camí amb el pal d'Smeltings. Aleshores, de sobte va cridar:

- N'hi ha una altra! Senyor Potter, L'habitació petita, Carrer Privet número 4...⁵²

Com he esmentat anteriorment, aquest és un clar exemple en el qual per molt que Vernon eviti que Harry vagi a agafar el correu, o per moltes cartes que cremi, aquestes seguiran arribant i no en podrà fer res. Fins i tot decideix abandonar casa seva, creient que amagant-se podrà evitar que Harry entri en el nou món, i és llavors quan arriba l'ajuda sobrenatural.

"Després d'un viatge que se'ls va fer etern, van arribar a la roca, i el tiet Vernon, ensopegant i relliscant tot el camí, els va portar cap a la casa en mig de runes."⁵³

"La cabana sencera va tremolar i el Harry es va incorporar. Es va quedar rígid, mirant fixament la porta. Hi havia algú fora, algú que picava perquè volia entrar."⁵⁴

Fa falta remarcar que s'acosta el moment en el qual Harry haurà de decidir si vol entrar en aquesta nova aventura o voldrà quedar-se amb els Dursley. En aquest moment Harry passarà per una negativa al viatge momentània produïda per una gran confusió en la seva ment, però finalment entrarà en el nou món.

En Hagrid va mirar el Harry amb tendresa i respecte, però el Harry en comptes de sentir-se afalagat i orgullós, estava segur que hi havia una terrible confusió.⁵⁵

1.1.4. L' AJUDA SOBRENATURAL

Dins d'aquesta història, el paper de l'ajuda sobrenatural és crucial, ja que

⁵²*Ibid*, Pàg 41.

⁵³*Ibid*, Pàg 47.

⁵⁴*Ibid*, Pàg 48.

⁵⁵*Ibid*, Pàg 60.

realitza dues funcions bàsiques, descobrir el món màgic a Harry i preparar-lo per poder “sobreviure-hi”.

“Plantat al llindar de la porta hi havia un home gegantesc. Tenia gairebé tota la cara tapada per una llarga cabellera molt despentinada i una barba salvatge, molt poc arreglada, rere les quals se li endevinaven els ulls, que centellejaven com si fossin escarbats.”⁵⁶

“-Un bruixot, com ho sents- va repetir el Hagrid, i es va tornar a asseure al sofà, que encara es va queixar i es va enfonsar més que abans-. I fins i tot m’atreviria a dir que un bruixot molt bò. Només et fa falta una mica de pràctica. Amb una mare i un pare com els teus ¿Com podria ser d’una altra manera? Però ara crec que és hora que llegeixis la carta.”⁵⁷

Encara que per a Harry Potter, el seu mestre sempre serà Albus Dumbledore, el director de l’escola, que el prepara per totes les adversitats a les quals haurà d’enfrontar-se Harry en tots els llibres; en aquest cas, la figura de mentor l’adopta Hagrid, el guardabosc de Hogwarts, ell és qui li entrega finalment la carta que convida a Harry a anar a l’escola de màgia, i, per tant, és Hagrid qui li descobreix un nou món al nostre protagonista.

A part d’això, Hagrid aconsegueix que Harry entri per primer cop en contacte amb el món màgic i el prepara per a la seva aventura, l’anada a l’escola.

*“Va donar tres copets a la paret amb la punta del paraigua. El totxo que havia colpejat es va bellugar pel centre, hi va aparèixer un forat que es va anar fent cada vegada més gran i uns segons després tenien al davant una arcada prou gran perquè hi passés el Hagrid.
-Benvingut - va dir ell- a la ronda d’Allà.”⁵⁸*

Harry ha de comprar el material necessari per al seu primer any d’escola, i és el mentor, l’encarregat d’ajudar-lo.

1.1.5. LA CREUA DEL PRIMER OMBRALL

La creua del primer ombrall succeeix en el moment que Harry es troba a l’estació de King’s Cross i ha d’arribar al tren per dirigir-se a Hogwarts. A diferència de quan entra a la ronda d’Allà, aquest cop Hagrid no és amb ell, i ho ha de fer tot per ell mateix, sense l’ajuda de ningú.

“S’hi va dirigir. Anant cap a les andanes nou i deu va xocar amb molta gent. Xocaria de ple amb la taquilla i tindria molts problemes... Es va inclinar

⁵⁶Ibid, Pàg 49.

⁵⁷Ibid, Pàg 53.

⁵⁸Ibid, Pàg 72.

sobre el carretó i va començar a córrer de pressa... La barrera era cada cop més a prop... Ja no podia parar... El carretó estava fora del seu control... La barrera era a dos pams de distància... Va tancar els ulls, preparat per la topada...
 No n'hi va haver cap... Va continuar corrent... Va obrir els ulls...
 Va veure una màquina de vapor de color escarlata que esperava al costat d'una andana plena de gent. Un cartell que penjava al sostre deia: <<Hogwarts Express>>.⁵⁹

Aquesta acció demostra al protagonista que ja està preparat per entrar dins de l'escola, i encoratja Harry a seguir endavant amb l'aventura.

1.1.6. LES PROVES

Un cop Harry arriba a l'escola, es troba que tothom el coneix i sap què va fer quan era un nadó; sense buscar-ho és tractat com a un heroi. Durant el curs es envoltat de problemes que ha d'anar resolent, i que el preparen per al màxim perill. Durant aquestes proves, Harry va forjant amistats, com amb Ron Weasley i Hermione Granger, i enemics, com Draco Malfoy i el professor Snape.

Les proves més importants que realitza Harry són les següents:

DRACO MALFOY

Només entrar a l'escola, mentre els alumnes de primer curs esperen a poder entrar al gran menjador, Harry coneix al que serà durant tota la saga un dels seus pitjors enemics, Draco Malfoy. En el moment en el qual els dos es troben, Malfoy recomana a Harry que vagi amb ell, i que deixi de banda el Ron, ja que és pobre. Per tant, Harry rep la primera temptació en el seu viatge, ja que ha d'escollir si ajuntar-se amb els mags poderosos, o amb els mags humils.

En aquest moment Harry s'enfronta a la seva primera prova, que es basa en



Draco Malfoy



Draco allarga la mà a Harry

⁵⁹Ibid, Pàg 94.

decidir amb qui anar, el bé (representat amb la figura de Ron) o el mal (representat amb la figura de Draco), i la supera al quedar-se amb Ron i deixant de banda Malfoy.

EL BARRET SELECCIONADOR

Una altra prova que ha de superar Harry succeeix quan aquest, just després d'haver parlat per primer cop amb Draco, es dirigeix al gran menjador, on els alumnes de primer curs són destinats a les quatre diferents cases que hi ha. La tria la fa un barret que pot parlar i que pot saber què està pensant l'alumne en tot moment.

Arriba el moment en què Harry s'ha de posar el barret, de cop tota la sala emmudeix, el barret explica amb veu baixa a Harry que seria molt profitós que estigués a Slytherin, però Harry, al saber que és la casa on hi ha Draco, suplica al barret que no el posi amb ell. Finalment, el convenç perquè vagi a Gryffindor amb els seus amics.

Per tant, aquesta prova suposa una segona temptació per a l'alumne, que ha de triar entre el bé o el mal.

EL TROL

Aquesta és la primera prova en la qual Harry ha d'utilitzar les seves capacitats físiques.

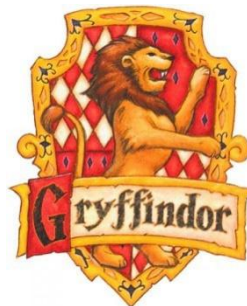
Durant el sopar de Halloween, el



Harry es posa el barret seleccionador



Els alumnes de Gryffindor observant la situació



Escut de Gryffindor

professor Quirrell entra al gran menjador i avisa que hi ha un trol a l'escola que està al lavabo de les noies.

Harry i Ron es veuen obligats a anar-hi, ja que saben que Hermione està allà, i els dos finalment aconseguen acabar amb el Trol i salven la seva amiga de la mort.



Els tres alumnes derroten el trol

EL PARTIT DE QUIDDITCH

Al ser molt bo amb l'escombra voladora, la professora McGonagall nomena a Harry el buscador de l'equip de *Quidditch* de Gryffindor.

En el seu primer partit contra Slytherin ha d'aconseguir la *Snitx* daurada per a guanyar, i ho acaba aconseguint al agafar-la amb la boca.



La snitx daurada

EL MIRALL DE GISED

Una de les proves més importants en el seu camí. Harry troba un mirall en el qual es veuen reflectits els seus pares i ell.

Harry hi passa llargues hores obsessionat amb el que mostra l'objecte, fins que Dumbledore li fa comprendre que és tot un miratge i que pot quedar-se atrapat pensant en el que mai podrà aconseguir (reviure els seus pares) o seguir cap endavant.

Si el nom de l'objecte es llegeix al revés podem descobrir que hi ha escrit *desig*. Aquesta prova és una altra temptació.



El mirall de gised i Harry

1.1.7. L'APROXIMACIÓ A LA CAVERNA MÉS PROFUNDA.

El curs va avançant i cada cop succeeixen coses més estranyes a l'escola. Els tres protagonistes descobreixen que els professors han amagat la pedra filosofal, ja que el banc màgic no és segur, i que algú està intentant robar-la.

És llavors quan es dirigeixen al tercer pis on està amagada i comencen un seguit de proves, que, a diferència de les que ha superat Harry anteriorment, són molt dures. Els protagonistes hauran de demostrar què han après.

FLUFFY

Només entrar a la primera habitació del pis, els protagonistes es troben el mític gos Cèrber, que està protegint una trapa que condueix a la següent sala. El que han de fer els protagonistes és tocar un instrument per tal que la bèstia es dormi i seguir el camí, recordant el mite grec d'Orfeu que toca la lira per poder accedir a l'Inframón.



Fluffy dormint mentre protegeix la trapa

EL LLAÇ DEL DIABLE

Els protagonistes cauen per la trapa i es troben atrapats en unes plantes que els oprimeixen.

Hermione avisa als nois que es relaxin i així les plantes els deixaran en pau; és així com poden seguir el seu viatge.

Per tant, Harry es serveix dels seus amics per poder superar aquestes proves, que poden acabar amb les seves vides.



El llaç del diable oprimeix els protagonistes

LES CLAUS VOLADORES

Seguit de les plantes, els tres personatges entren en una habitació plena de claus que estan volant pels aires, Harry haurà de demostrar les seves habilitats amb l'escombra per atrapar la clau que obrirà la pròxima porta.



Les Claus voladores

ELS ESCACS

Aquesta és la prova més important, ja que Ron ha d'aconseguir guanyar una partida d'escacs gegants per a poder continuar fins a la caverna més profunda.

Després d'una intensa lluita, Ron acaba guanyant però a la vegada queda ferit. Aquest fet propicia que Harry hagi d'entrar a la caverna sol, i en definitiva, dins les històries al pas del calvari, el protagonista ha d'enfrontar-se sol a la prova més difícil.



El gegantí tauler d'Escacs

1.1.8. EL CALVARI

Només entrar a l'última sala, Harry es troba amb el professor Quirrell, descobreix que ell és el que va portar el trol a l'escola i que ara intenta robar la pedra filosofal per ressuscitarVoldemort.

Harry descobreix que la pedra està amagada al mirall de *Gised*, i, al veure's-hi reflectit, descobreix que la seva imatge li amaga la pedra a la butxaca. En veure-ho Quirrell es llança cap a ell i comença una intensa lluita on Harry entén que o pot viure o morir.

En el moment en que Harry descobreix que té la pedra, el protagonista

s'enfronta a una altra temptació, ja que Voldemort promet a Harry que si li entrega la relíquia li concedirà qualsevol desig.

Finalment, acaba destruint a Quirrell perquè aquest al estar connectat a Voldemort, i aquest al estar unit a Harry no pot destruir-lo i a causa d'una poderosa màgia mor.

Durant tota la saga aquest pas suposa la part més emocionant del relat, i Harry ha d'enfrontar-se cada cop a un enemic més poderós. Alguns exemples d'aquests moments:

- *A Harry Potter i la Cambra Secreta* Harry ha de destruir el diari de Tom Riddle.
- *A Harry Potter i el Presoner d'Azkaban* el protagonista ha de lliurar-se dels *dementors*, unes criatures que absorbeixen la vida de les persones.
- *A Harry Potter i el Calze de Foc* Harry ha d'aconseguir la copa dels 3 mags.
- *A Harry Potter i l'Ordre del Fenix* el protagonista ha de fer front a la mort de l'únic familiar amb el que tenia bona relació, Sirius Black.
- *A Harry Potter i el Misteri del Príncep*, Harry ha de fer front a unes criatures aquàtiques que ataquen al protagonista i a Dumbledore durant una missió.

1.1.9. LA RECOMPENSA

Finalment, després de l'aferrissada lluita contra Voldemort, Harry és dut a la infermeria, on desperta després de tres dies. És llavors quan Dumbledore li explica tot el que va passar després que ell derrotés a Quirrell, què se n'ha fet de la pedra filosofal i l'estat dels seus amics.

Seguidament, Dumbledore explica a Harry que en una estona es celebrarà l'entrega de la copa a la millor casa i que li agradaria que hi anés. Durant la celebració sembla que Slytherin hagi de guanyar però al final, a causa dels actes de Harry, Dumbledore dóna uns punts a Gryffindor i aconsegueixen la victòria.

-Ehem - va fer el Dumbledore -. Aquí tinc uns quants punts que encara s'han d'afegir. Vejam... En primer lloc, al senyor Ronald Weasley... Per la millor partida d'escacs que Hogwarts ha vist jugar en molts anys, concedeixo a Gryffindor 50 punts.

-En segon lloc a Hermione Granger... Per no perdre la calma davant el foc i usar la lògica, concedeixo a Gryffindor cinquanta punts.

-En tercer lloc, al senyor Potter... Per la sang freda i el gran coratge que va demostrar, concedeixo a Gryffindor 60 punts.

-Per acabar, m'agradaria donar 5 punts a Neville Longbottom per ser capaç d'enfrontar-se als seus amics per tal d'assegurar que fa bé la seva feina⁶⁰

Cal remarcar que tots els amics de l'heroi reben una recompensa, fins i tot l'antiheroi (Neville Longbottom) rep un reconeixement pels seus actes.

1.1.10. EL CAMÍ DE TORNADA

Un cop acabat el curs els alumnes ja estan llestos per a tornar a casa, en el cas de Harry amb els Dursley. Encara que torna al món ordinari està feliç, ja que sap que només haurà de passar un altre estiu i podrà tornar a estar amb els seus amics i a l'escola.

*"Finalment van arribar a l'andana nou i tres quarts de l'estació de King's Cross.
Van tardar bastant a sortir de l'andana. Un vigilant molt vell i arrugat s'encarregava de deixar-los passar en grups de dos o de tres perquè no cridessin l'atenció ni espantessin els muggles sortint tots alhora de la paret massissa."⁶¹*

1.1.11. LA RESURRECCIÓ

Per a Harry no hi ha una gran resurrecció, simplement Harry torna amb habilitats màgiques. Per a Harry aquest pas simbolitza que a partir d'ara ja tindrà consciència de per què realment viu amb els Dursley, i que disposa d'uns poders que no coneixia que tenia.

*"- Que passis unes bones vacances – va dir Hermione.
- Segur que sí, els Dursley no saben que tinc prohibit fer servir màgia a casa.
M'ho passaré molt bé!"⁶²*

Una de les resurreccions més grans en el viatge de Harry té lloc a la cinquena pel·lícula, *Harry Potter y la Orden del Fénix*. En el moment en que Voldemort entra en la ment de Harry per a consumir-li l'ànima, el protagonista decideix lluitar contra l'antagonista i es defensa amb la següent frase.



Harry lluitant contra Voldemort

"Tú eres el débil y nunca sabrás qué es el amor o la amistad, y siento lástima por ti"

⁶⁰*Ibid*, Pàg 295.

⁶¹*Ibid*, Pàg 297.

⁶²*Ibid*, Pàg 299.

1.1.12. EL RETORN AMB L'ELIXIR

Finalment Harry torna amb els seus tiets i com s'ha esmentat abans, l'elixir representen tots els valors que ha aconseguit Harry durant l'aventura, i que el preparen per a noves dins el món màgic.



Mort de Voldemort

El gran retorn amb l'elixir dins l'aventura de Harry té lloc a l'última pel·lícula, ja que en el moment en el que Voldemort és destruït la pau, simbolitzant l'elixir, retorna a la terra.

1.2. FRODO I EL SENYOR DELS ANELLS

En l'anàlisi d'aquesta saga utilitzaré a Frodo Bolsón, un hobbit de la Comarca, com a heroi, ja que és l'encarregat de portar l'anell de Sauron al Mont del Destí per portar la pau a la Terra Mitjana; per tant, aquesta aventura està enfocada a la salvació del món.

En aquesta anàlisi serà utilitzada tota la saga de pel·lícules, i per tant es tractarà tot el viatge de Frodo des de la Comarca fins al Mont del Destí, a diferència de l'anàlisi de Harry Potter.⁶³

1.2.1. EL MÓN ORDINARI

Al principi de la pel·lícula de *El senyor dels anells: la comunitat del l'anell*, se'ns presenta Hobbiton, un petit poble de la Comarca habitat per hobbits, unes criatures dèbils que es dediquen a l'agricultura i la ramaderia i viuen la vida sense aventures, semblants als humans però amb l'estatura de nans. Al poble hi viu Frodo Bolsón, un jove hobbit que mai ha vist món fora de la comarca i que prové d'una família aventurera. Frodo mai ha viscut cap aventura, però a diferència de Harry, ell és una persona acceptada pel seu poble, i tothom el coneix.

Per tant, per aquest protagonista, el seu món ordinari és un món de confort del qual no vol ser allunyat. Ell es dedica a llegir i a fumar de la pipa, ja que el seu tiet té molts diners a causa dels viatges que va realitzar de jove.

*"Los Hobbits son un pueblo sencillo y muy antiguo, más numeroso en tiempos remotos que en la actualidad. Amaban la paz, la tranquilidad y el cultivo de la buena tierra, y no había para ellos paraje mejor que un campo bien aprovechado y bien ordenado. No entienden ni entendían ni gustan de maquinarias más complicadas que una fragua, un molino de agua o un telar de mano, aunque fueron muy hábiles con toda clase de herramientas. Los Hobbits jamás han estudiado magia de ninguna índole y esas rápidas desapariciones se deben únicamente a una habilidad profesional, que la herencia, la práctica y una íntima amistad con la tierra han desarrollado tanto que es del todo inimitable para las razas más grandes y desmayadas."*⁶⁴

⁶³ La majoria dels fotogrames mostrats han estat extrets de la saga del *Senyor dels Anells*, dirigida per Peter Jackson, produïda per New Line Cinema, entre 2001-2003.

⁶⁴ TOLKIEN, J.R.R., *El señor de los anillos y la comunidad del anillo*, UNAM, Madrid, 2003, Pàg 1.

1.2.2.LA CRIDA A L'AVENTURA

La crida a l'aventura de Frodo comença en el moment en què Gandalf el Gris, un mag que és amic del seu tiet Bilbo, arriba a la comarca per celebrar l'aniversari del mateix Bilbo, ja que aquest fa 111 anys.

“Los días se sucedían y El Día se acercaba. Hacia fines de la segunda semana de septiembre un carro que parecía venir del Puente del Brandivino entró en Delagua en pleno día. Lo conducía un viejo. Llevaba un puntiagudo sombrero azul, un largo manto gris y una bufanda plateada. Tenía una larga barba blanca y cejas espesas que le asomaban por debajo del ala del sombrero. Unos niños hobbits corrieron detrás del carro, a través de todo Hobbiton, loma arriba. Llevaba una carga de fuegos de artificio, tal como lo imaginaban. Frente a la puerta principal de la casa de Bilbo, el viejo comenzó a descargar; eran grandes paquetes de fuegos de artificio de muchas clases y formas, todos marcados con una gran G roja y la runa élfica.”⁶⁵

Durant la celebració Bilbo decideix utilitzar un anell de poder que el converteix en invisible. Uns minuts més endavant se'ns dóna a conèixer que aquest volia marxar de la Comarca per poder seguir fent aventures i que aquesta era la manera de fer veure que havia mort.

Gandalf, que era l'únic que havia comprès què havia fet Bilbo, es dirigeix a casa seva i li demana que li deixi l'anell a Frodo. El mag acaba descobrint que la relíquia pertanyia a Sauron, un mag malvat que milers d'anys enrere havia amenaçat amb destruir la Terra Mitjana i que rebia tots els seus poders a partir del seu anell de poder amb el qual semblava el caos.

Quan Frodo arriba a casa, Gandalf fa conèixer a Frodo la importància de destruir l'anell, i li diu que el guardi en un lloc segur, ja que en el moment en que el protagonista rep l'anell, cap fins i tot el mentor no sap a que s'enfronten realment.

En aquest moment Frodo ja ha establert un contacte amb el món màgic, en el moment en el qual Bilbo li concedeix l'anell com a herència. El nostre protagonista ja ha començat la seva aventura, i aquesta ha d'acabar amb la destrucció del propi anell, que servirà per a restaurar la pau al món.

1.2.3.LA NEGATIVA A LA CRIDA

Quan Frodo sap que l'anell és perillós, ell decideix amagar-lo, mentre que Gandalf realitza un viatge per tal d'informar-se del que està passant i de la gravetat

⁶⁵ TOLKIEN, J.R.R., *El señor de los anillos y la comunidad del anillo*, UNAM, Madrid, 2003, Pàg 20.

de l'assumpte.

En aquest moment ja hi ha una negativa per part de l'heroi, ja que, tot i saber que l'anell és molt perillós, decideix desfer-se'n amagant-lo en un bagul.

La gran negativa a la crida arriba quan Gandalf torna a la Comarca i avisa a Frodo que ha de realitzar una llarga i perillosa aventura fins a destruir l'anell. Gandalf fa entendre a Frodo la importància de l'anell i per què no ha de caure en males mans.

*-De todos modos -dijo Frodo-, aunque Bilbo no haya matado a Gollum, yo hubiese preferido que no se quedara con el Anillo. Desearía que nunca lo hubiese encontrado y querría no tenerlo ahora. ¿Por qué permites que lo conserve? ¿Por qué no me obligas a que lo tire o que lo destruya? - ¿Permitirte? ¿Obligarte? -respondió el mago-. ¿No has oído todo lo que te dije? No piensas lo que estás diciendo. Tirarlo sería una equivocación. Estos Anillos saben cómo hacerse encontrar. En malas manos podría hacer mucho daño.*⁶⁶

És llavors quan el protagonista, argumenta, que ell és un simple hobbit i que els hobbits no realitzen llargs viatges. Finalment, però, acaba comprenent que ell és l'únic que pot realitzar la tasca i és llavors quan comença l'aventura. Cal remarcar que, quan Frodo parteix, la seva idea és donar-li a algú més fort que ell, i d'aquesta manera tornar a Hobbiton, però durant el transcurs de la història ell comprèn que ningú més pot fer la seva feina i que per tant està predestinat a complir-la.

*"-Así lo espero -respondió Frodo-; pero también espero que encuentres un guardián mejor que yo y pronto. Por el momento parece que soy un peligro para mis vecinos. No puedo conservar el Anillo y quedarme aquí. Tengo que salir de Bolsón Cerrado, abandonar la Comarca, abandonarlo todo e irme."*⁶⁷

1.2.4. LAJUDA SOBRENATURAL

El mentor que ajuda a donar els primers passos a Frodo és Gandalf. Ell, al ser un mag molt savi, s'informa de com destruir l'anell de poder, i és el que dóna instruccions al protagonista d'on s'ha de dirigir per realitzar la seva escomesa. En aquest cas, com a Harry Potter, els mentors no obsequien els protagonistes amb grans armes, simplement aporten coneixement al viatger per tal d'informar-lo dels perills del viatge.

Gandalf aconseguirà companys per Frodo des del primer moment, per exemple en el moment en que li encomana a Sam partir amb ell, i a més a més serà

⁶⁶Ibid, Pàg 50.

⁶⁷Ibid, Pàg 52.

un mentor que acompanyarà a Frodo durant gran part de la seva aventura, i, per tant, establirà una relació de companyonia amb el protagonista.

*"-Levántate, Sam -le ordenó Gandalf -. He estado pensando en algo mejor. Algo que te cierre la boca y te castigue por haber escuchado: irás con el señor Frodo."*⁶⁸

1.2.5.LA CREUA DEL PRIMER OMBRALL

Després de la llarga xerrada que Frodo té amb Gandalf, el mag li diu que fugi de casa seva, ja que els enemics saben on viu, i que es trobin en una posada lluny de la Comarca, per tal de confondre els seus persecutors i des d'allà arribar a Rivendel, la terra dels elfs, ja que Gandalf vol crear una companyia per tal de destruir l'anell de Sauron, futurament el grup rebrà el nom de *Comunitat de l'Anell*.

La creua del primer ombrall per a Frodo representa abandonar la Comarca per a dirigir-se al punt on han decidit trobar-se amb el mag. Per tant, el repte que ha de superar és abandonar el confort de casa seva i acostumar-se a la vida de l'aventurer, que és més dura del que havia pensat mai. Cal remarcar que la creua del'ombrall la realitza amb Sam, i, per tant, en aquest pas es veu encoratjat per la figura del company.



"Sam: Si doy un paso más va a ser lo más lejos que he estado de mi casa nunca"

1.2.6.EL CAMÍ DE LES PROVES

El camí de les proves representa tot el camí que realitzen Sam i Frodo fins a arribar a Rivendel, en aquest camí es troben amb nous aliats(Pipin, Merry i

⁶⁸ TOLKIEN, J.R.R., *El señor de los anillos y la comunidad del anillo*, UNAM, Madrid, 2003, Pàg 53.

Trancos), i per fi coneixen els perillosos enemics dels que tant parlava Gandalf.

ELS PRIMERS ALIATS

Només començar el viatge, Sam i Frodo coneixen els que seran els seus millors amics, Pipin i Merry. A l'igual que el protagonista, són hobbits, però viuen als boscos, exactament al Gamoburgo.

Per a Frodo i Sam aquests dos personatges seran crucials, ja que coneixen molt bé el territori i per tant ajudaran als dos protagonistes a fugir ràpid de la Comarca.



Sam, Frodo, Pipin i Merry

ELS NAZGÛL DURANT EL CAMÍ

Just sortint de la Comarca, i dirigint-se cap a Rivendel, els hobbits es troben amb els *nazgûl*, els genets negres que ha enviat Sauron per aconseguir l'anell.

Per tal que no els enxampin, els hobbits decideixen amagar-se i, un cop han marxat els cavallers negres, decideixen seguir el camí.

Desgraciadament, els nazgûl els veuen, i comença una persecució que acaba amb la salvació dels hobbits al pujar una barca.

És el primer moment en el qual Frodo pren consciència dels perills de l'aventura.



Els protagonistes i un genet negre



Els protagonistes pugen a una barca

BREE, LA POSADA DEL “PONY
PISADOR” I TRANCOS

Després d'una exhaustiva fugida, els hobbits arriben a Bree, un poble on hi viuen homes, i decideixen passar una nit a la posada del “Pony pisador”.

Allà, després d'un accident en el qual Frodo es posa l'anell de poder, un nou personatge es presenta: Trancos, un feréstec que transitava la zona.

Aquest contempla la importància de la missió de Frodo i decideix ajudar els hobbits a arribar a Rivendel, salvant-los dels nazgûl que els volien assassinar per la nit i dotant-los d'armes perquè es puguin defensar



La posada del *Pony pisador*



Trancos

AMON SÛL

Després d'una llarga etapa en el seu camí cap a Rivendel, els hobbits, acompanyats de Trancos, que s'ha descobert com a Aragorn, decideixen descansar al que era el Cim dels Vents.

A la nit, Pipin i Merry decideixen encendre un foc, i aquest acte destapa la seva posició als nazgûl, que ràpidament decideixen atacar.

Finalment, amb l'ajut d'Aragorn aconsegueixen derrotar les criatures, però Frodo queda ferit de mort.

Per primer cop experimenta un contacte amb la mort, i és temptat pel poder de l'anell, que comença a entrar



Amon Sûl



Els nazgûl ataquen als hobbits

dins seu.

EL CAMÍ FINS A RIVENDEL

Sense cavalls per poder arribar a Rivendel, els hobbits i Aragorn contemplen com va perdent la vida el seu amic.

De sobte, d'entre el bosc surt una dama èlfica anomenada Arwen que prové de Rivendel i que promet portar a Frodo a la ciutat costi el que costi.

La dama es troba amb els nazgûl un altre cop, però aconsegueix fer-los desaparèixer utilitzant un encanteri que fa créixer el cabal del riu on es troben.

És així com el grup de defensors del bé va creixent i es va fent més fort.



Dama Arwen



Dama Arwen lluitant contra genets negres

1.2.7. LA PRIMERA RECOMPENSA DEL VIATGE

Després de totes les adversitats passades durant el camí, al final els hobbits i Aragorn arriben a Rivendel, la ciutat dels elfs. Allà també troben a Gandalf, que havia estat capturat per Saruman, un mag negre, i aquest li explica a Frodo un cop ha descansat que es formarà una comunitat de l'anell, i que s'han reunit guerrers importants arreu del món per tal d'ajudar-lo en la seva escomesa.

Es forma una reunió i per primer cop Frodo, gràcies al valor que ha mostrat durant el camí que a més li ha començat a donar la imatge d'heroi, rep una gran recompensa, el reconeixement (considerat una càrrega) per portar l'anell cap al Mont del Destí i una companyia per a portar-lo. A més a més, el protagonista es troba Bilbo i aquest li dóna els objectes més importants que rebrà Frodo apart de l'anell: Dardo, l'espasa que feia servir Bilbo quan anava a l'aventura i una malla de drac impenetrable.

És així com acaba la primera etapa del viatge i en comença una nova molt més perillosa.

1.2.8. L'APROXIMACIÓ A LA CAVERNA MÉS PROFUNDA

Un cop tots els personatges s'han preparat per a l'aventura, comença l'aventura fins a arribar a la caverna més profunda, i per tant el Mont del Destí, on Frodo haurà de llançar l'anell de poder. Durant el viatge succeeixen un seguit de desventures, però aquest cop a diferència que durant les proves, en cadascuna hi ha moments en què Frodo podria perdre la vida.

CARADHRAS

El primer problema que troben els aventurers sorgeix a Caradhras, unes muntanyes que estan essent controlades per Saruman.

Aquest moment és crucial per a Frodo per descobrir que ell és realment l'heroi del viatge. Ho descobreix en el moment en què els personatges no poden avançar més i es veuen obligats a canviar de camí; Frodo, per primer cop, és el que escull què farà la Companyia, i decideix que travessaran les muntanyes per la mina de Mòria. Aquest moment és molt semblant al del barret escollidor per Harry.



Imatge extreta de MyFreeWallpapers.com



La comunitat travessant la muntanya

LES MINES DE MÒRIA I LA MORT DE GANDALF

Just després del desastre de Caladhras, els viatgers decideixen dirigir-se cap a les Mines de Mòria, que travessen les muntanyes de banda a banda.

Després d'una llarga estona aconseguen entrar a la mina, però un



El guardià de l'aigua

guardià de l'aigua amb un aspecte terrorífic els barra el pas.

Els personatges entenen que han de creuar la mina de totes les maneres, i no triguen gaire en entendre que ha estat envaïda per goblins.

Després de ser descoberts per les criatures, comença una persecució que acaba amb l'aparició del Balrog o flama d'Urun (un dimoni capaç de manejar el foc al que Gandalf tem). És llavors quan comença una aferrissada lluita entre Gandalf i la criatura que acaba amb la mort dels dos.

La mort del mag suposa un gran dany psicològic per a Frodo, ja que representa la mort del mentor.



Imatge extreta de *Tolkienpedia.com*



Imatge extreta de *Tolkienpedia.com*

GALADRIEL

Després de la desolació per la mort de Gandalf, la companyia arriba als boscos èlfics, on són rebuts per Galadriel, la dama del bosc.

A la nit Galadriel crida Frodo, i aquest la va a veure, eclipsat per la seva bellesa. El que li mostra, però, és un món destruït per les mans de Saruman, els seus amics, coneguts, la companyia... Tots estan esclavitzats.

Galadriel juga el paper d'oracle, es podria relacionar amb la mitologia grega i l'oracle de Delfos⁶⁹, que preveia



Galadriel i Frodo



Galadriel mostra el futur a Frodo

⁶⁹**Oracle de Delfos:** Santuari on es consultaven temes diversos, relacionats amb el futur de la gent.

tot el que podia passar.

La dama del bosc li mostra més de prop que la seva missió és crucial per al destí de la humanitat, i és per això que l'obsequia amb "el frasco de Galadriel", capaç d'il·luminar-lo pels camins més foscos. Per tant en aquest moment es torna a insistir en la predestinació de l'heroi.



Galadriel obsequia a Frodo amb el *frasco de Galadriel*

BOROMIR I LANELL

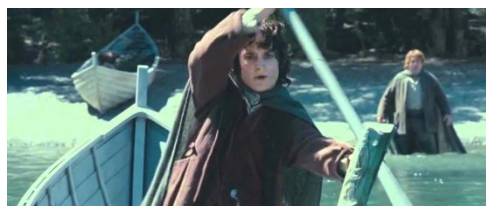
Després de l'estada al bosc dels elfs, la comunitat està preparada per seguir amb el viatge, i agafen el riu Anduin amb unes barques èlfiques.

Després d'un llarg recorregut, els hobbits decideixen parar per descansar i recobrar forces. Boromir, el príncep de la raça dels homes, i Frodo decideixen anar a buscar llenya per a encendre un foc, i mentre estan recol·lectant branques. Boromir, que es corromp per la força de l'anell, ataca Frodo per arravatar-li i poder-lo fer servir per protegir la seva ciutat.

És així com Frodo comprèn que tothom tindrà desig de posseir la relíquia i que ha d'abandonar la companyia i seguir el camí sol, tot i que finalment Sam, el primer company i amic que ha tingut durant el viatge, decideix seguir-lo i pujar a una barca per anar amb ell.



Boromir i Frodo recullen fusta



Frodo marxa en barca



Boromir avisa a la Comunitat de la presència dels orcs.

GOLLUM

Unes setmanes després d'haver abandonat la comunitat, Frodo i Sam es troben perduts a les muntanyes desertes d'Eryn Muil.

Mentre descansen són atacats per la criatura Gollum, un antic posseïdor de l'anell que havia quedat posseït per la relíquia, que portava seguint al hobbit des de Mòria, i que està disposat a matar els hobbits per a recuperar el seu tresor.

Frodo aconsegueix atrapar-lo i li fa jurar que els ajudarà a seguir amb la seva aventura, ja que coneix camins poc transitats que els poden ajudar a arribar a Mordor.

És així com la Smeagol (vertader nom de la criatura Gollum) els condueix per un seguit de pantans que els apropen ràpidament a Mordor, però malauradament són capturats per Faramir.



Frodo i Sam a Eryn Muil



Gollum



El pantà

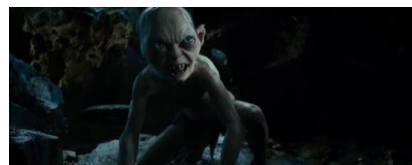
CIRITH UNGOL I ELLA-LARANYA

Després d'entendre que no podien travessar la porta de Mordor sense ser vistos per l'enemic, Gollum dirigeix els hobbits fins a Cirith Ungol, una gran muntanya acompanyada d'una llarga escalinata que condueix a les entranyes de Mordor:

Després d'una llarga pujada, els viatgers decideixen descansar i és llavors quan



La porta de Mordor



Gollum conspirant

Gollum aprofita l'ocasió per fer entendre a Frodo que Sam vol apoderar-se de l'anell, per tal que el protagonista quedi desprotegit. Frodo cau a la trampa i fa fora a Sam.

Arriben a una cova que Gollum assegura que arriba a les entranyes de Mordor, però resulta ser una trampa que porta a una aranya de dimensions extraordinàries a la qual Frodo no pot fer front.



L'Aranya



Frodo essent atacat per l'Aranya

Cal remarcar que després d'aquest recorregut es pot observar que Frodo no és un heroi disposat a lluitar i que no té cap enfrontament directe amb cap enemic, ja que no sap defensar-se.

1.2.9. LA MORT I RESURRECCIÓ

La mort de Frodo Bolsón té lloc en el moment en què l'aranya l'atrapa i li clava el seu fibló. És aquella l'aproximació més propera que té el protagonista amb la pròpia mort.



Frodo capturat

La resurrecció de l'heroi té lloc quan Sam puja a la torre on està captiu Frodo i mata els orcs que li estan traient tot el que té. Cal remarcar que per a la resurrecció se'l puja a una de les torres més altes de Mordor, aquest fet podria representar la pujada al cel per a després ressuscitar i complir amb l'objectiu del viatge.



Sam contra l'Aranya

Frodo, que està molt dèbil és el que ha de llençar l'anell a la lava, però Sam l'ajuda a arribar al punt on ha de ser tirat.



Sam ajuda a Frodo a arribar al volcà

1.2.10. EL CALVARI

Just quan els dos hobbits estan a punt d'arribar a l'entrada del Mont del Destí aquests es tornen a trobar amb Gollum, que els ataca. Els protagonistes corren cap a dins del volcà per a llançar l'anell a la lava, i la criatura els segueix per tal d'impedir que destrueixin el seu tresor.

És llavors quan, després de tot el llarg viatge Frodo, acaba essent corromput per l'anell, que el posseeix al ser contemplat pel hobbit, i decideix posar-se l'anell i escapar mentre és invisible. Per tant, a diferència de Harry, Frodo cau en la temptació i és influït pel poder de l'anell que l'impulsa a escapar.

Sobtadament, Gollum observa les seves petjades que deixa anar Frodo i en llançar-se contra ell li arranca el dit on tenia posat l'anell. És llavors quan Frodo s'aixeca, recobra el sentit i llança la criatura i l'anell al fons del volcà. Per fi el mal ha estat eradicat.

1.2.11. EL CAMÍ DE TORNADA

Un cop l'anell ja ha estat destruït, els hobbits atrapats a Mordor resten en una roca esperant la mort, ja que la terra està essent destruïda i no tenen enlloc on anar. De sobte, del no-res apareixen les àguiles de Gandalf que els recullen a la pedra que està envoltada de lava.



Finalment els quatre hobbits acaben reunits de cop i decideixen emprendre un camí plàcid de tornada cap a Hobbiton, el seu viatge per tant ha acabat i ja són lliures per a viure les seves vides.

1.2.12. EL RETORN AMB L'ELIXIR

Dins d'aquesta història, el retorn amb l'elixir simbolitza la pau que s'estableix arreu de la Terra Mitjana, que podrà viure en la tranquil·litat sense haver-se de preocupar de les forces malignes que intentaven matar-los.

Per tant, l'elixir en aquest cas no és cap medicina, sinó la llibertat per poder viure. Un exemple clar d'aquesta pau és el casament de Sam amb la cambrera del bar que freqüenten sovint.

1.2.13. LA GRAN RECOMPENSA

Per a molts herois la gran recompensa que voldrien per aquest arriscat viatge seria el reconeixement que rep Frodo per part de tota la Terra Mitjana a Mines Tirith. En el cas del hobbit és totalment diferent; per a Frodo la millor recompensa que pot arribar a obtenir és la llibertat per a poder viure en pau.

És per això que els elfs decideixen endur-se a Bilbo i a Frodo a un lloc apartat de tota la civilització, tranquil... On poder passar la resta dels seus dies. Aquest lloc s'anomena *los Puertos blancos*, rep aquest nom ja que és considerat el paradís i per tant un lloc de puresa.

1.3. BEOWULF

Beowulf és un poema èpic d'autor desconegut, escrit a Anglaterra entre els segles VIII i XI, narra les històries d'un guerrer a la zona de Dinamarca i Suècia, aquest s'ha d'enfrontar a bèsties per aconseguir recompenses i el reconeixement del seu poble.

Al ser un heroi per a la seva nació, el viatge de Beowulf dura tota la seva vida, i cada cop els seus enemics són més poderosos.⁷⁰

1.3.1. EL MÓN ORDINARI

El món ordinari per a Beowulf representa la vida de l'heroi mitològic nòrdic, que viu tota la seva vida matant bèsties magnífiques i que busca el reconeixement de la gent arreu on va.

Per tant, en aquesta història Beowulf no abandona el seu món ordinari, ja que aquest suposa la pròpia aventura.

1.3.2. LA CRIDA A L'AVENTURA

El relat de Beowulf comença al palau d'Heorot, després d'una llarga batalla pel control d'un territori, el governador d'Heorot decideix fer una celebració per commemorar la gran victòria.

Durant la celebració, un dimoni anomenat Grendel, que viu prop de la regió, en sentir els sorolls que generen els homes, decideix acudir a la festa i comença a assassinar els homes, que estant borratxos i no poden fer res per a defensar-se.

Al següent dia, el rei decideix fer partir a cinquanta missatgers, per tal que informin a les diferents regions que l'heroi que sigui capaç de vèncer Grendel rebrà la meitat de les seves fortunes.

La notícia acaba arribant a un guerrer gauta anomenat Beowulf, fill d'un

⁷⁰ Els fotogrames mostrats han estat extrets de la pel·lícula, Beowulf, dirigida per Robert Zemeckis, produïda per *ImageMovers*, al 2007.

guerrer molt famós anomenat Skyld i que en sentir la recompensa que es dóna, decideix acudir a la crida.

La crida a l'aventura en aquest cas és molt clara, en sorgir un problema, el personatge principal es veu obligat a acudir-hi en veure la recompensa que pot aconseguir i el reconeixement que rebrà.

A diferència dels altres anàlisis, la crida busca l'heroi i aquest des d'un primer moment està disposat a acudir-hi. Per tant, en aquest relat no hi ha una negativa a la crida per part de l'heroi.



Beowulf arriba al territori atacat per la bèstia

1.3.3. L'AJUDA SOBRENATURAL

Després d'arribar al regne afectat pels atemptats de la bèstia, Beowulf decideix demanar una audiència amb el rei de la zona, li explica perquè ha vingut i decideix que faran moltes celebracions, i d'aquesta manera atrauran al dimoni cap a ells.

"Noticia me vino en mi tierra natal de tu lucha con Grendel: de tu sala refiere la gente de mar, de la hermosa morada, que sola se queda y sin hombre ninguno después que se oculta debajo del cielo la luz de la tarde. Yo mataré al demonio..."⁷¹

Un cop han acabat les celebracions, el conseller del rei decideix acostar-se a Beowulf i regalar-li una espasa que portava entre la seva família des de feia molt de temps.

Aquesta és l'ajuda sobrenatural que rep, una espasa capaç de ferir qualsevol ésser viu.

⁷¹ LERATE, Luís, *Beowulf y otros poemas anglosajones*, Alianza Editorial, Madrid, 2015, pàg 37.

1.3.4. LA CREUA DEL PRIMER OMBRALL

Durant una de les nits de festeig que celebren els cautes i els danesos, Grendel decideix atacar per assassinar els nous guerrers que han arribat a la ciutat.

“Demorarse no quiso el dañino gigante: veloz atrapó, como presa primera, un guerrero dormido. Destrozó al indefenso, en su carne mordió, bebiéndole su sangre, voraz lo trago; pronto del todo lo tuvo engullido con manos y pies, el cuerpo sin vida.”⁷²

El guerrer Beowulf, en despertar-se, comença a lluitar amb la bèstia, i finalment aconseguix ferir-lo mortalment en arrancar-li un braç. El dimoni Grendel finalment ha mort.



Grendel

Aquesta és la creua del ombrall per a Beowulf, ja que la mort d'aquesta bèstia li aporta un reconeixement a les terres del nord que fa saber a les diferents poblacions que hi ha un heroi disposat a acabar amb la vida de les pitjors criatures que viuen en aquest món.

1.3.5. EL CAMÍ DE LES PROVES

Després de la mort de Grendel, la seva mare, en assabentar-se del que ha fet, l'heroi cauta decideix anar a matar tots els seus companys per tal d'atraure'l cap a la seva cova.

L'heroi, quan es desperta pel matí i veu tots els seus amics morts, decideix anar a caçar la bruixa amb el seu amic Wiglaf. Els dos es dirigeixen al pantà on viu,



Beowulf i la mare de Grendel

Beowulf demana al seu amic que es quedi apartat, ja que vol ser ell qui acabi amb el monstre.

⁷²LERATE, Luís, *Beowulf y otros poemas anglosajones*, Alianza Editorial, Madrid, 2015, pàg 47.

Després d'una aferrissada lluita, Beowulf travessa a la bèstia amb l'espasa que li havia donat unes setmanes abans el conseller del rei.

Després d'aquesta batalla, Beowulf reuneix un altre equip i junts decideixen viure aventures i salvar els regnes de les criatures malèfiques que ataquen pobles.

Per a Beowulf les proves són les morts de totes les criatures que apareixen, que el preparen per a la última bèstia a la qual s'enfrontarà. Per tant, l'ajuden a preparar-se per al calvari.

1.3.6. L'APROXIMACIÓ A LA CAVERNA MÉS PROFUNDA.

Beowulf acaba convertint-se en el rei de *Götaland*, i regna de manera justa durant molts anys. Un dia, però, un drac ataca un dels poblats del seu regne, i l'heroi es veu obligat a anar a matar al drac.



El drac ataca una dona

"Ya el hijo de Ekto se había salvado de muchos peligros en duros combates, feroces encuentros, cuando vino el día en que tuvo que darle batalla a la sierpe. Con once guerreros el rey de los gautas marchó enfurecido en busca del reptil."⁷³

Mentre l'heroi s'apropa a la caverna, entén que ja és vell i que no té les forces de les quals disposava quan era jove. Aquest fet el fa patir, ja que sap que és possible que mori en la batalla amb el drac.

Quan arriben a la cova, els homes que l'acompanyen fugen espordits en veure a la bèstia, i Beowulf i Wiglaf queden sols.

En aquest moment Beowulf ja ha arribat al que serà el seu calvari, on haurà de posar en pràctica tot el que ha après en la seva vida.

⁷³LERATE, Luís, *Beowulf y otros poemas anglosajones*, Alianza Editorial, Madrid, 2015, pàg 99.

1.3.7. EL CALVARI

La batalla amb el drac comença, els dos guerrers fan front al drac. En un dels atacs, Wiglaf rep un atac que el deixa molt dèbil, i per tant el monstre i Beowulf es queden sols l'un contra l'altre.

El gauta recorda que a un drac només se'l pot matar travessant-li el coll amb una espasa. Ràpidament agafa l'espasa que li havien obsequiat molts anys enrere i realitza el seu atac. L'acció surt molt bé, ja que aconsegueix abatre a la bèstia, però, en caure al terra, Beowulf sent un dolor a l'esquena molt fort; en mirar-se-la, veu una gran ferida que acabarà amb la seva vida ràpidament.

El calvari per a Beowulf és la lluita amb el drac, aquesta és el repte més gran al que mai hagi fet front l'heroi, i, per destacar-ne la importància, es mostra la ferida mortal que li propicia el monstre.

1.3.8. LA RECOMPENSA

Després de la mort del drac, Beowulf, que està estirat al terra, fa una mirada al seu voltant i veu tots els tresors que tenia el drac que donarien una gran recuperació econòmica al seu territori.

La recompensa per a Beowulf són totes les riqueses que acumularà per al seu país.

1.3.9. MORT I CAMÍ DE TORNADA

Quan Wiglaf desperta, acudeix ràpidament a ajudar al seu amic, que està ferit al terra apunt de morir. Abans de morir, Beowulf demana a Wiglaf que talli el cap del drac i que s'encarregui que el seu nom sigui



Beowulf mort

recordat a les narracions. El seu amic, mentre plora, accepta les súpliques de Beowulf i entristit decideix tornar al regne per anunciar la victòria de l'heroi.

El camí de tornada en aquest cas el fa Wiglaf, que està present en gran part de l'aventura i també és considerat un heroi.

1.3.10. EL RETORN AMB L'ELIXIR

Wiglaf torna a casa seva amb el cap del drac, i s'encarrega de narrar al detall tot el que ha succeït a la cova del monstre. Per tant, els habitants ploren per la mort del rei, però a la vegada s'alegren per la mort de la bèstia.

El retorn amb l'elixir, com en moltes històries, simbolitza la pau que s'estableix en el regne després de la fi del problema.

1.3.11. LA RESURRECCIÓ

La resurrecció del mite de Beowulf representa la creació del poema, que segons la llegenda és relatat pel seu company Wiglaf. Per tant la resurrecció de l'heroi és quedar en la memòria de la gent.

1.4. EL MEU VIATGE

En aquest punt demostraré que fins i tot un alumne de Segon de Batxillerat pot realitzar un viatge de l'heroi seguint els passos descrits per Christopher Vogler. En aquesta anàlisi utilitzaré com a referència els dotze passos que va establir l'escriptor i els transportaré al viatge que ha suposat l'elaboració del treball de recerca durant aquests dos anys.

Per relatar la història, utilitzaré una narració en primera persona en la qual explico com vaig avançant amb el treball.

1.4.1. EL MÓN ORDINARI

“Em dic Joan Braun, sóc un alumne de 2n de Batxillerat que estudia a l'escola Maristes Valldemia, situada a Mataró. Visc a un poble anomenat Canet de Mar, proper a Mataró, tinc un germà i una germana. Encara no sé què vull fer quan sigui gran, però tinc gran facilitat per aprendre llengües.”

Per al protagonista aquest és el seu món quotidià, la vida d'alumne que es dedica a estudiar per a arribar a la universitat i així poder treballar del que vulgui.

1.4.2. LA CRIDA A L'AVENTURA

“Després d'un atabalat 1r trimestre de curs en el meu segon any de Batxillerat amb unes notes força bones, em dirigeixo després d'unes merescudes vacances de Nadal cap a l'escola. Tinc les piles carregades i moltes ganes de tornar a l'aula per seguir aprenent. A més a més, avui és divendres, així que alguns professors no voldran començar temari i preguntaran què hem fet al Nadal, que en el meu cas ha estat poca cosa.

Després d'unes dues llargues hores de Llatí i Economia arriba l'hora de tutoria, jo pensava que parlaríem del que havíem de fer i que el meu tutor ens faria una xerrada sobre les dificultats que estan per venir durant els següents mesos de curs, la realitat, però, és molt diferent. Només entrar a la classe engega el projector

que hi ha a la classe i tres grans paraules escrites al document projectat eclipsen la meva vista: TREBALL DE RECERCA.”

En aquest moment l'alumne descobreix un nou món (en aquest cas no-físic) que suposa l'elaboració del treball de recerca. Sense ser un viatge perillós, el protagonista s'ha d'enfrontar a l'aventura de realitzar un treball més extens del que mai havia pensat.

1.4.3. LA NEGATIVA A LA CRIDA

“Just després que el tutor de la classe presentés la feina que havíem de fer durant l'any, un sentiment de rebuig va néixer dins meu... Després de les dificultats del primer trimestre ara havia de realitzar un treball que ocuparia gran part del que queda de curs i la meitat del següent. De cop, però, un sentiment d'obligació va sorgir de dins meu i em va fer entendre que si volia aprovar el Batxillerat havia de fer el treball.”

En un primer moment l'alumne no vol realitzar el treball, ja que sap que suposa moltes hores que podria invertir en estudiar per als exàmens o per sortir amb els amics. Finalment, l'alumne entén que ha de fer-lo, ja que vol seguir estudiant i per continuar el seu camí ha d'acabar el projecte.

1.4.4. L'AJUDA SOBRENATURAL

“Després d'unes setmanes, el tutor ens anuncia que hem de triar un tutor per al treball que ens haurà d'orientar durant la realització d'aquest. Ràpidament jo penso en el professor de llatí que ja m'havia ajudat en altres tasques semblants a les del treball, i apunto el seu nom en el paper que ens passen.

Uns dies després d'aquest fet, després d'una classe de Llatí, el professor em demana que em quedi un segon amb ell. M'explica que ha acceptat dirigir el meu treball i em demana que esculli un tema per poder començar amb la feina el més aviat possible.”

L'ajuda sobrenatural per a l'alumne és l'aparició del tutor de recerca, que dins d'aquesta aventura actua com a figura protectora i guia enfront al treball de recerca. És el tutor qui demana a l'alumne que realitzi les primeres passes i esculli un treball de recerca.

1.4.5. LA CREUA DEL PRIMER OMBRALL

“Després de la xerrada amb el tutor surto de la classe i començo a pensar en quin tema podria tractar al treball; després d'un llarg dia donant-li voltes, arribo a la conclusió que la tasca d'escollir el tema és primordial, ja que, si aquest és avorrit, no m'agradarà fer-lo i als correctors no els agradarà llegir-lo.

Després d'una setmana pensant què podria fer, em dirigeixo a la biblioteca per estudiar un examen d'Economia. Em sec en una taula apartada de totes les altres i sobre la taula trobo un llibre “El viatge de l'escriptor – Christopher Vogler”. Decideixo fer-li una fullejada, i en pocs moments quedo eclipsat pel que tracta el llibre: els passos que ha de realitzar un personatge dins una aventura per rebre la condició d'heroi. PERFI HE TROBAT UN TEMA!”

Per al protagonista la creua del primer ombrall representa la tria del tema que tractarà. Aquesta creua és molt figurada, però a la vegada és la tria del tema el que permet a l'alumne endinsar-se en un nou món que desconeix fins al moment.

1.4.6. EL CAMÍ DE LES PROVES.

Després de comunicar-li al tutor quin seria el tema del treball, aquest em recomana començar a pensar un índex sobre el que tractaré, i que, un cop hagi decidit quina serà la meua part teòrica, comenci a escriure. Això suposa un gran repte, després de llegir el llibre entenc que hi ha un munt d'informació i que haig de limitar-la per tal que el treball no es faci feixuc.

Finalment, em decideixo, redacto un primer esbós explicant mínimament quins apartats tractaré i li presento al meu professor. Un cop em dóna el vist-i-plau començo la part teòrica pel que fa als fonaments del meu treball: els passos que ha de

seguir un heroi.

Durant tot l'estiu completo la part teòrica, i decideixo fer la part pràctica durant el primer trimestre de 2n de Batxillerat per poder repassar el treball durant el Nadal.

En aquest pas, l'alumne decideix completar la part teòrica, que simbolitza les proves, per tal de tenir coneixements per seguir amb el seu viatge. El coneixement que adquireix simbolitza les primeres ferides, que l'ajudaran a seguir amb la seva aventura i, per tant, a realitzar la part pràctica.

1.4.7. L'APROXIMACIÓ A LA CAVERNA MÉS PROFUNDA

Un cop ha acabat el primer trimestre de curs, el tutor de recerca em crida i em demana que li expliqui que he fet durant aquests tres mesos. De cop recordo que haig d'acabar la part pràctica, que ja hauria d'estar feta. Li explico la meva situació i ell em tranquil·litza argumentant que intenti acabar el treball abans que acabi l'any i que el repassi durant els primers dies de l'any.

És així com em poso les piles, i faig el que m'ha demanat. Trobo moltes dificultats mentre realitzo algunes anàlisis, però finalment gràcies als meus coneixements acabo la feina. Haig de repassar el treball i ja podré entregar-lo per després presentar-lo davant del tribunal.

En aquest moment, el protagonista que ha patit unes primeres ferides es prepara per al calvari, que representa l'entrega del treball. Per aproximar-se cap al seu destí utilitza els coneixements que ha anat adquirint fins al moment per seguir cap endavant.

1.4.8. EL CALVARI

Un cop el tutor m'ha corregit tota la feina feta, em decideixo a corregir tots els errors que m'ha marcat. Els dies passen, i perfecciono tant el treball com m'és

possible per a arribar a l'excel·lència.

Finalment, s'acaben les vacances de nadal i em preparo per a l'entrega del treball. Per tal de no arribar tard em llevo mitja hora abans i agafó el tren direcció Mataró. Un cop arribo a l'escola, entro a la biblioteca i allà deixo el treball que tant d'esforç m'ha costat dur a terme.

El calvari per a l'alumne és l'entrega del treball, ja que és el significat de tota l'aventura. Per al protagonista aquesta part és la més crítica, ja que ha hagut d'avançar progressivament per poder realitzar-la.

1.4.9. LA RECOMPENSA

La recompensa per a l'alumne en el moment d'entrega del treball és la satisfacció d'haver pogut realitzar un viatge que en el primer moment creia impossible. Per tant en aquest moment no hi ha cap recompensa material que pugui obtenir l'alumne.

1.4.10. EL CAMÍ DE TORNADA

Surto de la biblioteca amb un somriure d'orella a orella mentre converso amb un company de classe sobre totes les dificultats que ha suposat la realització del treball.

Finalment entrem a classe i ens preparem per a seguir amb les classes un altre cop.

La tornada per a l'heroi en aquest cas és tornar a la normalitat i seguir amb les classes. Per tant el protagonista torna al món ordinari on vivia abans de realitzar el treball.

1.4.11. MORT I RESURRECCIÓ

Quan acaben les primeres tres hores de classes, el meu tutor de recerca s'acosta a mi i em pregunta com exposaré el treball al tribunal. De cop recordo que en una setmana hauré d'exposar tota la feina que he fet als tres membres del tribunal que valoraran el nivell de coneixements que he aconseguit.

Mentre em preparo per entrar a l'aula on exposaré, reflexiono durant uns minuts i comprenc que no haig de preocupar-me per res, ja que sé desenvolupar-me perfectament dins el tema que he tractat.

Entro a l'aula, em presento i començo ha explicar el meu treball.

Durant els moments de reflexió del protagonista, la seva inseguretad davant el treball mor al pensar en tot el que ha realitzat i reneix com explica Joseph Campbell com a “mestre de dos mons”, ja que ara domina el tema del seu treball a la perfecció i pot seguir la seva vida al món ordinari.

1.4.12. EL RETORN AMB L'ELIXIR

Cal dir que aquesta part de la meua història encara no està escrita i això significa que és inventada i està relatada per tal que el viatge de l'heroi acabi de la millor manera.

Després de l'exposició, els tres jutges opinen que he treballat molt per a realitzar el treball i per això em premien amb una molt bona nota i conclouen que haig d'estar molt orgullós de la feina que he realitzat durant aquest any.

L'heroi finalment ha acabat la seva aventura, i torna a la normalitat amb la qualitat de mestre de dos mons. Per a ell, l'elixir simbolitza el reconeixement que ha obtingut pel seu treball.

2. **ELS HEROIS DE CAMPBELL**

En aquesta part del treball realitzaré una anàlisi de dos herois de la mitologia grega. Els dos protagonistes són els següents:

- Ulisses.
- Enees.

He escollit dos herois perquè al haver-hi tants passos establerts per Campbell, i al igual que Vogler, hi haurà passos que només es veuran amb un dels herois descrits.

2.1. ULISSES

El viatge d'Ulisses, també conegut com a l'Odissea, comença amb la destrucció de Troia. Ulisses, un dels millors generals de l'exèrcit grec degut a la seva astúcia, decideix tornar a Ítaca per poder veure el seu fill i dona. Per desgràcia, quan comença el viatge, un déu que està en contra seva busca que Ulisses no pugui fer el seu camí de tornada i és així com comença el seu viatge.

2.1.1. LA CRIDA A L'AVENTURA

Després de la victòria dels Grecs a Troia, Ulisses, que és considerat l'artífex de la incursió que va permetre l'entrada a la ciutat mitjançant el gegantesc cavall de fusta, decideix no celebrar la victòria i pensa en les paraules que li va dir a la seva dona abans de partir:

"Prométeme una cosa, si no consigo regresar de Troya, no te quedés sola, el niño necesita un padre, si no he vuelto cuando nuestro hijo sea un hombre, tomarás otro esposo..."⁷⁴

Aquesta és la crida a l'aventura que rep Ulisses, a l'igual que en el relat de Beowulf, no hi ha cap factor extern que doni la notícia al protagonista, i és aquest el que pel seu compte decideix començar el viatge.

Aquest factor es deu a que tots els herois mitològics acostumen a tenir un sentit de deure i obligació que els obliga a actuar molts cops per si mateixos, sense l'ajut d'un herald.

2.1.2. LA CREUA DEL PRIMER OMBRALL

Per a Ulisses, la creua del primer ombrall suposa salpar de Troia per anar cap a Ítaca, per tant, l'entrada al món màgic suposa el contacte amb el mar.

⁷⁴Traduït per E. De Ochoa, *Eneida de Virgilio*, RAE, Madrid, 2000, pàg 4.

2.1.3. EL VENTRE DE LA BALENA

Després de salpar, Ulisses es troba amb uns temporals molt forts cada cop que entra a la mar, i aquests fets l'obliguen a parar cada cop que la seva tripulació divisa una illa. Això propicia que el viatge d'Ulisses s'allargui molt, i que aquest no avanci cap al seu destí.



Fotografia extreta del blog *anartista.com*

En aquest moment de la història, Ulisses es veu engolit pel poder de la creua del ombrall i no és capaç de començar bé el seu viatge. Per tant, l'heroi en aquest cas no supera la primera prova que se li planteja.

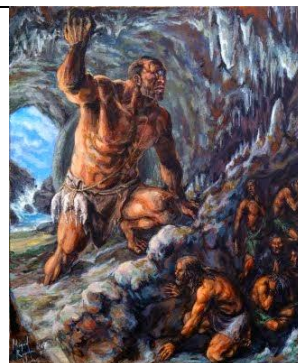
2.1.4. EL CAMÍ DE LES PROVES

Les proves serviran a Ulisses per conscienciar-se de la importància de tornar a Ítaca, a més a més li descobriran molts coneixements que l'heroi desconeixia quan surt de Troia.

Durant el seu viatge, Ulisses s'enfrontarà a moltes adversitats, les més importants són les següents:

EL CICLOP POLIFEM

Després d'un temporal molt fort, Ulisses i la seva tripulació es veuen obligats a parar a la primera illa que divisen. Sense saber-ho, acaben de desembarcar en una illa plena de gegants amb un sol ull anomenats ciclops. Per esperar que la pluja pari, els tripulants decideixen descansar en una cova que hi ha prop d'on es troba el vaixell. De sobte, un dels ciclops anomenat Polifem agafa una pedra i tapa la cova. En descobrir que els



Fotografia extreta de *mitologiaparaniños.com*

humans han entrat a casa seva decideix menjar-se'n uns quants.

Quan el ciclop demana que el líder de la tripulació es presenti; Ulisses dóna un pas endavant i es presenta com a "ningú". Quan el gegant està dormint, Ulisses aprofita i li clava un pal afilat perquè el ciclop no pugui veure res. El monstre desesperat, demana ajuda als seus companys "ningú m'ha ferit", i en sentir les seves paraules fan cas omís.

Per escapar, Ulisses diu als seus companys que es fiquin assota de les ovelles, i quan Polifem treu la pedra perquè aquestes puguin menjar, els navegants surten i se'n van cap al vaixell.

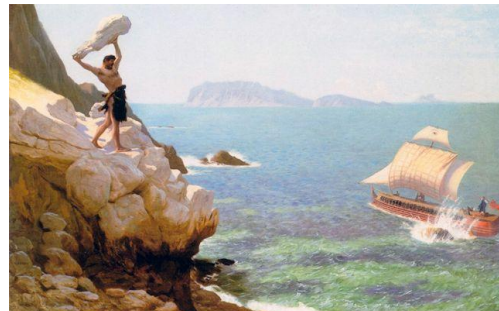
Just sortint, Ulisses li diu el seu nom de veritat a Polifem, i aquest demana a Posidó que no permeti que l'heroi arribi a Ítaca.



Ulises ciega a Polifemo, Pellegrino Tibaldi, Palazzo Poggi 1554



Odiseo en la cueva de Polifemo, Jacob Jordaens, primera meitat del segle XVII



Fotografia extreta de mitologiaparaniños.com

POSIDÓ

Després de sortir de l'illa dels ciclops, la tripulació d'Ulisses es veu en greus problemes ja que al danyar a Polifem, el seu pare Posidó intenta fer impossible l'arribada del protagonista al seu destí.

Per tal que quedi desorientat, crea uns tifons que l'allunyen molt d'Ítaca.



Fotografia extreta de losmitosclasicos.com

ÈOL DÉU DELS VENTS

Després d'aguantar el temporal creat pel

déu del mar, els mariners arriben a l'illa del déu dels vents Èol.

El déu està disposat a ajudar a Ulisses i li proporciona una bossa amb tots els vents menys un. Quan els companys d'Ulisses veuen la bossa, aquests creuen que es tracta d'un tresor i per tant l'obren.

Tots els vents es dispersen i creen molts tifons alhora que desvien el vaixell d'Ulisses d'Ítaca.



Èol entrega els vents a Ulisses, Isaac Moillon, Musée Louvre, 1643

LES SIRENES

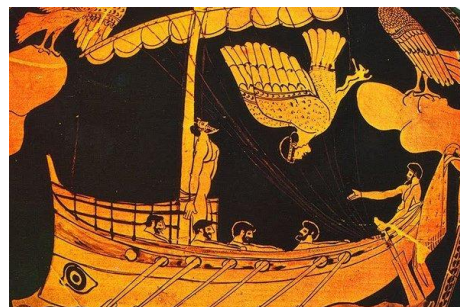
Quan el temporal creat pels vents ha parat, els navegants decideixen seguir amb el seu viatge.

Poc després de salpar, es veuen obligats a passar per una zona plena de sirenes, unes bèsties mitològiques que a primera vista semblen dones belles, però amb la bellesa del seu cant aprofiten per a menjar-se els mariners quan aquests s'apropen a ells.

Per tal de superar aquesta prova, Ulisses demana als integrants de la tripulació que es fiquin taps a les orelles. Ell, que vol sentir el cant de les sirenes, demana que se'l lligui amb una corda al màstil.



Ulyseus and the sirens, Herbert James Draper, Ferens Art Gallery, 1909



Ulisses i les sirenes, vas de ceràmica àtica, Museu Britànic, s.V a.C.

2.1.5. LA TROBADA AMB LA DEESSA

Després de totes les desventures viscudes per Ulisses,



Circe Offering the Cup to Odysseus, Waterhouse, Gallery Oldam, 1891

ell i la seva tripulació arriben a una illa on regna la fetillera Circe. Aquesta és coneguda per convertir els mariners que arriben a la seva illa en porcs.

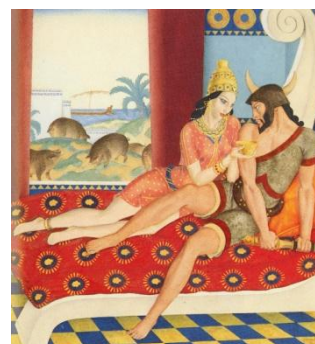
Només arribar, Ulisses es decideix a anar a parlar amb ella després que uns quants membres de la seva tripulació ja hagin estat convertits en animals.

En aquest cas, la fetillera Circe juga el paper de la deessa, se li donen aquests atributs al tenir la capacitat de transformar els homes en animals.

2.1.6. LA DONA COM A TEMPTACIÓ

Ulisses acaba fent l'amor amb Circe i aquesta s'enamora del guerrer; decideixen residir a l'illa durant un any mentre consumeixen el seu amor.

Per Ulisses, Circe suposa un obstacle en el seu viatge ja que en enamorar-se de la fetillera, aquest abandona durant un l'aventura. Ulisses situa el viatge per sota de la dona.



Fotografia extreta de mitologiaparanifios.com

2.1.7. LA RECONCILIACIÓ AMB EL PARE

Arriba el moment d'abandonar a Circe. La fetillera aconsella a Ulisses que baixi a l'Inframón i demani consell al profeta Tirèsias. L'heroi agraeix el consell a la fetillera i comença el seu viatge cap al món dels morts.



El Hades, Pieter I Brueghel El viejo, 1569

Un cop ha demanat ajuda al profeta, Ulisses es troba amb els seus amics morts a la guerra de Troia: Aquil·les i Agamèmnon.

També es troba amb la seva mare amb la qual havia tingut una molt mala relació en vida, i li demana perdó per haver-la tractat tant malament.

Aquest pas simbolitza la reconciliació amb el pare, l'heroi treu la seva part

més humana i es redimeix dels seus errors del passat.

2.1.8. APOTEOSI

En el seu viatge a l'Inframón, el profeta Tirèsius aconsella a Ulisses i li explica que si es dirigeix a l'illa del déu del Sol (Helios), podrà arribar a Ítaca. Quan arriben a l'illa, els tripulants veuen unes vaques molt especials; decideixen fer cas omís del que els recomanen Circe i el profeta i es mengen els animals, que causen la seva mort.



Ulises y las vacas del Sol, William Collins, 1823

Ulisses és l'únic supervivent, i queda com a esclau de Calipso durant 7 anys.

Finalment, el període de proves del viatge ha conclòs, Ulisses ha de tornar a casa, el seu món ordinari.

2.1.9. L'AJUDA SOBRENATURAL

Quan Ulisses és empresonat per la nimfa, Atena, que es sent culpable de les desventures del grec, decideix demanar a Zeus que enviï a Hermes a l'illa i que encomani a Calipso l'alliberació de l'heroi. A més a més, Atena demana que Ulisses disposi d'un vaixell que el dugui a Ítaca en vint dies.

Aquesta és l'ajuda sobrenatural que rep Ulisses, una deessa l'allibera i el dota d'unes eines que han de facilitar la seva arribada a casa.

2.1.10. L'ÚLTIMA GRÀCIA

Finalment, Ulisses alliberat de les mans de Calipso gràcies a Atena està disposat a acabar el seu llarg viatge amb el retorn cap a casa. Deixa de banda tot el que ha passat i es prepara per a veure el seu fill i la seva dona.

L'heroi decideix deslligar-se de tots els elements que ha obtingut durant el seu llarg viatge pel món màgic i es proposa tornar a casa.

2.1.11. LA FUGIDA MÀGICA

Ulisses decideix relatar la seva història als feacis, i aquests que queden commoguts al sentir una aventura tan emocionant decideixen ajudar a l'heroi grec a tornar a casa acollint-lo en un dels seus vaixells.



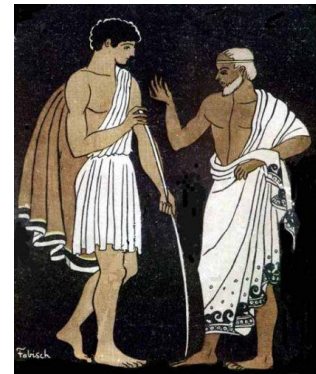
Odysseus departs from the Land of the Pheacians, Claude Lorraine, 1665

La fugida del món màgic es duu a terme mitjançant els vaixells dels feacis. Per tant, Ulisses en aquest cas marxa voluntàriament del món màgic i no fa falta que cap factor extern l'obligui a sortir.

2.1.12. L'AJUDA DEL MÓN EXTERIOR

Quan Ulisses arriba a Ítaca, Atena decideix disfressar-lo de captaire perquè pugui entrar a la ciutat sense ser reconegut i així pugui veure què està passant al seu palau.

Ulisses reconeix Telèmac d'entre tota la gent que hi ha al palau i decideix desvelar-li qui és realment. Aquest li explica que la Penèlope està molt pressionada pels pretendents que asseguren que Ulisses està mort. Telèmac convida a Ulisses a dormir al palau i junts tracen un pla per venjar-se dels homes que intenten quedar-se amb Penèlope.

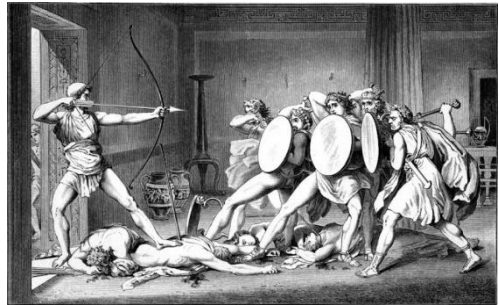


Fotografia extreta d'arteandhistoria.com

Telèmac és l'ajuda exterior que rep Ulisses en arribar a Ítaca, ja que el seu fill l'ajuda a tornar a entrar al seu palau.

2.1.13. LA CREUA DE L'OMBRALL DE RETORN

Penèlope finalment desisteix davant la pressió de tots els pretendents que busquen casar-se amb ella. Organitza un torneig que consisteix en llançar fletxes a una diana amb l'arc d'Ulisses. Durant la prova, ningú és capaç de tensar suficientment l'arc; sobtadament, Ulisses, encara vestit de captaire, agafa l'arc i comença a disparar a tots els pretendents que intenten aconseguir casar-se amb Penèlope.



La muerte de los pretendientes de Ulises, Francis Danvy, 1803

Per Ulisses aquest és el seu ombrall de retorn, recuperar la seva dona i matar a tots els pretendents que intenten casar-se amb ella. A partir d'allà ja pot tornar a entrar al seu món ordinari dirigint la seva ciutat.

2.1.14. LA POSSESSIÓ DELS DOS MONS

Després de l'atac als pretendents, Penèlope demana qualsevol signe que l'asseguri que no és un impostor. Ràpidament, Ulisses es treu la roba i mostra a la seva dona una marca que té al braç.

Quan Ulisses i Penèlope celebren haver-se retrobat després de tant de temps, arriben els pares d'ella demanant explicacions per la massacre duta a terme pel pare i el fill. Els dos busquen venjança, però ràpidament baixa Atena i demana que hi hagi pau.



Odysseus und Penelope, Johann Heinrich Wilhelm Tischbein, 1863

Amb la baixada d'Atena s'acaben tots els problemes per a Ulisses, i el fet que sigui Atena qui salva a l'heroi de la mort demostra el poder d'Ulisses d'estar present en el món terrenal i en el món diví.

2.1.15. LLIBERTAT PER A VIURE

L'Odissea acaba amb el nomenament d'Ulisses com a rei d'Ítaca. Per tant, un cop acabat el seu viatge, Ulisses ja està preparat per a viure una vida tranquil·la regnant el seu territori.

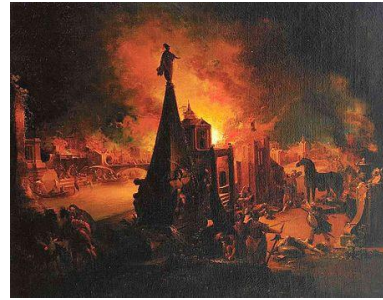
2.2. ENEES

El viatge d'Enees comença amb la conquesta de Troia i acaba amb la fundació mítica de Roma.

Dins d'aquest viatge només destacaré els passos més importants pels quals ha de passar Enees, per exemple la dona com a temptació, la seva negativa a la crida...

2.2.1. LA NEGATIVA A LA CRIDA

La negativa a la crida de l'aventura d'Enees és molt diferent a la dels altres herois dels que he parlat. La crida a l'aventura d'Enees comença en el moment en que Venus explica a l'heroi que ha d'abandonar Troia i fundar una nova ciutat.



La caïda de Troia, Johann Georg Trautmann, s.XVII

Per molts herois, la negativa a la crida és causada per por a entrar en un nou món desconegut; el cas d'Enees és totalment diferent. La raó per la qual l'heroi no vol començar la seva aventura és el sentit del deure al no voler abandonar a la seva gent. Per tant, la seva negativa és el propi honor.

2.2.2. LA TROBADA AMB LA DEESSA

Un dels moments més importants del viatge d'Enees és l'arribada a Cartago i la primera trobada amb Dido. En aquest tros de la història, el protagonista troba la figura de la deessa i en ella l'amor.

La figura de Dido en el viatge de l'heroi d'Enees és importantíssima, ja que la seva mort serà transcendental pel desenvolupament del relat al entristir a Enees fins al punt de baixar a l'infern per buscar-la.



Dido y Eneas, Nicholas Hilliard, 1627

2.2.3. LA DONA COM A TEMPTACIÓ

Al igual que Ulisses, Enees al trobar una família en conèixer a Dido decideix quedar-se amb ella i abandonar el seu viatge. L'amor que sent per Dido està per sobre de la importància del viatge que ha de realitzar.

Destaco aquest pas perquè en els



Eneas relata a Dido sus aventures, P.N. Guérin, Musée Louvre, s. XVIII

llibres se li dóna molta importància a l'amor que senten els dos personatges.

2.2.4. LA RECONCILIACIÓ AMB EL PARE

En el viatge d'Enees hi ha un clar exemple del pas de reconciliació amb el pare. Després de la mort de Dido quan Enees abandona Cartago, aquest decideix viatjar a l'Inframón per intentar salvar a la seva estimada i allà troba al seu pare, que havia mort feia poc temps.



Imatge extreta de mitosyleendas.com

Quan l'heroi veu al seu pare vagant per l'Infern se li trenca el cor i intenta parlar amb ell i disculpar-se per tot el que no va fer en vida per ell. Per tant, aquest punt del viatge és molt important per a Enees, ja que li propicia un gran canvi en la seva moralitat.

3. L'EVOLUCIÓ FINS A ANTIHEROI

En aquesta part del treball realitzaré un seguit d'anàlisis sobre la figura de l'antiheroi. Demostraré l'evolució que realitzen els personatges dins les seves vides i el per què arriben a la categoria d'antiheroi.

Els antiherois que analitzaré en aquest apartat del treball són els següents:

- Rick Grimes, personatge de la sèrie "*The Walking Dead*".
- Carol Peletier, personatge de la sèrie "*The Walking Dead*".

- Shrek.
- Batman.
- Seymour.

2.1. THE WALKING DEAD

The Walking Dead és una sèrie americana produïda per Frank Darabont i basada en els còmics creats per Robert Kirkman i Tony Moore. Després d'una epidèmia que converteix els morts en zombis, un grup de supervivents comandats per Rick Grimes, un ex-xèrif, lluitarà per sobreviure en un nou món on s'han d'apartar els principis i posar per davant l'instint de supervivència.⁷⁵

2.1.1. RICK GRIMES

⁷⁵ Tots els fotogrames mostrats en aquesta part del treball han estat extrets de la sèrie *The Walking Dead*, dirigida per Frank Darabont i produïda per AMC des del 2010 fins l'actualitat.

Al principi de la sèrie se'ns presenta el personatge de Rick Grimes, el xèrif d'un poble de Kentucky. Durant un tiroteig, abans que s'estengués l'epidèmia que converteix els morts en zombis, una bala travessa a Rick i el deixa en coma. Quan el virus s'estén i es crea el caos arreu del món, el seu millor amic Shane el va a buscar a l'hospital per endur-se'l, però, al veure que no desperta i que la seva vida perilla, decideix abandonar-lo i salvar la seva dona Lory i el seu fill Carl.



Moment del tret a Rick



Shane al hospital

Unes setmanes després que el virus hagi arrasat amb la meitat de la població, Rick desperta a l'hospital que està infestat de zombis. Aconseguen sortir-ne, i, quan veu que no hi ha ningú al poble, decideix anar a la casa on viuen la seva dona i fill. Allà coneix Morgan i el seu fill, dos supervivents que estan acampant a casa seva i que li expliquen la situació del món.

Just després d'abandonar Morgan per començar amb la recerca de la seva família, Rick es troba amb una zombi que vol mossegar-lo. Ell encara no s'ha acostumat al món que li toca viure, i decideix no matar la zombi pensant que encara tenia una part humana dins seu.

En definitiva, el Rick del principi de la sèrie es presenta com a un defensor del bé en un món en el qual reina el caos i on la supervivència és el primer per als humans. Ell intenta ser un xèrif i salvar vides en un món en el qual l'ordre ja s'ha extingit.

Després d'una exhaustiva recerca de la seva família, Rick acaba trobant-los en un campament a les afores d'Atlanta. Ell el



Rick com a Xerif

que no sap és que el seu millor amic ha fet de patriarca de la seva família, i que ha mantingut relacions amb la seva dona.

Des del moment en el qual ell troba, a la seva dona i el seu fill a Rick se li desperta un sentiment de protecció. Des d'aquell moment i fins a on ha avançat la sèrie, per al protagonista la raó de viure es troba en aconseguir que la seva família estigui en un lloc segur.

Ell es troba en un grup, i podem veure que és vist com a una figura heroica al liderar-lo quan els seus integrants dubten o no són capaços de prendre decisions que els poden matar.

Després d'abandonar la ciutat i dirigir-se al camp, el grup on es troben Rick i la seva família arriba a una granja, que es presenta com a la seva salvació. Cal destacar que en aquest moment de la sèrie el seu fill és disparat per un home accidentalment i la seva reacció no és agressiva.



La granja



Carl després de rebre un tret

No és fins que el seu amic Shane es torna boig i intenta matar-lo que Rick no rep una transformació. Quan està apunt de matar-lo, Rick entén el món en el què està vivint, i decideix no confiar més amb ningú. A partir d'aquell moment abandona el paper de xèrif i entén que si ha de matar per poder viure no ha de badar en fer-ho. A la sèrie s'intenta mostrar aquesta transformació, i es nota, ja que la seva mirada canvia completament.



Moment en el que Rick mata a Shane.

A partir de la mort de Shane podem veure que Rick ja no és el mateix, encara que segueix prenent les decisions per al grup al tenir un gran instint de supervivència. Ja no transmet la seguretat de la qual hem parlat anteriorment, i rep crítiques dels seus companys de viatge.

A més a més, després d'arribar a una presó, la seva dona que està embarassada ha de parir enmig d'un atac zombi. Aquestes condicions propicien la seva mort, que afecta dràsticament a Rick. En aquell moment es sent frustrat per la mort de la seva dona i a la vegada el sentiment de protecció creix dins seu al tenir un nadó al que cuidar.



Lori morta



Naixement de la filla de Carl

Després d'aquest passat, la ment de Rick queda molt afectada, deixa de confiar en els que no pertanyen al seu grup i perd la pietat per les altres persones. A més a més descobreix persones com el Governador, un personatge que podria assemblar-se a Rick en molts aspectes, i que ha perdut tota la seva humanitat i només busca la seguretat per la seva gent.

Durant la resta de la sèrie el protagonista anirà sobrevivint en aquest món, però com ja he esmentat anteriorment, abandonarà el paper d'heroi i només procurarà mantenir a la seva família segura. Per tant, Rick assoleix el principi d'antiheroi, ja que ell intenta salvar la vida dels seus però perd tota la humanitat i

no dubta en matar tota la gent que atempti contra la seguretat de la seva família.

2.1.2. CAROL PELETIER

En el seu món ordinari, Carol Peletier és una mestressa de casa que es dedica a preparar el menjar per al seu home i a cuidar la seva filla. Per altra banda, el seu marit la pega i la humilia tant com pot, i aquest fet la fa sentir dèbil i insignificant quan la invasió zombi comença. Cal remarcar que a mesura que avança la sèrie, ella aprofita aquesta debilitat per convertir-se en un personatge invisible i observador.



Carol

Carol pertany al grup de Rick, i al principi de la sèrie és vista com a una dona dèbil que no sabia defensar-se sola, per tant, és vista com a una possible víctima dels zombis.

Però durant les primeres temporades de la sèrie ocorren dos fets que li canvien la visió de la vida:

<i>MORT D'ED</i>	
La mort del seu marit té lloc en un dels primers capítols de la primera temporada. La seva mort allibera Carol del sentit de	

<p>dependència que podria haver mantingut amb el seu marit si hagués viscut durant més temps. Encara que al principi segueix sentint-se molt insegura, al ser “lliure” va aprenent a defensar-se.</p>	 <p>Ed mort</p>
<p style="text-align: center;"><i>MORT DE SOPHIA</i></p> <p>Després que la seva filla desaparegués en un atac zombi, el grup decideix buscar-la mentre descansa en una granja prop d'Atlanta.</p> <p>Passen uns mesos fins que finalment, després d'una baralla, Rick obre el graner i davant de tothom surt la noia convertida en zombi.</p> <p>És llavors quan Carol comença la seva transformació que la converteix en una gran supervivent capaç de fer qualsevol acte per a seguir amb vida.</p>	 <p>Sophia convertida en zombi</p>  <p>Carol plora la mort de Sophia</p>

Després dels dos fets esmentats anteriorment, Carol decideix aprendre a defensar-se per ella mateixa i deixa de ser el llastre del grup per convertir-se en una integrant vital d'aquest, arribant a ser una de les mans dretes de Rick.

El problema és que l'instint de supervivència obliga els personatges a realitzar actes immorals, es veuen forçats a matar, enganyar... Per aquestes raons Carol és apartada del grup (després torna a ajuntar-se amb ells).

Els dos actes més antiheroics que ha realitzat han estat els següents:

<p style="text-align: center;"><i>ASSASSINAT DE DUES PERSONES</i></p> <p>Mentre el grup està a la presó, sorgeix una epidèmia que mata a tothom que la pateix. Carol, per intentar salvar a la gent abans que s'estengui el virus, decideix matar als</p>	
---	--

dos afectats per la malaltia i cremar-los per intentar extingir l'epidèmia.

Els seus esforços no serveixen de res i, a més a més, quan Rick s'assabenta del que ha passat, fa fora Carol.



Dos supervivents incinerats per Carol

LA MORT DE LIZZIE

Després d'un atac del *governador*, el grup queda dividit i es veu obligat a fugir de la presó.

Carol ha de fer-se càrrec de dues noies petites a les quals anteriorment havia promès protegir.

Els problemes venen quan ella descobreix que una de les nenes està boja i que ha matat la seva germana amb un ganivet.

És llavors quan Carol entén que ha de matar-la perquè suposa un perill per a ella. Agafa la seva pistola, i, encara que li costa una mica, prem el gallet.



Lizzie



Carol es prepara per matar Lizzie

2.2. BATMAN

El cas de Batman és una mica diferent al dels personatges de *The Walking Dead*. Batman encarna el paper d'antiheroi a la perfecció. Si comencem a repassar el seu passat podem veure que, essent un nen, els seus pares van morir a mans d'un atracador.

Aquest passat tan negre provoca que Bruce Wayne perdi la relació amb les

altres persones i es centri en incrementar al màxim els beneficis de la seva empresa.



Fotografia extreta de la saga de còmics de DC

Quan Bruce creix desenvolupa un sentit de venjança cap als criminals per l'assassinat dels seus pares i és per això que decideix prendre la justícia per la seva mà i comença a netejar la ciutat de Gotam del vandalisme, el crim, etc...

Les tres grans característiques que el converteixen en l'antiheroi perfecte són les següents:

- Manca de *superpoders*, a diferència de Superman.
- No atén a la justícia, utilitza el seu propi codi moral.
- La seva motivació no és la justícia sino la venjança personal.

*"¿Sabes quién soy, basura? Soy la peor pesadilla que has tenido jamás, de las que te hacen llamar a gritos a tu madre"*⁷⁶

Aquesta és la manera que té Batman d'anunciar-se davant d'un criminal a la saga dels còmics de *El Retorno del Caballero Oscuro*. Aquesta és una de les seves característiques principals que l'aparten de la categoria d'heroi, ell té la capacitat d'encarnar una figura de terror que causa por entre els enemics, un dels factors que propicia això és que se'l relaciona amb la pròpia nit.

⁷⁶ Frase extreta dels còmics de *El Retorno del Caballero Oscuro*, creats per Frank Miller, DC Comics, 1986.



Pòster de la Pel·lícula Batman Begins

Per a concloure, una altra de les raons per les quals aquest personatge ha d'estar considerat com a antiheroic és que la pròpia justícia està en contra seva. A diferència de Superman, la gent normal, en veure'l pel carrer, decideix fugir, ja que se'l relaciona amb el sadisme i la violència.

2.3. SHREK

Shrek és un gran ogre verd que viu en un pantà. Allà resideix tranquil·lament, i es dedica a espantar els humans que es perden. La seva aventura comença en el moment en què el seu pantà s'omple de criatures que provenen dels

contes de fades. Aquests han estat expulsats del seu país pel malvat Lord Farquaad, que promet a Shrek que traurà els personatges dels contes si li porta la princesa Fiona.

Shrek és un antiheroi molt diferent als esmentats anteriorment. Ell representa al personatge lleig, amargat, sol, etc... En definitiva, és un personatge que mai voldríem tenir com a referent.



Fotograma extret de la pel·lícula *Shrek*(2002)

La seva condició d'asocial fa que ell mateix cregui que ha d'estar en soledat, i per tant sempre que pot, com hem esmentat anteriorment, espanta la gent perquè no s'acosti a ell.

Shrek, per tant, és un antiheroi amb la missió d'aconseguir entrar dins d'una societat. El seu viatge es centrarà en aconseguir ser acceptat per la gent i formar una família. Aquesta és la manera d'allunyar-lo de la condició d'antiheroi, ja que ell no té un cor negre.



Fotografia extreta de la pel·lícula *Shrek*

2.4. SEYMOUR

Quan la floristeria Mushnik està apunt de fer fallida, en gran part per culpa de l'incompetent florista Seymour Krelboyne, Seymour decideix



Seymour a la tenda

intentar salvar el negoci de la seva família amb la creació d'una planta híbrida: Audrey II. La planta rep el nom d'Audrey en honor a una dependenta de la qual Seymour està enamorat.

Per desgràcia, la flor, que en un principi es veu molt maca, comença a pansir-se. Seymour acaba descobrint que, perquè la planta no mori, ha de donar-li sang humana que el protagonista es treu a si mateix. Els problemes comencen quan la planta demana més sang i és llavors quan Seymour començarà a assassinar gent per poder alimentar la seva criatura i que el negoci segueixi obert.



Seymour

Seymour Krelboyne és un antiheroi molt diferent als quals hem esmentat anteriorment; ell no ha tingut una infància traumàtica, no és un personatge obscur, etc. Seymour pren el paper d'antiheroi inadaptat que no encaixa a la societat on viu. Ell no té amics, és lleig, és burro, vesteix malament, es posa nerviós quan parla amb les noies, etc.

A més, el protagonista realitza actes immorals per poder aconseguir els seus objectius. A la seva aventura, Seymour haurà de realitzar actes antiheroics matant gent perquè la seva planta pugui créixer i que la floristeria no faci fallida, per exemple, la mort de la parella d'Audrey, el dentista Phoebus Farb.

També cal remarcar que fins i tot els seus objectius durant la història són patètics, ell busca poder mantenir la seva floristeria, això demostra que no és ambiciós, i la noia a la qual estima és més estúpida que ell i tot.

Al final, però, Seymour acaba convertint-se en un heroi, ja que ell és el que mata a la planta carnívora, i per aquesta raó la seva estimada Audrey el veu com un salvador.

Per als espectadors la imatge de Seymour al final de la pel·lícula no canvia, en acabar el film, el que tots pensen és que la imatge de Seymour no es pot agafar de referència i que ell és la persona a la que ningú voldria assemblar-se, és per aquesta raó que tot i



La planta vol menjar-se a Seymour

que és un heroi, la seva condició física no el permet abandonar la categoria d'antiheroi. Cal remarcar, que tot i el que he esmentat anteriorment, la imatge de Seymour cap a la gent també és entranyable, ja que realment el protagonista és només un pobre desgraciat, a més el fet que l'obra sigui representada com a musical fa que la imatge de l'antiheroi sigui encara més entranyable.

CONCLUSIONS

Després d'haver realitzat el treball, les **hipòtesis** han quedat respostes de la següent manera:

- Els passos que van descriure Vogler i Campbell són atemporals.

Corroboro aquesta hipòtesi, ja que a la part pràctica he estat capaç d'analitzar un heroi com Beowulf, que prové de la mitologia nòrdica, o Enees, que prové de la mitologia grecoromana, al mateix nivell que d'altres que han estat creats al segle XXI, com Harry Potter o Frodo. Per tant, sense importar el moment en què els relats van ser redactats, he pogut utilitzar-los de la mateixa manera per al treball.

- Els 12 passos descrits per Vogler són complerts en la seva totalitat per qualsevol heroi.

Refuto aquesta hipòtesi. Els herois poden no passar per algun dels passos, com el de la *negativa a la crida*, o repetir-ne algun, com la *recompensa*, la qual cosa he demostrat a la part pràctica amb l'exemple de Beowulf o Harry. De fet, Vogler en el seu llibre ja va estipular que no tots els herois passaven pels mateixos passos.

- Un heroi es pot convertir en antiheroi.

Corroboro aquesta hipòtesi, perquè després de realitzar la part pràctica, he pogut observar que, depenent del món en el qual visqui l'heroi, aquest pot canviar la seva moralitat i tornar-se molt més negre. Per exemple, Rick, que era xèrif, canvia la seva personalitat perquè viu en un món envaït pels zombis, i mata a les persones que poden ser perilloses per el grup on està.

- Un antiheroi es pot convertir en heroi.

Corroboro aquesta hipòtesi, perquè, després de realitzar la part pràctica, he pogut veure que, si l'antiheroi realitza actes que són considerats heroics i intenta

adaptar-se al món especial, el protagonista pot arribar a ser considerat un heroi, per exemple Shrek, que decideix fer el que li mana el rei per aconseguir que els personatges dels contes marxïn del seu pantà, i al final de la història acaba deixant-los quedar-se a casa seva.

- Hi ha un rerefons cristològic en alguns dels herois que analitzaré.

Corroboro aquesta hipòtesi, perquè mentre analitzava els personatges de Harry i Frodo he comprovat que els escriptors van utilitzar moments de la vida de Jesús en els seus herois, per exemple, totes les temptacions que he esmentat durant el treball, i el moment de la mort i la resurrecció de l'heroi, etc...

La figura de Jesús, en molts moments de la seva vida, passa pels passos d'un heroi com Harry en quant a les temptacions, Frodo en quant a la resurrecció, Beowulf en quant a la salvació del seu poble, etc... Per tant, arribo a la conclusió que, fins i tot Jesucrist podria ser vist com a un heroi al cenyir-se a molts dels passos de Vogler, per exemple el de mort i resurrecció i el del retorn amb l'elixir.

Tothom hauria d'estar a l'abast de conèixer què és el viatge de l'heroi, ja que està present en la majoria dels films produïts i narracions que hi ha escrites. El viatge de l'heroi permet veure una altra cara de les històries fent que veiem fins i tot el relat més simple, com podria ser el viatge d'un noi de 2n de Batxillerat, com a una gran aventura.

Després de realitzar la part teòrica m'he adonat que el treball seria més difícil del que pensava, ja que, quan vaig haver de resumir alguns passos, els propis autors utilitzaven escrits filosòfics per descriure'ls, i per tant, aquest pas dins el meu viatge va ser un gran repte.

També vaig adonar-me'n que els dotze passos descrits per Vogler estaven molt més adaptats a les històries contemporànies que els de Campbell, i per aquesta raó vaig decidir centrar el meu treball utilitzant més les bases que va establir Vogler que les que va dictar Campbell.

També vaig poder descobrir que una paraula tan simple com *heroi* té un significat molt extens i és molt difícil poder arribar a considerar-se com a tal en un

relat.

Un cop vaig haver fet la part pràctica, vaig adonar-me que es necessitava un gran coneixement de les obres per poder realitzar unes bones anàlisis. També pensava que em quedarien més curts, però, després d'haver-los realitzat, me'n vaig adonar que no he escrit cap paràgraf que pugui sobrar.

Un dels fets que més em va sobtar quan vaig acabar la part pràctica és que els passos de Campbell, tot i que podrien estar usats per analitzar una obra actual, estan escrits per descriure relats mitològics i hi ha passos com el de la *reconciliació amb el pare* que es troben en molts pocs escrits.

Finalment, una de les parts que més em va sobtar quan ja estava acabant el treball va ser la de l'antiheroi. Mai hagués pensat que un personatge tan fosc pogués arribar a tenir un rerefons tan gran, i que dins una història els propis autors deixessin que aquest canviés durant la narració. M'agradaria remarcar que un dels aspectes que més m'ha sobtat d'aquest personatge és la seva acceptació davant dels espectadors; després dels anàlisis puc arribar a la conclusió que la gent prefereix l'antiheroi abans que l'heroi, ja que el primer s'acosta més a la figura humana i posa pel davant els seus principis al propi bé.

El treball m'ha despertat moltes emocions diferents en recordar trossos d'algunes de les meves pel·lícules o alguns dels meus llibres preferits. També m'agradaria concloure mencionant que m'hagués agradat poder investigar més el rerefons cristològic que tenen les obres i els propis passos que he resumit al treball, ja que obre una nova visió al meu treball. En definitiva, ha estat un treball molt enriquidor, ja que l'he gaudit en tot moment, he estat capaç d'entendre com funciona realment la creació d'un relat i he descobert realment les essències dels personatges que he analitzat.

THE END

BIBLIOGRAFIA

- BERNÁRDEZ, Enrique, *Los mitos germánicos*, Alianza Editorial, Madrid, 2002.
- CAMPBELL, Joseph, *El héroe de las mil caras*, Bollingen Foundation Inc., Nueva York, 1949.
- CAMPBELL, Joseph, *El poder del mito, Capitán Swing*, Madrid, 2003, Pàg 194.
- CHEERS, Gordon, *Todos los mitos y leyendas del mundo*, RBA, Barcelona, 2005.
- ROWLING, J.K., *Harry Potter i la pedra filosofal*, Editorial Empúries, Barcelona, 2009.
- TOLKIEN, J.R.R., *El señor de los anillos y la comunidad del anillo*, UNAM, Madrid, 2003.ç
- Traduit per E. De Ochoa, *Eneida de Virgilio*, RAE, Madrid, 2000.
- VOGLER, Christopher, *El viaje del héroe, Robinbook*, Barcelona, 2002.

WEBGRAFIA

- <http://blocs.xtec.cat/elceldelmites/2013/03/31/lorigen-del-mon-segons-els-mites-grecs/>
- <http://comicvine.gamespot.com/profile/lvenger/lists/my-100-favourite-superheroes/17520/>
- <http://definicion.de/antiheroe/>
- <http://dlc.iec.cat/results.asp?txtentraDa=ombrall>
- <http://dle.rae.es/?id=KEGB43L>
- <http://elguiondecine.blogspot.com.es/2008/10/christopher-vogler-el-camino-del-heroe.html>
- http://es.harrypotter.wikia.com/wiki/Draco_Malfoy
- http://es.harrypotter.wikia.com/wiki/Harry_Potter_y_la_piedra_filosofal
- <http://es.slideshare.net/Franjmartin91/modelo-de-estructura-de-los-12-pasos-de-vogler>
- http://es.thewalkingdead.wikia.com/wiki/Carol_Peletier
- http://esdla.wikia.com/wiki/El_Se%C3%B1or_de_los_Anillos
- <http://filmstitute.com/joseph-campbell/>
- <http://filosofiainiciatica.org/2015/07/24/el-viaje-del-heroe/>
- <http://frayluisliteraturarte.blogspot.com.es/2014/07/los-doce-pasos-del-heroe-harry-potter.html>
- <http://ftp.usalca.cl/intercambio/plataforma/lgc/Dani/Literatura/Semestre%20I/Literatura%20universal%20I/Odisea.pdf>
- <http://hdnh.es/ulises-y-la-odisea-de-homero/>
- <http://listas.20minutos.es/lista/antiheroes-211059/>

- <http://lotrproject.com/blog/2013/09/22/18-memorable-frodo-and-bilbo-baggins-quotes-for-hobbit-day-2013/>
- <http://psicorumbo.com/el-viaje-de-heroe-un-viaje-hace-nuestra-mejor-version/>
- <http://sigfrido-sifro.blogspot.com.es/2007/04/sigfrido-la-leyenda-el-mito.html>
- <http://sobreleyendas.com/2008/01/17/la-leyenda-de-sigfrido/>
- <http://whatculture.com/comics/4-reasons-why-batman-must-be-considered-an-anti-hero?page=1>
- <http://www.3viajes.com/beowulf-leyenda-y-realidad/>
- <http://www.boolino.es/es/blogboolino/articulo/shrek-antiheroe/>
- <http://www.caninomag.es/video-el-viaje-del-heroe-explicado-en-12-peliculas-y-en-animacion/>
- <http://www.diccionari.cat/>
- [http://www.edu.mec.gub.uy/biblioteca_digital/libros/V/Virgilio%20-%20La%20Eneida%20\(en%20prosa\).pdf](http://www.edu.mec.gub.uy/biblioteca_digital/libros/V/Virgilio%20-%20La%20Eneida%20(en%20prosa).pdf)
- http://www.ejemplode.com/41-literatura/1868-resumen_de_la_eneida.html
- <http://www.encyclopedia.cat/search/site/heroi>
- <http://www.herofist.com/quien-fue-el-primer-superheroe-de-la-historia/>
- <http://www.historiesdeuropa.cat/2016/10/29/la-republica-dels-vikings-dislandia/>
- http://www.lacompania.net/pais/la_comarca
- <http://www.lacompania.net/resumen/libro4>
- <http://www.lacompania.net/resumen/libro4>

- <http://www.lahiguera.net/cinemanía/pelicula/905/sinopsis.php>
- <http://www.muyhistoria.es/curiosidades/preguntas-respuestas/el-oraculo-de-delfos-241389885430>
- <http://www.objetivocine.es/los-diez-mejores-antihéroes-del-cine-y-del-comic/>
- <http://www.shmoop.com/la-odisea/resumen.html>
- http://www.thewritersjourney.com/hero's_journey.htm
- <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=%60Hero>
- <http://www.vix.com/es/btg/comics/3382/los-mejores-anti-heroes-en-el-comic>
- <http://www.wetpaint.com/gale-anne-hurd-carol-popular-1399774/>
- <http://www.wordreference.com/sinonimos/>
- <https://byucomms302.wordpress.com/2015/11/11/rick-grimes-goes-from-hero-to-antihero-to-hero/>
- <https://docs.google.com/file/d/0B3uLJGJPiFHUQnduSVQ0a2lXZWm/edit>
- <https://drive.google.com/file/d/0B3uLJGJPiFHUQnduSVQ0a2lXZWm/view>
- <https://eadminfgallego.wordpress.com/2016/02/24/el-viaje-del-heroe/>
- <https://es.answers.yahoo.com/question/index?qid=20110227163004AA1BmMe>
- <https://es.answers.yahoo.com/question/index?qid=20111002141916AARp65n>
- https://www.goodreads.com/author/quotes/20105.Joseph_Campbell
- <https://www.viajedelheroe.com.ar/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=8qXqoPQtFo>

FILMOGRAFIA

- *Beowulf*, dirigida per Robert Zemeckis, produïda per *ImageMovers*, al 2007. Film.
- *El senyor dels anells i el retorn del rei*, dirigida per Peter Jackson, produïda per New Line Cinema, al 2003. Film.
- *El senyor dels anells i la comunitat de l'anell*, dirigida per Peter Jackson, produïda per New Line Cinema, al 2001. Film.
- *El senyor dels anells i les dos torres*, dirigida per Peter Jackson, produïda per New Line Cinema, al 2002. Film.
- *Harry Potter i el calze de foc*, dirigida per Mike Newell, produïda per *Warner Bros*, al 2005. Film.
- *Harry Potter i el Misteri del Príncep*, dirigida per Bruno Delbonnel, produïda per *Warner Bros*, al 2009. Film.
- *Harry Potter i l'ordre del Fènix*, dirigida per David Yates, produïda per *Warner Bros*, al 2007. Film.
- *Harry Potter i la cambra secreta*, dirigida per Chris Columbus, produïda per *Warner Bros*, al 2002. Film.
- *Harry Potter i la pedra filosofal*, dirigida per Chris Columbus, produïda per *Warner Bros*, al 2001. Film.
- *Harry Potter i Les Relíquies de la Mort 2na Part*, dirigida per David Yates, produïda per *Warner Bros*, al 2011. Film.
- *La pequeña tienda de los horrores*, dirigida per Frank Oz, productora *The Geffen Films Company*, al 1986. Film.
- *Shrek*, dirigida per Andrew Adamson, productora *Dreamworks*, 2001. Film.
- *The Walking Dead*, dirigida per Frank Darabont i produïda per *AMC* des del 2010 fins l'actualitat. Sèrie.

