

7. EL VIAJE DEL HÉROE

El Viaje del Héroe es una estructura arquetípica de la narrativa. Es probable que ya hayas oído hablar del viaje del héroe. Y sin duda has leído más de un libro (y visto más de una película) que se corresponde con este patrón.

El esquema del viaje del héroe se ha usado en la narrativa (no solo escrita, sino también oral) desde el principio de los tiempos y se corresponde a la estructura que siguen muchos mitos ancestrales. Precisamente fue un mitógrafo, Joseph Campbell el que dio nombre a esta forma de organizar las tramas en su libro de 1949 *El héroe de las mil caras*. En su libro, Campbell sostenía que todas las mitologías del mundo, desde las más antiguas a las más recientes en la historia de la Tierra, poseían estructuras y arquetipos comunes en sus historias.

Es un esquema sencillo y muy efectivo si estás pensando en escribir una novela épica, de fantasía o ciencia ficción, aunque se puede aplicar con éxito a cualquier tipo de narrativa.

Pero, si vas a aplicarlo a tu novela de aventuras o de fantasía, ten mucho cuidado. Debes ser muy original en tus planteamientos para darle un sabor nuevo al viaje del héroe. De otro modo puedes correr el riesgo de caer de cabeza en un montón de clichés.

Por otra parte, esta estructura puede dar un muy buen resultado si la aplicas a novelas con tramas de pensamiento o de personaje. Novelas donde el viaje del héroe es a través de sí mismo, donde la prueba suprema es una lucha interior y el elixir es superar algún miedo o creencia que hasta ese momento lo atenazaba.

Aunque sencillo, el viaje del héroe presenta complejidades, debido sobre todo a la cantidad de elementos que los componen y que vamos a ver enseguida.

Pero, ojo, porque este esquema, a pesar de los muchos elementos que lo forman, no deja de corresponderse también con la clásica estructura inicio-desarrollo-desenlace que acabamos de ver. Como verás también hay un elemento desencadenante, puntos de giro, clímax, etc.

LA ESTRUCTURA BÁSICA DEL VIAJE DEL HÉROE

El viaje del héroe se divide en tres partes:

INICIO

En el viaje del héroe el inicio se corresponde con la Partida. En esta parte se presenta a los personajes y se establece lo que Campbell denomina «mundo ordinario», es decir, las cosas en su estado “normal”. Al finalizar esta primera parte suele aparecer la llamada de la aventura, que actúa como elemento detonante. La llamada a la aventura viene a presentar al héroe un objetivo que tendrá que intentar alcanzar.

DESARROLLO

En el viaje del héroe esta parte se corresponde con la Iniciación. El héroe cruza el umbral y se adentra en lo extraordinario. En esta parte aparecen nuevos personajes que van a intentar ayudar al héroe o bien impedirle que alcance su objetivo. Como siempre, esa lucha por alcanzar su objetivo del protagonista ocupará el desarrollo de la historia.

DESENLACE

En el viaje del héroe el desenlace se corresponde con el Regreso. El protagonista vuelve al mundo ordinario, es decir, a una situación que puede no ser como la de partida, pero que supone el retorno del equilibrio. En el momento del desenlace puede que el protagonista no haya logrado su objetivo, sin embargo sí que debe haber completado su evolución; esa evolución que marca el arco dramático del personaje, del que ya hemos hablado.

Al hablar de «mundo ordinario» y de «mundos extraordinarios» tal vez sientas que este esquema solo encaja con narraciones de género fantástico. Nada más lejos de la realidad. Este esquema puede corresponderse, por ejemplo, con un viaje interior del protagonista en una trama de pensamiento. También es ideal para una *bildungsroman*, una novela de aprendizaje. Tú decides a qué tipo de argumento aplicarlo.

LAS DOCE ETAPAS DEL VIAJE DEL HÉROE

Como todo viaje, el viaje del héroe se divide en etapas. Concretamente en doce etapas.

Cada una de ellas se corresponde con un estadio diferente y, en conjunto, llevan la acción hacia su final y permiten que el protagonista complete su arco dramático.

Vamos a verlas.

EL MUNDO ORDINARIO

La historia comienza presentado cómo son las cosas antes de que se aparezca el conflicto que lo va a cambiar todo. Como imaginas, este es el momento de que presentes a tu protagonista y su día a día para que luego el lector pueda apreciar todo lo que el personaje deja atrás cuando recibe la llamada de la aventura.

LA LLAMADA DE LA AVENTURA

Aquí entra el elemento detonante, que actúa como un disruptor que lo va a alterar todo. Al héroe se le presenta un conflicto o la necesidad de conseguir un objetivo. No tiene por qué ser algo excesivamente dramático, puede ser algo sutil, pero a partir de aquí ya nada volverá a ser lo mismo.

RECHAZO DE LA LLAMADA

Al principio, el protagonista no está dispuesto a emprender el viaje. Nadie quiere abandonar su zona de confort, aquello que conoce y donde se siente seguro.

También puede suceder que el héroe sí desee responder a la llamada de la aventura, que esté dispuesto a abandonar su mundo ordinario. Sin embargo, algo (o alguien) se lo impide.

Como consecuencia, en un primer momento, el héroe rechaza la llamada de la aventura.

ENCUENTRO CON EL MAESTRO

Un poco más adelante hablaremos del maestro, de momento baste decir que es un personaje que va actuar como mentor del protagonista, enseñándole algo que no sabe.

El maestro actúa como catalizador y empuja la historia hacia adelante al convencer al protagonista de la necesidad de aceptar el reto que la llamada a la aventura le ha planteado. En ocasiones el maestro entrega al héroe los conocimientos o herramientas que este necesita para emprender la marcha y abandonar el mundo ordinario. Ya preparado, el protagonista cruza el umbral.

CRUCE DEL PRIMER UMBRAL

Tras el encuentro con el maestro, el protagonista se enfrenta al primer obstáculo que el conflicto que hizo su aparición en el mundo ordinario le plantea. Enfrentarse a este obstáculo, incluso aunque no lo supere, supone para el héroe cruzar un umbral. A partir de aquí ya no hay vuelta atrás, los acontecimientos se suceden y comienza el desarrollo.

PRUEBAS, ALIADOS Y ENEMIGOS

Las pruebas y obstáculos que el protagonista debe superar a lo largo del desarrollo se suceden. Algunos de estos obstáculos están encarnados por personajes, son los enemigos. Y para superar los diferentes retos, el héroe busca la ayuda de otros personajes, son los aliados.

ACERCAMIENTO

Todas las pruebas que el héroe afronta sirven para prepararle para un reto decisivo al que tendrá que enfrentarse. Esto no significa que el protagonista tenga que superar cada reto que se le presenta, puede fracasar; pero incluso cuando fracasa estará aprendiendo algo útil sobre sí mismo o sobre sus enemigos que le ayudará cuando llegue el momento decisivo.

PRUEBA SUPREMA

Hemos superado la mitad de la historia y este es el momento del clímax. El héroe se enfrenta al mayor reto de todos, aquel para el que (tal vez sin saberlo) se ha estado preparando a lo largo de toda la narración. Ahora el protagonista echa mano de todos sus recursos y se juega el todo por el todo. De nuevo es como si cruzase un umbral.

RECOMPENSA

El protagonista se ha enfrentado a la prueba suprema y es recompensado. Esto no significa que el héroe venza, que tenga necesariamente que superar la prueba. La recompensa puede ser inmaterial, como por ejemplo tener una nueva habilidad, saberse más fuerte, haber estrechado lazos de amistad con otro personaje...

De hecho, aunque tu héroe tenga una recompensa tangible, te conviene que tenga también una inmaterial para subrayar la empatía con el lector.

EL CAMINO DE VUELTA

Tras enfrentarse a la prueba suprema y obtener su recompensa (aunque sea inmaterial) el héroe emprende el regreso. Las aguas empiezan a volver a su cauce, pero todavía hay un último obstáculo que pone en riesgo la recompensa. El protagonista deberá luchar una última vez para no perder aquello que ha ganado.

LA RESURRECCIÓN

Esta última lucha para conservar su recompensa es de nuevo una lucha a vida a muerte (aunque en según qué historias esta lucha será figurada). En este momento el viejo «yo» del protagonista (el que era antes de emprender el viaje) muere, el personaje se desprende por completo de él. El héroe sale de esta última prueba purificado, listo para emprender el regreso.

REGRESO CON EL ELIXIR

El héroe cruza de nuevo el umbral que lo lleva de vuelta al mundo ordinario. Pero trae algo consigo: su recompensa y, por supuesto, su experiencia, que lo ha cambiado. Ahora sabe cosas sobre sí mismo que antes ignoraba, tiene nuevos amigos, se sabe más fuerte. De modo que, en realidad, el mundo ordinario tampoco es el mismo que era cuando la historia comenzó.

Como acabas de ver este esquema sigue las pautas que hemos visto en los temas anteriores en cuanto a división de la trama: se divide en tres partes y arranca con un

elemento detonador. Además, cada paso de una etapa a la siguiente actúa como un punto de giro. Por último, la prueba suprema se correspondería al momento del clímax.

PERSONAJES PARA EL VIAJE DEL HÉROE

El viaje del héroe presenta otra peculiaridad: sus personajes.

Hemos mencionado ya al maestro, pero hay más. Son los siguientes.

EL PROTAGONISTA

El protagonista es el corazón de la historia. Es el personaje principal y, como ya sabes, si este personaje no funciona no importará lo bien trabajados que estén el resto de personajes.

En ocasiones el protagonista va a ser un héroe por accidente; es decir, alguien que no deseaba verse embarcado en ningún tipo de aventura y que, por consiguiente, se muestra reacio y en un principio rechaza el conflicto.

Por eso mismo hay algunos aspectos a los que debes prestar atención al crear a tu protagonista si vas a usar esta estructura narrativa.

- Decide desde el comienzo cuáles son las principales características que van a definir al protagonista. Sobre esa base irás añadiendo detalles que den profundidad y desarrollo al personaje.
- Decide si tu protagonista será una persona normal o si tendrá algún tipo de cualidades extraordinarias. Es decir, si va a ser un personaje ordinario o un personaje extraordinario, según la clasificación que vimos en el tema cuatro. En función de esto variará bastante su forma de enfrentarse a los retos que le oponga el conflicto.
- Decide si tu personaje tendrá rasgos de antihéroe, un trasfondo oscuro que en ocasiones le haga vacilar entre el bien y el mal.

EL ANTAGONISTA

El antagonista es la encarnación de las fuerzas adversas contra las que el protagonista tendrá que luchar.

En consecuencia, puedes crear en la tentación de crear un personaje malvado, pero sin matices. La idea es que, cuanto más malo el villano, más conflicto y más interés.

Pero es justamente al contrario.

Un personaje malvado sin matices deja de interesar rápidamente al lector. Mientras que un antagonista que se muestra humano y que tiene sus motivos para actuar como lo hace (motivos que no se limitan a una maldad innata y suprema), incluso cuando esos motivos están equivocados a juicio del lector, resulta muy atractivo.

Dale rasgos de bondad o de justicia a tu villano para lograr que el lector se identifique hasta cierto punto con él. Así el duelo entre él y el protagonista resulte mucho más interesante y matizado.

EL MAESTRO

En el viaje del héroe el protagonista suele encontrarse con un maestro.

El maestro es una figura que actúa como un mentor para el protagonista. Le educa o entrena y, en cierta medida, sirve como catalizador del desarrollo del héroe.

El maestro no es un mero profesor, pues en la relación con su pupilo hay un fuerte componente emocional, también moral. El maestro no solo ayuda al protagonista a dominar ciertas herramientas, poderes o disciplinas; sobre todo le enseña a distinguir el bien del mal y a actuar siempre de la manera correcta.

Cuando el protagonista duda (y conviene que lo haga, para darle profundidad a su personalidad), recordará las enseñanzas de su maestro en un punto de inflexión emocional que puede ser uno de los momentos álgidos de la historia.

Otro momento álgido es el momento en que maestro y discípulo se separan. Tarde o temprano el segundo debe probar sus fuerzas y, para ello, su maestro no puede estar cerca.

Sopesa estos puntos al desarrollar el maestro:

- Decide si el maestro será simplemente un hombre sabio (que domina el uso de alguna herramienta o que es ducho en cierta disciplina); o bien si tiene habilidades inusuales (de nuevo, un personaje extraordinario).
- Decide cómo será la relación entre maestro y pupilo. ¿Es positiva o negativa? ¿Se muestra el alumno rebelde o el maestro huraño?
- Decide cómo se separarán maestro y discípulo. ¿De forma abrupta o planeada? ¿Conservan una buena relación o se separan enemistados? ¿Cómo afronta el protagonista la separación, con miedo o con ganas de probar sus fuerzas?

EL COMPAÑERO

Cuando usas la estructura narrativa que Campbell identificó, más que en ninguna otra, el protagonista es un héroe. Por mucho que trabajes para humanizarlo, lo cierto es que no deja de ser un personaje extraordinario, con cualidades extraordinarias que al final siempre se comporta con valor, audacia, bondad y justicia.

Tal dechado de virtudes puede acabar por resultar cansado para el lector, por eso es común añadir un adlátere que dé dimensión humana al héroe.

El compañero suele ser un personaje común, al menos por contraste con el protagonista. Y muestra al lector cómo es el protagonista en su vida cotidiana, cuando se quita por un momento la máscara de héroe; cuando no se enfrenta al poderoso villano, sino que descansa y se reconforta entre gentes normales.

La presencia del compañero no sirve solo para humanizar al héroe, sino que también puede actuar como válvula de escape que alivie la tensión de la trama, volviéndola en determinados momentos más pedestre y menos heroica.

Por último, el compañero puede ofrecer una perspectiva de la historia más cercana a la del lector porque, como él, es una persona normal. Esto hace que en muchas ocasiones el lector acabe por empatizar más con el compañero que con el protagonista.

Con frecuencia entendemos mejor a Sancho que al Quijote, porque Sancho es un hombre del pueblo, pragmático y realista, y la espiritualidad del Quijote nos resulta inalcanzable.

LA PERSONA AMADA

Como en el caso del compañero, la persona amada ayuda a humanizar al protagonista. Es un héroe (o heroína) valiente y poderoso, pero también tiene un corazoncito que se agita ante la presencia de su amor, como el de cualquiera de nosotros.

Además, la existencia de una persona amada proporciona una excelente trama secundaria que puede reforzar el conflicto, añadir suspense o actuar como contrapeso de las escenas de gran tensión.

Como en el caso del antagonista es vital que la persona amada no sea un personaje plano que se limita de manera pasiva a esperar al héroe, de quien en cierta manera es un reflejo (bondadoso, valiente, abnegado, etc.).

La persona amada tiene que tener una personalidad propia y bien definida. Y tiene que contribuir a que el protagonista complete su arco dramático: debido al amor, el personaje principal puede cambiar su punto de vista respecto a algo; puede ser más vulnerable; o puede comprometerse con más ahínco con una causa.

Existen además otros personajes menores que ayudan a dar vida a esta estructura arquetípica.

El heraldo: es el personaje que actúa como portador de la llamada de la aventura. Pero recuerda que, en realidad, la llamada de la aventura no tiene por qué presentarse bajo la forma de un personaje, sino que también puede ser un acontecimiento que actúa como elemento desencadenante.

Las sombras: son los secuaces del antagonista. Representan las fuerzas negativas a las que el héroe se enfrenta una y otra vez. Muchas veces actúan como “guardianes” que se oponen a que el protagonista pase de una etapa a la siguiente. Pero, de nuevo, no tienen por qué ser únicamente personajes: también pueden ser obstáculos y eventos que se interpongan en el camino del héroe.

Los aliados: son los personajes que ayudan al héroe a completar su viaje. No solo le ayudan en un sentido material, sino que también lo harán en un sentido moral, emocional o psicológico, ayudándole a completar el cambio. Algunos de estos personajes pertenecen a

su vez a la categoría de los “transformados”, es decir, personajes que fueron como el héroe y que, como él, completaron un viaje que los cambió.

Estos son algunos de los personajes que intervienen en el viaje del héroe. ¿Significa esto que si tu novela no los incluye a todos no será bueno? No, en absoluto.

Puedes prescindir de todos, menos del protagonista, por supuesto. Puedes amalgamar dos de ellos. ¿Qué tal si el compañero fuera la persona amada? ¿Y si el maestro se convirtiera en el villano?