



# **Narrativa: el viaje del héroe**

Creación de Videojuegos  
Facultad De Ingeniería

Prof. Alejandro Woywood

# ¿Es importante la historia en un VJ?

Hay juegos muy buenos **con** historia.

Hay juegos muy buenos **sin** historia.

¿Aporta la historia en un VJ? ¿Cuesta mucho hacerla?

En general es barato hacer la historia puede aportar mucho a la inmersión.

Incluso si no se muestra, pues da coherencia al juego.

# El viaje del héroe

Término acuñado por el antropólogo y mitólogo **Joseph Campbell** para definir el modelo básico de muchos relatos épicos de todo el mundo, en el libro [El héroe de las mil caras](#) (1949).

Mitos: [Osiris](#), [Prometeo](#), [Moisés](#) o [Buda](#)

**George Lucas** fue el primer cineasta en utilizarla como base en su película de 1977 **Star Wars**.

Ver más <https://es.wikipedia.org/wiki/Monomito>

# EL VIAJE DEL HÉROE



**1. Mundo ordinario** – Donde vive el héroe, su entorno habitual, común y corriente.

*Luke vive en la granja con sus tíos deseando unirse a la academia mientras el Imperio oprime la Galaxia.*

*Neo es un programador aburrido, su vida es miserable y desea algo mejor.*

*Harry Potter vive con sus tíos, su habitación está bajo la escalera.*

# EL VIAJE DEL HÉROE



**2. Llamada a la aventura** – A nuestro héroe se le presenta un desafío o aventura.

*R2D2 muestra el holograma con la princesa en peligro y Luke siente la necesidad de ayudarla.*

*Neo conoce a Trinity y le recibe mensaje: “Follow the white rabbit”*

*A Harry le llega una carta invitándolo a Hogwarts. Huyen a una isla, llega Hagrid y dice “You’re a Wizard Harry”*

# EL VIAJE DEL HÉROE



**3. Rechazo a la llamada** – El héroe rechaza enfrentarse al desafío por miedo a lo desconocido.

*Luke siente que se debe quedar a ayudar a sus tíos en la granja y no se atreve a marcharse.*

*Neo recibe una llamada de Morfeo, pero no quiere escapar por la ventana y es capturado por los agentes.*

*Harry le responde a Hagrid: “I can’t be a wizard; I’m just Harry.”*

# EL VIAJE DEL HÉROE



**4. Encuentro con el mentor** – El héroe se encuentra con un mentor que le guía, le da herramientas, entrenamiento o consejos.

*Luke conoce a Obi-Wan (antes del rechazo en realidad), luego acepta entrenar con él. Obi-Wan le da el sable láser de su padre.*

*Morfeo es el mentor de Neo.*

*Hagrid es el primer mentor de Harry.*

# EL VIAJE DEL HÉROE



**5. Cruce del umbral** – Al final del primer acto el héroe decide cruzar el umbral y adentrarse en un Mundo Especial con reglas desconocidas.

*Luke decide ir con Obi-Wan a alertar a los rebeldes del plan del imperio*

*Neo toma la píldora y sale de la Matrix. Luego, se conecta a la Matrix y descubre poderes especiales.*

*Harry entra a Diagon Alley, donde conoce el mundo de los magos.*



# EL VIAJE DEL HÉROE



**6. Pruebas, aliados y enemigos** – El héroe se enfrenta a pruebas y conocerá nuevos aliados y enemigos.

*En la cantina Obi-Wan salva a Luke con la Fuerza. Luchan con Han y Chewbacca contra los Stormtroopers.*

*Harry lucha con un Troll, juega Quidditch y descubre amigos (Ron, Hermione) y enemigos.*

*Neo descubre cómo pelear, cuáles son los enemigos y aliados.*

# EL VIAJE DEL HÉROE



**7. Acercamiento** – El héroe y sus aliados se preparan para la gran prueba.

*Luke aprende a usar la Fuerza. El Halcón Milenario es atrapado y llevado a la Estrella de la Muerte.*

*Entran en la cueva y sus amigos luchan para que Harry pueda avanzar -solo- a la gran prueba.*

*Neo toma la decisión de salvar a Morfeo y se prepara para pelear.*

# EL VIAJE DEL HÉROE



**8. La gran prueba** – En la mitad de la historia, el héroe se enfrenta a la mayor prueba de vida o muerte en el Mundo Especial o se enfrenta a su mayor miedo. El héroe surge renacido tras esta prueba.

*En la Estrella de la Muerte rescatan a la princesa. Los descubren y deben luchar. Luke ve como Obi-Wan se sacrifica.*

*Harry se enfrenta a Voldemort y gana.*

*Neo pelea para rescatar a Morpheus*

# EL VIAJE DEL HÉROE



**9. Recompensa** – El héroe recibe una recompensa por haberse enfrentado a la muerte.

*Luke se une a la flota rebelde, lo que siempre quiso.*

*Voldemort está vencido y el mundo vuelve a ser seguro.*

*Neo sobrevive y tiene a Trinity.*

# EL VIAJE DEL HÉROE



**10. El camino de vuelta** – Cuando ya han pasado tres cuartas partes de la historia el héroe debe volver al Mundo Ordinario y completar la aventura.

*La Estrella de la Muerte les sigue hasta donde se encuentran los rebeldes. Luke decide seguir con los rebeldes y no irse con Han.*

*Neo decide no escapar más del agente Smith y pelear.*

# EL VIAJE DEL HÉROE



**11. Resurrección del héroe** – En el clímax de la historia, el héroe se tiene que enfrentar a otra gran prueba de vida o muerte. Otro renacer, pero a un nivel más personal.

*Luke oye a Obi-Wan, confía en sí mismo y usa la Fuerza para hacer el disparo imposible que necesitaban.*

*Smith dispara a Neo, Trinity lo besa y Neo resucita convertido en Héroe.*

*Harry aún no renace, queda serie.*

# EL VIAJE DEL HÉROE



**12. Regreso con el elixir** – El héroe regresa a casa o continúa el camino llevando partes del tesoro que le permitirán transformar el mundo al igual que él ha sido transformado.

*El malvado Imperio ha sido destruido.  
Se honra al grupo como héroes y se restaura la paz en la galaxia.*

*Neo tiene superpoderes ahora.*

*En el banquete, Gryfindor logra el 1er lugar.*

# Arquetipos

1- **Héroe**: el personaje que más se sacrifica.





# Arquetipos

**2- Herald:** el que le anuncia al héroe que debe iniciar su lucha.



# Arquetipos

**3- Mentor:** figura positiva que ayuda al héroe o lo entrena.



# Arquetipos

4- **La Sombra:** es todo lo negativo o contrario al héroe



# Arquetipos

**5- Guardian del umbral:** el que no permite al héroe acercarse a su meta, puede ser antagonista o enemigo.



# Arquetipos

**6- Camaleón:** un personaje que no tiene carga estable pudiendo cambiar de positivo a negativo, o viceversa.





# Arquetipos

7- **El bufón:** puede ser positivo o negativo, es el responsable de aliviar el ambiente cuando se pone pesado.



# Arquetipos

8- **Aliados:** figuras positivas parte de la personalidad del héroe



# El héroe según Adam Sandler



<https://www.youtube.com/watch?v=5C6YyIXX7NU>



# Matrix – El viaje del héroe



Relato de  
Christopher Vogler  
Autor de “The Writer’s  
Journey: Mythic  
structure for writers”

<https://www.youtube.com/watch?v=8AG4rIGkCRU>

# Aplicado al Marketing



<https://www.youtube.com/watch?v=RPKzF2tFgfs>

# Otros análisis (inglés)

Juego Journey - <https://www.youtube.com/watch?v=SWKKRbw-e4U>

Brothers: A Tale of Two Sons - <https://www.youtube.com/watch?v=GzY--NRKC7c>

Star Wars (es un punto de vista distinto al visto acá) :

<https://www.youtube.com/watch?v=f7m8z-jgt5Q>

<https://www.youtube.com/watch?v=4xJoKilnqfw>

Varias películas (usan menos fases) - <https://www.youtube.com/watch?v=KGV1BvnyvGo>

<https://www.youtube.com/watch?v=2o9c35MGx2Q>

<https://www.youtube.com/watch?v=MKgu-h02eNk>

# Tarea 2

## **1.- Invente una historia en el formato Viaje del Héroe.**

Partir definiendo al héroe: ¿cuál es su defecto de carácter? (es lo que deberá superar en su viaje y sólo entonces se convertirá en héroe). Definir a la sombra y cuáles son sus aspectos parecidos al héroe. El héroe teme convertirse en la sombra, pero le atrae y puede convertirse en ella. Luego definir un mundo especial interesante.

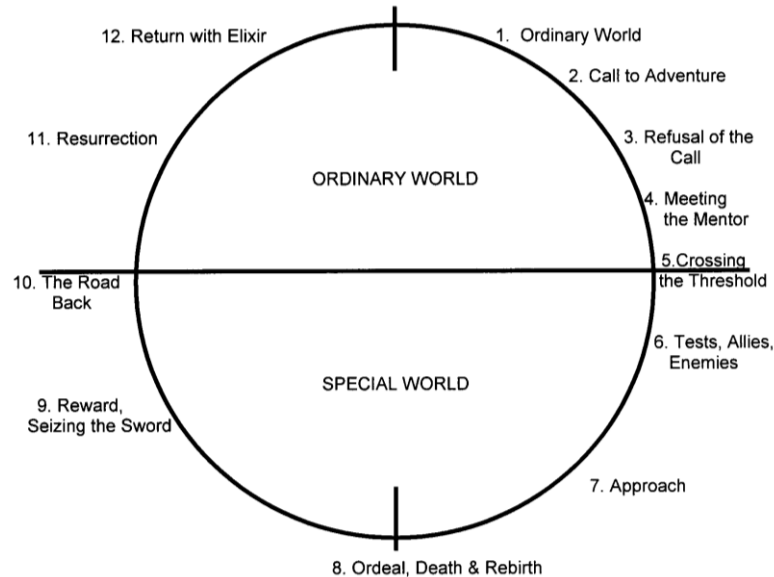
## **2.- Identifique las 12 fases y 8 personajes.**

## **3.- Conviértalo en historia interactiva: cree el flujo y escriba el guión.**

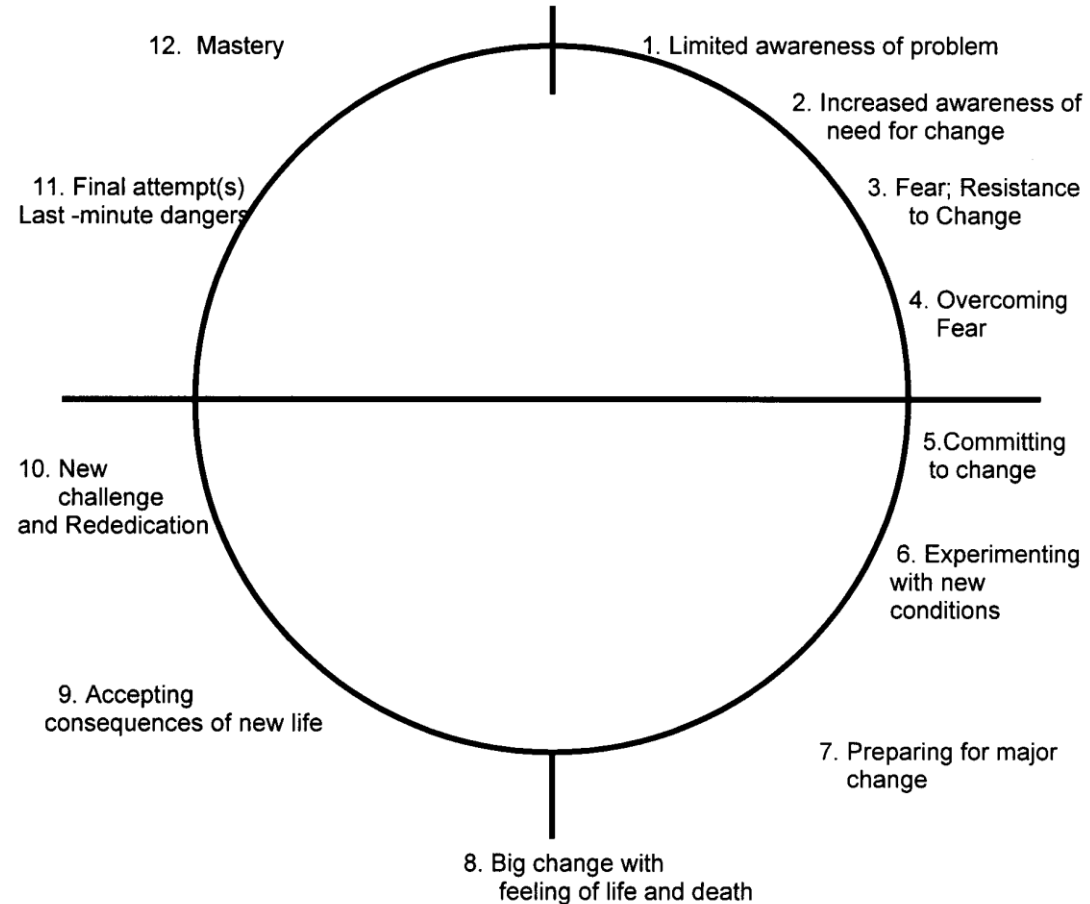
## **4.- Cree el juego.**

# La evolución interna del héroe

THE HERO'S JOURNEY



THE HERO'S INNER JOURNEY



# Defectos de carácter (character flaws)

Es una limitación, imperfección, problema, fobia o deficiencia del personaje.

Ejemplos:

**Rocky Balboa:** piensa que es un perdedor

**Anakin Skywalker:** ira y miedo de perder a su esposa Padme

**Captain Hook:** obsesionado con Peter Pan

**Philip J. Fry** (Futurama): es tonto

**Mr. Spock:** confía ciegamente en la lógica y suprime sus emociones humanas.

**Avatar: Zuko** desea que su padre lo acepte. **Aang** rehuye sus responsabilidades.

# Ejemplo de Defecto de Carácter y su evolución

El héroe sufre de “**Deseo de venganza**”. La venganza es un buen motivador para la aventura y podría darle poderes especiales.

La **sombra** representa el **deseo de venganza sin límites**, la destrucción y la violencia. El héroe podría convertirse en la sombra, pues es la solución fácil; ceder ante su ira y destruirlo todo, incluso lo que valora y ama.

Para convertirse en un **verdadero héroe** necesita superar su defecto de carácter. El deseo de venganza se supera con **empatía** (entender al otro), **compasión** (una vez que comprendes sus razones) y **perdón**.

# Defectos comunes y su solución

Defecto	Como se corrige
mal humor, ira, apetito de venganza por ofensa real o supuesta	contenerse, ser empático y compasivo, confiar en la justicia de un ente superior, paciencia, perdón
soberbia, envidia, mentira, traición, intriga	humildad, solidaridad, amor al prójimo, caridad
autodestrucción	aceptarse con sus limitaciones y amarse
pereza, dejadez, pusilánime, aburrimiento de vivir	responsabilidad, diligencia, esmero, entusiasmo
avaricia, apego inmoderado a las riquezas y su posesión, usura	caridad, justicia, empatía, generosidad, alegría al ver al otro feliz
gula, placer inmoderado, lujuria, abuso de drogas, daño a si mismo	moderación, fidelidad, respeto al otro, autocontrol, racionalidad sobre impulsos básicos
miedo al compromiso, temor a embarcarse de lleno en un proyecto	comprometerse, madurar, tomar el control del propio destino



- 1. Mundo ordinario** - El mundo normal del héroe antes de que la historia comience.
- 2. La llamada de la aventura** - Al héroe se le presenta un problema, desafío o aventura.
- 3. Rechazo de la llamada** - El héroe rechaza el desafío o aventura, principalmente por miedo al cambio.
- 4. Encuentro con mentor** - El héroe encuentra un mentor que lo hace aceptar la llamada y lo entrena.
- 5. Cruce del primer umbral** - El héroe abandona el mundo ordinario para entrar en el mundo especial o mágico.
- 6. Pruebas, aliados y enemigos** - El héroe se enfrenta a pruebas, encuentra aliados y confronta enemigos.
- 7. Acercamiento** - El héroe tiene éxitos durante las pruebas.
- 8. Prueba difícil o traumática** - La crisis más grande de la aventura, de vida o muerte.
- 9. Recompensa** - El héroe se ha enfrentado a la muerte, se sobrepone a su miedo y ahora gana una recompensa.
- 10. El camino de vuelta** - El héroe debe volver al mundo ordinario.
- 11. Resurrección del héroe** - Otra prueba donde el héroe se enfrenta a la muerte y debe usar todo lo aprendido.
- 12. Regreso con el elixir** - El héroe regresa a casa con el elixir y lo usa para ayudar a todos en el mundo ordinario.

## 12 fases, 8 personajes

- 1. Héroe:** el personaje que más se sacrifica.
- 2. Herald:** el que le anuncia al héroe que debe iniciar su lucha.
- 3. Mentor:** figura positiva que ayuda al héroe o lo entrena.
- 4. La Sombra:** es todo lo negativo o contrario al héroe.
- 5. Guardian del umbral:** el que no permite al héroe acercarse a su meta, puede ser antagonista o enemigo.
- 6. Camaleón:** un personaje que no tiene carga estable puede ser negativo o positivo.
- 7. El bufón:** puede ser positivo o negativo, es el responsable de alivianar el ambiente cuando se pone pesado.
- 8. Aliados:** figuras positivas parte de la personalidad del héroe.