

El viaje del héroe

Te proponemos en esta ocasión preparar una exposición relacionada con los héroes o las heroínas que protagonizan muchas de las obras literarias que se han llevado al cine. Esta vez, el **reto** será transmitir los valores de amistad, constancia, justicia, superación, etc., que pueden transmitir estas obras; son temas que perviven a través del tiempo.

Un **héroe** o una **heroína** es una persona que actúa de manera valerosa o arriesgada en beneficio de una causa noble y que, por sus cualidades, a veces extraordinarias, deja una huella imborrable en la memoria de futuras generaciones. En la literatura, son protagonistas de grandes narraciones.

En la mitología antigua, un **héroe** podía ser hijo de un dios o una diosa y de una persona, eso hacía que no pudieran ser considerados ni dioses ni humanos por completo; algunos de ellos son Hércules (hijo del dios Zeus y la reina Alcmena), Eneas (hijo de la diosa Venus y del príncipe Anquises), etc.

Toda aventura de carácter heroico empieza con un viaje del héroe, que puede ser un viaje real (conseguir llegar a algún sitio) o metafórico (alcanzar un sueño), pero coinciden en el planteamiento de un objetivo: la salvación de un pueblo, la lucha contra el mal, la defensa de la amistad, la búsqueda del tesoro, etc.

Homero, en el siglo VIII a. C., compone la **Odisea**, que será la fuente que inspira a toda la literatura heroica posterior.

Así le dije. El cíclope,
con ánimo cruel, no
me dio respuesta,
pero, levantándose de
súbito, echó mano a los
compañeros, agarró a
dos, y, cual si fuesen
cachorrillos arrojados a
tierra con tanta violencia
que el encéfalo fluyó del
suelo y mojó el piso.



De Homero no hay prácticamente ningún dato biográfico fiable. Se mantiene la idea de que era un poeta griego ciego y se le ha atribuido a él la autoría de la *Iliada* y de la *Odisea* sin que haya certeza de ello.



LA ODISEA Y EL VIAJE

La *Odisea* narra el regreso en barco de su protagonista, Odiseo (aunque es más conocido por su nombre en latín, Ulises) desde Troya hasta Ítaca, su tierra natal, donde se reencontrará con su esposa Penélope y su hijo Telémaco. Durante el viaje, que dura diez años, Ulises se enfrenta a innumerables peligros, tormentas, engaños, aventuras todas ellas adversas que retrasan el regreso y desencadenan la muerte de toda su tripulación.

Episodios más importantes

- La llegada a la **isla de los lotófagos** (comedores de loto).
- La estancia en la **isla de los cíclopes**, donde mata a Polifemo (hijo de Poseidón, dios que gobierna los mares), porque los tiene encerrados en una cueva para devorarlos.
- La estancia en el **palacio de Circe**, la hechicera que convierte a varios hombres de la tripulación en cerdos.
- El **descenso al inframundo**, custodiado por el guardián Hades, donde Ulises consulta al adivino Tiresias, que está muerto, cómo regresar a Ítaca.
- El tránsito de la nave entre las **sirenas**, cuyo canto enloquece a la tripulación.
- La llegada de Ulises a la isla de Ogigia, donde está la ninfa **Calipso**.

En el fondo, los peligros y las adversidades que tiene que sortear Ulises para conseguir su objetivo representan la permanente necesidad de superación del ser humano frente a los obstáculos de la vida.



HERBERT JAMES DRAPER: *Ulises y las sirenas* (1910).



HÉROES EN EL CINE

A menudo, el cine se hace eco de las historias de héroes de novelas de ficción y las convierte en guiones de películas. También el cine ha propiciado obras posteriores a la emisión de la película. La base siempre es la de un **héroe** que inicia un camino, supera peligros y adversidades, y con su lucha y toma de decisiones llega a su destino. Ese es el esquema clásico de una historia.

Las obras de aventuras que hoy conocemos a través de la literatura o del cine siguen ese esquema: el protagonista inicia un viaje, o le ocurre algo que le obliga a tomar una decisión que cambiará su vida.

Estas son algunas películas ordenadas por el año de emisión en España de la primera de la saga.

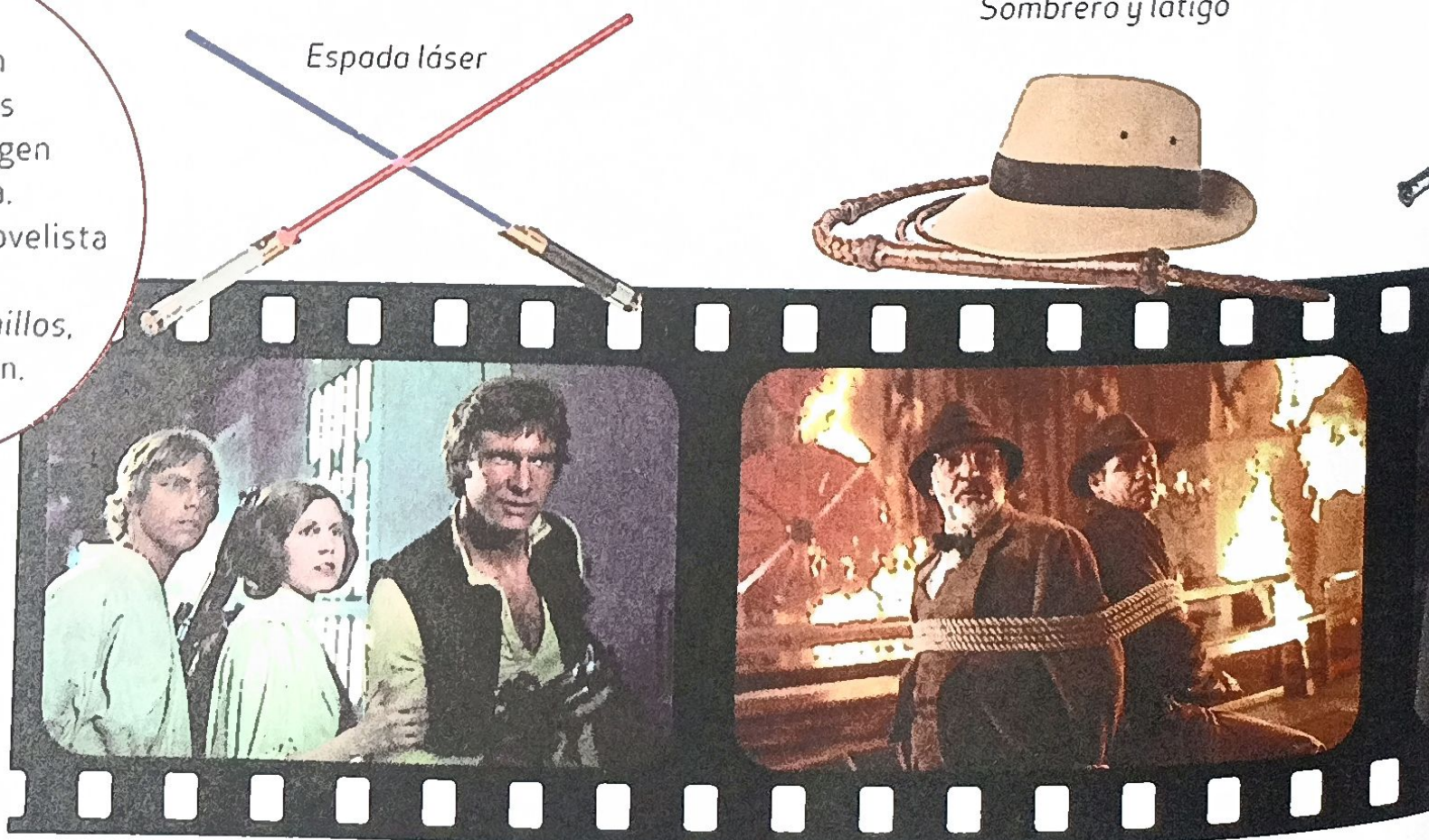
- En *La guerra de las galaxias* (George Lucas, 1977), Luke Skywalker tiene como objetivo aprender los caminos de la Fuerza y convertirse en Jedi, para luchar contra la tiranía del Imperio Galáctico.
- En *Indiana Jones* (Steven Spielberg, 1981), Henry Walton Jones Jr., conocido como Indy, es un arqueólogo que tiene que rescatar piezas arqueológicas, como el Arca de la Alianza, para evitar que lleguen a ser utilizadas por quienes pretenden hacer el mal.
- En *El señor de los anillos* (Peter Jackson, 2001), el hobbit Frodo Bolsón tiene la misión de destruir el Anillo Único para evitar la destrucción de la Tierra Media.
- En el caso de *Harry Potter* (varios directores, 2001), el protagonista recibe una carta en la que se le comunica que ha sido aceptado para ingresar en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería y, una vez allí, su misión será destruir a Lord Voldemort, su principal enemigo.
- En *Los juegos del hambre*, (Francis Lawrence y Gary Ross, 2008), la protagonista, una chica de 16 años, Katniss Everdeen, tiene que participar en los juegos del hambre; en su participación tendrá que matar si quiere sobrevivir.

Identificación
de las películas
que tienen su origen
en la literatura.

Harry Potter, de la novelista
J. K. Rowling
y *El señor de los anillos*,
de J. R. R. Tolkien.

Espada láser

Sombrero y látigo



Ayudantes, enemigos y mentores

En su recorrido por las distintas etapas, al protagonista lo rodean otros personajes que son transcendentales para poder llevar a cabo su misión.

- Un **ayudante** o **aliado** (puede ser más de uno) que comparte buena parte de las aventuras; por ejemplo, el padre de Henry, en *Indiana Jones*; Ron y Hermione, en *Harry Potter*...
- Un **oponente** o **antagonista** (también puede ser más de uno) que ponen todo tipo de dificultades para que el protagonista no consiga su objetivo; por ejemplo, Darth Vader, en *La guerra de las galaxias*; presidente Snow, en *Los juegos del hambre*...
- Un **mentor** o **sabio** representado por un anciano que simboliza la sabiduría. El anciano también hizo en su día el viaje de la vida. Y en esto consiste la vejez: en llegar al final de la vida habiendo acumulado experiencias que permitan al anciano aconsejar a los jóvenes en su etapa de juventud; por ejemplo, Albus Dumbledore, en *Harry Potter* o Gandalf, en *El señor de los anillos*.



Objetos, trajes y artilugios

Para poder llevar a cabo su misión, el héroe cuenta con un **objeto**, una **prenda de vestir** o un **artilugio** que le permitirá afrontar las distintas adversidades. Estos elementos acompañan al héroe en su viaje a la «zona desconocida». Evita en todo momento separarse de ellos, pues forman parte de su identidad. A Ulises, la destreza con el arco es lo que hace que Penélope, su mujer, consiga reconocerlo (pues habían pasado muchos años desde que salió de Ítaca).

A parte de los superhéroes de cómic que se sirven de todo tipo de objetos, trajes y artilugios para desarrollar sus superpoderes, podemos encontrar gorros, escobas voladoras, varitas, anillos mágicos, armas (arco y flechas, espadas...), etc.



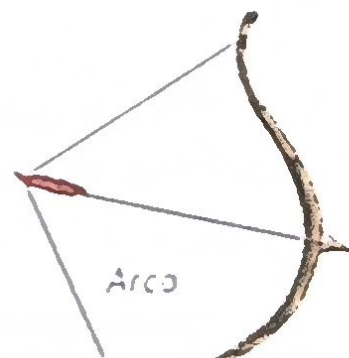
Anillo



Varita



Escoba



Arco



Proceso de preparación del discurso



PRIMER PASO *Elaborar el texto*

A Determina los aspectos básicos para tu exposición.

En primer lugar, os proponemos que hagáis entre toda la clase un listado de películas y libros de aventuras que hayáis visto o leído y después, de manera individual, otorguéis a cada título un número de estrellas con este código:

★ mala ★★ regular ★★★ buena ★★★★ muy buena ★★★★★ excelente

Sumad todas las estrellas y seleccionad los 5 títulos mejor valorados. **Escríbelos.**

Ahora, será fácil hablar de lo que más os ha gustado, de lo que consideráis que es el buen cine y la buena literatura de aventuras. **Anota tres aspectos** en los que habéis coincidido.

Elige un título de los cinco que habéis seleccionado y, sobre ese libro o esa película, escribirás tu discurso, pero primero **responde a estas preguntas** relacionadas con la trama.

1. Personajes (puede haber algún tipo que no aparezca).

a. El protagonista (héroe o heroína) es _____

b. El oponente o antagonista es _____

c. El ayudante o aliado es _____

d. El mentor o sabio es _____

2. ¿Qué objetivo debe conseguir el protagonista?

3. ¿Qué peligros o pruebas debe superar para conseguir su objetivo?

B Ponte manos a la obra.

Busca información en Internet sobre el tema que has elegido.

Indica cuál de los siguientes valores predomina en el libro o la película que has seleccionado. Este será el punto de partida del discurso. Si es otro, di cuál.

la justicia

☐

la constancia

☐

el esfuerzo

☐

la superación

☐

el bien común

☐

la amistad

☐

Haz un guion con las ideas más importantes que quieras destacar sobre el argumento y en qué sentido predomina el valor que has indicado antes.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Escribe el título para tu exposición. ¡Ojo, no tiene que ser el título de la obra seleccionada!

Desarrolla las ideas

a. Inicio. Comienza lanzando una pregunta para reflexionar sobre los valores que transmite el argumento y escríbela; por ejemplo, si la obra fuera *Robin Hood*:

¿Para alcanzar la justicia, el fin justifica los medios?

b. Desarrollo. A partir de la pregunta que has lanzado, argumenta sobre ese tema y ejemplifícalo explicando pasajes de la película o diciendo frases de la novela; por ejemplo, siguiendo con *Robin Hood*, se puede hablar de algún fragmento en el que robe a un adinerado y reparta el botín entre gente necesitada; es decir, tiene que delinquir.

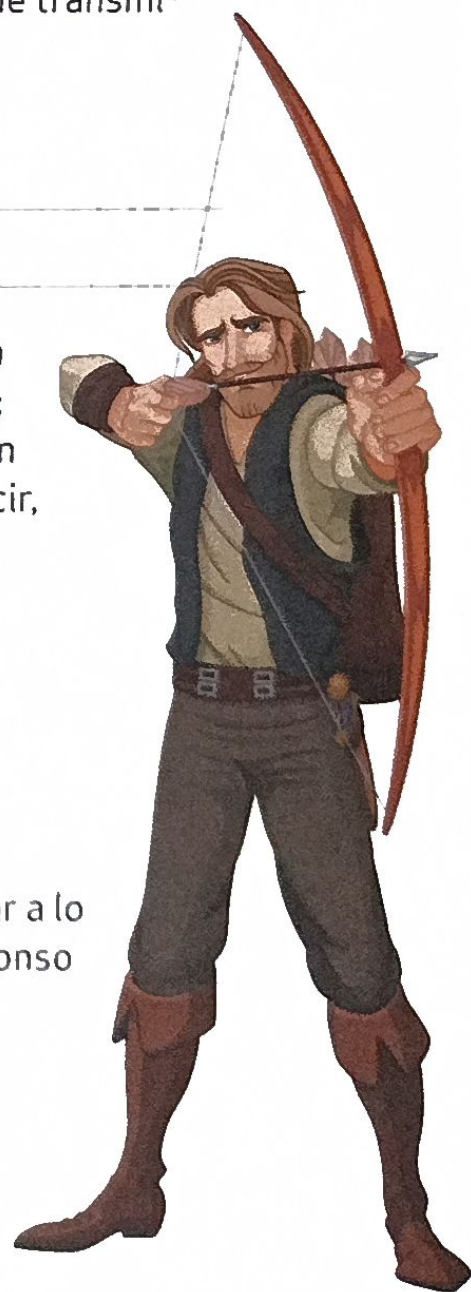
CONSEJO

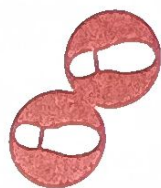
Cuanto más sepas, más debes resaltar lo importante.
Todo no podrás decirlo: selecciona, elige, descarta.

Ordena las ideas y recuerda escribir una frase recurrente que puedas intercalar a lo largo del discurso; por ejemplo: *Leyes hay, lo que falta es justicia* (frase de Alfonso Mallo).

c. Final. Escribe un párrafo para la reflexión final; por ejemplo:

Seguro que Robin Hood no sabía nada del filósofo chino Lao Tse, pero hacía gala de la reflexión moral que este nos dejó: «Si practicas la equidad, aunque mueras no perecerás». Y, ciertamente, el forajido pervive.





SEGUNDO PASO *Ensayar*

Una vez escrito y corregido el texto, ten cerca el guion por si necesitas consultar algo. Hazlo con naturalidad. Pero **procura no leer**, simplemente echa un vistazo y continúa. Tienes que dar la impresión de que sabes muy bien de lo que hablas. No improvises.

Si crees que está todo listo para empezar, pregúntate si quieres añadir algún elemento visual ya que, cuando hablas en público, no solo te escuchan. También te miran. Así que:

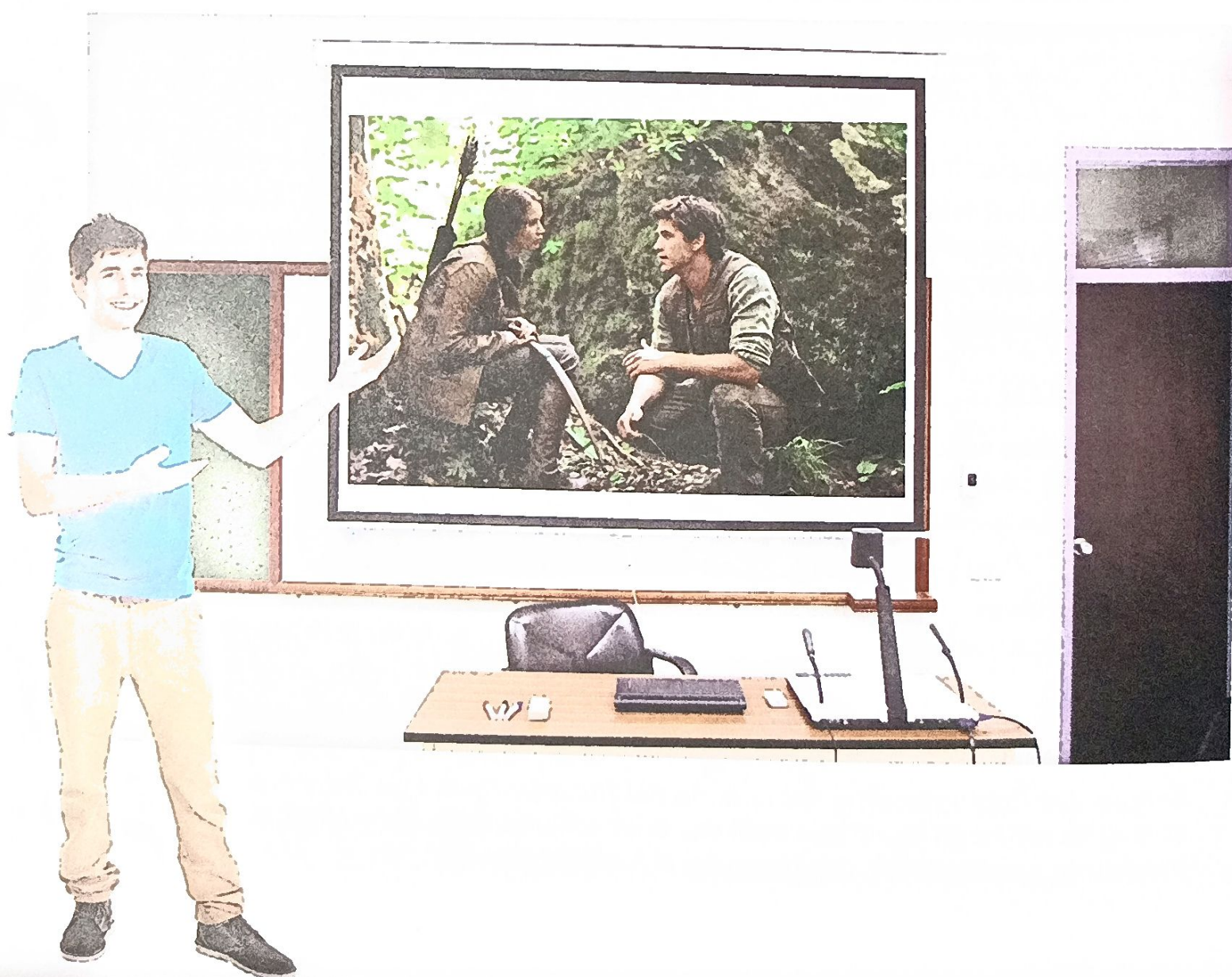
- **Piensa** si has elegido la camiseta, la camisa o el jersey por alguna razón específica. ¿Quieres enviar algún tipo de mensaje con la frase que lleva grabada?

Si no es premeditada la forma de vestir, plantéatelo de nuevo; por el contrario, si es premeditado, ¡adelante con la elección de tu indumentaria!

- Recuerda que **puedes utilizar algún objeto** que te sirva de apoyo en tu exposición. Es el momento de decidir cuál y tenerlo preparado.
- **Ensaya con todos los elementos** que precises. Probablemente, si tu discurso parte de una película, quieras mostrar algún fotograma o unos segundos de metraje. En ese caso, prepara el proyector.



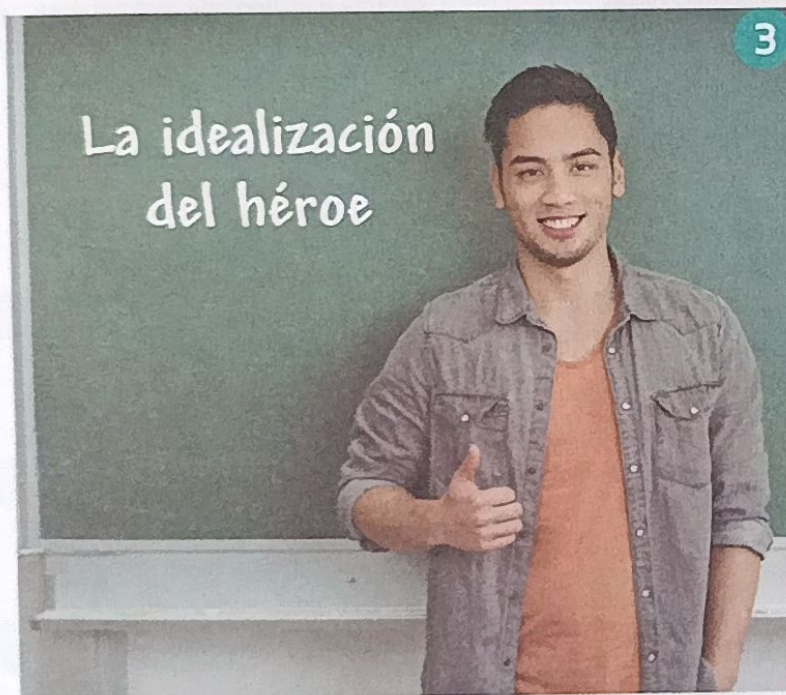
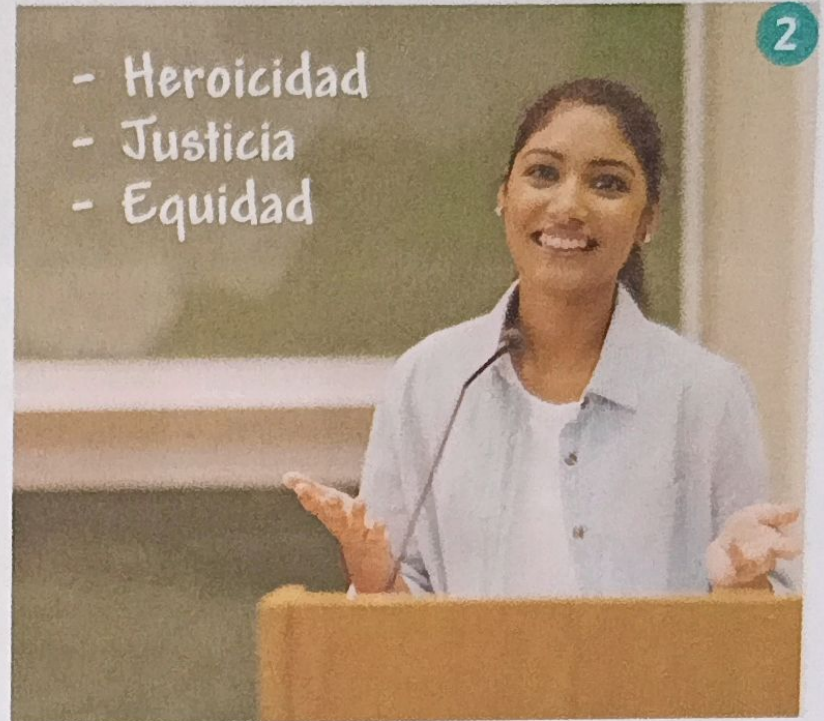
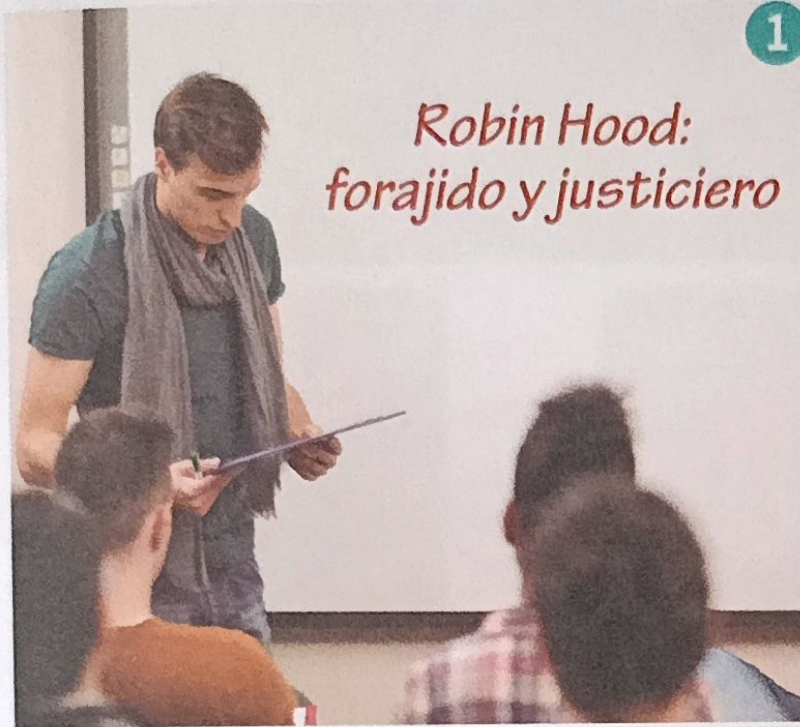
Todavía tenemos que encontrar nuestro lugar.





TERCER PASO *Exponer*

Observa estas imágenes; aunque son instantáneas de sendos momentos de cada presentación, nos sirven para analizar algunos aspectos.



Señala qué fotografía representa los siguientes aspectos. Alguno puede estar representado en más de una fotografía.

	1	2	3	4
a. Muestra asertividad.				
b. Mantiene bien el contacto visual con el auditorio.				
c. Muestra seguridad en el discurso.				
d. Posiblemente aburra al público.				
e. Utiliza las manos de manera poco adecuada.				
f. Emplea recursos que pueden servir de ayuda.				
g. Intenta mantener el interés del auditorio.				

AUTOEVALUACIÓN



1 Con respecto al discurso que había preparado:

- a. He sido fiel al texto que tenía escrito. ☐
- b. Me he ido por las ramas. ☐
- c. He hablado más de lo que tenía planteado. ☐
- d. Me he hecho un lío. ☐

2 El guion de apoyo...

- a. No lo he necesitado. ☐
- b. No podía dejar de mirarlo. ☐
- c. He echado un ojo cuando me he perdido. ☐

3 ¿He aportado datos de interés para hacer más amena la exposición?

- a. Ahora me doy cuenta de que eran pocos. ☐
- b. Sí; han sido suficientes para el tiempo que tenía. ☐
- c. En exceso; me he pasado del tiempo previsto. ☐

4 ¿He conseguido despertar el interés por los valores que transmiten la literatura y el cine de aventuras?

- a. Sí. El tema que he elegido daba pie a ello. ☐
- b. Podía haberle sacado más partido y no lo he conseguido. ☐

5 ¿Tengo la sensación de haber transmitido seguridad y confianza?

- a. Sí. ☐
- b. No. ☐
- c. Por momentos. ☐

6 ¿He sido capaz de hacer pausas después de cada idea importante?

- a. Sí. ☐
- b. No. ☐
- c. Por momentos. ☐

7 ¿He movido las manos para añadir énfasis y dinamismo a mi exposición?

- a. Sí. ☐
- b. No. ☐
- c. Por momentos. ☐

8 ¿He mantenido el contacto visual con el auditorio?

- a. Sí. ☐
- b. No. ☐
- c. Por momentos. ☐

9 ¿Voy incorporando la habilidad oratoria de forma natural y progresiva?

10 ¿Qué creo que debo mejorar la próxima vez?
