



GUÍA N° 5/ 1ª UNIDAD

EL HÉROE EN DISTINTAS ÉPOCAS

SÉPTIMO BÁSICO

NOMBRE	CURSO 7° _____	FECHA
--------	-------------------	-------

Objetivos de aprendizaje para esta guía.

OA2 Reflexionar sobre las diferentes dimensiones de la experiencia humana, propia y ajena, a partir de la lectura de obras literarias y otros textos que forman parte de nuestras herencias culturales, abordando los temas estipulados para el curso y las obras sugeridas para cada uno.

OA3 analizar las narraciones leídas para enriquecer su comprensión, considerando, cuando sea pertinente:

- El o los conflictos de la historia.
- El papel que juega cada personaje en el conflicto y cómo sus acciones afectan a otros personajes.
- El efecto de ciertas acciones en el desarrollo de la historia.
- Cuándo habla el narrador y cuándo hablan los personajes.

OA 7 Formular una interpretación de los textos literarios, considerando:

- Su experiencia personal y sus conocimientos.
- Un dilema presentado en el texto y su postura personal acerca del mismo.
- La relación de la obra con la visión de mundo y el contexto histórico en el que se ambienta y/o en el que fue creada.

El trabajo de esta guía está planificado para que lo desarrolles en una sesión que dure alrededor de 60 a 90 minutos. Todo dependerá del entusiasmo que tengas para trabajar sin supervisión directa de tu profesor.

No olvides, que ahora debemos apelar a **tu responsabilidad y madurez** para que el trabajo no se te acumule.

EL HÉROE

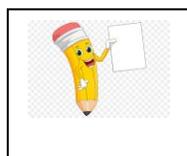
Para comenzar, recordaremos y/o aclararemos el concepto HÉROE

Según la RAE (Real Academia Española), héroe se define como:

1. Persona que realiza una acción muy abnegada en beneficio de una **causa noble**.
2. Persona ilustre y famosa por sus **hazañas o virtudes**.
 - a. hazaña: Acción de gran esfuerzo y valor. Proeza, Aventura.
3. En un poema o relato, personaje destacado que **actúa de una manera valerosa y arriesgada**.
4. **Protagonista de una obra de ficción**.
5. Persona a la que alguien convierte en objeto de su especial admiración.
6. **En la mitología antigua, hombre nacido de un dios o una diosa y de un ser humano, por lo cual era considerado más que hombre y menos que dios; p. ej., Hércules, Aquiles, Eneas, etc.**

Entonces, observa las siguientes imágenes y responde. Si no conoces a alguno de estos personajes, puedes buscar información de ellos o ver las sinopsis de sus películas.

		
Mériða, Valiente	Superman	Aquaman



Responde:

- 1 ¿Reúnen estos personajes algunas de los rasgos para ser un considerado héroe o heroína?
¿Cuáles?, ¿Por qué? Enumera sus características y sus acciones.
- 2 ¿A qué otro héroe o heroína de películas/novelas/cómics agregarías?
- 3 ¿Qué tienen en común todos estos personajes? ¿Por qué crees que se parecen?

EL HÉROE EN LA LITERATURA

Sea cual sea la historia, los relatos que leemos en la literatura parecen tener un patrón o esquema muy parecido: hay un personaje principal que debe conducir sus acciones para lograr un objetivo que requiere gran esfuerzo y valor, es decir, realiza una **hazaña**. ¿Te habías dado cuenta antes de esta similitud? Mérida, Superman y Aquaman y, son **personajes protagónicos**, es decir, son los principales en la historia que se relata, y cada uno debe enfrentar una serie de obstáculos diferentes, ya sea el peso de las tradiciones familiares, el crimen, o la incompreensión de los dos mundos a los que pertenece, por nombrar algunos de los **conflictos** con que se han de topar. Cada personaje se enfrenta a difíciles pruebas que dificultan su camino, y deben sortearlas con inteligencia, audacia o valor superior al común de las personas para salir adelante.

La figura del héroe no es nueva en la literatura. Su aparición se remonta a las historias de la Antigua Grecia, donde a los relatos que presentaban el esquema descrito anteriormente, se les conoce como mitos (mitos del hombre). En la mitología, el héroe o heroína es un personaje eminente que encarna valores y virtudes que son relevantes para la cultura en que están insertos. Para los griegos, el héroe tenía algo de semidiós, o, por lo menos, eran de alguna manera superiores al común de los mortales. Pero esta idea de héroe no es la que permanece hasta nuestros días, de hecho, en nuestras ficciones contemporáneas tenemos incluso superhéroes sin poderes sobrenaturales, como es el caso de Bruce Wayne (Bruno Díaz), el hombre tras la máscara de Batman. Esto nos indica que el concepto de héroe que aparece en la literatura y en las distintas ficciones que componen nuestra cultura ha ido cambiando con el paso del tiempo.

Definición	El héroe es quien realiza una hazaña.
Características	Posee las condiciones físicas y morales para cumplir con una misión.
Misión	La tarea que debe cumplir el héroe solo puede realizarla él mismo (es único), porque está destinado para ello.
Importancia	Tiene que cumplir una misión de relevancia comunitaria.
Trascendencia	El cumplimiento de su misión tiene consecuencias tanto para él como para su comunidad.
Relación	El héroe es un personaje con el que la comunidad se identifica en dolores y honores.
Modelo	El héroe es un personaje modelo para las personas de su pueblo, país o reino.
Identidad	El héroe, por sus características nobles, unifica a la comunidad y crea pertenencia e identidad de pueblo.

El héroe ha sido estudiado muchas veces, sin embargo, JOSEPH CAMPBELL hizo una comparación entre muchos textos de varias culturas y civilizaciones y descubrió que existían varios elementos que se repetían en todos ellos. Esto lo resumió en el libro EL HÉROE DE LAS MIL CARAS, el que se puede resumir en la siguiente imagen



Imagen tomada de <https://creamundi.es/la-estructura-del-viaje-del-heroe/>

¿QUÉ SIGNIFICAN ESTAS DOCE ETAPAS DEL VIAJE?

El protagonista va pasando por varias fases, exactamente doce, que van llevando la acción hasta el final completando lo que se llama el arco del personaje, su evolución.

1. El mundo ordinario

Se presenta el estado de las cosas antes de que se plantee el conflicto que lo va a cambiar todo. Has de presentar al protagonista en su día a día. De esta manera, el espectador conocerá todo lo que el personaje deja atrás, todo lo que pierde cuando se produce el detonante.

2. La llamada a la aventura

A los 10-15 minutos de la historia se produce el elemento disruptor, el suceso que pone todo patas arriba. Al protagonista se le presenta un conflicto o la imperiosa necesidad de lograr un objetivo. No ha de ser un tema de vida o muerte, sino que se puede tratar de algo muy pequeño, sutil, quizá conocer a la chica o el chico que le va a cambiar la vida. Ya nada volverá a ser lo mismo.

3. Rechazo de la llamada

En un primer momento, el protagonista no quiere asumir la aventura o la misión. Claro, a todo el mundo le es difícil abandonar su zona de confort, su estado de equilibrio, el lugar donde se siente seguro y cree que nadie le puede hacer daño. Tiene miedo. Así que rechaza la llamada de la aventura.

4. Encuentro con el maestro

El protagonista conoce a alguien que actúa como catalizador de la historia, que convence al héroe de aceptar la llamada de la aventura, de ese conflicto que se le ha planteado. Le anima. A veces, también, este maestro le da una serie de consejos, herramientas o claves para llevar a cabo la misión. De esta manera, el protagonista está preparado para cruzar la frontera del mundo ordinario al mundo extraordinario.

5. Cruce del primer umbral

El protagonista tiene que hacer frente al primer obstáculo que el mundo extraordinario le plantea. El hecho de luchar contra ese primer obstáculo, que lo más seguro no supere, le hace estar ya de lleno en la aventura. Ya no hay vuelta atrás. Comienza el desarrollo con sus numerosos obstáculos. Ha cruzado la puerta.

6. Pruebas, aliados y enemigos

El protagonista se tendrá que enfrentar a diferentes pruebas y obstáculos a lo largo del desarrollo. Puede que alguno de esos obstáculos sean otros personajes, los enemigos. Pero, para superarlos, contará también con la ayuda de aliados, amigos.

7. Acercamiento

Cada uno de esos obstáculos, generalmente in crescendo, algunos los supera y otros no, le van preparando para el reto decisivo. Se tendrá que enfrentar a él. Cada vez que avanza o fracasa, el protagonista va aprendiendo y va evolucionando. Va conociendo mejor a sus enemigos o a sí mismo. Todo esto le ayudará en el momento decisivo.

8. Prueba suprema

Es la hora del clímax, cuando el protagonista se enfrenta al mayor reto de todos, para el que, a lo mejor sin saberlo, se ha estado preparando toda la película. Es cuando echa mano de todo lo que ha aprendido, de todos los recursos, y se lo juega al todo o nada. Es casi como si de nuevo cruzase el umbral.

9. Recompensa

Después del reto decisivo, el protagonista es recompensado, haya superado o no haya superado el reto decisivo. Dicha recompensa puede ser inmateriales como haber ganado un amigo, sentirse más fuerte o tener una nueva habilidad.

10. El camino de vuelta

Después de la prueba suprema y la recompensa, el héroe inicia el camino de regreso, pero queda un último problema. El protagonista se enfrenta a una pelea para no perder aquello que ha ganado.

11. La resurrección

Esta última lucha para mantener la recompensa es otra vez una lucha a vida o muerte (puede ser en sentido figurado). Aquí es cuando “muere” el viejo yo del protagonista, el que era antes de empezar la película, el personaje se desprende totalmente de él. Sale de esta última prueba purificado y preparado para emprender el viaje de regreso.

12. El regreso

El protagonista atraviesa de nuevo la puerta que lo lleva al mundo ordinario. Pero, claro, ahora tiene su recompensa y, además, la experiencia. Ya no es el mismo. Conoce aspectos de sí mismo que ignoraba, posee nuevas amistades, se siente más seguro y fuerte. Es decir, no es el mismo mundo ordinario que al principio.

El esquema básico de un texto narrativo.

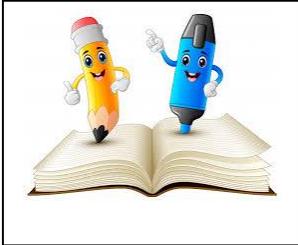
Planteamiento: todo se inicia con la partida del héroe o protagonista. Aquí es donde se presenta a los personajes y se establece el “mundo ordinario”, en el que, como te imaginarás, las cosas se ven en su estado normal. Pero, en un momento dado, se produce **la llamada a la aventura**, el

denominado elemento que rompe la cotidianidad del héroe. Es decir, tu protagonista está tranquilo pero, de repente, ocurre algo que le obliga a iniciar su misión, que puede ser una investigación, una lucha, una conquista, cualquier cosa que responda a lo que se puede llamar “la peripecia”.

Nudo: el héroe atraviesa la “puerta” y entra en el mundo extraordinario. Va conociendo nuevos personajes que le ayudan en su cometido o tratan de impedirselo.

Desenlace: en el esquema clásico, el héroe regresa al mundo ordinario, a su estado normal. No es que sea la misma situación que al principio porque el viaje no le ha dejado indiferente pero, al menos, sí que se establece en un estado de equilibrio y tranquilidad. En este momento, haya o no logrado su objetivo, sí que debes notar una evolución en el personaje. Ya no es el mismo que al principio.

No pienses que porque se hable de mundos ordinarios o extraordinarios esta estructura solo es aplicable a películas de corte fantástico. El viaje podría ser, por ejemplo, el viaje interior del protagonista, su aprendizaje, una investigación, etc. Se puede aplicar a cualquier género.



ACTIVIDAD

4. Lea las páginas 18 a la 24, que es la continuación del mito TESEO, EL VENCEDOR DEL MINOTAURO.
5. Explica la razón que motiva a Teseo para ir a Creta.
6. ¿Por qué el barco lleva velas negras? ¿Por qué tendrán que cambiar el color de las velas si Teseo sale victorioso?
7. ¿Por qué Ariadna quiere huir de Creta con Teseo?
8. ¿Cómo logró Teseo vencer al Minotauro?
9. Elabora una línea de tiempo que muestre las hazañas de Teseo desde que su madre le muestra la roca hasta su regreso a Atenas.
10. Aplica a la vida y hazañas de Teseo las etapas del viaje. Es posible que alguna de las etapas no esté presente en este mito.

El solucionario de la Guía 5 de la 1ª unidad aparecerá en el inicio de la próxima entrega de guías. No olvides comparar los resultados para comprobar tu aprendizaje.

TRABAJEMOS PARA APRENDER Y CRECER EN LIBERTAD Y ALEGRÍA.