

Arquetipos del Viaje del héroe

En [El viaje del héroe](#) de Joseph Campbell también se habla sobre que toda buena historia incluye a los mismos tipos de personajes. Más concretamente hablamos de **7 tipos de personajes que se repiten en cada una de las mejores obras**. Estos tipos de personajes o arquetipos pueden ser literales (el héroe puede ser un héroe) o simbólicos (el héroe puede ser una ama de casa que lucha por tirar su familia adelante), por lo que servirán para cualquier género literario.

Los personajes nos conducen a través de la historia con sus propias acciones y forman un pilar fundamental en el desarrollo de una novela o película. Cada uno de ellos definen aspectos que desempeñarán dentro de una obra como arquetipos. Estos pueden cambiar a lo largo de la historia o combinar varias características a la vez.

Visita en [ESTRUCTURAS - El Viaje del héroe](#), para saber más sobre las 12 etapas en los que estos arquetipos tienen cabida.

1-Héroe

El héroe será el referente para tu público y con quién deberán conectar. Es el eje de la trama, toda historia cuenta con un héroe o heroína, **alguien común y corriente en un principio para identificarse con la audiencia** debido a las circunstancias que sufre, por sus motivaciones y deseos.

Es un rol que busca evolucionar aunque él no lo sepa o no lo quiera y que recorre el camino para transformarse en héroe. Ejecuta las acciones decisivas de la historia, sacrificando algo valioso para continuar en su travesía. Tanto tu público como el héroe, aprenderán las normas de este nuevo mundo que es permitirán salvar lo que más quieren. **El héroe no debe ser perfecto**, incluso podrías crear un antihéroe, un desgraciado con situaciones negativas en sus espaldas.

2-Mentor

El mentor es el personaje que guiará al héroe enseñándole la forma en la que el mundo nuevo opera, sus reglas y que habilidades aprender. El mentor **es un héroe que ya ha recorrido su propio viaje**. No se limita a un único personaje y puede tratarse de un enemigo.

Por lo general, los héroes tienen miedo de dejar el mundo conocido y salir de su zona de confort, una vez que el héroe está en camino el mentor desaparece. A partir de entonces el héroe deberán luchar sin su ayuda.

3-Aliado

Gracias al aliado, el héroe superará los retos de su camino, ya que en la mayoría de ellos serán tan grandes que una sola persona no podrá superarlos. Es el típico personaje que distrae a los guardias. El que se le acude un plan brillante o el que ayuda al héroe a cargar un tesoro. Además, el viaje puede volverse un poco aburrido si no hay con quien hablar. Recuerdas a Viernes de Robinson Crusoe, era un coco con una cara pintada. Era su aliado.

Otro punto a favor es que la lealtad y la admiración que el aliado siente por el héroe. A veces suele acabar en romance y de aliado pasa a pareja.

4-Heraldo

El heraldo es la **llamada del héroe hacia la aventura**. Anunciar la necesidad de cambio en la vida del héroe y de los sucesos venideros. Es el catalizador que pone en movimiento la trama. No es obligatorio que sea un personaje, puede tratarse de un objeto como una carta o un evento catastrófico que provoque la llamada al héroe que de otra forma nunca hubiera emprendido.

Los heraldos aparecen de forma breve en la historia ya que su principal cometido es hacer de catalizador para que el héroe emprenda su viaje. Puedes usar tantos heraldos como necesites y así mostrar nuevos desafíos o rumbos por recorrer.

5-Tramposo o bufón

El tramposo es un personaje que hace travesuras y proporciona alivio cómico. Cuando los tiempos son oscuros o tensos, el tramposo le da a la audiencia un bienvenido descanso. El bufón tiene una visión diferente del mundo y ayudará al héroe haciendo preguntas sobre la trama o alguno de los otros personajes. El bufón no se limita a hacer bromas, estamos hablando de **un embaucador cuyo principal rasgo es la picaresca**.

Tiene su propio quehacer u objetivo para la trama o subtramas.

6-Cambia formas o camaleón

Este personaje **transforma el rumbo de la historia**. Es el arquetipo más complejo de todos y sirve para no dar descanso a los lectores, para mantenerlos en tensión y no saber qué ocurrirá a continuación. A veces empiezan como un aliado acompañando al héroe para traicionarlos, los villanos que en realidad están del lado del bien o el bufón que finalmente se descubre como mentor.

Los "cambia formas" benefician la historia al crear relaciones interesantes entre los personajes y para agregar tensión a las escenas en las que solo hay aliados creando desconfianzas para preguntarnos cuál es su verdadero objetivo y **no será hasta el final cuando lo descubramos**.

7-Guardián del umbral

La frontera entre el mundo conocido y lo desconocido se llama umbral. **El guardián impide el progreso** y la entrada del héroe al nuevo mundo. El guardián pone a prueba al héroe antes de que se enfrente a sus grandes retos. Pueden aparecer en cualquier momento de la historia, pero siempre bloquean una entrada o un borde de cualquier tipo. El enfrentamiento con el guardián sirve para medir fuerzas antes de continuar por otros derroteros. Siempre encontraremos alguno antes de atravesar un umbral.

8- Sombra

La sombra representa **las ideas contrarias al héroe**, es una proyección de él si fracasa en su viaje, también es todo lo opuesto al mentor. Existen para crear amenazas y conflictos y darle al héroe algunas dificultades. Como muchos otros arquetipos, la sombra no tiene que ser personajes específicamente malo, sino que puede ser otro personaje con el mismo objetivo que el protagonista.

La sombra le muestra a la audiencia que tan bajo podría llegar a caer si llegan a caer en el camino equivocado y ayuda a resaltar sus conflictos internos. Esto que hace que, al final, el éxito del héroe sea más significativo.

Revision #8

Created 29 November 2019 10:03:15 by Carlesgodia

Updated 23 June 2020 08:59:48 by Carlesgodia