

TE DAMOS LA BIENVENIDA

Si has llegado a este taller es porque te gustaría conocer los entresijos de la escritura fantástica. Harry Potter es uno de los magos más famosos del mundo y ha conseguido hechizar a varias generaciones.

Cada persona ha tenido una experiencia distinta con esta saga de libros. Algunos empezaron a ser verdaderos devoradores de libros gracias a su lectura, y otros, como tú, sueñan con escribir una historia parecida. Una historia llena de magia y de mensajes que puedan conectar con los demás.

Harry Potter no es solo una serie de novelas de fantasía, también encontramos misterio, bastante terror, muchísima acción y todo aderezado con una pizca de romance con triángulo amoroso incluido. El verdadero trasfondo es que el poder reside en el amor de cualquier tipo.

En "La fantasía en Harry Potter" vamos a desgranar esos elementos que hacen que la primera novela de J.K. Rowling nos parezca tan mágica y los vamos a reutilizar en nuestras propias historias. Saca pluma y pergamo y escribe tu propio relato de fantasía.



ACOMPAÑAR AL LECTOR: EL NARRADOR

Uno de los primeros elementos que debes tener muy claro a la hora de empezar a escribir una novela o un relato es el narrador. Puedes decantarte por una primera persona donde el personaje será a su vez quien narre los hechos. Pero también por una tercera persona, un narrador externo a la historia que expone todo lo que ocurre a los personajes. Luego, hay multitud de tipos de narradores que seguro has escuchado hablar: omnisciente, objetivo, protagonista, testigo, deficiente...

¿Qué narrador usa Rowling para la saga?

Lo que se llama **narrador omnisciente limitado**. Es un tipo de narrador externo a la historia que sabe todo lo que está pasando pero que nos lleva de la mano de lo que vive Harry. No conocemos qué piensan todos los personajes ni sabemos más allá de lo que el protagonista está viviendo. Si le otorgamos una metáfora, puedes considerarlo como un espíritu que acompaña a Harry a lo largo de los libros.

En fantasía, donde la creación de mundos -que verás más adelante- es inmensa, y se puede pecar de volcar toda la documentación y lo que se ha desarrollado para escribir la historia, este tipo de narrador puede servirte para otorgarte pequeños límites pero a su vez, puedes jugar con el saber omnisciente que le caracteriza para mostrar un poco más.

Pero, ¿qué otra característica esencial puedes encontrar en este caso? Que el personaje al que acompaña el narrador es, nada menos que alguien que no pertenece al mundo mágico, al mundo de fantasía que la autora ha creado. Por tanto, aquí hay una gran ventaja: nuestro personaje es un niño, curioso por naturaleza, y se va a sorprender y va a hacer preguntas para entender todo lo que le rodea que es tan diferente a su mundo hasta ahora.

Harry es el niño que todos querríamos ser, al que le han permitido llegar a este mundo mágico que nos ha conquistado. Pero también es la excusa perfecta para poder explicar de forma detallada el funcionamiento del *quidditch*, las normas, el secreto de la magia, etc. Y por si fuera poco, lo primero que hacen es llegar a un colegio, con unas normas concretas y se las exponen al principio del curso. Toda esta información está completamente justificada.

Usando la tercera persona, podemos también lograr que nuestros lectores se identifiquen con el protagonista. En Harry Potter es casi palpable, somos unos pequeños *muggles* que vamos descubriendo a la vez que él todas las maravillas de Hogwarts y la magia. Todos somos Harry.

NARRADOR OMNISCIENTE LIMITADO

“El cumpleaños de Dudley... ¿cómo había podido olvidarlo? Harry se levantó lentamente y comenzó a buscar sus calcetines. Encontró un par debajo de la cama y, después de sacar una araña de uno, se los puso. Harry estaba acostumbrado a las arañas, porque la alacena que había debajo de las escaleras estaba llena de ellas, y allí era donde dormía.”

Pasaje de: J.K.Rowling. *Harry Potter y la Piedra Filosofal*, Capítulo 2.

RESPUESTAS A PREGUNTAS DE MUGGLES

—El Ministerio de Magia está confundiendo las cosas, como de costumbre —murmuró Hagrid, dando la vuelta a la hoja.

—¿Hay un Ministerio de Magia? —preguntó Harry, sin poder contenerse.

—Por supuesto —respondió Hagrid—. Querían que Dumbledore fuera el ministro, claro, pero él nunca dejará Hogwarts, así que el viejo Cornelius Fudge consiguió el trabajo. Nunca ha existido nadie tan chapucero. Así que envía lechuzas a Dumbledore cada mañana, pidiendo consejos.

—Pero ¿qué hace un Ministerio de Magia?

—Bueno, su trabajo principal es impedir que los muggles sepan que todavía hay brujas y magos por todo el país.

—¿Por qué?

—¿Por qué? Vaya, Harry, todos querrían soluciones mágicas para sus problemas. No, mejor que nos dejen tranquilos.”

Pasaje de: J.K.Rowling. *Harry Potter y la Piedra Filosofal*, Capítulo 5.

EL MUNDO MÁGICO: CREACIÓN DE MUNDOS

El *worldbuilding* es realmente importante en cualquier género. Aunque en fantasía se puede profundizar más ya que se trata de crear el mundo con todas sus reglas casi desde cero, cualquier historia necesita una **ambientación**.

Para diseñar un mundo puedes seguir este esquema:

GEOGRAFÍA

¿Qué tipo de clima y accidentes geográficos hay? ¿Es un entorno urbano o rural? ¿Mar o montaña? ¿La sociedad se beneficia de su entorno?

ECONOMÍA

¿Qué tipo de economía tiene tu mundo? ¿Qué monedas usan? ¿Hay clases sociales? ¿Cómo se distribuye el dinero en tu sociedad? ¿Cómo son los mercados, cómo se gana el dinero? ¿Qué sectores económicos se explotan y cuál es su principal actividad económica?

POLÍTICA

¿Es una monarquía, república...? ¿Cómo se gestiona el gobierno y cómo se eligen a los gobernantes? ¿Quién y cómo hace las leyes? ¿Existe la corrupción en este gobierno?

RELIGIÓN Y MAGIA

¿Existe alguna forma de religión o credo mágico? ¿Se practican rituales o festividades en base a esa religión? ¿Cuáles son las reglas? ¿Todos practican esa religión? ¿Existen credos contrarios o enfrentamientos?

SOCIEDAD

¿Qué especies conviven juntas? ¿Cómo es su vida diaria? ¿Cuál es su filosofía de vida? ¿Cómo visten?

CULTURA E HISTORIA

¿Qué formas de arte existen? ¿Hay literatura, música, pintura...? ¿Qué valor tiene? ¿Cómo es su lenguaje? ¿Qué acontecimientos históricos afectan a la sociedad? ¿Cómo es la educación? ¿Está a disposición de todos?

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

¿Es una sociedad tecnológicamente avanzada? ¿Se basa en alguna referencia histórica? ¿Qué aparatos utilizan? ¿Existe el transporte? ¿Cómo es su red de transporte y comunicación con el resto del mundo.

EL MUNDO MÁGICO: CREACIÓN DE MUNDOS

El mundo en Harry Potter no es más que una dimensión paralela de nuestro mundo tal y como lo conocemos, una dimensión a la que se le ha añadido magia. Podríamos hacer este taller solo de creación de un mundo de fantasía si hablamos del Mundo Mágico que ha ido creciendo con cada libro, así que vamos a centrarnos en Hogwarts. El prodigioso Colegio de Magia y Hechicería no es tan diferente a otros colegios ingleses o estadounidenses. El alumno recibe una carta de admisión que incluye lista de materiales y el uniforme y, una vez allí, les dividen en un sistema de casas con unos valores concretos. A esto le añadimos la magia: lechuzas mensajeras, pergaminos, calderos, varita, túnica, y un sombrero que lee la naturaleza que hay dentro de ti. Si lo definimos escuetamente puede quedar así:

GEOGRAFÍA

En las Tierras Altas de Escocia, la vegetación, los lagos y las montañas predominan el entorno. Hay un encantamiento que muestra un castillo en ruinas para las personas no mágicas.

ECONOMÍA

Es un colegio por lo que no hay comercio en realidad. Sí que hay cierta diferencia social entre los alumnos, lo vemos en las túnicas y libros de segunda mano de los Weasley en comparación con todos los artículos nuevos de Harry Potter.

POLÍTICA

Los profesores son la ley, y su gran gobernante es Dumbledore. Cada casa tiene un profesor designado como director, además de alumnos que son prefectos y delegados.

Hay un sistema de recompensas a los alumnos, así como distintos castigos. Ganas o pierdes puntos para tu casa, y por supuesto hay ciertas prohibiciones y castigos especiales.

SOCIEDAD

Profesores y personal del colegio, alumnos y sus mascotas. Existe una jerarquía y los alumnos están divididos en casas que promulgan distintos valores.

CULTURA E HISTORIA

El castillo está decorado por retratos de personajes que se mueven. Las antiguas guerras por la supremacía de la *raza* mágica ha dejado huella. El lenguaje de los encantamientos tiene una base de latín. El *Quidditch* es el gran deporte mágico. Aquí podemos incluir las asignaturas.

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

La apariencia de la sociedad es casi medieval, su comunicación se realiza a través de lechuzas y parecen vivir completamente aislados al exterior.

RELIGIÓN Y MAGIA

Existen varios rituales, la selección de las casas es una de ellas. Días festivos o especiales como Halloween, Navidad, la copa de *quidditch* o la copa de las casas.

LISTA DE MATERIALES

COLEGIO HOGWARTS DE MAGIA

UNIFORME

Los alumnos de primer año necesitarán:

- Tres túnicas sencillas de trabajo (negras).
- Un sombrero puntiagudo (negro) para uso diario.
- Un par de guantes protectores (piel de dragón o semejante).
- Una capa de invierno (negra, con broches plateados).

(Todas las prendas de los alumnos deben llevar etiquetas con su nombre.)

LIBROS

Todos los alumnos deben tener un ejemplar de los siguientes libros:

- El libro reglamentario de hechizos (clase 1), Miranda Goshawk.
- Una historia de la magia, Bathilda Bagshot.
- Teoría mágica, Adalbert Waffling.
- Guía de transformación para principiantes, Emeric Switch.
- Mil hierbas mágicas y hongos, Phyllida Spore.
- Filtros y pociones mágicas, Arsenius Jigger.
- Animales fantásticos y dónde encontrarlos, Newt Scamander.
- Las Fuerzas Oscuras. Una guía para la autoprotección, Quentin Trimble.

RESTO DEL EQUIPO

1 varita.

1 caldero (peltre, medida 2).

1 juego de redomas de vidrio o cristal.

1 telescopio.

1 balanza de latón.

Los alumnos también pueden traer una lechuza, un gato o un sapo.

SE RECUERDA A LOS PADRES QUE A LOS DE PRIMER AÑO NO SE LES PERMITE TENER ESCOBAS PROPIAS.

Pasaje de: J.K. Rowling. *Harry Potter y la Piedra Filosofal*

CRIATURAS MÁGICAS: CREACIÓN DE PERSONAJES

Cada personaje en una novela de fantasía tiene una función concreta. Su personalidad, sus creencias y principios, la evolución que vaya sufriendo a lo largo de una historia, va a simbolizar algo y va a surtir un efecto.

Pero además, los personajes deben ser verosímiles. Tus lectores deben creer que sean así. Como Hagrid, que es un semigigante pero es todo bondad, es protector pero bastante ingenuo, y no importa lo semigigante que sea, que nos creemos que pueda existir.

¿Cómo creamos personajes verosímiles? Podemos otorgarles unas cualidades.

1. **Particularidad.** Algo que les hace especiales, únicos, diferentes. Puede incluso suponer una pequeña contradicción. Como Quirrell, profesor de Defensa contra las Artes Oscuras pero es tímido y tartamudea, como si tuviese miedo todo el rato. Es raro, pero te lo crees. Y tratándose de fantasía, siéntete libre de añadirle rasgos extraños o distintivos o incluso poderes específicos como hablar con las serpientes.
2. **Idiolecto.** Manera particular de expresarse. Volviendo a Hagrid, aunque en español no es tan evidente, es una persona analfabeta que apenas sabe escribir, y además con un acento muy diferente al resto. Serán coletillas, palabras mal pronunciadas, palabras que se repitan, el sonido de su voz, su manera de hablar ante el mundo...

Puedes hacer fichas de personalidad y físico de los personajes, buscar personalidades arquetípicas o basarte en ciertos estereotipos como el conserje gruñón, la enfermera abnegada pero poco delicada, la empollona, el amigo gracioso... En esta saga, como cada personaje pertenece a una casa con unos valores, van a estar presente de distinta manera y con muchos grises.

¿Cómo dotamos al personaje de mayor profundidad? Escribiendo su biografía. Puedes tener en cuenta ciertos momentos que son muy relevantes en la vida de tu personaje que luego va a fraguar su personalidad, sus reacciones y sus acciones. No tiene por qué aparecer en la novela pero sí que se podrá leer entre líneas. Harry es un huérfano que ha sufrido casi esclavitud por parte de sus tíos y cuando llega a Hogwarts donde tiene una disciplina pero sobre todo, libertad, encuentra el paraíso, una vía de escape. No hace falta que nos den más detalles de la vida previa a esos once años con sus tíos y su primo Dudley, que sabemos cómo es haber crecido sin padres, y cómo se extraña ante la riqueza, la amistad verdadera y por qué no, ante la felicidad.

Te aconsejo que escribas entre tres y cinco escenas de tus personajes principales para entenderle mejor y que cobre vida.

UN PERSONAJE ENIGMÁTICO

Snape terminó de pasar lista y miró a la clase. Sus ojos eran tan negros como los de Hagrid, pero no tenían nada de su calidez. Eran fríos y vacíos y hacían pensar en túneles oscuros.

—Vosotros estás aquí para aprender la sutil ciencia y el arte exacto de hacer pociones — comenzó. Hablaba casi en un susurro, pero se le entendía todo. Como la profesora McGonagall, Snape tenía el don de mantener a la clase en silencio, sin ningún esfuerzo—. Aquí habrá muy poco de estúpidos movimientos de varita y muchos de vosotros dudaréis que esto sea magia. No espero que lleguéis a entender la belleza de un caldero hirviendo suavemente, con sus vapores relucientes, el delicado poder de los líquidos que se deslizan a través de las venas humanas, hechizando la mente, engañando los sentidos... Puedo enseñaros cómo embotellar la fama, preparar la gloria, hasta detener la muerte... si sois algo más que los alcornoques a los que habitualmente tengo que enseñar.

Pasaje de: J.K.Rowling. *Harry Potter y la Piedra Filosofal*. Capítulo 8.

PERSONAJE CON PROPIEDADES ESPECIALES



HACER MAGIA: OBJETOS MÁGICOS

Hay algo común en todas las obras de fantasía o magia: el uso de objetos mágicos. A primera vista, como espectadores o lectores, cualquiera puede quedar fascinado por la capacidad creativa que ha invadido al inventor de ese artefacto mágico. Pero no es tan complejo como parece desarrollar uno de estos objetos.

¿Qué características tiene un objeto mágico?

1. Se trata, normalmente, de un **objeto común** o cotidiano. Algo muy sencillo. Y a veces es algo que puedes llevar encima. Por supuesto, podemos crear un objeto completamente extraño o raro pero suele perder fuerza. Lo normal es identificable, y por tanto, nos sorprende si tiene alguna propiedad distinta.
2. Al objeto que escogas le vas a añadir un **encantamiento** con un efecto. Este efecto puede recaer sobre quién porta el objeto o sobre un tercero.
3. Este objeto debe tener una *carga*, un **límite**. Puede ser en cuanto a la potencia del efecto, las veces que puede utilizarse. Claro que hay objetos cuya fuente es inagotable y también son válidos. Pero es más interesante cuando tiene alguna limitación, sobre todo si atacan a otros.
4. Puedes contar con la posibilidad de **recargarlo**. Puede ser la energía vital del portador, algún ritual o hechizo, que simplemente necesite tiempo o incluso que necesite unirse a otro objeto.
5. Proporciona un **símbolo**. Esto es opcional, y a veces puede pasar desapercibido, pero está ahí. Los mejores objetos significan algo.

LA CAPA DE INVISIBILIDAD

Objeto común: Dentro del mundo de Harry Potter lo es. No deja de ser una túnica que parece completamente normal cuando se la encuentra bajo el árbol la mañana de Navidad.

Encantamiento: Cuando Harry la lleva puesta se hace invisible. Es tan grande que más de una vez ha logrado cubrir a Ron, a Hermione y a Harry juntos.

Límite: No se gasta, pero evidentemente, conforme el trío de amigos va creciendo, ya no caben todos. Está pensada para cubrir a una sola persona.

Símbolo: Una capa es algo que protege y el encantamiento de volverte invisible va a salvar al protagonista en más de una ocasión.

HACER MAGIA: ATMÓSFERA

Llega la hora de describir lo que hemos creado. Lo mágico de la creación de tu mundo es permitirle al lector sentir que está en él. ¿Cómo lograrlo? Creando atmósferas.

Lo interesante de una descripción serán elementos muy concretos que nos aporten una sensación que nos llegue a través de los cinco sentidos y si además conseguimos que contenga un valor simbólico, mejor.

Un ejemplo claro se puede ver cuando Harry llega al callejón Diagon:

“Harry deseó tener ocho ojos más. Movía la cabeza en todas direcciones mientras iban calle arriba, tratando de mirar todo al mismo tiempo: las tiendas, las cosas que estaban fuera y la gente haciendo compras. Una mujer regordeta negaba con la cabeza en la puerta de una droguería cuando ellos pasaron, diciendo: «Hígado de dragón a diecisiete sickles la onza, están locos...».

Un suave ulular llegaba de una tienda oscura que tenía un rótulo que decía: «El emporio de las lechuzas. Color pardo, castaño, gris y blanco». Varios chicos de la edad de Harry pegaban la nariz contra un escaparate lleno de escobas. «Mirad —oyó Harry que decía uno—, la nueva Nimbus 2.000, la más veloz.» Algunas tiendas vendían ropa; otras, telescopios y extraños instrumentos de plata que Harry nunca había visto.

Escaparates repletos de bazos de murciélagos y ojos de anguilas, tambaleantes montones de libros de encantamientos, plumas y rollos de pergamo, frascos con pociones, globos con mapas de la luna...”

En este fragmento hay tanta información que sentimos que estamos en un lugar estrecho, repleto, abrumador. Puede que no quede claro qué hay y dónde. Este es el efecto que se pretende transmitir y así se siente también Harry, que desea tener ocho ojos más.

EL GRAN COMEDOR

En cambio, se puede transmitir una emoción usando muy pocos objetos de una habitación. Veamos qué ocurre en el Gran Comedor:

“Harry nunca habría imaginado un lugar tan extraño y espléndido. Estaba iluminado por miles y miles de velas, que flotaban en el aire sobre cuatro grandes mesas, donde los demás estudiantes ya estaban sentados. En las mesas había platos, cubiertos y copas de oro. En una tarima, en la cabecera del comedor, había otra gran mesa, donde se sentaban los profesores. La profesora McGonagall condujo allí a los alumnos de primer año y los hizo detener y formar una fila delante de los otros alumnos, con los profesores a sus espaldas. Los cientos de rostros que los miraban parecían pálidas linternas bajo la luz brillante de las velas. Situados entre los estudiantes, los fantasmas tenían un neblinoso brillo plateado. Para evitar todas las miradas, Harry levantó la vista y vio un techo de terciopelo negro, salpicado de estrellas. Oyó susurrar a Hermione: «Es un hechizo para que parezca como el cielo de fuera, lo leí en la historia de Hogwarts».

Era difícil creer que allí hubiera techo y que el Gran Comedor no se abriera directamente a los cielos.

Harry bajó la vista rápidamente, mientras la profesora McGonagall ponía en silencio un taburete de cuatro patas frente a los de primer año. Encima del taburete puso un sombrero puntiagudo de mago. El sombrero estaba remendado, raído y muy sucio.”

Esta escena comienza con una luz tétrica, rostros observándole, y un sombrero raro que inspira poca confianza. Todos estos ingredientes trasladan al lector un aura de nerviosismo que proviene de Harry, al que le van a hacer una prueba nada más llegar, y siente terror de ir a la casa Slytherin.

Sin embargo, cuando aparece toda esa comida y le inunda el olor dulce, tenemos sensación de hogar, de tranquilidad y comodidad. La misma estancia pero distintos elementos que transmiten sentimientos diferentes.

LAS APARIENCIAS ENGAÑAN: LA DOBLE ELIPSIS

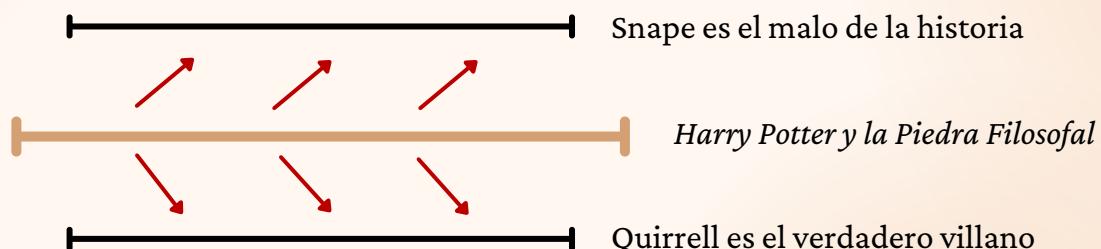
Una elipsis es una omisión. Algo que obviamos en un relato y que no le damos al lector en un momento determinado. Una elipsis puede esconder lo menos importante, por ejemplo, en el primer libro pasan 9 meses, está claro que no ha relatado todos los momentos que ha vivido Harry Potter en el castillo. Esas partes que nos saltamos de un momento a otro son elipsis. Lo que nos sobra para poder seguir con la historia.

Pero una elipsis también puede esconder lo más importante. En este caso, quién es el malo de la historia, quién quiere robar la piedra filosofal. En toda historia de misterio -y Harry Potter además de fantasía, abunda el misterio- hay una elipsis de este tipo.

Por un lado, tenemos la historia de Harry Potter tal y como la leemos; y por otro lado, tenemos una historia paralela que se nos oculta y que Harry Potter con la ayuda de Ron y Hermione están investigando.

Todas las pistas que van encontrando parecen apuntar a un villano, pero finalmente resulta ser quien menos esperaban, incluso el que creían víctima. Snape es el gran ejemplo de que las apariencias engañan, pero en la primera entrega de esta saga es todavía más evidente. En cambio tenemos al profesor Quirrell que nos ha engañado desde el principio y que también presentaba otras evidencias e indicios que no habíamos sabido ver.

Esto es lo que he llamado doble elipsis para que lo entendamos. Jugamos con el lector. Gracias al narrador que hemos escogido que se deja llevar por las impresiones de nuestro protagonista, quien no tiene demasiada afinidad con Snape, lo damos como verdadero y confirmamos todas esas pistas... y cuando finalmente se revela la elipsis y resulta ser Quirrell, podemos ver que toda situación *tiene dos caras*.



QUIRRELL PASA DESAPERCIBIDO

La clase que todos esperaban era Defensa Contra las Artes Oscuras, pero las lecciones de Quirrell resultaron ser casi una broma. Su aula tenía un fuerte olor a ajo, y todos decían que era para protegerse de un vampiro que había conocido en Rumania y del que tenía miedo de que volviera a buscarlo. Su turbante, les dijo, era un regalo de un príncipe africano como agradecimiento por haberlo liberado de un molesto zombi, pero ninguno creía demasiado en su historia. Por un lado, porque cuando Seamus Finnigan se mostró deseoso de saber cómo había derrotado al zombi, el profesor Quirrell se **ruborizó** y comenzó a hablar del tiempo, y por el otro, **porque habían notado que el curioso olor salía del turbante**, y los gemelos Weasley insistían en que estaba lleno de ajo, para proteger a Quirrell cuando el vampiro apareciera.

Pasaje de: J.K.Rowling. *Harry Potter y la Piedra Filosofal*. Capítulo 8.



¿Quién es responsable del hechizo de la escoba en el partido de *quidditch*?

PRIMERA PARTE DE UNA SAGA: DEJAR MIGAS DE PAN

Cuando tenemos en mente una historia puede ser que las dimensiones empiecen a cobrar un gran tamaño que no esperábamos al principio. También puede ser que desde que se te ocurre la primera escena a narrar sabes que necesitas dividirlo en tres, en cinco partes, en las que sean.

Para diseñar una saga de libros hay que tener un conflicto que comience en el primer libro y termine en el último. En Harry Potter será el enfrentamiento con Voldemort. No hacía falta que estuviese en un colegio de magia para desarrollarlo en siete libros, lo que hacía falta era que cada libro tuviese un conflicto independiente. El año escolar es solo la excusa y se pone de manifiesto en el último libro, en el que no asisten al curso.

Pero, por supuesto, deben ir sucediendo algunos acontecimientos que se queden abiertos, detalles que nos hablen de lo que va a venir después y por supuesto, un final con promesa.

Algunos detalles que nos revelan lo inmenso del mundo mágico es por ejemplo que se nombre a Sirius Black en el primer capítulo, aunque no sabremos nada de él hasta la tercera parte. También es un detalle que Hagrid no pueda hacer magia fuera de la escuela, conoceremos la razón en *La cámara de los secretos*. Otro detalle que será desvelado en este libro es que Harry puede hablar con serpientes en el zoo. Y así, de nuevo, elementos y pequeños detalles que nos van a revelar más de lo que creímos en su momento. Migas de pan que con la relectura te sorprenden que hayan pasado desapercibidos.

¿Qué es un final con promesa? Un final que no está completamente cerrado, que da la sensación de que queda mucho más por ver. En el libro no es tan sugerente como en la película, pero ya se comienza a introducir el siguiente conflicto: los amigos van a hablar durante el verano y se van a volver a ver el siguiente curso.

El cierre del arco principal en la versión cinematográfica de *La piedra filosofal* es un recurso narrativo estupendo que podemos llevarlo a la literatura: Hogwarts es su casa en contraposición con la casa de los horrores que se nos presenta al principio, y mira al castillo con esas ganas y esa promesa de "volveré".