

## LOS DOCE PASOS DEL HÉROE

1- **EL MUNDO ORDINARIO.** Es necesario que el mundo ordinario atrape al lector, sugiera hacia dónde 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.

2- **LA LLAMADA A LA AVENTURA.** Vogler lo define como un catalizador, un desencadenante que va a propiciar los acontecimientos. 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.

3- **EL RECHAZO DE LA LLAMADA.** Nos situamos en el punto de vista del protagonista y suele aparecer el miedo. Se debe recalcar que la aventura es peligrosa, con el fin de que nos identifiquemos con el protagonista. 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:** éste 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.

4- **ENCUENTRO CON EL MENTOR.** Es la etapa en la que el héroe obtiene conocimientos y confianza, necesarias para vencer sus miedos y adentrarse a la aventura. El mentor proporciona al héroe conocimiento mágico para cruzar el umbral del miedo. Puede haber una orientación errónea: el mentor puede ser un personaje negativo.

5- **LA TRAVESÍA DEL PRIMER UMBRAL.** En este caso, el héroe se dispone a emprender la aventura. No obstante, no siempre tiene que ser de forma voluntaria, sino que puede venir desencadenada por una serie de acciones. Ello implica que el héroe deja el confort de la vida cotidiana y cruza el umbral hacia lo desconocido. Es el punto de no retorno, la frontera que separa el mundo ordinario del mundo especial. Puede tratarse de una frontera física o de índole emocional.

6- **PRUEBAS, ALIADOS Y ENEMIGOS.** Es cuando el héroe se introduce, con todas las consecuencias, en el mundo especial y es probado bajo presión. 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 éste 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.

7- **LA APROXIMACIÓN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA.** Indica que el héroe se va acercando a lo más profundo de la aventura y debe de estar preparado para enfrentarse al reto mayor de la historia. 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".

8- **LA ODISEA O CALVARIO.** El héroe se enfrenta a su mayor miedo. Es una muerte simbólica, la crisis de la historia. 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.

9- **LA 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". 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 éste 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.

10- **EL CAMINO DE REGRESO.** 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.

- 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 **huída del villano:** el antagonista es el perseguido.

- Los **reverses de la fortuna:** son una serie de sucesos adversos para el destino del héroe.

11- **LA RESURRECCIÓN.** 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.

- **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.

12- **EL RETORNO.** Es el final de la historia. 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.

- **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.

Extraído del libro

***El viaje del escritor***, de Christopher Vogler.

Editorial MA NON TROPPO.