Centro Educativo Jean Piaget

**El Viaje del Héroe**

**Introducción**

* **Pregunta de investigación:** ¿Qué es “El Viaje del Héroe” y es verdad que se aplica a todos los personajes ficticios?
* **Objetivos:**

**Objetivo general:** Saber cuáles son las fases por las cuales pasa el Viaje del Héroe.

**Objetivos específicos:** Saber en qué consiste cada fase, aprender a identificarlas en cualquier historia.

* **Justificación:**

**~~¿Porque es importante este problema?~~**

**~~¿Cómo se relaciona este estudio con trabajos previos en el área?~~**

**~~¿Cuales son las implicaciones teóricas y prácticas del estudio?~~**

El Viaje del Héroe, o Monomito, es una especie de mapa o guía que se basa en una estructura que se repite en la mayoría de todas las historias a lo largo de la historia de la humanidad en todas sus culturas que fue creado por Joseph Campbell.

Pero no significa que siempre se cumplan sus diecisiete fases en todos los mitos e historias, incluso pueden estar en un orden diferente.

En este trabajo tratará de explicar y dar ejemplos del Monomito con varias historias, incluso con algunas contemporáneas.

Algunas que tengan el viaje completo y otras que tengan solo algunas de las fases que se explican.

Joseph Campbell estudio lo que es un héroe primero para después poder trazar algo en común entre todos ellos.

Luego realizó varios estudios y comparó todos los mitos clásicos para poder crear este esquema que podemos ver en libros, películas e incluso series de televisión.

Marco Teórico

1. **Definición**

El Monomito es una estructura básica o patrón que se encuentra en una gran mayoría de las historias que se encuentran en todo el mundo.

Es una serie de pasos que toma el protagonista de la historia que lo van a llevar a través de su viaje ya sea fantástico o en el reino de lo normal, y lo llevaran hasta su meta y de regreso a donde empezó todo.

1. **Origen**

El Viaje del Héroe fue gracias al antropólogo y mitólogo estadounidense Joseph Campbell, que lo publicó en un libro llamado “El héroe de mil caras” en 1949.

**2.1 Autor**

Joseph Campbell no solo es reconocido por el Monomito, también tiene trabajos sobre mitología y religión comparada.

Sus obras suelen tener una temática recurrente que es los muchos aspectos de la experiencia humana.

Nació el 26 de marzo de 1904 y se crió en White Plains, Nueva York; su familia era de clase media. Ya desde niño mostró un interés por la cultura nativa de los Estados Unidos y esto fue lo que creó su pasión por los mitos.

En 1921 se graduo de Canterbury School.

En 1924 viajó a Europa y en su regreso en el barco conoció a Jiddu Krishnamurti con quien hablo de las culturas asiáticas y mostró un interés por la filosofía hindú y dejó el catolicismo a un lado.

Joseph vivió durante la Gran Depresión, durante este periodo de tiempo se dedicaba a leer diferentes periódicos todos los días obteniendo nueve horas de lectura diarias, esta costumbre se le prolongó por cinco años.

Además siguió haciendo una serie de estudios independientes para poder salir de la situación en la que se encontraba.

Joseph Campbell murió a los 83 años el 30 de Octubre de 1987 en Honolulu, Hawái por un cancer de esofago.

1. **Estructura**

La estructura del Monomito son una serie de pasos que se repiten en varias historias y leyendas del mundo que se centra en el viaje más que en los actos del héroe.

La historia empieza en el Mundo Ordinario del héroe, pero la mayoría de la historia pasa en un Mundo Especial y se puede pensar en el monomito como un ciclo.

Este se divide en tres partes: Salida (Separación), Iniciación y Retorno.

Estas a su vez se dividen en partes más pequeñas.

**3.1**

1. **Status Quo**

Es el inicio de la historia, donde nos dan a conocer como es el mundo del héroe y las reglas que lo rigen.

1. **Llamada a la aventura**

El héroe recibe un mensaje, una invitación, que lo saca de su Status Quo y pone la historia en movimiento.

Aquí es donde recibirá ayuda, tal vez un consejo de alguien más sabio, o tal vez un objeto que le ayude en su aventura.

1. **Salida**

El héroe cruza el umbral que hay entre su mundo normal, donde se siente a salvo y en su zona de seguridad, para llegar al mundo especial. Ya no estamos en Kansas.

1. **Retos**

El viaje no será nada fácil, estará repleto de obstáculos que pueden variar desde un examen, un monstruo y escapar de una trampa, incluso un reto psicológico.

1. **Acercamiento**

Es cuando el héroe llega a estar frente a frente con el mayor reto, tal vez incluso su peor miedo

1. **Crisis**

Es la peor hora del héroe, está en el borde del fracaso, en el borde de la desesperación, en el borde de la muerte, dependiendo del mito puede llegar a morir solo para regresar a la vida.

1. **Tesoro**

Gracias a la Crisis el héroe reclama un premio, puede ser reconocimiento o algún poder que le ayuda a combatir el ultimo obstaculo.

1. **Resultados**

Este es el momento en el que el héroe sale del mundo especial, puede que incluso tenga que huir para salir con vida.

1. **Regreso**

Después de esta aventura el héroe regresa a su mundo normal.

1. **Nueva vida**

El viaja cambio al héroe, ahora que todo ha pasado nada se siente igual de nuevo. Ganó experiencias que le permiten ver todo con ojos distintos

1. **Resolución**

Todos los conflictos de la historia se resuelven y quedan claros.

1. **Status Quo**

Volvimos al inicio pero con un cambio, nada es lo mismo cuando eres un héroe.

**Método**

Lo que se hará es observar 2 personajes recientes, con el fin de localizar el patrón que Joseph Campbell encontró, esto con el fin de poder ver si en verdad todas siguen esta fórmula.

- Se van a utilizar los siguientes personajes:

1. Chihiro (Spirited Away, 2001)
2. Coraline (Coraline, 2009)

**Resultados**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Partes del esquema propuesto por Joseph Campbell | Chihiro | Coraline |
| Status Quo | El momento que está en el coche con sus papás quejándose de la mudanza. | La llegada al Palacio Rosa y la escena donde conoce al gato y a Wybie. |
| Llamada a la aventura | Sus padres le piden a Chihiro que se quede en el coche pero ella los sigue a pesar de tener miedo, sus padres al final se vuelven cerdos por comer la comida destinada a los dioses y Haku le explica qué hacer. | Coraline recibe la muñeca que es idéntica a ella y descubre la puerta secreta que está en la sala de su nueva casa. |
| Salida | Chihiro cruza el puente que lleva a la Casa de Baño entrando así al Mundo Especial. | Coraline cruza de noche la puerta llegando al mundo creado por la Beldam (Otra Madre). |
| Retos | Los retos de Chihiro consisten en el trabajo que ahora desempeña en el Baño para que Yubaba no pueda hacerle nada y salvar a sus padres, cuando el Dios del Río llega y ella es la encargada de atenderlo, el Sin Cara y el viaje que emprende para salvar a Haku. | Los restos de Coraline empiezan después de que se da cuenta de las intenciones de la Beldam, su intento por volver a casa, encontrar los ojos de los tres fantasmas y a sus padres que están escondidos. |
| Acercamiento | El mayor reto de Chihiro ocurre cuando escapa del Sin Cara y escapa de la Cass de Baño, dejando atrás a sus padres para poder salvar a Haku. | Coraline vuelve al mundo de la Beldam y apuesta su vida en el juego para poder salvarse a sí misma, sus padres y los fantasmas. |
| Crisis | Hay una escena en la casa de Zeniba donde se puede ver a Chihiro en una silla, desesperada por volver con Haku quien, ella cree, está muriendo. | Mientras intenta recuperar los ultimos ojos lanza el objeto que le permitía ver qué era lo que buscaba y la rata con los ojos se escapa y ella se queda desolada creyendo que perdió el juego. |
| Tesoro | Su estancia con Zeniba y el viaje de regreso con Haku le permiten a Chihiro madurar psicológicamente. | Engaña a la Beldam y consigue la llave al Otro Mundo, además de la esfera de nieve donde están sus padres, los ojos de los niños y un amigo, el gato. |
| Resultados | Después de que Yubaba deja a Chihiro libre de su contrato ella regresa al edificio por donde llegó al mundo de los dioses. | Tiene que huir a través de la Puerta y apenas logra cerrarla antes de que la Beldam la alcance.  Esta escena se alarga hasta el momento en que ella y Wybie tiran la llave en el pozo. |
| Regreso | Chihiro se encuentra a sus padres que ya no son cerdos y no parecen recordar nada de lo que pasó. | Se ve como la escena cambia del pozo al jardín del Palacio Rosa. |
| Nueva vida | Voltea a ver para atrás una última vez, hay gente que especula que al regresar al Mundo Ordinario olvido todo lo que pasó. | Logró que todos sus vecinos se juntaran y se llevaran bien. |
| Status Quo | Chihiro vuelve al carro y se van del lugar para ir a la casa a donde se iban a mudar. | Coraline va a hablar con la abuela de Wybie y al final se ve la misma toma del Palacio Rosa que al inicio de la película. |

**Discusión**

En el caso de ambas películas no se encuentra el paso de la Resolución, aunque se podría argumentar que no se necesita ya que todos los cabos sueltos son atados antes de que se llegue a esta paso y no se necesita mas explicacion para lo sucedido, en cambio otras historias ofrecen un pequeño lugar donde explican lo que paso después del conflicto para que estos cabos se amarren y la gente entienda.

Si este esquema es comparado con cualquier libro, cualquier leyenda, cualquier pelicula o serie de televisión, se va a encontrar que si lo siguen, existen casos donde es difícil identificarlos o incluso parece que hay pequeños monomitos dentro de una sola de sus partes, por ejemplo los diferentes arcos de historia que se presentan en series como One Piece o Bleach.

Incluso se puede encontrar dentro de muchos de los videojuegos que cuentan con una historia definida o un lore alrededor de ellos.

Si se busca con atención también existen álbumes de música que cuentan una historia con su propio viaje del héroe.

**Conclusión**

Si bien a veces de manera difusa, el Monomito se encuentra en todas las historias que se han contado desde que estas se han presentado en la historia de la humanidad hasta nuestros días, es un esquema que se encuentra en todos lados a donde volteemos a ver aunque no sepamos de su existencia, incluso en las vidas de las personas que nos rodean y en nosotros mismos.

¿Y la biblografía?