Investigador principal:
Nicolas García Suaterna

Coinvestigadores:
Sergio Esteban Benitez Urrea
Brayan Andres Galvis Galvis

Patrón alternativo al camino del héroe.

1. RESUMEN

Objetivos: 1) Comprender los conceptos existentes de la narrativa y las tendencias de tramas en historias dentro de diversos tipos de medios.
2) Desarrollar un nuevo modelo de historia, fuera de la propuesta de las siete historias convencionales planteadas por Booker en el libro de "The Seven Basic Plots"
Metodología: Se analizaron obras que seguían el camino del héroe y otras que no, en base a ello se desarrolló la nueva propuesta.
- Resultados: 1) El público en general se familiariza y gusta más de las obras que incorporan el camino del héroe.
2) Historias que no siguen el camino pueden llegar a ser rechazadas públicamente pero no críticamente, aunque algunas logren destacar y llamar la atención de la audiencia y la crítica por igual.
3) El modelo de historia del camino del héroe se ha convertido en un patrón demasiado predecible.
- Conclusiones principales: Al analizar las tendencias se comprendieron los conceptos existentes de la narrativa, se analizaron las tendencias de aceptación general del público contemporáneo respecto a las propuestas narrativas evaluadas, se realizó la propuesta de un nuevo modelo narrativo y se concluye que es necesaria una metodología o patrón alternativo al camino del héroe.

2. INTRODUCCIÓN

Como antecedentes principales se tienen las "Siete Historias" Planteadas por Christopher Booker en el libro "The Seven Basic Plots" En donde plantea que todas las historias inventadas desde el origen de la humanidad son solo variaciones de las mismas siete historias.
Encapsulando el concepto anterior, dentro de todas estas variaciones de las siete historias se encuentra un patrón planteado por Christopher Vogler en el libro "The Hero with a Thousand Faces" Retomado, compilado y reorganizado por Joseph Campbell en su libro "The Writer´s Journey: Mythic Structure for Writers" Que consiste en doce pasos que un protagonista o "Héroe" recorre a lo largo de la trama, estableciendo así mismo que cada historia puede ser resumida en una serie de estructuras narrativas y arquetipos de personajes.
El principal objetivo de la propuesta se basa en la premisa que desde siempre, las historias que ha formulado el ser humano se derivan de siete historias base que a pesar de desarrollarse por medio de distintos personajes, tramas, eventos y escenarios, siguen teniendo los mismos patrones de desarrollo y al igual que el camino del héroe, es complicado ignorar por completo estos patrones, aunque sus efectos pueden ser modificados hasta el punto en el que se conviertan en algo totalmente diferente a lo que se supone, han de ser, mediante la modificación, el cambio y el replanteamiento de los patrones que se establecen en el camino del héroe, se plantea desarrollar un nuevo patrón que pueda ejemplificar otro tipo de historia que evite la inclusión total de estos métodos e incluya unos nuevos.

3. MATERIALES Y MÉTODOS

Para el desarrollo de la propuesta fue necesario analizar "Las siete historias" y el "Camino del héroe" De las cuales se hace una breve explicación:

Las siete historias:
Según Christopher Booker en el libro "The Seven Basic Plots", todas las historias narradas desde los tiempos de la antigua Grecia hasta la actualidad son una variación de siete historias base que clasifica de la siguiente manera:

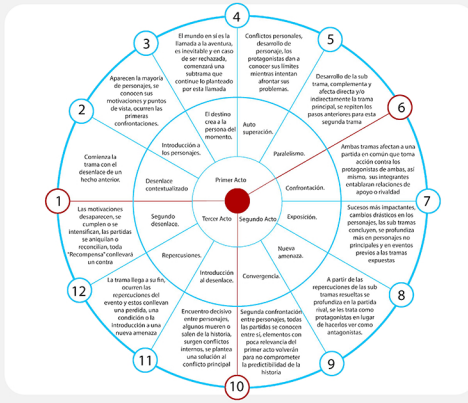
Superando al Monstruo: Cuando un protagonista descubre un mal y busca superarlo.	**Pobres a Ricos:** Un protagonista comienza en una situación empobrecida y alcanza un final "Feliz", adquiriendo a lo largo de la trama, un estatus, una riqueza, poder, una pareja u otros atributos.	**La Travesía:** Se desarrolla en torno a la búsqueda de un objeto, persona, ubicación o alguna información que ocasiona que el protagonista salga de su vida normal para obtenerla.	**El viaje y el regreso:** El protagonista entra en un acontecimiento o lugar totalmente desconocido, en donde su sentido común o lógica difiere del lugar, enfrenta una adversidad y vuelve a su punto de inicio con un nuevo conocimiento.
Renacimiento: El villano es "Salvado del mal" gracias a una figura redentora	**Comedia:** Mezcla de relaciones entre un amplio elenco, basado en la falta de comunicación y los mal entendidos que concluyen en actos "humorísticos".	**Tragedia:** El protagonista o "héroe" Muere o fracasa y pese a que el final será concebido generalmente como "Trágico", se suele generar un sentido de simpatía con el villano.	

Camino del héroe:
Patrón planteado por Christopher Vogler, retomado, compilado y reorganizado por Joseph Campbell. Consiste en doce pasos que un protagonista o recorre a lo largo de la trama, estas se dividen en:

1) Introducción al mundo ordinario. **2)** Llamada a la Aventura. **3)** Rechazo a la llamada. **4)** Apoyo del mentor. **5)** Pasando el primer límite o el primer desafío de la trama	**6)** Conflictos, introducción a aliados y enemigos. **7)** La cueva más profunda o el primer peligro principal. **8)** Ordalía Suprema, la exposición de la trama. **9)** Recompensa por haber superado los peligros previos.	**10)** El regreso, parte en donde se desarrollan más motivaciones, introducción al clímax. **11)** La resurrección o enfrentamiento con el desafío final, el clímax. **12)** Retorno con el Elixir o la repercusión de la historia, el impacto que causa en sus personajes.

4. RESULTADOS

El diseño experimental o propuesta planteada consiste en un nuevo patrón creado a partir de la modificación de los pasos del héroe, enumerados y organizados por actos en la gráfica adjunta.



5. CONCLUSIONES

A pesar de que el patrón del camino del héroe es un recurso fundamental al momento de escribir una historia, el impacto que alguna vez alcanzó ha disminuido progresivamente hasta el punto que toda obra que implemente su patrón llega a tener una trama predecible, aun así, el éxito de estas historias no ha disminuido por la familiaridad que el público ha generado hacia ellas y de la misma manera, aquellas obras que no sigan estos patrones han sufrido un rechazo general a pesar de haber sido bien recibidas por los críticos, por lo que en el caso de las películas, muchas acaban siendo olvidadas, ignoradas y reemplazadas por otras obras con las que el público pueda relacionarse más, aun así, hay algunos casos encontrados en el análisis en el que la aceptación pública y la recepción crítica han favorecido a ambos productos.
En el caso de los videojuegos, hay títulos que no siguen el camino del héroe y que aun así han recibido una buena aceptación crítica y pública, aunque esto se debe a que el fuerte de dichos juegos no es la historia y en caso de serlo, suelen fallar por otras razones distintas a la trama en sí, en su defecto, son éxitos críticos y comerciales, concluyendo así que un videojuego que intente implementar otro patrón diferente al de los pasos de héroe no será rechazado directamente por su historia y que funcionará como una opción más viable que una película u otro medio como aquel en el que se busque implementar y evaluar la aceptación crítica de un nuevo patrón.
Mediante el desarrollo del proyecto se logró entender los conceptos existentes de la narrativa, se analizaron las tendencias en cuanto a tipo de tramas se refiere y se logró realizar un nuevo modelo narrativo distinto a las siete historias planteadas por Christopher Booker.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Christopher Booker (2004) *"The Seven Basic Plots"* Inglaterra, Bloomsbury
- Joseph Campbell (1949) *"The Hero with a Thousand Faces"* Estados Unidos, Pantheon Books
- Christopher Vogler (2007) *"The Writer´s Journey: Mythic Structure for Writers"* Estados Unidos, Michael Wiese Productions

7. AGRADECIMIENTOS

Se agradece a la Universidad Militar Nueva Granada el haber otorgado las instalaciones y los recursos para la investigación y a la Ingeniera Nohora Elizabeth Garzón Morales por la dirección y supervisión del proceso.

u6000275@unimilitar.edu.co