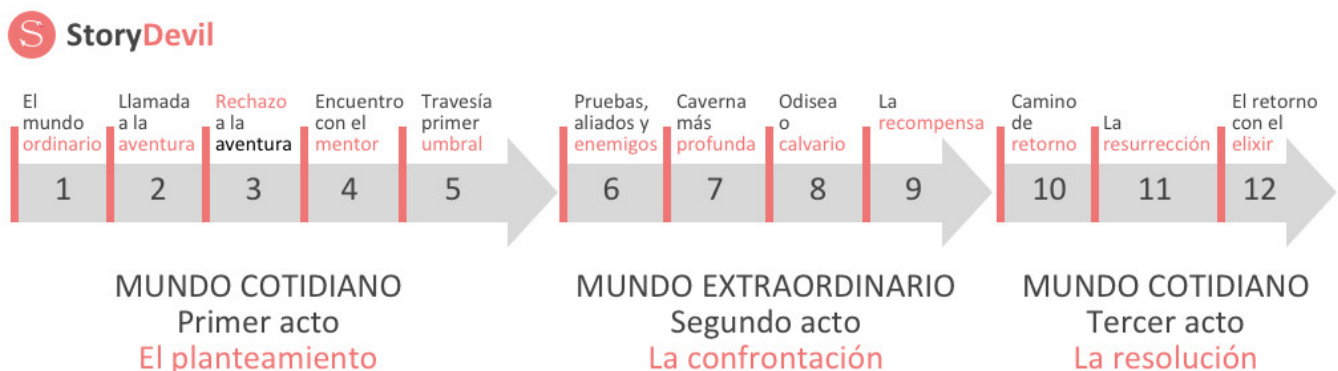


Etapas del Viaje de héroe

El viaje del héroe (el monomito), de Joseph Campbell define la estructura común de muchos relatos épicos de todo el mundo. Campbell examinó cientos de mitos y leyendas, desde Grecia a la India, pasando por las sagas islandesas, y buscó los puntos parecidos entre todas las historias. Así fue cómo encontró un patrón que plasmó en su obra [El héroe de las mil caras \(1949\)](#).

En este patrón identificó 17 pasos comunes que tenían todas las historias. Estas se podían dividir en tres etapas: la salida, la iniciación y el regreso. Más tarde un especialista en guiones de Hollywood, Christopher Vogler, escribió un libro llamado [El viaje del escritor](#) orientado a la industria del cine. En este libro trasladó lo que había descubierto Joseph Campbell a ejemplos modernos de películas clásicas y contemporáneas.

Vogler utilizó lo descubierto por Campbell y lo convirtió en un modelo de estructura a seguir para escritores y guionistas. También simplificó el monomito de Campbell de 17 a 12 pasos. Nunca con la intención de ofrecer una repetición sino más bien una guía o punto de apoyo para escritores.



PRIMER ACTO - MUNDO COTIDIANO

1. Mundo ordinario.

El mundo ordinario es el mundo normal del héroe antes de que la historia comience. La audiencia desconoce su problema u oportunidad. Es necesario que el mundo ordinario atrape al lector, sugiera hacia donde se dirige y vierta una gran cantidad de información.

Los personajes se encuentran dentro de un contexto determinado. En un principio se debe mostrar el tono que va a tomar la historia y el estado de ánimo que se va a experimentar.

- **El título:** importante para definir la historia.

- **Diferencias entre el mundo ordinario y el mundo especial**, que es aquello que se transforma dentro del mundo ordinario.
- **Los presagios**: que son muy útiles para introducir de una forma directa al lector o espectador en la historia.
- **Problemas internos y externos**. Los personajes sin desafíos internos resultan planos y escasamente atractivos. Puede tratarse de un problema de personalidad o de un dilema moral al que dar solución.
- **Identificación**: con claves que deben darse al principio de la historia. Para ello se les otorgan a los personajes valores, objetivos, deseos, necesidades...
- **Carencias del héroe**.
- **Defectos trágicos**: por ejemplo, el héroe es tan orgulloso que no se deja aconsejar ni ayudar. Ello le pone en contra de su destino y le puede llevar a la destrucción. Un héroe perfecto nunca puede resultar interesante ("Superman" es vulnerable a la criptonita).
- **Antecedentes y exposición**: toda la información que necesitamos para entender el momento en el que nos encontramos.
- **El tema** hay que determinarlo como si se pudiese resumir en una palabra.

En el Señor de los anillos vemos a Frodo en la Tierra Media, con sus costumbres.

En Gladiator vemos a Máximo guerreando como general de Roma.

En Star Wars vemos a Luke haciendo su vida de granjero en Tatooine.

2. La llamada de la aventura.

El catalizador, un desencadenante que va a propiciar los acontecimientos y va a iniciar la verdadera historia. Dentro de este apartado, también se distinguen diferentes fases:

- **Sincronización**: coincidencias que conducen al héroe a la aventura.
- **Heraldos del cambio**: alteran la vida del héroe y le ponen en movimiento por medio de un desafío.
- **No hay opciones para el héroe**: no le queda más remedio que intervenir en esa aventura, ya sea física o emocional. Esta llamada va a significar un proceso de selección, es decir, una situación inestable en el contexto social del protagonista.

Entonces al héroe se le presenta un problema, desafío o aventura con la una idea única de llevar su mundo a un desequilibrio. La llamada de la aventura establece las reglas del juego, plantea la contienda y define el objetivo del héroe. Este paso coincide con lo que otros teóricos del guion denominan como el detonante, el incidente desencadenante o el catalizador.

En El Señor de los anillos cuando se encuentra con el anillo.

En Gladiator a Máximo le ofrecen subir de nivel hasta llegar a César.

En Star Wars es el mensaje que traen de la princesa Leia.

3. Rechazo de la llamada.

Des del punto de vista del protagonista es donde suele aparecer el miedo. Debe quedar claro que la aventura es peligrosa, con el fin de que el público se identifique con el protagonista. El héroe

rechaza el desafío o aventura, por el miedo al cambio principalmente. El héroe escéptico se rehúsa la llamada porque implica un cambio y este es duro. Aquí se puede distinguir varias opciones:

- **La evitación:** los héroes reaccionan dubitativamente a la llamada.
- **Las excusas:** el protagonista da una excusa para no ir a la aventura.
- **Rechazo persistente:** este puede dar lugar a una tragedia.
- **Rechazos positivos:** cuando la llamada puede causar un mal al héroe.
- **Guardianes del umbral:** son las personas que ponen a prueba a los héroes, cuestionando su capacidad para realizar la misión.
- **Puerta secreta:** presenta los límites establecidos por los mentores, que normalmente son violados. Es como una especie de advertencia que se transgrede y provoca una serie de acontecimientos.

En El señor de los anillos Frodo le entrega el anillo a Gandalf rehusando la misión.

En Gladiator vemos a Máximo rechazando la idea ya que el quiere ir con su familia al campo.

En Star Wars Luke rechaza la llamada y la familia de su tío son asesinados.

4. Encuentro con el mentor.

Un mentor hace aceptar la llamada al protagonista y lo entrena para su aventura. Es la etapa en la que le héroe obtiene conocimientos y confianza, necesarias para vencer sus miedos y adentrarse a la aventura. El mentor suele ser un presentador que proporciona al héroe conocimientos para cruzar el umbral del miedo o técnicas para poder superar su dificultad. Suele tener experiencia, clara visión y herramientas mágicas que ayudaran al héroe en su viaje. Puede haber una orientación errónea y el mentor puede ser un personaje negativo.

En El señor de los anillos sería Gandalf.

En Gladiator encontramos esta fase más adelante cuando conoce a su amigo esclavo Juba.

En el caso de Star Wars sería Obi-Wan Kenobi y después a Yoda.

SEGUNDO ACTO – MUNDO ESPECIAL

5. Cruce del primer umbral.

En esta etapa, el héroe emprende la aventura. No siempre tiene que ser de forma voluntaria. Con ello implica que el héroe deja el confort de la vida cotidiana y cruza el umbral hacia lo desconocido. Es un punto de no retorno, la frontera que separa el mundo ordinario del mundo especial. Puede tratarse de una frontera física o de índole emocional. El héroe abandona el mundo ordinario para entrar en el mundo especial o mágico. Decide dar el salto y comprometerse con la idea o cambio.

En El señor de los anillos cuando se encuentran con los Nazguls de camino a Bree.

En Gladiator sería cuando Máximo debe enfrentarse y ganarse la confianza de los otros esclavos.

En Star Wars en el puerto espacial Mos Eisley.

6. Pruebas, aliados y enemigos.

Es cuando el héroe se introduce en el mundo especial y es probado bajo presión. El héroe se enfrenta a sus dificultades, encuentra aliados y batalla contra enemigos, de forma que aprende las reglas del mundo nuevo.

El héroe evoluciona a cada prueba, se fortalece y cambia. Es cuando empieza el verdadero trabajo, lo duro donde gente o circunstancias se oponen al cambio. Todo esto implica que debe aprender las nuevas reglas y los nuevos valores. Se enfrenta a los nuevos enemigos y crea nuevas alianzas.

- **El contraste:** se establece una diferencia con el mundo ordinario y en el mundo nuevo se proyectan sensaciones y prioridades diferentes, por lo que este mundo está regido por otro tipo de normas.
- **Las pruebas:** son importantes para probar al héroe, plantearle una serie de complicaciones y prepararle para dificultades mayores que se presentarán posteriormente. El grado de dificultad no va a ser máximo.
- **Aliados y enemigos:** los aliados tienen la obligación de dar toda la información que necesite el héroe. Los enemigos serán las personas que traten de matar al héroe o que le dificulten su camino hacia la aventura.
- **Compañeros:** son los que acompañan al héroe en la aventura. Son leales y proporcionan un desahogo cómico, además de ayuda.
- **Los equipos:** se pueden formar en las etapas de pruebas.
- **El rival:** se diferencia con el enemigo en el sentido de que este es competidor con el protagonista en asuntos de amor, de negocios, deportes... Es decir, que no pretende la aniquilación del héroe.
- **Las nuevas reglas:** el héroe debe de asimilar rápidamente las nuevas reglas que rigen el mundo especial.

En el Señor de los Anillos iría desde Bree hasta Rivendel. De las Minas de Moria hacia Mordor.

En Gladiator sería cuando Máximo evoluciona como el mejor gladiador de Roma.

En Star Wars sería cuando Luke entrena con Yoda y la rebelión contra el Imperio.

7. Acercamiento a la guarida del enemigo.

En esta etapa el héroe se va acercando a lo más profundo y oscuro de la aventura y debe de estar preparado para enfrentarse al mayor reto de la historia. El héroe debe tener algún éxito durante las pruebas pero cada vez se acerca más al reto final. Determinado a empujar la idea hasta el final, dado lo que ha avanzado, trabaja en nuevas habilidades para el éxito. Sus aliados son probados y los roles pueden, incluso, cambiar:

- **Funciones de la aproximación:** indica que el héroe puede dedicar un tiempo para hacer planes, relajarse e incluso tener encuentros amorosos, mientras se aproxima a lo más temible del mundo especial.
- **El cortejo:** el héroe tiene encuentros amorosos.
- **La preparación de la odisea:** es un momento en el que el héroe se siente descorazonado o contrariado. Estos reveses de fortuna se denominan “complicaciones

dramáticas”.

El señor de los anillos la subida hacia el monte del destino llevando el pesado Anillo.

En Gladiator sería cuando Máximo lucha junto a sus amigos contra los Gladiadores en el Coliseo.

En Star Wars la incursión en la estrella de la muerte que culmina con la lucha con Darth Vader.

8. Prueba difícil o traumática.

El héroe se enfrenta a su mayor miedo. Es una muerte simbólica, la crisis de la historia. La crisis más grande de la aventura, de vida o muerte. Dan un gran paso hacia su idea y no sale como esperaban. Se produce el primer gran conflicto.

- **La crisis:** es el acontecimiento principal de la historia, es decir, aquel punto en el que las fuerzas opuestas se encuentran en su momento de máxima tensión.
- **La muerte y el renacimiento:** el héroe suele sobrevivir a esta primera prueba, pero también puede fracasar y sobrevivir al final.
- **El cambio:** después de vencer la prueba, el héroe vuelve de nuevo a su mundo ordinario, pero transformado.

El señor de los anillos Frodo decide no tirar el anillo y lucha contra Gollum.

En Gladiator es cuando Máximo se enfrenta a Cómodo y lo vence en la arena del Coliseo.

En Star Wars la prueba traumática es cuando Luke se niega a pasar al lado oscuro.

9. Recompensa.

El héroe es recompensado por ese sufrimiento. Es una persona mucho más humana, más completa, con más experiencia. Es el momento de tomar posesión del “tesoro”. El héroe se ha enfrentado a su mayor dificultad pero ha vencido y ahora gana una recompensa. Cuando se desaniman y consideran abandonar la idea, empiezan a ver los primeros beneficios de sus esfuerzos. Tiene una mayor capacidad psíquica, es el momento de celebración, de amor...

- **La escena de amor:** se puede producir antes o después de la crisis, y se introduce el argumento secundario.
- **La toma de posesión:** el héroe encuentra lo que estaba buscando.
- **Robo del elixir:** no siempre el héroe consigue lo que busca, por lo que, a veces, tendrá que robárselo a alguien.
- **Nuevas percepciones:** después de la crisis, el héroe tiene un punto de vista diferente de su situación.
- **La conciencia de sí mismo:** es cuando el héroe descubre en realidad quién es y cuál es el lugar que ocupa en el mundo y en los acontecimientos.
- **La Epifanía:** consiste en que las demás personas que rodean al héroe se tienen que dar cuenta de que este ha cambiado.
- **La distorsión:** se produce cuando el éxito se le sube a los personajes a la cabeza y se vuelven engreídos o se ven tentados por el mal.

En el señor de los anillos la recompensa es el regreso a Minas Tirith con sus amigos.
En Gladiator, Máximo consigue la ovación del público y es liberado de ser esclavo.
En Star Wars el premio es la salvación del mundo de la tiranía del emperador.

TERCER ACTO – MUNDO COTIDIANO

10. El camino de vuelta a casa.

Aquí se produce un dilema en el héroe: tiene que decidir si permanece en el mundo especial o comienza el camino de retorno al mundo ordinario con los valores aprendidos en el mundo especial. El héroe debe volver al mundo ordinario. Decide continuar con renovada ilusión aunque la resistencia a su alrededor es crónica. Cuando un héroe regresa a casa no todo es fiesta y alabanza, quietud, paz y protección.

- **Las represalias o venganzas:** siempre suele aparecer un contragolpe o también el hecho de que el héroe, en algunas ocasiones, huye del mundo especial por temor a las represalias.
- **La huida del villano:** el antagonista es el perseguido.
- **Los reversos de la fortuna:** son una serie de sucesos adversos para el destino del héroe.

En el señor de los anillos Frodo vuelve a la Comarca, sin embargo, no se siente a gusto allí.
En Gladiator sería cuando Máximo vuelve a casa y se reencuentra con su familia y juntos ascienden al cielo.

11. Resurrección del héroe.

Se produce el clímax de la historia, es decir, el momento de mayor tensión. Se produciría un enfrentamiento definitivo con la muerte, ya sea física o espiritual. Otra prueba donde el héroe en su mundo habitual se enfrenta a la muerte y debe usar todo lo aprendido. Se llama “resurrección” porque después de esta experiencia el héroe ha cambiado: tiene más experiencia, seguridad en sí mismo o sabiduría. Ha utilizado sus nuevas herramientas y ha salido victorioso.

- **Dos grandes odiseas:** pueden darse dos momentos muy críticos.
- **La elección:** es tomar una decisión cumbre entre varias opciones para demostrar que el héroe ha aprendido.
- **Elección romántica:** el héroe opta por volver con la persona amada.
- **El clímax:** el último gran acontecimiento de la historia.
- **El arco del personaje:** es la evolución que ha tenido el héroe desde el principio hasta el final.
- **La transformación:** se manifiesta mediante un signo externo, como puede ser la apariencia del héroe o mediante las acciones.

En el señor de los anillos hay varias resurrecciones: cuando es herido, cuando le pica la araña, cuando destruye el anillo.

En Star Wars Luke es rescatado por el Halcón Milenario cuando queda colgando de una antena de la ciudad en las nubes.

12. Regreso con el elixir.

El héroe regresa al punto de partida, vuelven a casa o continúan el viaje, pero siempre con la sensación de que comienzan una nueva vida o de que en ellos se ha producido una transformación. Es el final de la historia.

El premio puede ser tanto algo físico: como un tesoro, o como algo más intangible: como el amor encontrado, la sabiduría y la experiencia que le ha dado la aventura. La idea es adoptada ampliamente y el universo es un lugar mejor. El héroe puede usar el premio o recompensa para ayudar a todos en el mundo ordinario.

- **El desenlace:** es el momento en el que todo se soluciona.
- **Dos tipos de finales:** puede ser abierto o cerrado. Si se da el primer caso, implica que se dejan algunas cuestiones en el aire, y si es cerrado es que todas las líneas argumentales han sido resueltas.
- **Factor sorpresa:** si el retorno es insípido, se introduce una sorpresa para que la acción tome un giro brusco.
- **Recompensa y castigo:** es el típico final feliz.
- **Dificultades durante el retorno:** el desenlace ha de quedar bien encajado y no ha de realizarse de manera brusca, es decir, que todo ha de ser coherente.
- **Enfoque:** una historia no está bien enfocada si no cierra los temas originales o los planteados en un principio.

En el señor de los Anillos Frodo se ve extraño en la comarca y finalmente la abandona. En Star Wars Luke se convierte en Jedi, ese es su elixir, y gracias a la fuerza destruye al imperio.

NOTA: El viaje del héroe, además de físico, es espiritual. El héroe pasa de la inocencia a la experiencia y al conocimiento o sabiduría. El objetivo real de la expedición es el descubrimiento de su mundo interior donde se concentran todas sus fortalezas y debilidades.

Texto adaptado mayormente de: <http://www.despazio.net/>