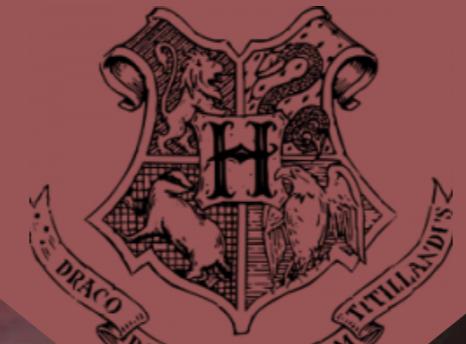


History Located

# Hogwarts



Events References





Hace más de mil años los magos sufrían la incomprendión y el miedo por parte de los muggles. Cuatro hechiceros con un talento excepcional decidieron fundar una escuela de magia, hacia aproximadamente el año 992, para ofrecer un refugio a los brujos perseguidos y transmitir sus conocimientos. Por lo tanto, Godric Gryffindor, Helga Hufflepuff, Rowena Ravenclaw y Salazar Slytherin crearon la escuela en un castillo y luego fueron en busca de las personas con las habilidades necesarias para enseñar magia a los futuros estudiantes.

En la historia, el nombre Hogwarts viene de la inspiración de Rowena Ravenclaw, uno de los fundadores de la escuela, después de un sueño que tuvo donde un cerdo verrugoso la condujo al acantilado donde se edificaría el castillo, pero fue Helga Hufflepuff quien reuniría gente para construir toda la edificación. En realidad, su nombre en inglés Hogwarts es el nombre de una variedad de lirio especialmente apreciada por J. K. Rowling, la autora de las novelas, aunque este nombre le vino de forma intuitiva. En inglés, hog significa "cerdo" y warts significa "verruga".

Las opiniones principales de los cuatro fundadores sobre la elección de los alumnos y de las asignaturas a enseñar comenzaron a diferir muy rápidamente, principalmente entre Godric Gryffindor y Salazar Slytherin, apareciendo las primeras tensiones. El colegio se dividió entonces en cuatro casas separadas. Con el fin de elegir de la forma más justa posible en qué casa sería enviado cada alumno, Godric Gryffindor decidió hechizar su sombrero rebautizado como «sombrero seleccionador», y cada uno de los fundadores donaron una parte de su mente y su personalidad para ayudar al sombrero a repartir a los alumnos al principio de su primer año durante la ceremonia de selección.

Sin embargo, las tensiones se intensificaron. Salazar Slytherin se negó rotundamente a admitir a hijos de muggles en la escuela, por juzgarlos indignos para estudiar magia. Gryffindor se opuso firmemente a esta decisión y Salazar Slytherin abandonó la escuela después de construir la Cámara de los Secretos, ubicada en lo más profundo de la escuela. Su heredero, que en el futuro será el único que pueda entrar en ella al hablar pársel, liberará el basilisco que contiene con el fin de librarse a la escuela de los «sangre-sucia» en lugar de hacerlo Slytherin.



### Accesibilidad:

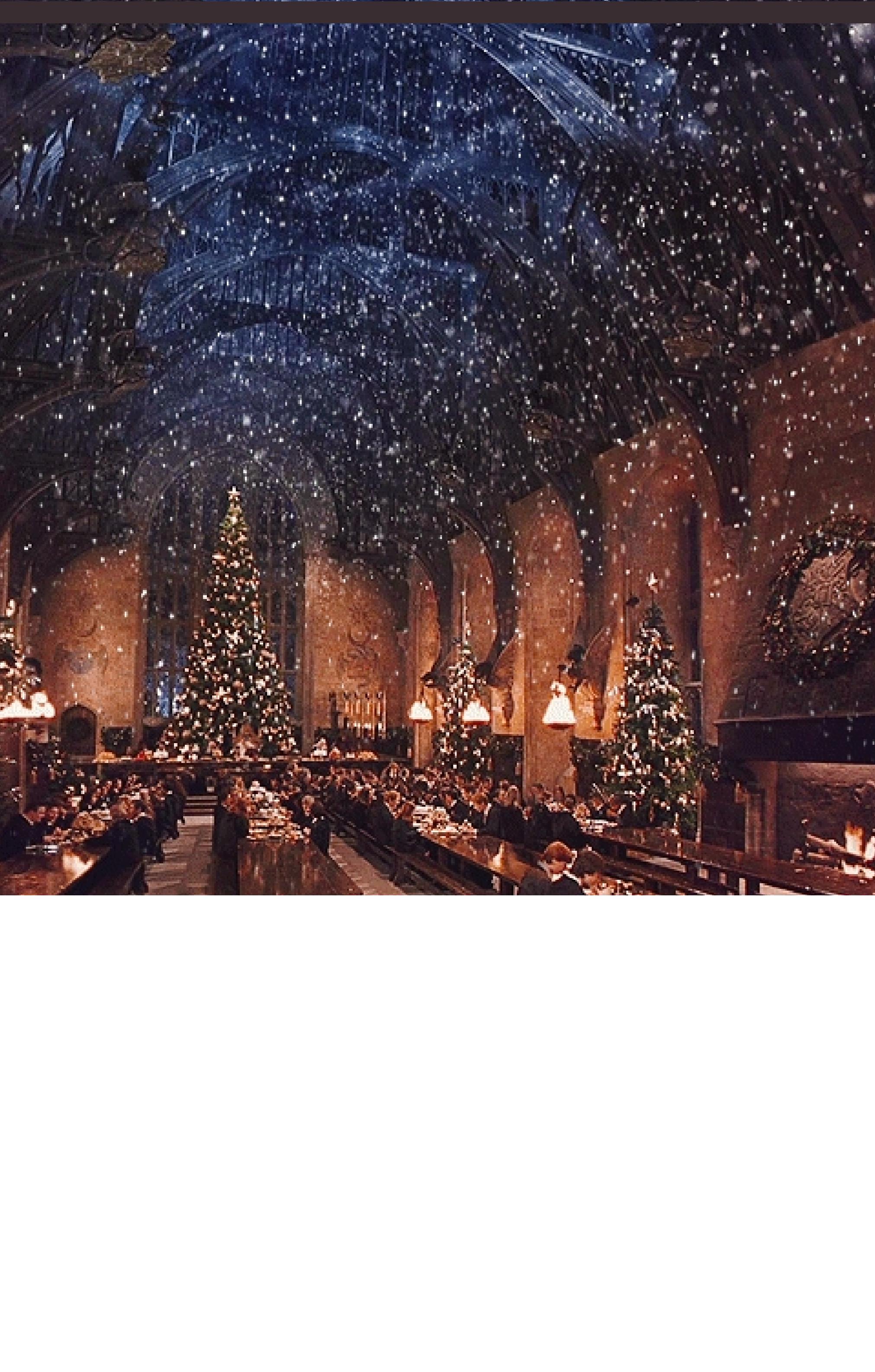
Hogwarts se encuentra en las Tierras Altas de Escocia. La escuela está protegida por numerosos encantamientos y hechizos que hacen imposible de encontrar para los muggles. En su lugar, los muggles solo ven unas ruinas y señales de peligro.

La existencia del Expreso de Hogwarts permite que todos los estudiantes registrados puedan abordarlo en la estación de King's Cross en Londres para poder llegar a la estación del pueblo de Hogsmeade, al lado mismo de la escuela. Es el único medio de acceso autorizado para todos los alumnos. Los magos no pueden «aparecerse» (es decir, teletransportarse) a los terrenos de Hogwarts, a fin de que la escuela sea menos vulnerable. Sin embargo, puede suceder que el director levante el encantamiento por un tiempo limitado o solo en ciertas áreas del castillo, para permitir que los alumnos puedan practicar apariencias.

### Arquitectura General:



J. K. Rowling, la autora de las novelas, visualiza Hogwarts como un gran castillo en lo alto de una montaña, a 1 imponente, de aspecto amenazante, con torres, almenas5 y pasillos por todas partes. Como la Madriguera, el hogar de los Weasley, no es un edificio que los muggles puedan construir, ya que está repleto de magia.5 Algunas escaleras en el interior del castillo se mueven de un nivel a otro, como la gran escalinata, y el acceso a determinadas habitaciones es a través de retratos animados.



## Partidos de quidditch

Cada año en el torneo de Quidditch de Hogwarts se organiza entre las cuatro casas. Durante el año, se llevan a cabo seis partidos (excepto durante el cuarto año de Harry, por el Torneo de los Tres Magos). La casa que gana más partidos gana la Copa de Quidditch y le permite aportar más puntos a su casa para la Copa de las Casas al final del año.



## El Torneo de los Tres Magos

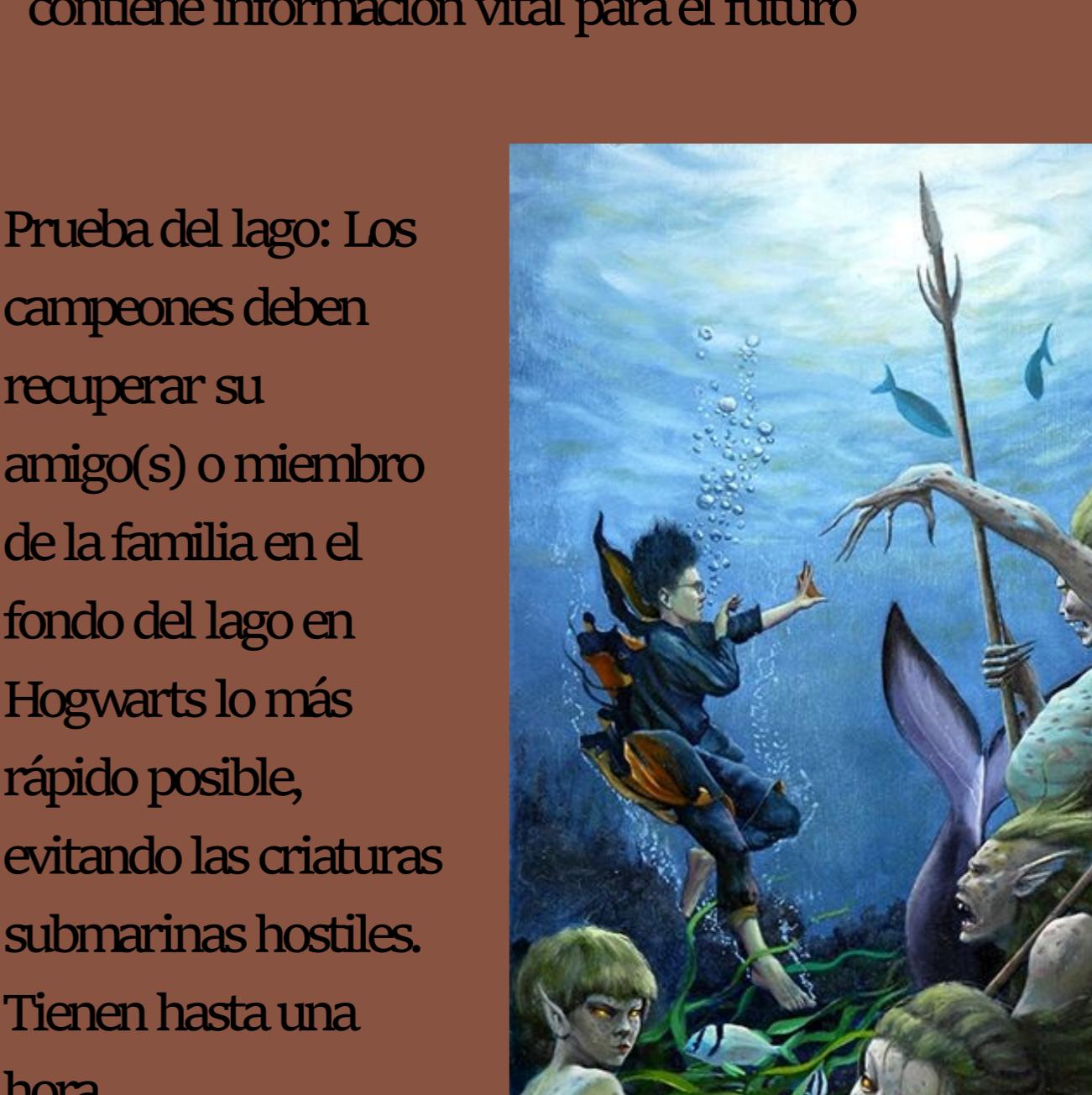
Este torneo es un evento vuelto poco frecuente durante los siglos y que se celebró por primera vez 700 años antes.<sup>d 10</sup> Incluye las tres escuelas más grandes de la magia en todo el mundo: Beauxbatons (Francia), Durmstrang (ubicada en el norte de Europa), y Hogwarts (Gran Bretaña). Estas dos escuelas se enfrentan a Hogwarts, incluso durante el cuarto año de Harry.

Este torneo consta de tres tareas peligrosas, incluso potencialmente mortales. Tres magos o brujas son seleccionados al inicio del torneo por el cáliz de fuego (un estudiante seleccionado para cada escuela). Los estudiantes que deseen participar en el torneo deberán registrar su nombre en un pedazo de pergamino y echarlo en la taza antes del día de la selección. Estos estudiantes deben tener al menos 17 años.

Contra todo pronóstico, Harry Potter (con entonces solo 14 años de edad) es seleccionado por el cáliz de fuego, además de los tres participantes de regulación, a pesar de no haber introducido su nombre en el cáliz.

El ganador del torneo gana una beca de mil galeones y la «Copa de los Tres Magos». Durante este torneo también tiene lugar el Baile de Navidad, una tradición basada en la Cooperación Mágica Internacional, viendo «una excelente manera de construir relaciones entre jóvenes brujas y brujos de diferentes nacionalidades».<sup>d 10</sup> Este torneo se ha vuelto muy poco frecuente y no hubiera tenido lugar después de un siglo.<sup>d 12</sup> debido al número de víctimas demasiado importante.

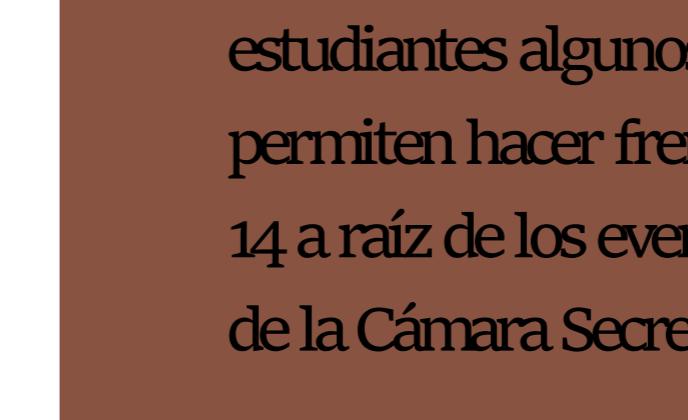
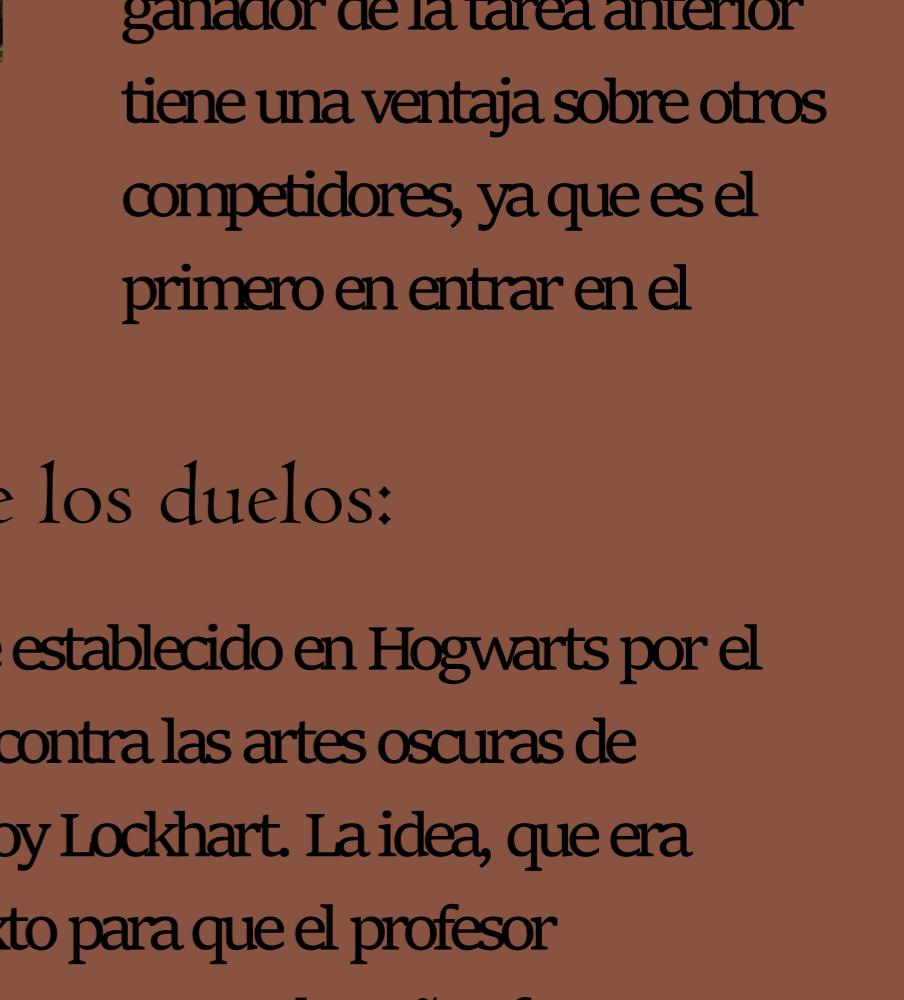
## Descripción de Eventos:



**Prueba del dragón:** Los campeones deben recuperar un huevo de oro protegido por un dragón. Este huevo, una vez recuperado, se revela una clave para resolver el siguiente ensayo: encontrar una manera de permanecer bajo el agua durante una hora para recuperarse bien.<sup>d 13</sup> (ni siquiera saben lo bueno que es). Si el campeón no puede recuperar el huevo, no puede continuar con el torneo debido a que el huevo contiene información vital para el futuro.

### Prueba del lago:

Los campeones deben recuperar su amigo(s) o miembro de la familia en el fondo del lago en Hogwarts lo más rápido posible, evitando las criaturas submarinas hostiles. Tienen hasta una hora.



**Prueba del laberinto:** Los campeones deben encontrar su camino a través de un laberinto gigante, lleno de puzzles y obstáculos de todo tipo para impedir que continúen su ruta. El primero que alcance el Trofeo de los Tres Magos en el centro del laberinto es el ganador del torneo. El ganador de la tarea anterior tiene una ventaja sobre otros competidores, ya que es el primero en entrar en el

## Club de los duelos:

El Club de Duelo fue establecido en Hogwarts por el profesor de defensa contra las artes oscuras de segundo año, Gilderoy Lockhart. La idea, que era sobre todo un pretexto para que el profesor fanfarronee sobre sus supuestas hazañas frente a sus fans, ha demostrado ser útil para enseñar a los estudiantes algunos hechizos de defensa y les permiten hacer frente a las eventuales agresiones,<sup>b 14</sup> a raíz de los eventos relacionados con la apertura de la Cámara Secreta.

Armados con sus varitas, los estudiantes pueden competir en un duelo amistoso, bajo la supervisión del profesor Lockhart y el profesor Snape, sobre un estrado de oro iluminado por velas, instalado temporalmente en el Gran Comedor.<sup>b 14</sup>

En estos duelos, el profesor Snape enseña a los estudiantes a usar el encantamiento de desarme *Expelliarmus*,<sup>b 15</sup> utilizado contra el mismo Lockhart.



El contenido de esta página web fue tomado de los siguientes lugares e internet:

-Imágenes:

- \*
- \*
- \*
- \*

-Fuentes:

- \*
- \*

-Información:

- \*
- \*
- \*
- \*

Todos los derechos reservados sobre Harry Potter y Fantastic beasts corresponden a Wizarding World Digital



ABOUT US



UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA  
GRAFICA INTERACTIVA  
@DIEGOE012



DEVELOPEMENT IN :

