

# LITERATURA LATINA III: ÉPICA

## *La Eneida* de Virgilio y *Star Wars* de George Lucas

LOS 12 PASOS DEL HÉROE



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea

LETREN  
FAKULTATEA  
FACULTAD  
DE LETRAS

**ALUMNO:** ANDER  
ARJONA ROCA

**GRADO EN FILOLOGÍA:**  
FILOLOGÍA CLÁSICA

**CURSO ACADÉMICO:**  
2017-2018

**TUTOR:** ALEJANDRO  
MARTÍNEZ SOBRINO

**DEPARTAMENTO DE  
ESTUDIOS CLÁSICOS**

## Resumen:

La intertextualidad es un tema que siempre ha tenido un gran interés. Ver cómo unas obras influyen en las obras posteriores siempre ha tenido valor. Es por esto que numerosos autores han hablado y compuesto obras explicando las relaciones entre unas y otras.

Entre esos autores se encuentra Joseph Campbell que en su obra *El héroe de las mil caras* hizo un estudio sobre lo que tenían en común todos los relatos épicos y llegó a la conclusión de que todos los relatos míticos/épicos y los cuentos también, están basados en lo que él llama monomito. Una historia que se repite en todas las culturas pero con diferentes personajes y situaciones, aunque en sí siempre es la misma historia. Explicó también que este monomito se basa en lo que él llama el camino del héroe. Un camino que el héroe o personaje principal sigue siempre en la historia. Campbell concibió este estudio como un círculo dividido en dos. Más tarde, otro estudioso, Christopher Vogler completó el estudio de Campbell y dividió los pasos del héroe en 12 al tiempo que explicó los tipos de personajes y situaciones que pueden aparecer en la historia.

Con un enfoque diferente pero complementario, Vladimir Propp y Julien Greimas ofrecen otro punto de vista muy interesante sobre personajes y situaciones.

Teniendo en cuenta estas teorías, hemos decidido comparar la obra clásica de la literatura latina, la *Eneida*, con *Una nueva esperanza* (primera entrega de *Star Wars*). Para esta comparación se ha hecho una introducción con las teorías más arriba mencionadas, aunque hemos utilizado principalmente el enfoque de Vogler porque nos parece que es quien mejor describe y se ajusta al tipo de comparación que vamos a llevar a cabo.

## Índice

1. Introducción -----	3
2. Características/Rasgos de la épica -----	4
3. Teorías de Campbell y Vogler -----	4-8
4. Teorías de Propp y Greimas -----	8-11
5. Argumentos de la <i>Eneida</i> y <i>Una nueva esperanza</i> -----	11-13
6. Los 12 pasos del héroe -----	13-35
7. Conclusiones -----	35-36
8. Apéndice de escenas de <i>Star Wars</i> -----	36
Bibliografía -----	37-39

## Introducción:

El tema de este Trabajo de Fin de Grado versa sobre la épica en la literatura latina, pero desde un enfoque distinto, pues se va a comparar la *Eneida* con otra obra épica en un soporte distinto al escrito, *Star Wars* de George Lucas. Se tratará de demostrar que ambas son pertenecientes a la épica, utilizando para ello las teorías de Joseph Campbell, Christopher Vogler, Vladimir Propp y Algirdas Julien Greimas. Básicamente se expondrá la teoría del monomito de Campbell y su *camino del héroe* con las explicaciones y ejemplos de Vogler. *El camino del héroe* o *los 12 pasos del héroe* habla sobre que toda historia épica (incluso los cuentos) está basada en una misma historia dividida en 12 pasos.

Hemos creído importante comenzar por qué es lo que se entiende por épica antes de empezar con los 12 pasos. Pues, como dicen Carmen Codoñer en *Historia de la literatura latina* y Antonio Alvar Ezquerra en *Virgilio y la poesía épica: la Eneida*, el concepto de relato épico es muy ambiguo; ya que dejando aparte su característica principal, estar compuesto en verso (hexámetro dactílico), engloban diferentes obras con temáticas muy variadas. A pesar de esto, se dice que una obra épica o epopeya (además de estar compuesta en verso) tiene la característica general de hacer referencia a un tiempo pasado de gran relevancia en el futuro.

Después se explicarán más a fondo la teoría del monomito y los 12 pasos del héroe haciendo hincapié en el punto de vista de Vogler, quien además tratará los tipos de personajes y situaciones que pueden aparecer en las obras; como teoría complementaria a esta última, aparecerá la visión de Propp y Greimas. Acto seguido irá el argumento de las obras en cuestión para después pasar al análisis de los 12 pasos de Vogler que se explicarán detalladamente mediante ejemplos de la *Eneida* y *Star Wars*. Para terminar se expondrá una conclusión global de la hipótesis y el trabajo.

### Características/Rasgos de la épica:

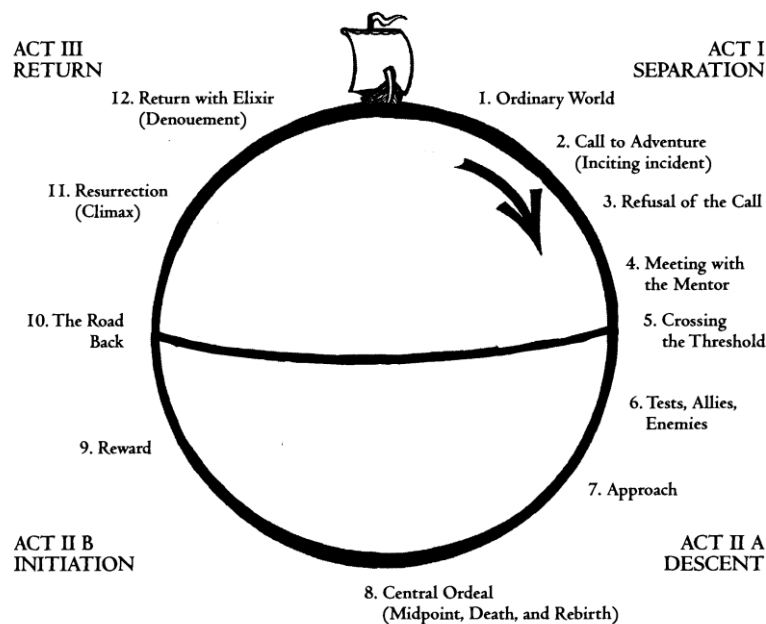
El género de la épica está presente en todas las civilizaciones antiguas desde sus estadios más arcaicos. Este género narra las historias y leyendas de hechos gloriosos del pasado con el fin de ensalzar la cultura, la ciudad... a la que se hace referencia pero como dice Antonio Alvar Ezquerra (*Virgilio y la poesía épica: la Eneida: 3*): “los límites del género épico eran amplísimos; tanto *La Ilíada* como *La Odisea*, a pesar de sus enormes diferencias de tono y contenido, son poemas épicos, en la medida en que cuentan hazañas de carácter sobrehumano, llevadas a cabo por uno de los personajes familiares a la "memoria colectiva", en relación con las divinidades de quienes ellos mismos proceden y en quienes se inspiran, y que viven en unos tiempos en que lo divino y lo humano no están todavía claramente diferenciados”. En las primeras apariciones de la épica podemos observar que está compuesta en verso, y en el caso la griega y la romana, en hexámetros dactílicos, aunque en Roma al principio se compusiera en saturnios, que es el verso autóctono de Roma. Por lo tanto, podríamos decir que llamaríamos épica (epopeya) a un poema narrativo que se caracteriza por su ritmo continuo que lo distingue de otras formas poéticas como la tragedia y la comedia y los cantos líricos. (Antonio Alvar Ezquerra, *Virgilio y la poesía épica: la Eneida: 3*)

Para terminar con las características de la épica podemos decir que además del metro, la épica se recitaba, no se cantaba y además se relacionaba con el discurso en prosa y presentaba estos rasgos constantes: la historia hace referencia a un momento del mundo que tendrá una gran proyección en el futuro; debido a esto tiene un tono sublime dado que habla de temas elevados como los dioses o la caída de alguna ciudad importante. (Antonio Alvar Ezquerra, *Virgilio y la poesía épica: la Eneida: 4*)

### Teorías de Campbell y Vogler:

Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras* (1959) estudió muchas historias y relatos épicos de todo el mundo y llegó a la conclusión de que todas ellas responden a un único concepto, el monomito. Todas las historias estudiadas por Campbell siguen el mismo patrón: el viaje del héroe. El viaje del héroe se representa con un círculo dividido en dos, el mundo normal y el mundo extraordinario. A modo de reloj podemos ver 12 características o pasos.

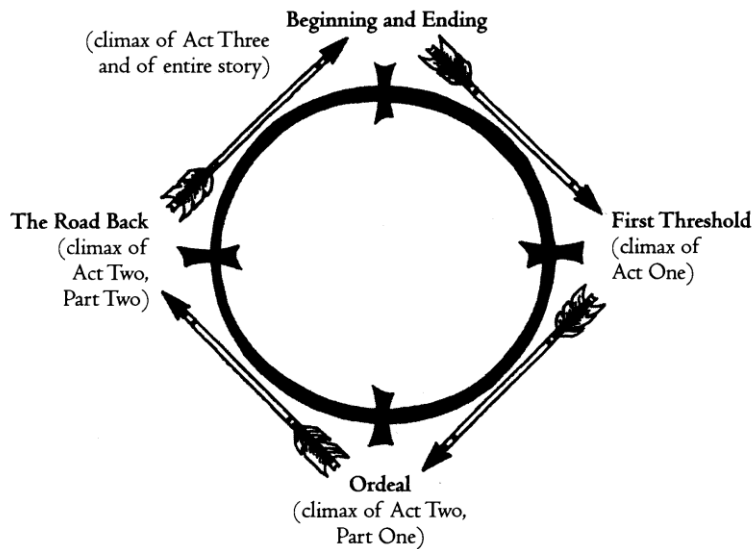
## THE HERO'S JOURNEY



(Interpretación de los pasos del héroe de Campbell por Vogler en *The writer's journey: mythic structure for writers*, pág. 9)

Christopher Vogler en *The writer's journey: mythic structure for writers* (2007) fue un paso más allá tomando el trabajo de Campbell y teorizando más sobre el asunto, pero allí donde el primero veía un círculo para el viaje del héroe, éste veía un diamante. La historia empieza con una meta para el héroe pero al llegar al primer umbral conoce a su amada y su nueva meta es perseguir ese amor. El siguiente paso sería que el villano atrape al héroe y a su amada llevándonos directamente al siguiente punto que sería la huida. Entonces el villano podría matar a la pareja del héroe en la fase del camino de vuelta, lo que llevaría al héroe a buscar venganza y sería el final de la historia. Se resumiría así: comienzo (primera meta del héroe) > primer umbral (aparición del amor y cambio de meta) > prueba (el villano los atrapa) > camino de vuelta (escapan pero el villano mata al amor del héroe; cambio de meta) > final (el héroe llega a su meta con la venganza (por el camino ha

conseguido otras metas y seguramente haya cumplido con la primera)



(Anagrama del camino del héroe con el diamante propuesto por Vogler sobre el círculo de Campbell: Vogler, 2007: XXIV)

Vogler explicó de forma más concreta los pasos del héroe de Campbell con su propia terminología y punto de vista, como se puede apreciar en la siguiente lista donde se muestran los 12 pasos del héroe, a la izquierda con la terminología de Vogler y a la derecha con la de Campbell:

1. Mundo ordinario / Mundo del día a día
2. Llamada a la aventura / Llamada a la aventura
3. Rechazo de la llamada / Rechazo de la llamada
4. Reunión con el mentor / Ayuda sobrenatural
5. Cruce del primer umbral / Cruce del primer umbral; vientre de la ballena
6. Pruebas, aliados y enemigos / Camino de las pruebas
7. Acercamiento a la cueva interior
8. Ordalía / Reunión con la diosa; la mujer como tentación; reconciliación con el padre; apoteosis
9. La recompensa / La gracia última
10. El camino de vuelta / La negativa del regreso; la huida mágica; cruce del umbral; regreso
11. La resurrección / La posesión de los dos mundos
12. El retorno con el elixir / Libertad para vivir

En otra categorización, Campbell reúne los pasos en tres grupos, en los que recoge cada uno de los pasos:

1. La partida: mundo del día a día, rechazo de la llamada, ayuda sobrenatural, cruce del primer umbral y vientre de la ballena
2. La iniciación: camino de las pruebas, reunión con la diosa, la mujer como tentación, reconciliación con el padre, apoteosis y la gracia última
3. El regreso: la negativa del regreso, la huida mágica, cruce del umbral, regreso, la posesión de los dos mundos y libertad para vivir

Una clasificación que Vogler completa cuando explica los tipos de personajes que pueden aparecer en el relato (Vogler, 2007: 29-78):

Héroe: el héroe es alguien que desea sacrificar sus propias necesidades en favor de los demás, lo que lo conecta con la idea del auto sacrificio, i.e., Luke, personaje principal de *Star Wars* que deja la tranquilidad de su granja para ayudar a derrotar al Imperio Galáctico; Eneas, protagonista de la *Eneida* que ha de dejar Troya mandado por los hados para fundar lo que sería Roma.

Mentor (hombre/mujer sabio/a): es la persona que cuida y entrena al héroe, quien muchas veces le da un objeto misterioso y poderoso, i.e., Obi-Wan, maestro de las artes jedi de Luke que lo guiará en su viaje; Venus, diosa de la belleza y madre de Eneas que le mostrará a éste su camino al principio de la historia; Anquises, padre de Eneas, a quien aconsejará siempre incluso desde el infierno; la Sibila, sacerdotisa que guiará a Eneas por el inframundo.

Guardián del umbral: se trata de aquel ser (puede no ser humano) al que el héroe se enfrenta ante cualquier amenaza inminente. No suele ser el villano principal y muchas veces se convierte en aliado del héroe.

El heraldo: es aquel personaje que anuncia un cambio en la historia. Suele ser quien hace la llamada a la aventura, i.e., Leia, líder rebelde y hermana de Luke que enviará el mensaje de auxilio que llamara a Luke a la aventura; Héctor, príncipe de Troya que anuncia a Eneas que debe partir.

El cambiaformas: es un personaje cuya lealtad hacia el héroe es cuestionable. El punto de vista del héroe sobre este personaje cambia pues la apariencia y el humor de aquel cambian.



La sombra: representa todo lo oscuro y lo oculto, la energía del lado oscuro... etc., pero también pueden representar cualidades positivas que están ocultas en nuestro interior. El villano suele ser la sombra, pero también lo es el antagonista (tiene el mismo fin que el héroe pero no le gustan sus métodos) quien suele hacerse aliado del héroe, i.e., Darth Vader, lord sith y alto cargo del Imperio Galáctico que se enfrentará a Luke y a sus compañeros para destruirlos; Juno, reina de los dioses que tratará de impedir que Eneas llegue a su destino; Turno, rey de los rútilos y pretendiente de Lavinia, hija del rey Latino, que se enfrentará a Eneas por la mano de ésta.

El bromista/embaucador: representa las energías de la travesura y las ganas de cambio. El compañero cómico es el que desempeña este papel, i.e., C-3PO y R2-D2, androides cuyos comentarios y peleas entre ellos mismo amenizarán la aventura.

El aliado: es el acompañante del héroe, quien lo humaniza y ayuda en todas sus aventuras. Puede ser simplemente quien charle con él, quien busque localizaciones e incluso revelar datos importantes o subtramas dentro de la historia principal, i.e., Ascanio, hijo de Eneas; Héleno, rey aliado de los Troyanos que ayuda a Eneas aconsejándole sobre Escila y Caribdis, entre otras cosas; Palante, hijo del rey Evandro que se alía con Eneas para ir contra Turno; Han Solo y Chewbacca, contrabandistas que un principio solo transportan a Luke y a Obi-Wan pero que después serán amigos inseparables.

#### Teorías de Propp y Greimas:

Vogler no fue el único en explicar los tipos de personajes. Propp, y Greimas también dirigieron sus intereses a explicar las distintas funciones de los personajes dentro de las obras.

Vladimir Propp describe 31 funciones de personajes que suelen tener un orden casi fijo en la obra, pero a veces varía y no siempre aparecen todas. Estas están recogidas en 7 esferas: el agresor, el donante, el auxiliar, la princesa y el padre, el ordenante, el héroe y el antagonista. Funciones (Propp, 1971: 37-74)

- |                   |                          |
|-------------------|--------------------------|
| 1. Alejamiento    | 6. Engaño                |
| 2. Prohibición    | 7. Complicidad           |
| 3. Transgresión   | 8. Fechoría              |
| 4. Interrogatorio | 9. Mediación, momento de |
| 5. Información    | transición               |

- |  |                            |
|--|----------------------------|
| 10. Principio de la acción contraria                                       | 20. La vuelta              |
| 11. Partida  | 21. Persecución            |
| 12. Primera función del donante  | 22. Socorro                |
| 13. Reacción del héroe   | 23. Llegada de incógnito   |
| 14. Recepción del objeto mágico  | 24. Pretensiones engañosas |
| 15. Desplazamiento en el espacio<br>entre dos reinos, viaje con un<br>guía | 25. Tarea difícil          |
| 16. Combate  | 26. Tarea cumplida         |
| 17. Marca  | 27. Reconocimiento         |
| 18. Victoria   | 28. Descubrimiento         |
| 19. Reparación   | 29. Transfiguración        |
|  | 30. Castigo                |
|  | 31. Matrimonio             |

Cada esfera de Propp tiene en su interior varias funciones (Propp, 1971: 91-95):

1. Héroe: partida para efectuar la búsqueda, reacción ante exigencias del donante y el matrimonio
2. Donante: preparación de la transmisión del objeto mágico, dación del objeto mágico
3. Agresor: la fechoría, el combate y las otras formas de lucha contra el héroe y la persecución
4. Auxiliar: desplazamiento del héroe en el espacio, reparación de la fechoría, socorro en la persecución y la transfiguración del héroe
5. La princesa y el padre: la petición de realizar tareas difíciles, la imposición de una marca, el descubrimiento del falso héroe/antagonista, el reconocimiento del héroe verdadero, el castigo del segundo agresor y el matrimonio
6. Antagonista/falso héroe: partida para efectuar la búsqueda, reacción negativa ante las exigencias del donante
7. Ordenante: el envío del héroe

Greimas, por su parte, en *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje* y en *Semántica estructural: investigación metodológica* ofrece 7 actantes: sujeto, objeto, destinador, destinatario, ayudante y 2 oponentes. A modo de ayuda visual los explicaremos con dos ejemplos: (Greimas, 1986: 277)

Para un filósofo clásico, la explicación de cada uno de los actantes sería:

1. Sujeto/Filósofo
2. Objeto/Mundo
3. Destinador/Dios
4. Destinatario/Humanidad
5. Oponente/Materia
6. Ayudante/Espíritu

Para la ideología marxista serían así:

1. Sujeto/Hombre
2. Objeto/Sociedad sin clases
3. Destinador/Historia
4. Destinatario/Humanidad
5. Oponente/Clase burguesa
6. Ayudante/Clase obrera

Para una mejor comprensión, en la siguiente tabla se pueden ver comparados los conceptos de ambos autores:<sup>1</sup>

<b>Propp</b>	<b>Greimas</b>
Héroe	Sujeto
Ordenante	Objeto
Donante	Destinador
La princesa y el padre	Destinatario
Auxiliar	Ayudante
Agresor	Oponente
Antagonista	Oponente

En la *Eneida* y en *Star Wars* la clasificación sería la siguiente:

Clasificación	Eneida	Star Wars
Héroe/Sujeto	Eneas	Luke
Ordenante/Objeto	Fundar Roma	Recuperar los planos de la Estrella de la Muerte y destruirla
Donante/Destinador	Los hados/Venus/Héctor	Mensaje de la princesa Leia/Obi-Wan
La princesa y el padre/Destinario	Pueblo de Troya que acabará siendo Roma	La revolución contra el Imperio Galáctico

<sup>1</sup> Esta tabla está tomada de internet y cambiada según mis necesidades.

Auxiliar/Ayudante	Anquises, Dido, Palante...	Obi-Wan, Han Solo, Chewbacca y Leia
Agresor/Oponente	Juno	Imperio Galáctico
Antagonista/Oponente	Turno	Darth Vader

Argumentos de la *Eneida* y de *Una nueva esperanza*:

*Eneida*:

Eneas, príncipe de Troya, está luchando contra los griegos en la ciudad de Troya pero tiene que huir mandado por el fantasma de Héctor. Busca a su padre, Anquises, a su hijo Ascanio y a su mujer Creúsa para huir, pero esta se pierde en la multitud tan solo para aparecer después en forma de aparición y le dice a Eneas que la deje, que su destino está con otra y en otro lugar.

Tras vagar durante siete años por la ira de Juno, Eneas y sus compañeros llegan a Cartago. Allí se enamora de la reina Dido, pero comandado por Júpiter, ha de abandonarla para seguir su destino, que es fundar lo que sería Roma. Debido a esto, Dido se suicida maldiciendo a Eneas y a toda su estirpe venidera.

El alma de Anquises se le aparece a Eneas y le pide que baje a verle al infierno. Acompañado de la Sibila baja y allí su padre le muestra la futura gloria de Roma.

Después de esto, llegan por fin a Italia donde el rey Latino ve en Eneas al futuro yerno que le había sido profetizado por lo que decide darle la mano de su hija Lavinia. Pero Turno, pretendiente de Lavinia y rey de los rútuos es trastornado por las Furias enviadas por Juno y declara la guerra a Eneas. En la guerra Venus ayuda a los troyanos y a los rútuos, Juno. Eneas y Turno se enfrentan en combate singular y al final, Eneas mata a Turno.

*Una nueva esperanza*:

La historia comienza con los androides R2-D2 y C-3PO huyendo de una nave que ha sido interceptada por Darth Vader, quien busca los planos robados de la Estrella de la Muerte, una estación de combate del tamaño de una luna y con la potencia para destruir un planeta. En esta escena arrestan a la princesa Leia acusándola de ser una rebelde contra el imperio.

Los androides aterrizan en el planeta desértico Tatooine pero son secuestrados por los Jawas, unos chatarreros-contrabandistas. Poco después se los venden a Luke y a su tío, que los necesitan para su granja y mientras Luke está limpiando a R2-D2, este reproduce parte de un mensaje grabado por la princesa Leia en el que se menciona a Obi-Wan Kenobi. Luke piensa que puede ser un pariente del viejo Ben Kenobi. Poco después R2 se escapa para buscar a Obi-Wan y Luke y C-3PO van a buscarlo. Cuando encuentran a R2 son atacados por los moradores de las arenas pero Ben Kenobi aparece y los ahuyenta. Resulta que Ben es Obi-Wan. En casa de Obi-Wan le cuenta a Luke que fue el maestro de su padre en las artes de los jedi y le da su sable láser. Juntos escuchan el mensaje completo de R2. En él Leia explica que los planos de la Estrella de la Muerte están dentro de R2 y los tienen que llevar a su padre a Alderaán para entregarlos a la rebelión. Luke rechaza la aventura y vuelve a la granja de sus tíos, pero se la encuentra destruida y a sus tíos muertos. Es entonces cuando decide ir con Obi-Wan a Mos Eisley para allí coger una nave rumbo a Alderaán.

La princesa Leia se niega a revelar la posición de la base rebelde y para que hable, le amenazan con destruir Alderaán. Leia sucumbe y revela la ubicación pero igualmente destruyen el planeta.

Luke y Obi-Wan conocen a Han Solo y a Chewbacca y juntos huyen de los soldados imperiales rumbo a Alderaán en el Halcón Milenario. Cuando parecen haber llegado al planeta se encuentran con que ya no existe y son atraídos por la Estrella de la Muerte.

Una vez dentro, Obi-Wan se dirige a desactivar el campo de tracción que impide que la nave despegue mientras Han y Luke se disfrazan de soldados imperiales para no llamar la atención. Entonces descubren que Leia es prisionera en una celda y Luke decide ir a por ella. La rescata pero aparecen más soldados y tienen que huir lanzándose al compartimento de las basuras de la Estrella de la Muerte. Allí Luke está punto de morir por un monstruo que vive en las aguas residuales y después tanto él como los demás por ser aplastados por las paredes del compartimento. Afortunadamente R2 consigue salvarlos.

Cuando van a huir se encuentran a Obi-Wan luchando contra Darth Vader en un duelo fatal en el que muere. Consiguen huir en el Halcón Milenario pero tienen que defenderse de los cazas del imperio.

Finalmente llegan a la base rebelde y allí descubren el punto débil de la Estrella de la Muerte. Subidos a las naves se enfrentan a la terrible estación espacial y cuando todo apunta a que Luke va a morir por culpa de Darth Vader aparece Han con el Halcón y le salva. Entonces Luke dispara al punto débil de la Estrella de la Muerte y esta explota.

La historia termina con Leia dándoles a Han y a Luke una medalla de oro.

### Los 12 pasos del héroe:

Dicho todo lo anterior, comenzaremos con la comparación entre la *Eneida* de Virgilio y las películas de *Star Wars* de George Lucas.

Habiendo explicado ya todos los tipos o arquetipos de personajes y situaciones o funciones trataré de hacer ver cómo se pueden comparar una obra antigua clásica como la *Eneida* y una obra contemporánea como *Star Wars* utilizando para ello los doce pasos del héroe.

#### 1. Mundo ordinario

Al comienzo de la historia se nos muestra el lugar o mundo en el que vive el protagonista de la historia. Puede ser cualquier tipo de mundo (depende de la historia), no importa lo diferente que sea del nuestro, simplemente tiene que tener sentido dentro de su historia. Normalmente es un lugar tranquilo en el que no ocurren demasiadas cosas interesantes y el héroe sueña con salir de allí. En el caso de *Star Wars* este mundo es una granja en el desierto del planeta Tatooine. En el caso de Eneas, éste no desea salir de su mundo, que es Troya.



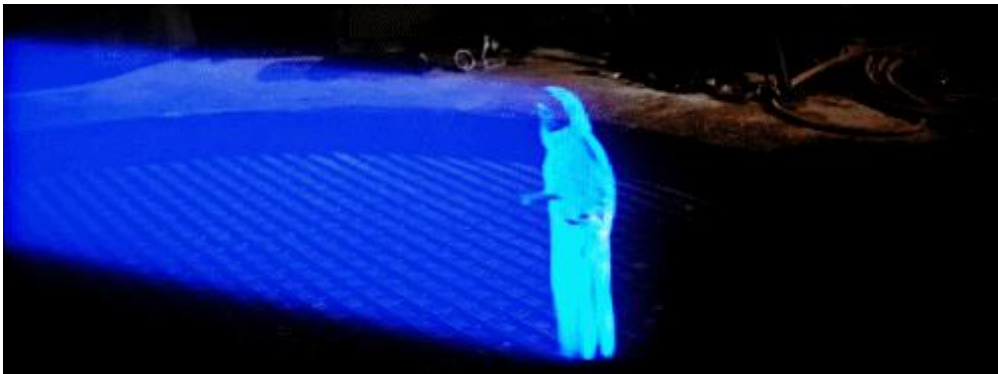
(Luke mirando hacia el horizonte en la granja de sus tíos)

## 2. La llamada a la aventura

Este es el primer paso o punto de cualquier obra épica según Campbell y el segundo para Volger. Para entender mejor esta llamada y la necesidad de su existencia hay que explicar que el protagonista o héroe vive en un mundo normal. Dicho esto cabe recordar que lo que se entiende como “mundo normal” o “normalidad” es diferente dependiendo de la historia. En nuestro caso, el mundo de Eneas es Troya y la llamada a la aventura la recibe cuando esta cae y se le aparece Héctor en sueños diciéndole que tiene que huir (*Aen.*, II, 289-295).

¡Ay, huye; hijo de diosa -me dice-, ponte a salvo de estas llamas!  
El enemigo ocupa nuestros muros. Troya de su alta cumbre se derrumba.  
Bastante le hemos dado a la patria y a Príamo. Si Pérgamo pudiera  
ser defendida por esfuerzo alguno, ya mi brazo la habría defendido.  
Los objetos de culto y sus Penates Troya te los confía.  
Hazlos de tu destino compañeros. Búscalos el recinto, el gran recinto  
que al cabo fundarás después de andar errante por el mar. Eneida, II, 289-295

Luke, en cambio, vive en un planeta desértico trabajando en la granja de sus tíos y su llamada llega cuando tras comprar los androides C-3PO y R2-D2, este último emite el mensaje de la princesa Leia.



(R2-D2 reproduciendo el mensaje de la princesa Leia)

Sea el mundo que sea, el protagonista sale de su rutina/mundo y empieza a adentrarse en uno más oscuro y casi siempre sobrenatural.

En toda llamada a la aventura hay un mensajero que es quien literalmente llama al héroe a salir al combate o la aventura.: cuando Qui-Gon Jinn propone a Anakin a ser un jedi o cuando Obi-Wan invita a Luke a que vaya con él a ayudar a Leia, aunque el primero en invitarle a la aventura en realidad fuera R2-D2.

### 3. Negativa ante la llamada

Aunque la aventura pueda interesarle de algún modo, el protagonista siempre recelará y no aceptará la llamada hasta que algo muy importante suceda. Esto suele suceder por miedo o desconfianza.

En el libro I de la *Eneida*, a Eneas no le queda otro remedio que obedecer al destino pues Troya está siendo destruida y si no huye cargando con su padre y su hijo, morirán. Aquí es importante explicar que no tenemos la negativa de Eneas ante la llamada, sino la de su padre, Anquises:

“Vosotros cuya sangre no han frenado los años todavía  
-prorrumpe-, cuyas fuerzas se mantienen pujantes en su vigor primero,  
vosotros emprended la huida. En cuanto a mí  
si hubieran querido los celestes moradores que siguiera viviendo,  
me habrían conservado esta morada.

Me basta a mí y me sobra con haber ya una vez contemplado  
arrumbada la ciudad y haber sobrevivido a su captura.

A mi cuerpo, tendido como esta, precisamente así, dadle el adiós  
y partid. Yo con mi propia mano encontraré la muerte.

El enemigo tendrá piedad de mí  
y buscará mis restos. Quedar sin sepultura es llevadero.  
Hace tiempo que odiado de los dioses retardé sin objeto  
el plazo de mis años, desde el día en que el padre de los dioses  
y rey de los humanos exhaló sobre mí  
el viento de su rayo y me alcanzo su fuego” *Aen.*, II, 638-649

Luke al principio de la obra desea marcharse y ser piloto espacial, pero aunque se interesa muchísimo por las historias de Obi-Wan (historias sobre las guerras clon y su padre Anakin/Darth Vader, al que no conoció) y la petición de Leia (Obi-Wan es la única esperanza de la rebelión contra el imperio; tiene que llevar los planos de la Estrella de la Muerte al padre de Leia a Alderaan para que allí encuentren un fallo en su estructura y la puedan destruir), no es hasta que vuelve a casa de sus tíos del encuentro con Obi-Wan y los ve muertos y la granja de estos destruida que decide ir con su nuevo amigo.





(Luke ve la granja destruida y a sus tíos muertos)

#### 4. Reunión con el mentor

El héroe necesita una preparación, un entrenamiento; necesita sabiduría para afrontar su reto. El mentor siempre le proveerá todo lo anterior y, muchas veces, un objeto mágico o de gran poder. Propp (1971: 49-50) lo llama “donante” porque su función principal es otorgar al héroe lo que necesite. La reunión o el encuentro con el mentor es la fase en la que el héroe obtiene las provisiones, el conocimiento y la confianza necesaria para superar el miedo y empezar la aventura. (Vogler, 2007: 117)

En el libro I de la *Eneida* aparece la ayuda de la diosa Venus, que es la madre de Eneas. Cuando movidos por los vientos de Eolo comandado por la envidiosa Juno arriban a las costas de Libia, Venus se les aparece con aspecto de mortal, vestida como una cazadora y les dice que están en las tierras de la reina Dido; cuyo tío mató a su padre y a su marido haciendo que ella escapara y fundara Cartago. Venus guiará siempre, directa o indirectamente, a su hijo Eneas, por lo que se podría decir que es su mentora. En el libro VI, Anquises también tendría el papel de mentor al mostrar a Eneas su destino.

Mas la comarca que la rodea es libia, de gentes indomables en la guerra.

Dido ejerce el poder, la que salió de Tiro huyendo de su hermano.

Largo seria referir sus cuitas; largo sus intrincadas correrías.

Voy a seguir sus hitos principales. Su esposo fue Siqueo, rico en tierras como nadie en Fenicia. Le amaba con hondo amor la infortunada Dido. *Aen.*, I, 339-344

“Quienquiera que tú seas. creo yo que no aspiras

las auras de la vida aborrecido de los seres celestes,

pues has llegado a esta ciudad de tirios.

Sigue adelante. Llégate desde aquí hasta el palacio de la reina. (...)  
Así también tus naves y sus hombres, o han ganado ya el puerto,  
o están entrando en el a velas desplegadas. Prosigue ya tu marcha  
y dirige tus pasos donde lleva esta senda.” Dice y cuando se vuelve  
resplandece su cuello de rosa, y emana una fragancia de cielo su divina  
[cabellera.

Se le desprende hasta los pies su túnica y destaca al andar su aire de diosa. *Aen.*, I, 387- 404

En *Una nueva esperanza* R2-D2 se ha escapado por la noche y se ha adentrado en el desierto. Luke y el androide C-3PO montan en el aerodeslizador y van a buscarlo. En la búsqueda se ven sorprendidos por un grupo de moradores de las arenas que intentan robar los androides y matar a Luke. Afortunadamente aparece Obi-Wan Kenobi y los ahuyenta. Después de esto, Obi-Wan le entrega a Luke el sable láser de su padre, a quien no conoció y le habla de los jedi y la Fuerza. Pero la ayuda de Luke no se queda ahí, como veremos en los siguientes pasos.



(Primera aparición de Obi-Wan tras salvar ahuyentar a los moradores de las arenas)

## 5. El cruce del primer umbral

En este punto el protagonista deja por fin su mundo y se adentra de lleno en la aventura. Los tópicos en esta parte de la historia suelen ser la selva, el desierto, una tierra lejana...

Es un punto en que la oscuridad y la incertidumbre envuelven al héroe y a la historia haciendo que parezca que todo va a acabar muy mal. Campbell explica que el héroe no conquista o vence al umbral, sino que es el propio umbral quien engulle al héroe y lo rodea de lo desconocido. (Campbell, 1959: 57)

El cruce del primer umbral de Luke sucede cuando monta con Obi-Wan en el deslizador de este para ir a la ciudad y allí tomar una nave espacial. También podría entenderse como cruce del umbral a cuando más adelante literalmente se embarcan en lo profundo del espacio para ir a buscar a Leia en el Halcón Milenario a Alderaán. Encontramos otro ejemplo en el episodio V, en el que Yoda, tras la muerte de Obi-Wan en el episodio anterior, entrena a Luke en las artes de los jedi en el planeta Dagobah. Luke se adentra en una cueva oscura donde su mente le traiciona y acaba luchando contra Darth Vader. Para su sorpresa, lo vence pero cuando la cabeza de su padre cae al suelo y su máscara explota la cara que se ve no es la del antiguo Anakin (Darth Vader), sino la suya propia. Esto lo explica muy bien Campbell: “El héroe, ya sea dios o diosa, hombre o mujer, la figura en el mito o la persona que sueña, descubre y asimila su opuesto (su propio ser insospechado) ya sea tragándose o siendo tragado por él. Una por una van rompiéndose las resistencias. El héroe debe hacer a un lado el orgullo, la virtud, la belleza y la vida e inclinarse o someterse a lo absolutamente intolerable. Entonces descubre que él y su opuesto no son diferentes especies, sino una sola carne”. (Campbell, 1959: 67)



(El casco de Darth Vader explota pero el rostro que se ve es el de Luke)

Esta introducción en lo más oscuro y aterrador supone un cambio en el interior del héroe, cambia, se transforma. Se enfrenta a su mayor miedo y si es lo suficientemente fuerte (Hércules), astuto (Ulises), etc., renacerá aún más poderoso. Campbell dice que el paso del umbral es una forma de auto aniquilación y cambia al héroe desde dentro. (Campbell, 1959: 57)

En el libro III de la *Eneida*, Eneas y los suyos dejan Troya (dejan su mundo y cruzan el umbral) y huyen a Tracia en busca de ayuda y una vez allí Eneas decide fundar la ciudad que se le había encomendado; pero cuando se dispone a hacer los ritos necesarios, la sombra de su amigo Polidoro les habla y tanto Eneas como los suyos huyen a la corte del rey Anio. En este punto podemos ver lo que se ha mencionado más arriba, el anuncio de Polidoro, al tratarse de la sombra de un muerto y estando fuera de su hogar o mundo ordinario, hace que todo parezca que vaya a acabar muy mal.

Me llevan desterrado mar adentro

con mis hombres y mi hijo y los Penates y con los grandes dioses.

A lo lejos se extiende la tierra del dios Marte, sus anchurosos llanos.

Los cultivan los tracios. Allí reino el brioso Licurgo en otro tiempo.

Antes en amigable unión con Troya, aliados sus dioses a los nuestros,

el tiempo en que fue nuestra la fortuna. Llego allí y fundo entre la corva orilla la primera ciudad. Inicio la tarea con los hados adversos.

Doy a sus habitantes mi mismo nombre, Enéadas” *Aen.*, III, 11-18

¡Desgraciado de mí!

¿A qué me despedazas. Eneas?

Ten piedad del que yace en el sepulcro. Deja ya de manchar tus manos puras.

Nací en Troya, no soy extraño a ti. Esa sangre no mana de ese tronco.

¡Ay! ¡Huye de esta tierra cruel, escapa de esta playa avarienta! *Aen.*, III, 40-44

## 6. El camino de las pruebas

Es una nueva experiencia, a menudo aterradora para el héroe. No importa en cuántas escuelas haya estudiado pues todavía es un aprendiz; es nuevo en todo esto. Aquí hay un contraste con el mundo ordinario, un primer choque, y Campbell nos lo explica así: “Una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve en un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, en donde debe pasar por una serie de pruebas. Ésta es la fase favorita de la aventura mítica. Ha producido una literatura mundial de pruebas y experiencias milagrosas. El héroe es solapadamente ayudado por el consejo, los amuletos y los agentes secretos del ayudante sobrenatural que encontró antes de su entrada a esta

región. O pudiera ser que por primera vez descubra aquí la existencia de la fuerza benigna que ha de sostenerlo en este paso sobrehumano”. (Campbell, 1959: 61) Es importante explicar que este nuevo mundo suele estar regido por una sombra, un personaje malvado y oscuro. En este punto, dicho personaje suele preparar trampas para el héroe en las que suele caer o el héroe hace saltar la alarma de la sombra. (Vogler, 2007: 137)

Lo más importante de esta etapa son las pruebas que el protagonista tiene que superar. El narrador pone al héroe a prueba mediante diferentes pruebas y retos que están pensados para preparar al héroe para ordalías mayores más adelante. (Vogler, 2007: 136) Vogler se basa en las siguientes palabras de Campbell para explicarlo: “La prueba es una profundización del problema del primer umbral y la pregunta está todavía en tela de juicio: ¿Puede el ego exponerse a la muerte? La partida original a la tierra de las pruebas representa solamente el principio del sendero largo y verdaderamente peligroso de las conquistas iniciadoras y los momentos de iluminación. Habrá que matar los dragones y que traspasar sorprendentes barreras, una, otra y otra vez. Mientras tanto se registrará una multitud de victorias preliminares, de éxtasis pasajeros y reflejos momentáneos de la tierra maravillosa”. (Campbell, 1959: 67)

Las pruebas pueden ser una continuación de las enseñanzas del mentor e incluso el propio mentor acompaña a veces a su aprendiz.

Pese a que toda esta parte pueda parecer terrible, estas pruebas a las que se enfrenta el héroe de la historia no serán las más difíciles de todo el viaje entre otras razones porque tendrá la ayuda de los amigos y aliados que haya ido haciendo a lo largo de lo que ya lleva de viaje. Es aquí donde aparecen los amigos y los aliados.

En *Una nueva esperanza*, antes de entrar en la cantina de Mos Eisley, Obi-Wan usa sus trucos mentales para deshacerse de un soldado imperial. Ya dentro, unos maleantes intentan agredir a Luke y Obi-Wan le corta el brazo a uno de ellos con su sable láser.

Es ahí donde conocen a Han Solo y a Chewbacca (“reclutamiento” de amigos o aliados) y junto a ellos huyen en el Halcón Milenario. Aquí vemos que también es necesario recalcar el papel de los grupos o de los equipos pues es muy común que en esta parte de la historia el protagonista reclute a



más personas para que le ayuden en su viaje o aventura. Dentro del grupo cada integrante tiene un papel esencia, como el fuerte, el valiente, el inteligente...

En la *Eneida*, en el libro III, se ve cómo Eneas y los suyos se adentran en el mar (nuevo mundo “oscuro” y peligroso) y han de pasar por muchas pruebas antes de estar a salvo. Primero llegan a las Estrófades y allí tienen un enfrentamiento con las Arpías. Después, cuando han de pasar por el estrecho de Mesina, intentando salvarse de Escila, la poderosa Caribdis los arrastra mar adentro y acaban en el territorio de los cíclopes. Siguen adelante y en Drepano muere Anquises antes de llegar a las costas de Dido.

De pronto las Harpías  
bajando de los montes en horrenda calada hacen  
su aparición.

Baten las alas con crujido imponente.

Nos van arrebatando los manjares y todo lo  
mancillan  
con su contacto inmundo. Nos aturden sus gritos  
repulsivos y su fétido olor.

Esta vez instalamos las mesas en lugar retirado,  
al abrigo de socavada pena,  
cerrada en derredor por las horridas sombras de  
los arboles

Avivamos el fuego en los altares.

Y por segunda vez desde el confín opuesto del  
cielo va saliendo  
de sus antros la turba vocinglera y en torno de la  
presa

revolotea con sus corvas garras e impregna  
los manjares con sus labios. *Eneida*, III, 224 -  
234

“... Apenas acabo de decir esto, cuando vemos  
en la cumbre del monte  
que va entre las ovejas avanzando en busca de la  
orilla conocida

la misma inmensa mole del pastor Polifemo,  
monstruo horrendo,

deforme, descomunal, privado de la vista.

Guía un tronco de pino su mano y afianza sus  
pisadas.

Le van acompañando sus lanudas ovejas; son su  
único deleite,

el consuelo que alivia su desgracia.” *Eneida*, III,  
655-661

### 7. Acercamiento a la cueva interior

Los protagonistas pasan a una región intermedia entre la frontera y el mismísimo centro de *El viaje del héroe*. En su camino se encuentran con otra zona misteriosa custodiada por su propio guardián del umbral, pruebas y demás. A esto se le denomina *acercamiento a la cueva interior*, donde pronto encontrarán las mayores maravillas y terrores. Es la hora de hacer los últimos preparativos para la ordalía central de la aventura. (Vogler, 2007: 143)

En este punto recaen varias funciones tales como el reconocimiento del lugar, del enemigo, elaborar un plan, reorganizar el grupo y, en definitiva, rearmarse y fortalecerse.

Algunos héroes hacen lo que se llama un acercamiento valiente; simplemente se acercan vigorosamente a las puertas del castillo o fortaleza y exigen que les permitan entrar (Vogler, 2007: 144).

Una vez se ha entrado, los héroes saben que se acercan a una gran prueba, por lo que volverán a prepararse afilando sus armas, etc. Ahora aparece una prueba que parece imposible, lo cual recordará a los héroes que se enfrentan a algo mayor, a una gran aventura. Los héroes se dan cuenta de que están en un territorio diferente, chamánico, mágico que está en el filo entre la vida y la muerte. Es justo entonces cuando aparecen las complicaciones donde los héroes se verán indefensos y tendrán reveses y contratiempos al intentar acercarse a la meta. A estos contratiempos Vogler les pone el nombre de *dramatic complications* (Vogler, 2007: 149).

En este punto se introduce una escena que tiene como función rededicar al equipo a su misión, pues la audiencia o los lectores puede que necesiten que les recuerden lo peliagudo de la situación; la urgencia, la sensación de estar entre la vida y la muerte que el asunto necesita para ser enfatizado (Vogler: 149).

Este paso del *acercamiento* es también una fase en la que el grupo se reorganiza y asigna a cada integrante una función. La función que pudieran tener antes como bromista/embaucador o aliado pasa a ser la de ser el héroe completo que llevará a cabo la acción durante un tiempo. La audiencia suele darse cuenta de que las primeras impresiones y la opinión que les pudieran crear los personajes en un principio, cambia.

En episodio IV, Luke y los demás han ido rumbo al planeta Alderaan en busca de Leia pero se ven sorprendidos con que el planeta ya no existe. Entonces se acercan a lo que ellos creen que es una luna, pero es la Estrella de Muerte, que acaba absorbiendo la nave, a partir de ahí empiezan detallar un plan para huir. Para pasar desapercibidos, Luke y Han se visten de guardias imperiales y esposan a Chewbacca haciéndole pasar por prisionero; es ahí donde descubren que Leia es prisionera en una celda y Luke decide rescatarla. Para llegar hasta ahí han tenido que vencer a algunos stormtroopers y debido al alboroto, vendrán más. Mientras tanto, Obi-Wan va a desactivar el campo de tracción que impide despegar a la nave. Aquí podemos ver que cada uno tiene una función en el plan de escape. Aquí los héroes se meten en la piel de sus enemigos para poder pasar al siguiente nivel (en el episodio IV, Han y Luke literalmente se meten en la piel de sus enemigos cuando se disfrazan de stormtroopers o soldados imperiales) y entra la frase *donde fueres, haz lo que vieres*. Acto seguido se desprenden de sus disfraces y atacan y es aquí donde se verán,

como dice Vogler, atrapados como ratas y la fase de acercamiento a la cueva interior está completa. (Vogler, 2007: 152)



(Arriba, acercamiento a la Estrella de la muerte; abajo, Luke, Han y Leia después de haber sacado a Leia de su celda)

Vogler explica también que hay un tópico que se suele repetir en esta parte y es el del descenso al infierno o viaje la tierra de los muertos. Allí los héroes deben encarar algunos peligros sin la ayuda de espíritus protectores en su aventura por el inframundo. Los héroes humanos a menudo tienen que ir solos en una misión de los dioses. Tienen que viajar a la tierra de los muertos donde los propios dioses tienen miedo a ir. Hay algunos lugares donde nuestros mentores no pueden ir. (Vogler, 2007: 150)

Todo esto se ve muy bien en el libro VI de la *Eneida*. Eneas conoce a la sacerdotisa Sibila, quien es poseída por Apolo. Eneas aprovecha la ocasión y le pide al dios que le ayude con sus augurios para establecerse en el Lacio. También le pide que le diga cómo entrar en el infierno para que su padre Anquises lo aconseje y Sibila le dice que ha de coger y llevar una rama dorada con la que Caronte le dejará pasar. Venus, para ayudar a su hijo,



manda dos palomas para mostrarle el bosque de donde tiene que coger la rama para poder entrar en “lo más hondo de la cueva” o la ordalía que es el infierno.

Entre la espesa fronda de un árbol hay oculto un  
ramo con sus hojas  
y su flexible tallo de oro, consagrado a la Juno de  
lo hondo de la tierra.  
Lo protege todo el bosque, lo circunda la umbría  
del valle tenebroso.  
A nadie se permite bajar a las profundas regiones  
de las sombras  
si no logra arrancar antes del árbol el ramo de  
flotantes hojas de oro.

Es un don que ha dispuesto se le ofrezca la  
hermosa Proserpina.  
Cortado el primer ramo aparece otro igual y el  
tallo se reviste de hojas de oro.  
Así que alza los ojos y escudriña, y una vez que  
lo encuentres  
cógelo con la mano como debes, pues él se ira  
contigo de grado dócilmente  
si te es propicio tu hado. En otro caso no habrá  
fuerza capaz de doblegarlo  
ni duro hierro que lo arranque. *Aen.*, VI, 137-146

Y después cuando llegan hasta la boca del infecto Averno, alzan rauda el vuelo  
y se deslizan por el aire traslúcido y se posan las dos en el tejuelo que desean,  
sobre el árbol donde con vario viso brilla el fulgor del oro entre las ramas.  
Lo mismo que en el bosque cuando llegan los fríos del invierno, a menudo  
[florece  
en nuevas bayas el muérdago en un árbol ajeno a él y acostumbra a abrazar  
su fruto azafranado el combo tronco, lo mismo parecía el ramo de oro  
entre la fronda de la densa encina y su lamina así iba restallando  
entre el blando susurro de la brisa. Eneas al instante se apodera del ramo  
que resiste a su impaciencia y lo arranca afanoso y lo lleva a la gruta  
en que mora la profética Sibila. *Aen.*, VI, 201-211

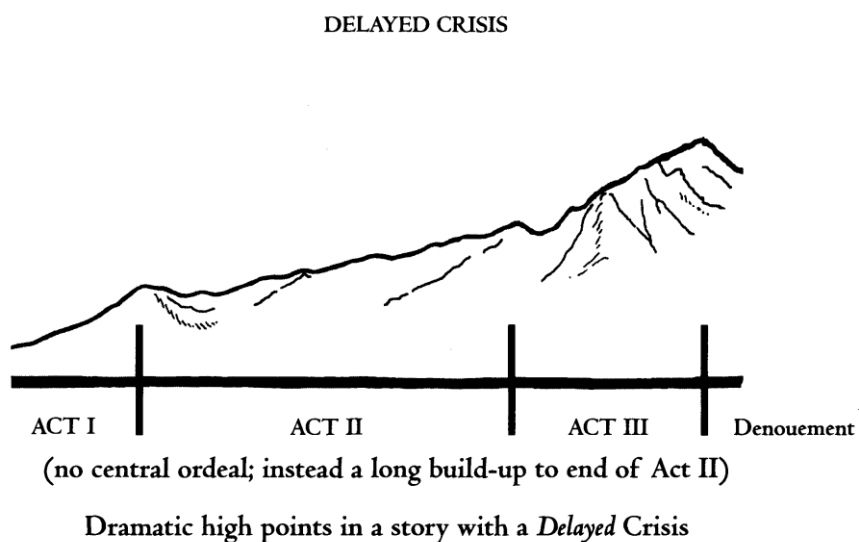
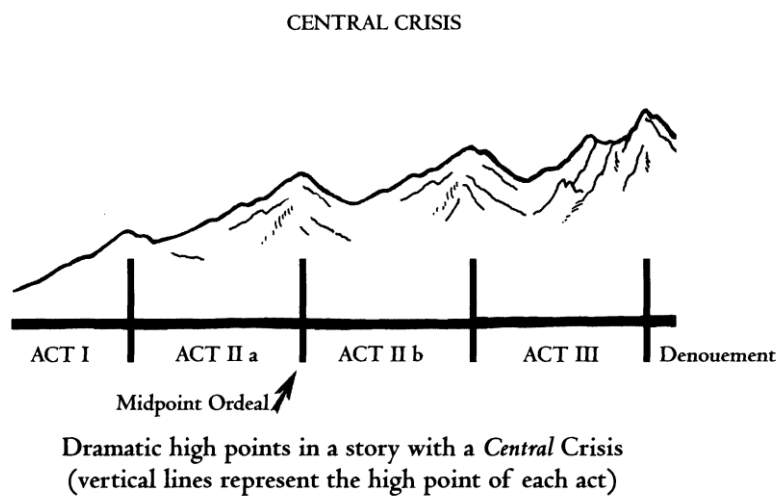
## 8. La ordalía

El héroe se encuentra ahora en lo más profundo de la cueva, donde se enfrentará al mayor reto y al enemigo más poderoso. Es el impulso primario del héroe y la llave a su poder mágico (Vogler, 2007: 155)

El secreto de la ordalía es la muerte y resurrección del héroe. En casi todas las historias los héroes se enfrentan a la muerte o a algo equivalente: sus peores miedos, la muerte del amor, el fracaso en una empresa...; pero sobreviven mágicamente más poderosos. Las

experiencias cercanas a la muerte son tan duras que el héroe sufre un cambio interior, se transforma (Vogler, 2007: 156).

La ordalía es el evento principal de la historia, pero no es el clímax, sino la crisis. Se trata del elemento principal del segundo acto. Según Vogler, a veces las cosas tienen que ir a peor antes de poder mejorar. La ordalía, aunque aterrorice al héroe, es a veces la única vía a la recuperación o a la victoria. (Vogler, 2007: 156-157) En el siguiente diagrama se muestra la localización de la ordalía:



Vogler, 2007: 157<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> También se puede colocar al final del segundo acto, produciendo resultados artísticos mejores (*Golden Mean*, una proporción elegante).

Eneas, en el libro VI, tras encontrar la rama dorada se dirige a la boca del infierno con la Sibila, que lo guía y se la muestra a Caronte para que le deje subir a su barca. Caronte los lleva por el infierno sobre el río Aqueronte, y entre muchas almas, Eneas reconoce a Dido. Sabedor de la razón de su muerte se disculpa, pero Dido lo ignora. Finalmente llegan a los bosques de los afortunados donde sucede el encuentro entre padre e hijo en el que Anquises le cuenta todo lo que debe hacer y le muestra el gran futuro de Roma.

Entre ellas iba la fenicia Dido vagando por un bosque espacioso  
con su herida abierta todavía. Así que el héroe troyano estuvo cerca de ella  
y conoció su sombra velada entre las sombras,  
lo mismo que se ve o parece verse  
la luna nueva alzarse entre las nubes, dejó correr las lágrimas  
y su amor le hablo así con dulce acento:  
“Infortunada Dido, con que era cierta la noticia  
que me había llegado de tu muerte,  
que te habías quitado la vida con la espada! (...)”  
¿De quién huyes? Es la vez última que me concede el hado hablar contigo”.  
Así trataba Eneas de apaciguar la cólera de su alma y su torva mirada.  
Ella le vuelve el rostro y mantiene los ojos clavados en el suelo  
y no le mueve más toda su plática que a un duro pedernal o al mismo mármol  
de marpesía roca. Se aparta brusca al fin y se va huyendo hostil de su presencia  
y se acoge a la umbría en que Siqueo, su esposo de otro tiempo,  
comparte su ternura y con el mismo amor le corresponde. *Eneida*, VI, 449-473

Ahora ven, te haré ver qué gloria le reserva el porvenir  
al linaje de Dárdano, que traza de herederos itálicos te aguardan  
y las almas ilustres que han de llevar un día nuestro nombre.  
Te voy a revelar tu destino.  
Aquel joven, ¿lo ves? -va apoyado en su lanza sin hierro-  
Que la suerte ha emplazado más cercano a la luz, será el primero  
en subir a las auras de la altura llevando ya mezclada sangre itálica.  
Es Silvio, nombre albano, hijo tuyo postrero  
que te dará tu esposa Lavinia, don tardío,  
avanzada tu edad, y criará en los bosques, rey padre de reyes.  
Nuestra raza por el mandara en Alba Longa. (...)  
Ahora vuelve los ojos

y contempla a este pueblo, tus romanos. Este es César, esta es la numerosa descendencia de Julio destinada a subir a la región que cubre el ancho cielo, Este es, este el que vienes oyendo tantas veces que te esta prometido, Augusto César, de divino origen, que fundará de nuevo la edad de oro en los campos del Lacio en que Saturno reinó un día y extenderá su imperio hasta los garamantes y los indios, (...) Así van recorriendo sin rumbo toda aquella región, sus anchos llanos luminosos, derramando por todo la mirada. Cuando Anquises había ya llevado por cada uno de aquellos parajes a su hijo y enardecido su alma con el ansia de la gloria cercana, en seguida pasa a mentar las guerras que había de emprender poco después. Y le habla de los pueblos laurentes y de la ciudad de Latino, y de cómo evitar y soportar cada una de las pruebas. *Eneida*, VI, 756-892

En *Una nueva esperanza* el equipo se lanza tras encontrar a Leia por una tubería que va a dar a “los intestinos” de la Estrella de la Muerte que son el basurero. Tienen que salir de ahí y no saben cómo. De repente un tentáculo arrastra a Luke bajo las aguas llenas de desechos y aunque los demás intentan ayudarlo, no pueden y no es hasta que las paredes del cuarto de basuras empiezan a estrecharse que el monstruo suelta a Luke y se escapa por una rendija. Los héroes ponen trozos de metal entre pared y pared para evitar ser aplastados. Todo parece que va a acabar fatal hasta que R2-D2 desactiva las paredes y los libera.

Vogler explica esta escena de *Una nueva esperanza* diciendo “los robots están aterrorizados al escuchar lo que suena como si los héroes estuvieran siendo aplastados hasta morir en basurero gigante en lo profundo de la cueva interior de la Estrella de la Muerte” (Vogler, 2007: 159)

En el segundo acto de *Una nueva esperanza* hay una crisis central en la que las fronteras de la muerte son exploradas completamente no en una, sino en una serie de ordalías. En otro punto de esta misma escena, Luke es arrastrado bajo las aguas residuales por el

tentáculo de un monstruo. Vogler dice que esa fue escena la que realmente le hizo entender el mecanismo de la ordalía. (Vogler, 2007: 161)



(Luken, Han, Leia y Chewbacca luchando por no ser aplastados)

Este paso consiste en ofrecer al receptor de la historia una gran tensión gracias a la que se identificará con los personajes para después sentirse aliviado cuando salgan del apuro. El héroe no tiene por qué morir, sino que puede ser testigo de la muerte de algún amigo y sentir la muerte como suya como podemos apreciar en *Una nueva esperanza* cuando Luke ve la muerte de Obi-Wan en su duelo con Darth Vader (Vogler, 2007: 163)

Como recapitulación Vogler dice que los héroes se han enfrentado cara a cara con la muerte; ahora tienen que seguir para recoger los frutos de haber sobrevivido a tal experiencia. (Vogler, 2007: 172)

## 9. La recompensa

Ya ha pasado el terror y la gran prueba ha sido superada. Ahora es el momento de descansar y contar las historias de lo ocurrido (esto suele ocurrir en campamentos junto al fuego). Es un momento de respiro en el que los héroes hablan de cómo han llegado hasta allí, qué los ha influenciado... En estas escenas se conoce mejor a los personajes y es un momento ideal para que haya una escena de amor. El héroe ha cogido lo que venía buscando desde el principio; puede haberlo ganado o haberlo robado, da igual porque ahora es suyo y ha pasado la ordalía. A esta acción se le llama robo del elixir porque el héroe suele hacerse con él a la fuerza, lo roba. El hecho de tener el elixir hace que el héroe sea especial, parte de una élite; como aquellos a los que Zeus habría dado acceso a la inmortalidad (Vogler, 2007: 179-180).

En el libro VII, Eneas ha conseguido hablar con su padre y la recompensa que obtiene a cambio es la sabiduría y los consejos que Anquises le ha dado. Por fin llega su destino, las costas del Lacio. Allí celebran una comida y después Eneas manda emisarios al rey Latino.

¡Salve, tierra que el hado me tenía reservada! Y vosotros también

¡salve, fieles Penates de mi Troya! Este es el paradero.

Aquí está nuestra patria. Mi padre Anquises

-ahora lo recuerdo- me fio este secreto del destino:

-“Hijo. cuando llegado a ignotas playas, una vez consumidos los manjares,

te fuerce el hambre a devorar las mesas,

por cansado que te halles, espera encontrar allí morada,

y no te olvides de poner con tus manos los cimientos de la ciudad

y de montar sus muros de defensa.” Ésta era el hambre a que se refería,

la que al cabo debíamos pasar, lo que pondría fin a nuestros duelos.

¡Ea, pues, al primer albor del sol, exploremos qué lugares son estos

y qué hombres los habitan, dónde se alza la ciudad! *Eneida*, VII, 120-131

Manda entonces el hijo de Anquises que vayan cien legados

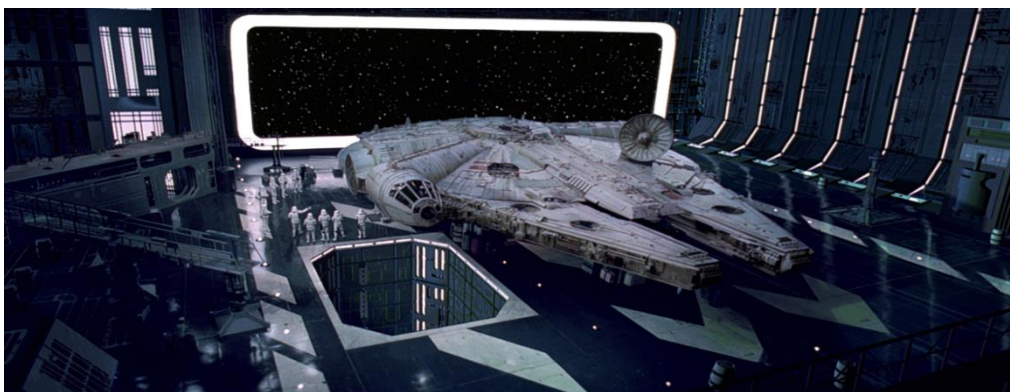
elegidos de los distintos rangos a la augusta ciudad del rey, velados todos ellos

con los ramos de Palas y que lleven presentes al monarca

y demanden la paz para los teucros.

Al punto se apresuran a cumplir lo mandado. *Eneida*, VII, 152-156

Luke y sus compañeros ya tienen a Leia pero se tendrán que enfrentar a numerosos soldados que los persiguen para poder llegar al Halcón Milenario. Mientras, Obi-Wan se enfrenta a Darth Vader y muere entregándose a la Fuerza y desapareciendo. Ya tienen la recompensa, es decir, tienen a Leia y los planos de la Estrella de Muerte, pero ahora tendrán que huir.



(El halcón Milenario en el hangar de la Estrella de la Muerte)

## 10. El camino de vuelta

Después de las celebraciones los héroes tienen dos opciones: quedarse en ese mundo especial o volver al suyo. El camino de vuelta es otro cruce del umbral que marca el transcurso del segundo acto al tercero. Lo que al principio era una historia para conseguir una meta, ahora se convierte en una historia de escape. Puede ser otro momento de crisis que coloque al héroe en el último camino de las pruebas (Vogler, 2007: 189).

Las escenas de escape o de huida se suelen dar cuando el elixir no ha sido dado, sino robado y el villano quiere venganza. Esa venganza se da también cuando el héroe no ha derrotado del todo al enemigo matándolo. Esto puede llevar a que el villano secuestre a alguien del equipo para recuperar el elixir o directamente vuelve a robar el elixir (Vogler, 2007: 189-190).

Los héroes reúnen lo que han aprendido, obtenido, robado o se les ha concedido en el mundo al que han llegado tras cruzar el primer umbral. Se fijan una nueva meta, escapar, encontrar más aventuras o volver a casa. (Vogler, 2007: 193)

Si lo que se busca son escenas de huida, en la *Eneida* podemos ver claramente las siguientes: en el libro III, Eneas y sus compañeros llegan al territorio de los cíclopes donde se encuentran con un hombre de Ulises, quien les dice que lo lleven con ellos y que huyan rápido porque los cíclopes les matarán. En este sentido, el protagonista huye llevándose algo, en este caso al hombre de Ulises. Otro ejemplo aparecería en el libro IV y sería el de la marcha de Eneas de Cartago dejando a Dido.

Por otra parte, si lo que se busca es el paso del segundo acto al tercero o al último acto, tendríamos lo siguiente: el fin de Eneas es fundar la ciudad que los hados le han encomendado así que después de la comida celebrada al llegar a las costas del Lacio después de haber vuelto del infierno (libro VII), manda emisarios al rey Latino y estos le piden tierras; y este pide ver a Eneas, a quien reconoce como su futuro yerno. Pero Juno, mediante Alecto corrompe a la reina y a Turno para que vayan contra Eneas. Más adelante, Eneas se alía con Evandro y su hijo Palante y recibe unas armas divinas hechas por Vulcano. Aparecen más aliados y empieza la guerra. Turno mata a Palante y se queda con sus armas. Llega la tregua para enterrar a los muertos pero Turno vuelve a la guerra con su aliada Camila, que muere.

¡Qué a gusto te acojo y reconozco en ti al más valeroso de los teucros!

¡Cómo vuelve a mi mente la manera de hablar de tu padre, el gran Anquises.

su voz y sus facciones! (...)

Así que esta es la mano que buscáis.

La estrecho con la vuestra en señal de alianza.

Y tan pronto como vuelva mañana a iluminar la tierra el nuevo día,

os dejaré marcharos satisfechos con la escolta

y los recursos con que pienso ayudaros. *Aen.*, VIII, 154-172

Suenan las armas con estruendo en su caída

y al expirar golpea la tierra hostil su boca ensangrentada.

Turno a su lado en pie prorrumpe: “Arcadios, recordad lo que os digo

y trasladadlo a Evandro. Le devuelvo a Palante tal como se lo tiene merecido. (...)

Dice y planta el pie izquierdo sobre el cuerpo ya exánime

y le arranca el enorme tahalí con la escena de horror grabada en él:

aquel tropel de mozos degollados en vergonzoso crimen la noche de sus bodas

y los sangrientos tálamos que Clono, hijo de Eurito, había cincelado

en gruesas chapas de oro. Turno exulta de gozo ante el trofeo.

Se gloria de ser ya dueño de él. *Aen.*, X, 498-501

Luke y los demás huyen en el Halcón Milenario pero los persiguen cazas imperiales.

Afortunadamente, gracias a su gran habilidad como tiradores los destruyen y se dirigen a

Yavin.



(Han disparando a los cazas imperiales)

## 11. Resurrección

Aquí aparece otra situación entre la vida y la muerte, muy parecida a la ordalía pero sutilmente diferente. Se trata del clímax, el último y más peligroso encuentro con la

muerte. Los héroes deben pasar por una última purga y purificación antes de volver el mundo ordinario, la resurrección (Vogler, 2007: 197). La resurrección puede resumirse en

un combate final, pero aquí la amenaza no solo para el héroe, sino para todo el mundo, en otras palabras, el interés por la historia está a su máximo nivel (Vogler, 2007: 199).

Es aquí donde aparece la catarsis, la purificación y explosión de los sentimientos tanto positivos como negativos.



En el libro XII de la *Eneida* Turno decide enfrentarse él solo a Eneas en un combate singular, abandonando la guerra en la que están para que se decida ya por fin quién se casará con Lavinia, hija del rey Lacio:

Nada detiene a Turno

ni hay motivo para que los cobardes seguidores de Eneas  
retiren su palabra y difieran cumplir lo prometido.

Salgo a su encuentro, padre; prepara el sacrificio

y establece las cláusulas del pacto. O este brazo hundirá

en la sima del Tártaro al dardanio, a ese prófugo de Asia -tomen asiento

con sus ojos el lance los latinos; yo solo con mi espada [y vean

o que sea él quien mande en los vencidos

y que Lavinia pase a ser su esposa. *Aen.*, XII, 11-18

Por fin la guerra está a punto de terminar. Turno y Eneas vuelven a enzarzarse en combate singular mortal. Turno es herido por la lanza de Eneas y reconoce haber perdido. Entonces ruega a Eneas que le perdone pero éste ve que lleva la armadura de su amigo Palante y enfurecido, lo mata:

Turno tendido en tierra eleva suplicante hacia el los ojos

y adelanta implorando la diestra:

“Lo tengo merecido. No te pido piedad -prorrumpe- Haz uso de tu suerte.

(...) Feroz en su armadura, revolviendo los ojos, en pie, frena Eneas su diestra.

Y ya el ruego de Turno comenzaba a ablandar su ánimo cada vez más vacilante,

cuando aparece a sus ojos en lo alto del hombro del caído el tahalí infortunado

y refulge en su cinto el oro de las bolas que le eran conocidas.

Era el tahalí del joven Palante, al que Turno logró herir

y vencido postró en tierra.

Él lo ostentaba por divisa fatal sobre sus hombros.

Cuando Eneas fue hundiendo la mirada en el trofeo,

en aquel memorial de su acerbo dolor,

ardiendo en furia, en arrebató aterrador: “¿Y tú, vistiendo los despojos

de aquel a quien yo amaba, te me vas a escapar de las manos? Es Palante,

Palante

el que con esta herida va a inmolarte y se venga en tu sangre de tu crimen”.

Prorrumpe. Hirviendo en ira le hunde toda la espada en pleno pecho.

El frío de la muerte le relaja los miembros

y su vida gimiendo huye indignada a lo hondo de las sombras *Aen.*, XII, 930-952

Al final del episodio IV, Luke y la flota de la Alianza Rebelde atacan la Estrella de la Muerte metiéndose por sus recovecos para llegar al punto débil de ésta. Mientras hacen esto, son perseguidos por los cazas del imperio y por el mismísimo Darth Vader en su nave particular. Darth Vader está a punto de echarlo todo a perder cuando Han Solo aparece y salva a Luke; éste lanza sus bombas de protones y hace estallar la Estrella de la Muerte mientras el espíritu de Obi-Wan le habla mentalmente.



(Luke destruye la Estrella de la Muerte)

En el episodio VI, Luke y Darth Vader se enzarzan en un combate, pero cuando Luke decide no matar a su padre y no unirse al Lado Oscuro, el emperador lo ataca fulminándole con rayos. Está a punto de morir pero entonces Darth Vader levanta al emperador con su poderoso brazo y lo arroja al vacío. El emperador muere, pero él también morirá por las heridas de su hijo y por los rayos del emperador.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> He escogido la última película porque muestra muy claramente el ejemplo de un último duelo; cabe decir que también ocurre en *El imperio contraataca*, episodio anterior a este.



## 12. El retorno con el elixir

Después de sobrevivir a todos los obstáculos y a la muerte varias veces, los héroes vuelven al principio, a su hogar, siempre con el convencimiento de que están empezando una nueva etapa en su vida y si han tenido éxito, vuelven con el elixir o el fruto de sus aventuras. Algo que comparten con los demás o sirve para curar la tierra. El elixir puede ser algo físico como un objeto mágico, dinero, una espada sagrada, o algo intangible como el amor (Vogler, 2007: 215; 220).

En el libro XII de la *Eneida* se da a entender que Eneas se casa con Lavinia y que al final funda Roma pero no aparece en la obra, pues esta termina con el enfrentamiento de Eneas y Turno. Se sabe, por otras leyendas que quien fundó Alba Longa, que más tarde acabaría siendo Roma, fue su hijo. Esto así, se podría decir que no hay retorno con el elixir.

Al final del episodio IV, Luke ha vuelto con sus amigos y su hermana Leia. Todos están en una gran celebración en la que Leia entrega una medalla de oro a Han y otra a Luke. El elixir, además de la medalla de oro, es la destrucción de la Estrella de la Muerte y haber empezado a destruir el imperio.

Tras todas esas aventuras y peligros así termina el viaje del héroe, o al menos por un tiempo. El héroe y la audiencia traen el elixir de la aventura, pero la misión de integrar las lecciones aprendidas a la vida continúa. A cada uno de nosotros le toca elegir cuál es el elixir, sabiduría, experiencia, dinero, amor, fama, o la emoción de nuestra vida. Pero una buena historia, como un buen viaje, nos abandona con un elixir que nos cambia, nos

hace ser más atentos, estar más vivos, ser más humanos, estar más completos, siendo una parte del todo. El círculo del viaje del héroe está completo (Vogler, 2007: 227)



(Leia entregando las medallas a Han y a Luke)

#### Conclusiones:

A lo largo del trabajo se han ido exponiendo ideas de por qué la *Eneida* y *Star Wars* (en especial *Una nueva esperanza*) son historias épicas y aunque cada una pertenece a una época distinta, las dos cumplen en mayor o menor medida los doce pasos del héroe.

Los doce pasos del héroe y el monomito, ambas teorías llevadas a cabo por Joseph Campbell y explicadas más claramente por Vogler demuestran que cualquier historia, ya no solo épica, porque hasta los cuentos lo hacen, sigue y complementa estas teorías. Propp y Greimas nos hablan de los escenarios, las funciones y los personajes prototípicos como la huida, el combate final, etc., el héroe, el bromista... Todos esos conceptos han sido expuestos y explicados mediante ejemplos de las obras tratadas y aunque haya algunas diferencias entre una y otra, la esencia de los personajes y las situaciones es la misma, pese a que no todas existan en ambas obras.

El camino del héroe es incuestionable, pues tanto Eneas como Luke pasan por todos sus pasos.

Las diferencias o no correspondencias entre la una y la otra se deben a que la *Eneida* y *Star Wars* pertenecen a épocas muy lejanas temporalmente y a que están compuestas en un formato muy distinto el uno del otro: la *Eneida* fue compuesta para ser recitada y *Star Wars* para ser vista. Aparte de eso, una característica que las une aún más es que la *Eneida* empieza *in medias res* y *Star Wars* también; y por si no fuera suficiente, las dos hacen referencia a hechos pasados con gran importancia al futuro (característica fundamental de

una epopeya). De hecho, podría decirse que ambas empiezan igual, en un contexto de guerra, desolación y desconcierto.

Finalmente, solo queda decir, que pesa a las diferencias recién mencionadas, ambas obras se ajustan a las teorías de Campbell, Vogler, Propp y Greimas.

#### Apéndice de escenas de *Star Wars*:

Como es una obra audiovisual, se ha creído conveniente añadir enlaces a las escenas mencionadas arriba.

Luke en el desierto (mundo ordinario):

<https://www.youtube.com/watch?v=kyqxWU1QkrE> (03/06/18)

Encuentro con Obi-Wan (reunión con el mentor):

<https://www.youtube.com/watch?v=EWksKy9ZfRs> (03/06/18)

Luke ve a sus tíos muertos:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZqGouBeFP8M> (03/06/18)

Escena de la cantina (en inglés):

<https://www.youtube.com/watch?v=g6PDcBhODqo> (03/06/18)

Se acercan a la Estrella de la Muerte:

<https://www.youtube.com/watch?v=8qNjYx5UKak> (03/06/18)

Compactador de basura (inglés):

<https://www.youtube.com/watch?v=7U3Oti2L8S4> (03/06/18)

Muerte de Obi-Wan y huida de la Estrella de la Muerte:

<https://www.youtube.com/watch?v=ywDbYPx8rXU> (03/06/18)

Batalla contra los cazas imperiales (inglés):

[https://www.youtube.com/watch?v=T\\_OSeRxxhGOY](https://www.youtube.com/watch?v=T_OSeRxxhGOY) (03/06/18)

Batalla contra la Estrella de la Muerte:

<https://www.youtube.com/watch?v=QjVOd07z-1Q> (03/06/18)

Leia entrega las medallas de oro:

<https://www.youtube.com/watch?v=yixG8pfncOs> (03/06/18)

*El imperio contraataca*, Luke en la cueva (inglés):

<https://www.youtube.com/watch?v=iwhx2gZ5fBE> (03/06/18)

*El retorno del jedi*, Darth Vader salva a Luke:

[https://www.youtube.com/watch?v=YZ\\_j3s5xj8I](https://www.youtube.com/watch?v=YZ_j3s5xj8I) (03/06/18)

## Bibliografía:

A Story of Epic Proportions: What makes a Poem an Epic?:

<https://edsitement.neh.gov/lesson-plan/story-epic-proportions-what-makes-poem-epic#sect-thelesson> (03/06/18)

Antonio Alvar Ezquerro, *La épica latina*, ISBN: 84-96446-84-0

Antonio Alvar Ezquerro, *Virgilio y la poesía épica: la Eneida*, ISBN: 84-96446-75-1

Carmen Codoñer (ed.), *Historia de la literatura latina*, Ediciones Cátedra, S. A., Madrid, 1997

Christopher Vogler, *The writer's journey: mythic structure for writers*, Michael Wiese Productions, Studio City CA, 2007

Clase de guión - El camino del héroe en Star Wars por Baradit:  
[https://www.youtube.com/watch?v=5tE9Y-NJ\\_OI&list=LLJUtlUGegD2oh4jd\\_ILtuJQ&index=5&t=0s](https://www.youtube.com/watch?v=5tE9Y-NJ_OI&list=LLJUtlUGegD2oh4jd_ILtuJQ&index=5&t=0s) (03/06/18)

Elements of the Epic Hero Cycle:

George Lucas, *Star Wars: Episodio IV – Una nueva esperanza*, 1976

George Lucas, *Star Wars: Episodio V – El imperio contraataca*, 1980

George Lucas, *Star Wars: Episodio VI – El retorno del jedi*, 1983

Homero, *Ilíada*, trad., ed. Emilio Crespo, EDITORIAL GREDOS, S. A., Madrid, 1996

Homero, *Odisea*, intr. Manuel Fernández-Galiano, trad. José Manuel Pabón, Editorial Gredos, S. A., Madrid, 1993

<https://edsitement.neh.gov/sites/edsitement.neh.gov/files/worksheets/Elements%20of%20the%20Epic%20Hero%20Cycle.pdf> (03/06/18)

J.C. Fernández Corte, A. Moreno Hernández, *Antología de la literatura latina*, Alianza Editorial, S. A., Madrid, 2014

Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras*, Fondo de Cultura Económica, México, 1959

Julien Algirdas Greimas, *Semántica estructural: investigación metodológica*, Editorial Gredos, Madrid, 1986

Julien Algirdas Greimas, *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, Editorial Gredos, Madrid, 1990

S. J. Harrison (2004) “Virgil and Homer”, *Virgil. The Aeneid. A Student Guide*, pp. 23-33, Cultura Clásica · Traducción de la Cátedra · 04/06/2014

Virgilio, *Eneida*, intr. Vicente Cristóbal, trad. y notas Javier de Echave-Sustaeta, Biblioteca Clásica Gredos, Madrid, España, 1992, ISBN: 84-249-1490-2

Virgilio, *Eneida*, intr. y trad. Rafael Fontán Barreiro, Alianza Editorial, S. A., Madrid, 2012

Vladimir Propp, *Morfología del cuento*, 2ª ed., Editorial Fundamentos, Madrid, 1971

What makes a hero? – Matthew Winkler: <https://ed.ted.com/lessons/what-makes-a-hero-matthew-winkler> (03/06/18)