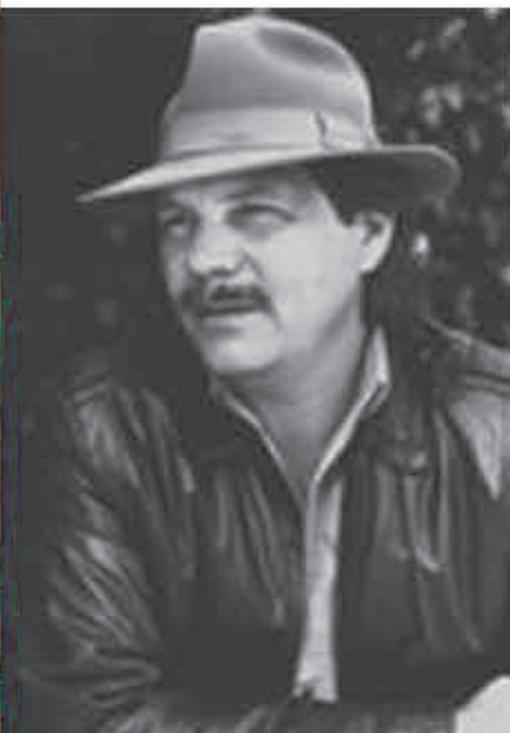
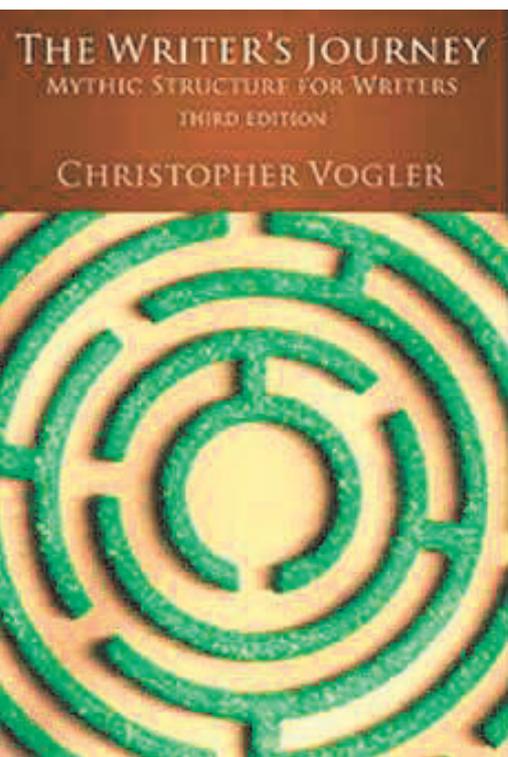


Vogler's Story



Christopher Vogler è uno sceneggiatore statunitense di Hollywood, alla ricerca della «ricetta segreta» per una buona storia. Dopo aver letto poemi epici, racconti mitici, romanzi e fumetti, si imbatte nel testo di Joseph Campbell «L'eroe dai mille volti», nato da ricerche sulle fiabe dei fratelli Grimm, le leggende celtiche, le opere di Jung, etc.. E alla base di una trama–archetipo o monomito. Vogler capisce di aver trovato la chiave di accesso alla fortuna di prodotti come Star Wars, Incontri ravvicinati del terzo tipo, etc... Nel 1992 scrive un memorandum di 7 pagine per alcuni prodotti Disney (es. il Re leone), che diventa poi un libro dal titolo The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers, pubblicato in italiano come Il viaggio dell'eroe.

Chris Vogler

Il viaggio dell'eroe

La struttura del mito ad uso
di scrittori di narrativa e cinema



Dani Aulino Editore



Joseph Campbell

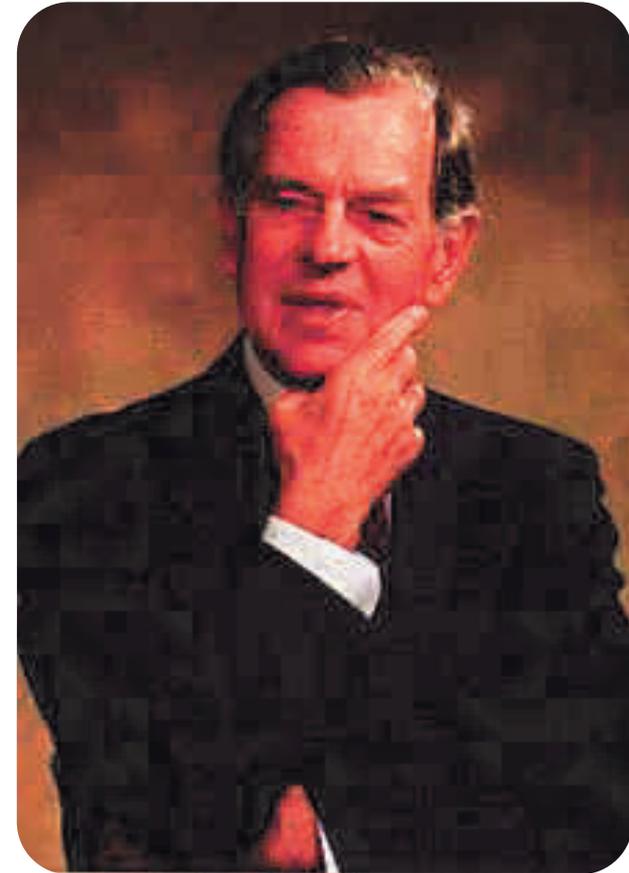
L'EROE DAI MILLE VOLTI



L'eroe dai mille volti

Joseph Campbell, studioso americano di mitologia e religioni, illustra nella sua opera *L'eroe dai mille volti* (1949) e ne *Le maschere di Dio* (1959) elementi comuni agli eroi di ogni racconto:

- La nascita di un eroe/protagonista è caratterizzata da un alone di mistero e magia
- Durante l'infanzia la relazione con i familiari più stretti è difficoltosa, oppure la famiglia è assente
- L'eroe si ritira dalla società per un periodo di apprendistato, spesso con una guida soprannaturale, al fine di acquisire competenze nuove
- L'eroe rientra nella società forte delle conoscenze acquisite e svolge il suo compito grazie a strumenti o oggetti magici di cui è l'unico a poter disporre



L'avventura dell'eroe

Primo Stadio: *separazione o partenza*

l'appello, o gli avvertimenti dati all'eroe perché comprenda qual è la sua vocazione;

il rifiuto dell'appello, o la follia della fuga dal dio;

l'aiuto soprannaturale, inatteso e offerto a colui che ha iniziato l'avventura;

il varco della prima soglia;

il ventre della balena, o il passaggio nel regno della notte.



L'avventura dell'eroe

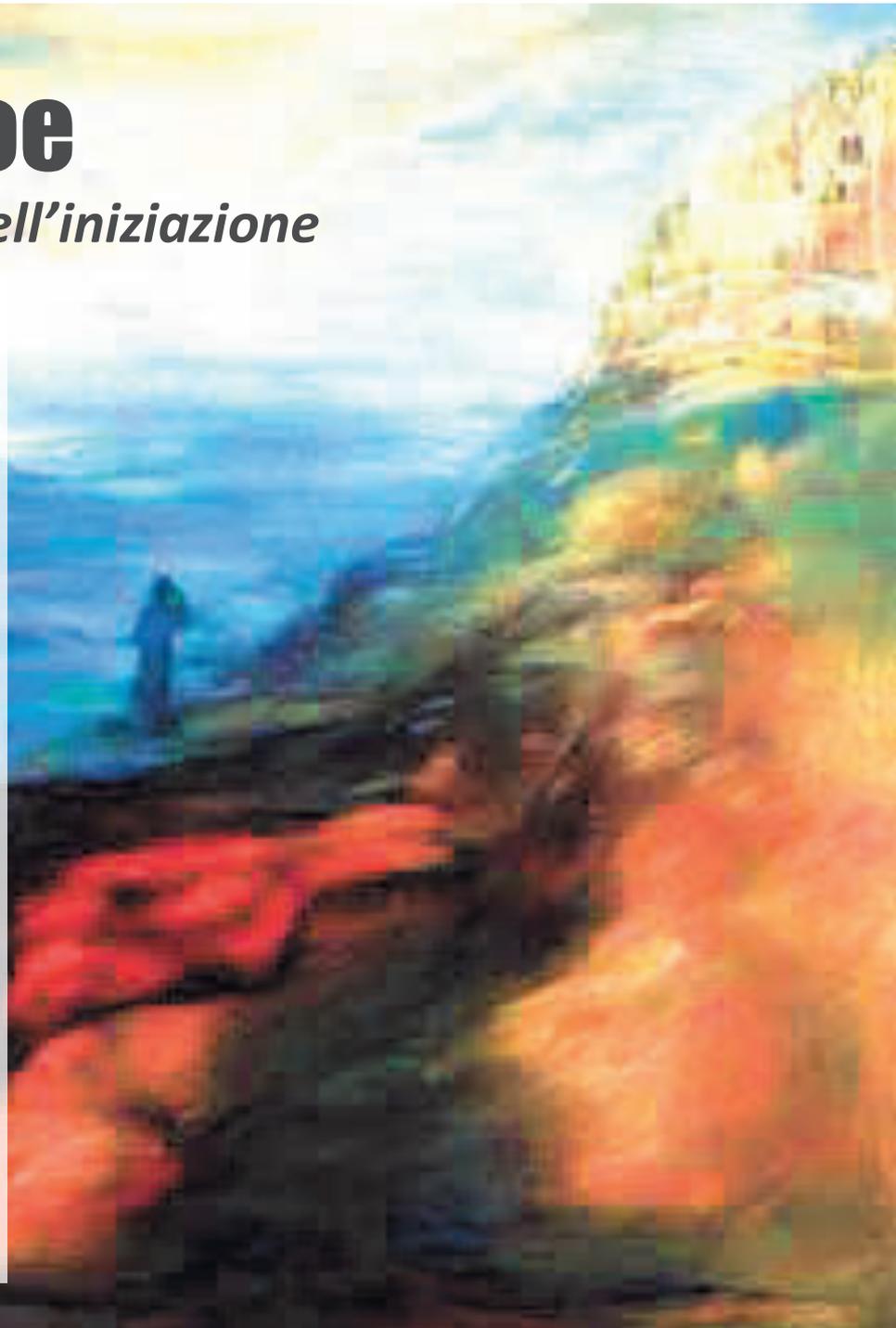
Secondo Stadio: *prove e vittorie dell'iniziazione*

la strada delle prove, o
l'aspetto pericoloso degli déi;

L'incontro con la dea (*Magna Mater*), o la beata riconquista dell'infanzia;

la donna quale tentatrice, la scoperta e l'agonia di Edipo;

la riconciliazione con il padre;
l'apoteosi;
l'ultimo dono.



L'avventura dell'eroe

Terzo Stadio: ritorno e
reinserimento nella società

il rifiuto a ritornare, o l'abbandono
del mondo *la fuga magica*

l'aiuto dall'esterno il *varco della
soglia* del ritorno, o il ritorno nel
mondo normale signore dei due
mondi libero di vivere, la natura e
la funzione del *grande dono finale*



Le tappe del viaggio dell'eroe

1. Il mondo ordinario
2. La chiamata all'avventura
 - 2.1 Il rifiuto del richiamo
3. L'incontro con il mentore
4. Il varco della soglia
5. Prove, alleati e nemici
 - 5.1 L'avvicinamento alla caverna
6. La prova centrale
7. La ricompensa
8. La via del ritorno



1. Il mondo ordinario: l'eroe

“L'eroe lascia il mondo di tutti i giorni per avventurarsi in una regione di meraviglia soprannaturale”

- ✓ Presentazione dell'eroe al pubblico
- ✓ Ciò che manca all'eroe
- ✓ La posta in gioco
- ✓ Antefatto ed esposizione

Es. Massimo Decimo Meridio

Il gladiatore,
Ridley Scott, 2000



1. Il mondo ordinario: l'ambiente

All'inizio del viaggio, l'eroe, o l'eroina, sono inseriti nella loro quotidianità. La routine ordinaria e banale del mondo descritto costituisce uno scenario rassicurante, che si prepara ad essere sconvolto.

Es. La contea

Il signore degli anelli.
La compagnia dell'Anello,
Peter Jackson, 2001





Edward Mani di forbice, Tim Burton, 1990

Mondo ordinario



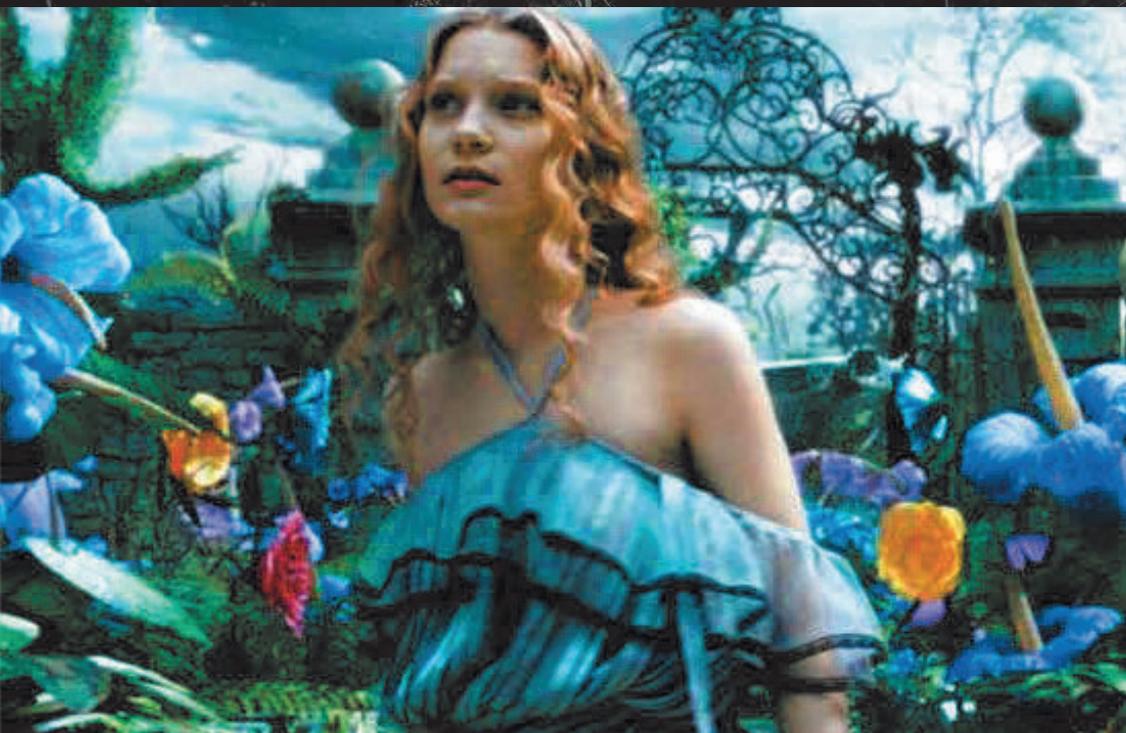
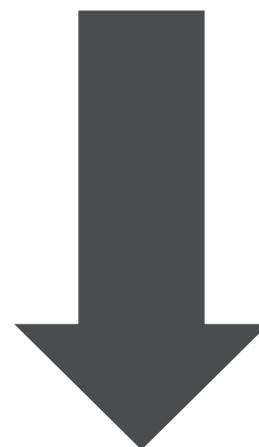
Mondo stra-ordinario

La fabbrica di cioccolato, Tim Burton, 2005





Mondo ordinario



Mondo stra-ordinario

Alice in wonderland,
Tim Burton, 2010



Mondo ordinario



Mondo stra-ordinario



Cast Away, Robert Zemeckis, 2000

2. La chiamata all'avventura come scelta

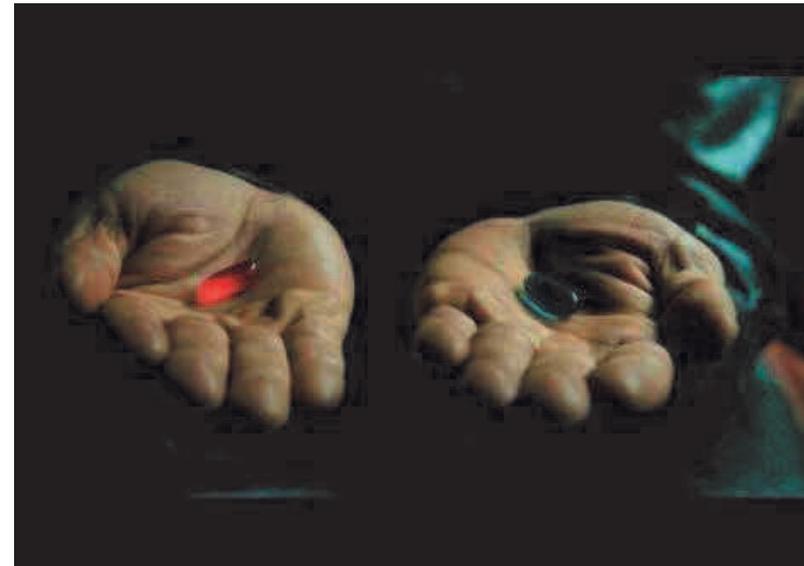
Il mondo ordinario rappresenta una condizione statica ma instabile.

I semi del cambiamento sono già stati piantati e stanno per germogliare.

Il richiamo può essere semplicemente un'urgenza interiore dell'eroe, un messaggio dell'inconscio che annuncia l'ora di cambiare.



Es. Neo/Anderson avverte una condizione di instabilità
Matrix, Andy e Larry Wachowski, 1999



2. La chiamata all'avventura come seduzione

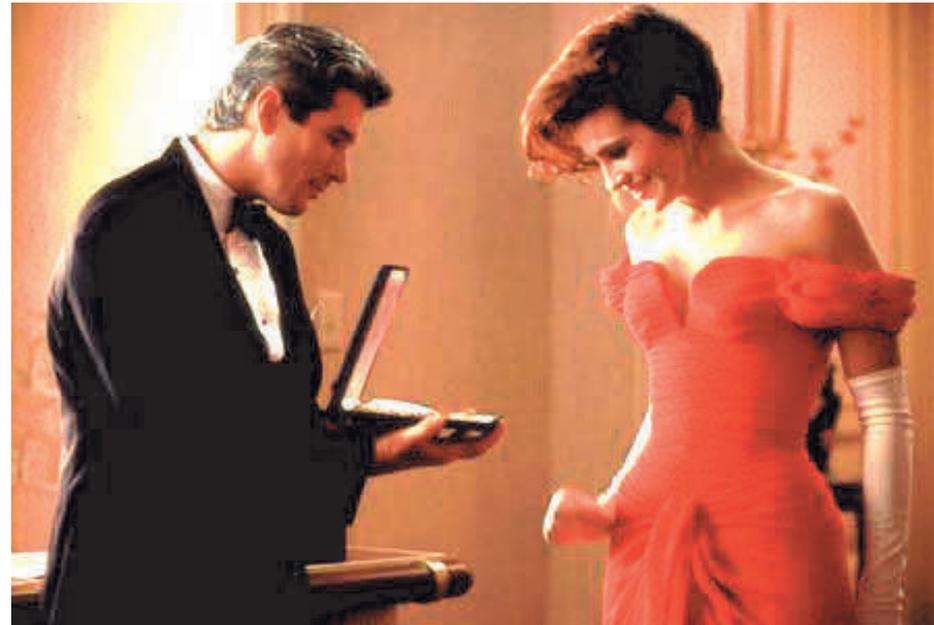
Con la chiamata all'avventura l'eroe viene strappato alla vita quotidiana e scaraventato in un nuovo mondo, estraneo, a volte ostile, sconosciuto.

Da subito si rende palese il valore della posta in gioco e l'obiettivo da raggiungere.

L'eroe può essere obbligato a rispondere all'appello, non avendo altra scelta, o può decidere liberamente di accettare; in ogni caso, la sua vita non sarà più la stessa.



Es. Vivian incontra l'affascinante miliardario Edward
Pretty woman, Garry Marshall 1990



La partenza

L'appello

Tutti i momenti di distacco e rinascita producono ansietà (Freud).

Sia che si tratti della principessa strappata allo stato felice della sua unità dualistica con il Re Padre, o del futuro Buddha che nella sua concentrazione supera l'ultimo orizzonte del mondo creato, vengono evocate le stesse immagini archetipiche che simbolizzano pericolo, rassicurazione, prova, passaggio



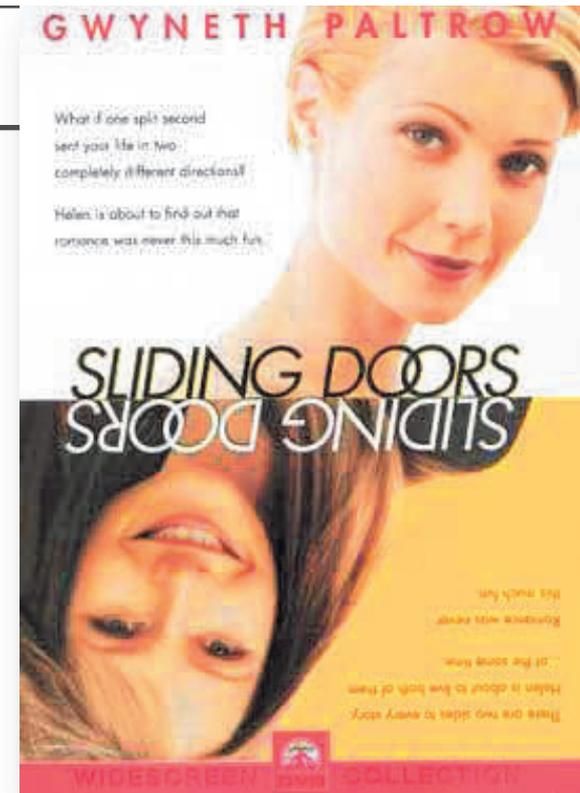
2. La chiamata all'avventura

Sincronismo:

il messaggio che chiama l'eroe all'avventura può essere rappresentato da una catena di eventi o coincidenze



Es. *Sliding doors*
Peter Howitt, 1998



Tentazione:

il richiamo può essere rappresentato da un invito seduttivo, come il canto delle sirene

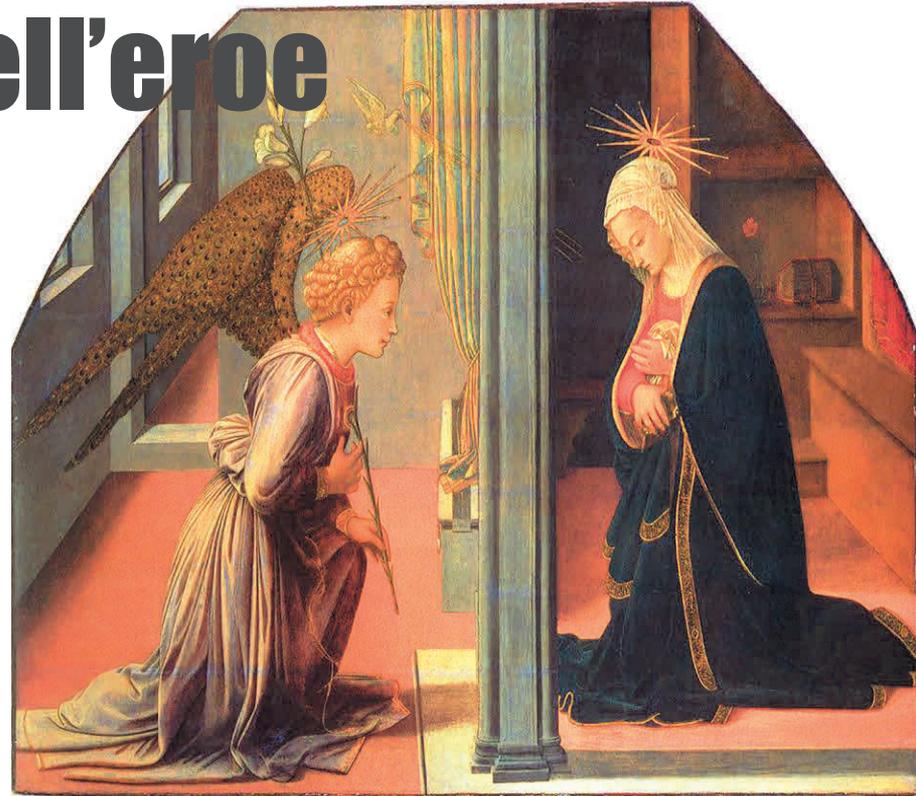
Es. *L'angelo azzurro*
Josef von Sternberg, 1930

Le fasi del viaggio dell'eroe

Messaggeri del cambiamento:
è difficile capire se dietro la
maschera del messaggero si
nasconde un nemico o un alleato.

Spesso gli eroi non vedono la
necessità di cambiare il mondo
ordinario. Il compito del
messaggero è quello di svelare la
precarietà di questa situazione di
partenza.

(J. Campbell, 1959)

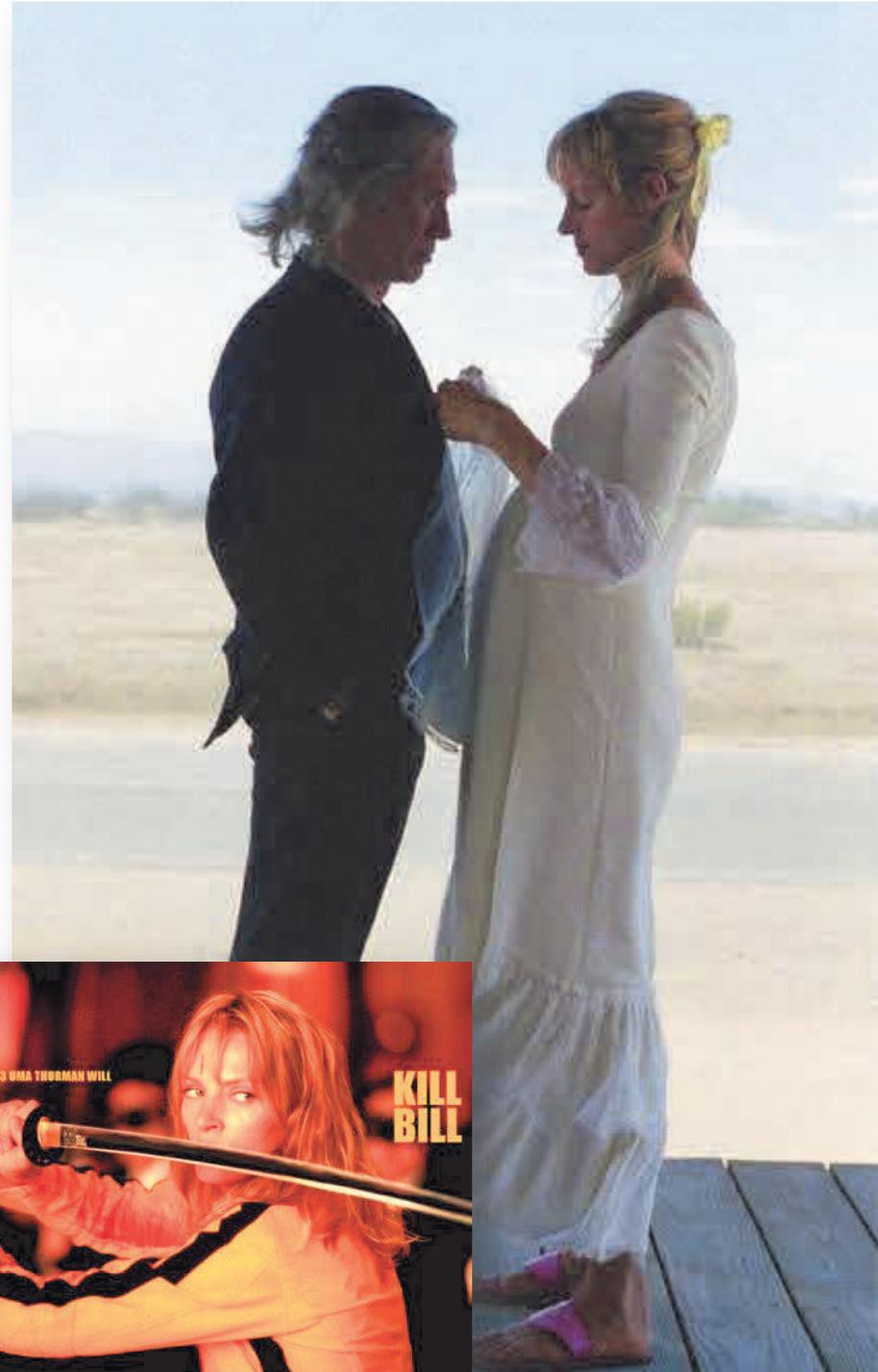


2.1 Il rifiuto del richiamo

Inizialmente l'eroe reagisce alla chiamata cercando di evitare l'avventura.

Le proteste continuano finché il rifiuto dell'eroe non viene superato dal sopraggiungere di una grave motivazione che alza la posta in gioco.

Es. **Beatrix rifiuta di tornare con Bill**
Kill Bill. Vol. II, Quentin Tarantino 2004



2.1 Il rifiuto del richiamo

L'atteggiamento di rifiuto, da parte dell'eroe, riflette la legittima paura dell'uomo chiamato a confrontarsi con l'ignoto.

Accade che spesso per sconfiggere la sua riluttanza non sia sufficiente un'unica chiamata, può succedere che venga "indicato, blandito, adulato, tentato o costretto".

Il rischio del rifiuto è quello di produrre conseguenze disastrose, di diventare prigionieri del passato o di un'illusione che allontana dalla realtà



Es. Rocky accetta di combattere contro Ivan Drago per vendicare la morte dell'amico Apollo Creed, in *Rocky IV*, Sylvester Stallone, 1985

Il rifiuto del richiamo

La disobbedienza all'appello trasforma l'avventura nel proprio contrario.

Immerso nella noia, nel lavoro, nella "cultura" il soggetto perde la capacità di svolgere un'azione positiva e significativa e diventa una vittima da salvare.

Qualunque dimora costruisca Minosse, sarà solo una dimora di morte, un labirinto chiuso da mura ciclopiche ove nascondere il suo Minotauro



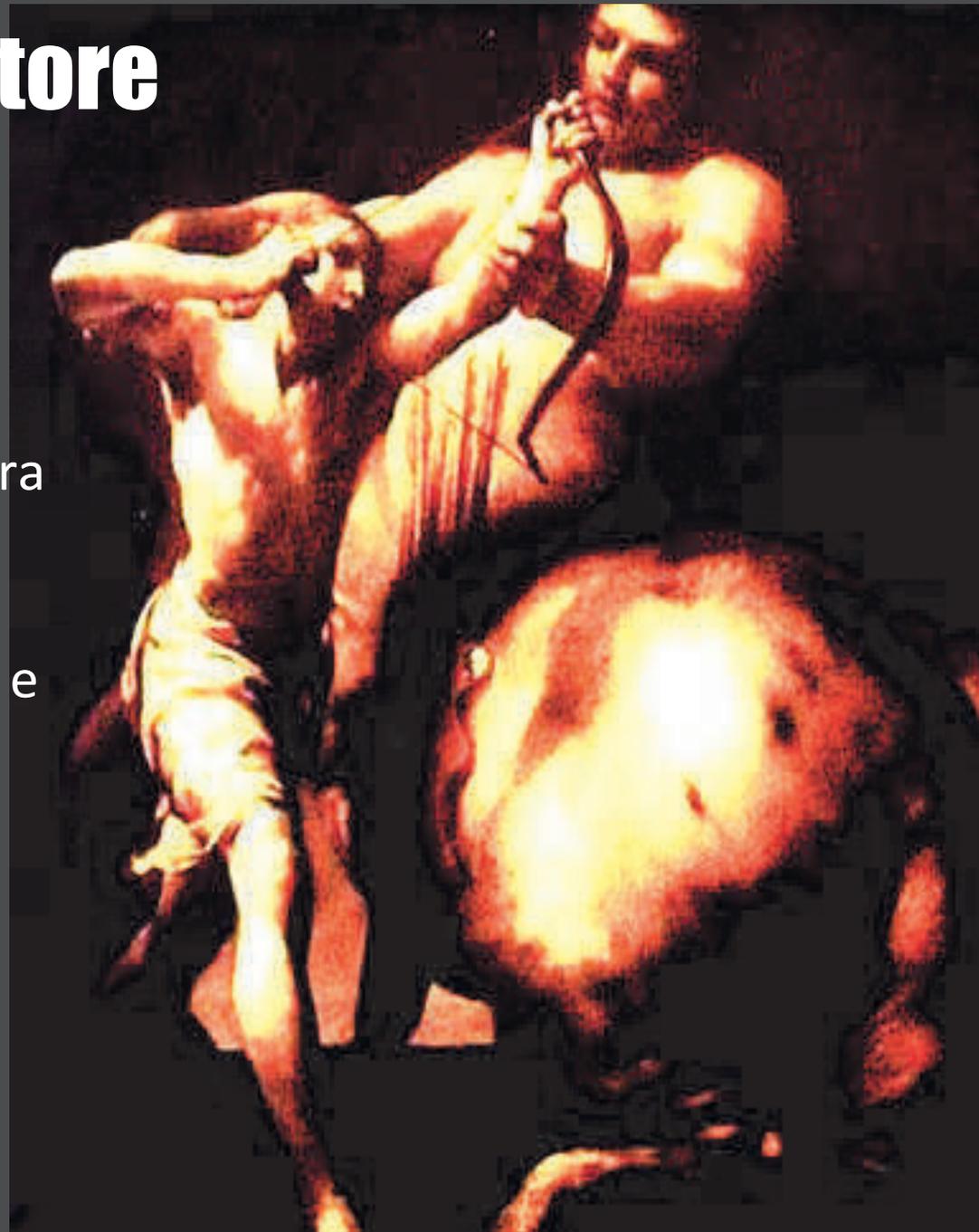
Le origini del mentore

Il centauro Chirone:
prototipo di **mentore**

Secondo il mito ha cresciuto e
istruito moltissimi eroi greci, tra
cui Ercole, Achille, Peleo, ecc.

Chirone rappresenta l'energia e
l'intuito selvaggio domati
e imbrigliati ai fini
dell'insegnamento.

Costituisce un ponte tra gli
uomini e le forze superiori
della natura e dell'universo



3. L'incontro con il mentore

Figura saggia e protettiva che guida, istruisce, addestra e assegna doni magici agli eroi.

Gli eroi prima di impegnarsi nell'avventura entrano in contatto con qualche fonte di saggezza.

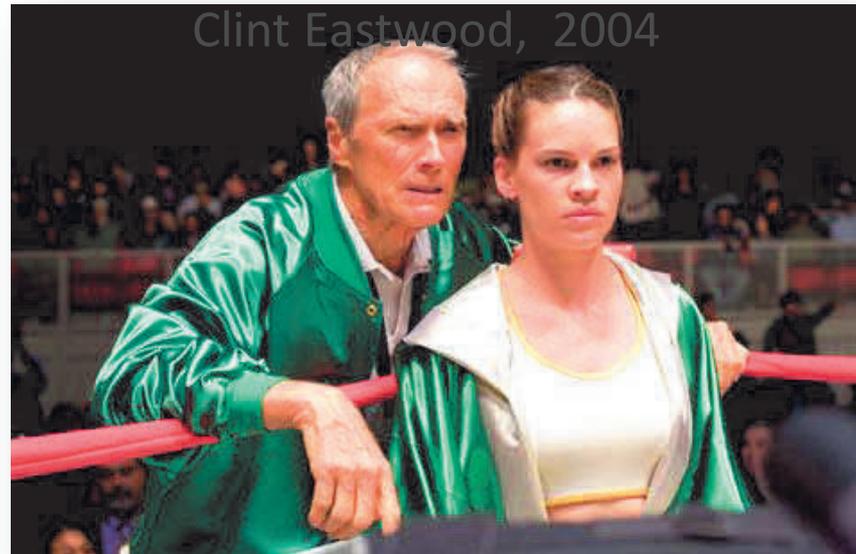
Proiezioni della figura del mentore: folletti, animali, nani, grilli, gatti parlanti...



Es. Nigel ne *Il diavolo veste Prada*,
David Frankel, 2006

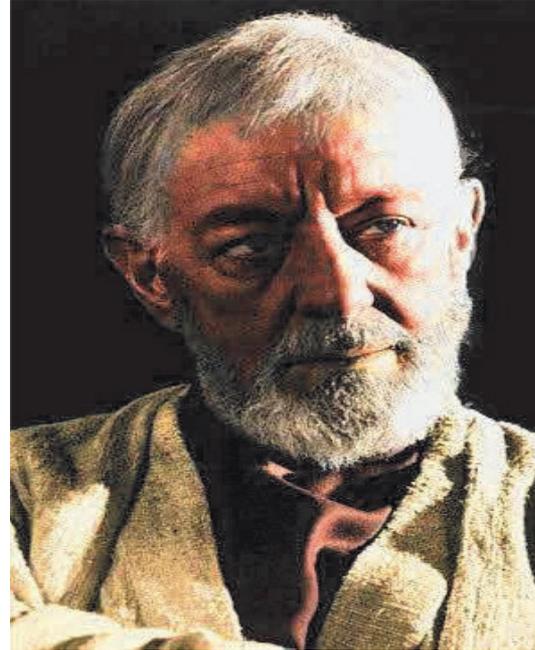
Es. Frankie Dunn in *Million Dollar
Baby*,

Clint Eastwood, 2004



3. L'incontro con il mentore

Quasi sempre, non appena l'eroe accetta di ascoltare il richiamo all'avventura, viene a contatto con una fonte di saggezza, di forza morale, che lo guiderà nel suo viaggio reale/spirituale. Non sempre il Maestro veste i panni del **vecchio saggio**, Senex, ma è anche possibile che si tratti di un aiuto proveniente da un oggetto, da un ricordo o da un sogno.

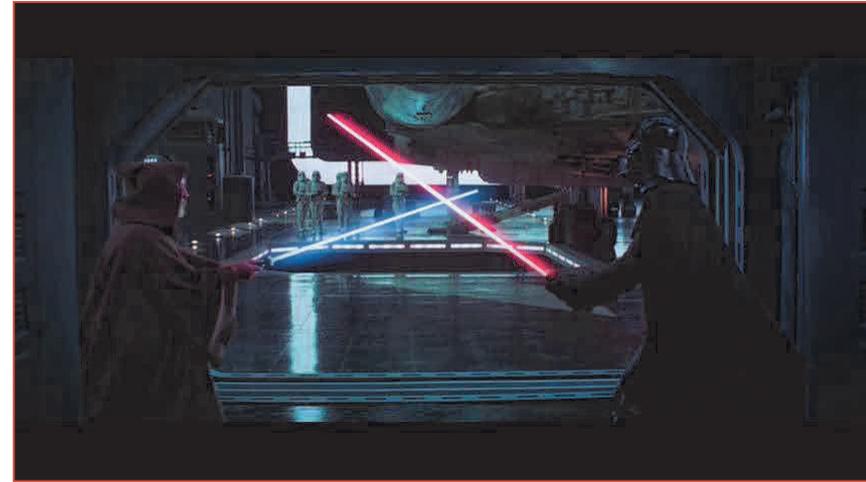


3. L'incontro con il mentore

Conflitti mentore-eroe:

il rapporto tra i due personaggi può assumere un andamento tragico o fatale se l'eroe è ingrato o incline alla violenza.

D'altro canto, il mentore può anche rivelarsi infido e traditore



4. Il varco della soglia

È un atto di volontà in cui il personaggio impegna tutto se stesso nell'avventura.

Spesso il coinvolgimento dell'eroe viene determinato da qualche forza esterna che cambia il corso o l'intensità della storia → **"plot point"** - punto di svolta.

I guardiani della soglia: fanno parte dell'addestramento di ogni eroe.

Es. **L'armadio de *Le cronache di Narnia***
Andrew Adamson, 2005



4. Il varco della soglia

L'attraversamento della prima soglia è solitamente accompagnato dall'incontro con i guardiani della soglia, che possono avere sembianze dei propri cari, ma anche quelle dei nemici.

Il compito dei guardiani è **mettere alla prova** l'eroe, verificando le sue reali motivazioni



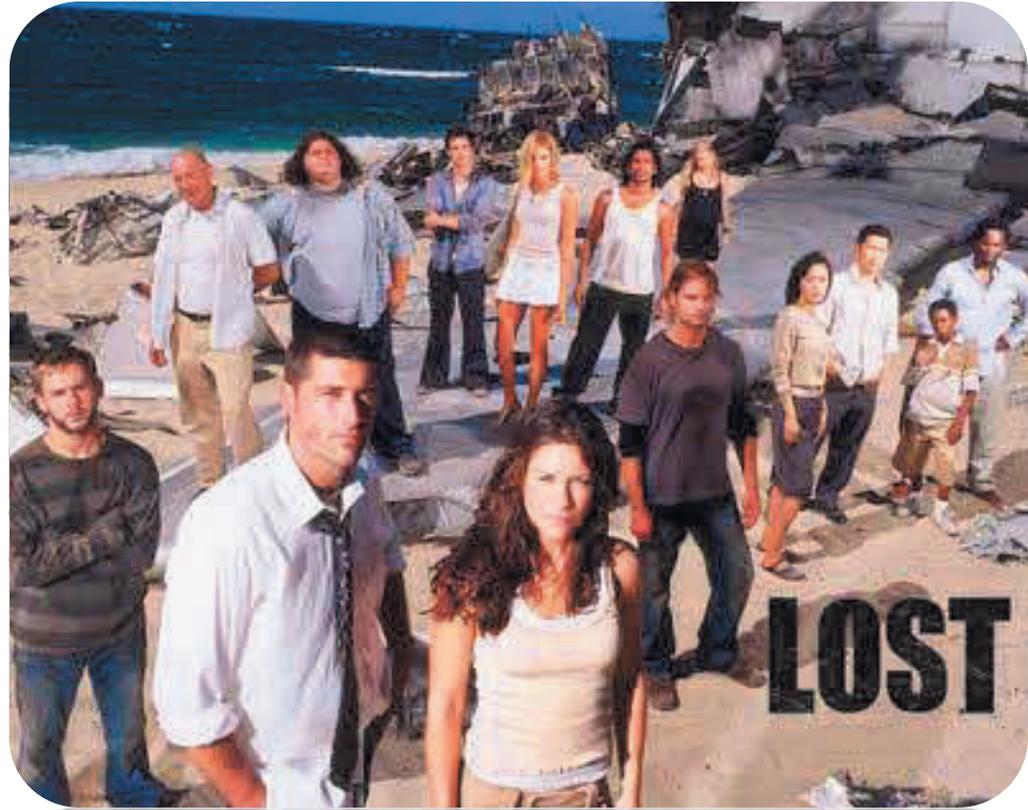
5. Prove, alleati e nemici

Nel corso del viaggio, l'eroe deve riuscire a capire di chi può fidarsi, e quali possono essere i suoi alleati nel superamento delle prove man mano che gli si presentano.



5. Prove, alleati e nemici

Una volta varcata la soglia, l'eroe si trova in un paese abitato da forme ambigue, dove deve affrontare un certo numero di prove.



Chiunque intraprende il pericoloso viaggio nelle tenebre, scendendo lungo i tortuosi sentieri del proprio labirinto spirituale, si trova in un paese popolato di figure simboliche.

Cammino di “purificazione dell’io”

5.1 L'avvicinamento alla caverna

Avvicinandosi alla caverna recondita gli eroi entrano nel territorio dello sciamano, al limite tra la vita e la morte.

Durante questa fase gli eroi possono incappare in intoppi scoraggianti detti “complicazioni drammaturgiche”.



6. La prova centrale

In questa fase l'eroe "muore e rinasce". Dopo la "resurrezione" l'eroe subisce un cambiamento, una trasformazione.

La crisi: il momento della storia in cui le forze ostili sono nello stato d'opposizione più aspro. Per poter migliorare la situazione deve prima peggiorare.

I testimoni: rappresentano il punto di vista del pubblico, s'identificano con i protagonisti e soffrono con loro.

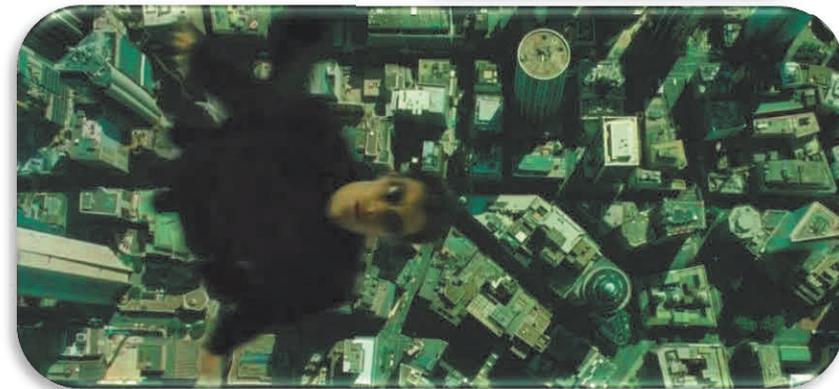


7. La ricompensa

Superata la crisi della prova centrale gli eroi sperimentano le conseguenze di essere sopravvissuti alla morte.

In questa fase l'eroe prende possesso dell' "oggetto del suo desiderio", lo scopo della sua ricerca.

La ricompensa può consistere in nuove illuminazioni e nella capacità di penetrare un mistero → chiaroveggenza o telepatia.



8. La via del ritorno

Se l'eroe ottiene il favore della dea o del dio, ed è esplicitamente incaricato di ritornare nel suo mondo con il suo trofeo, la fase finale dell'avventura è facilitata dai poteri del patrono soprannaturale.

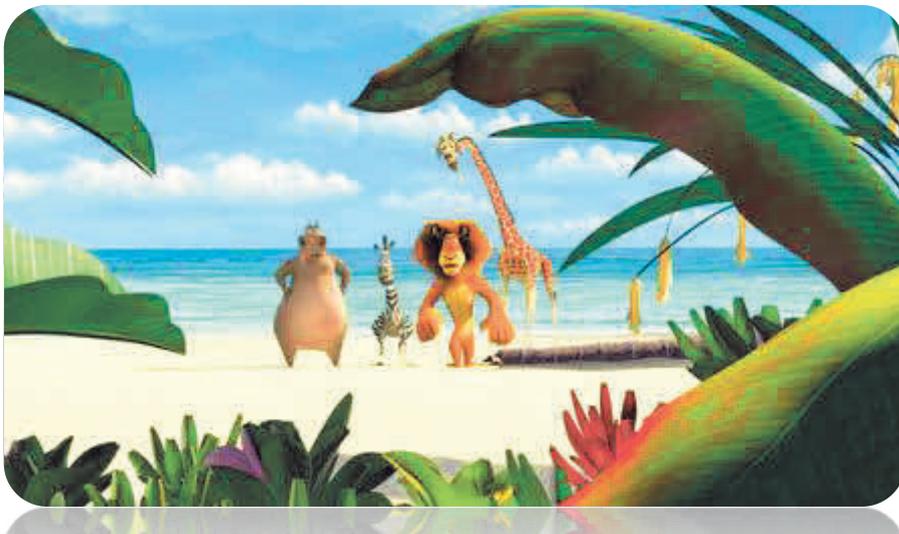
Se al contrario il trofeo è stato conquistato a dispetto del suo guardiano, o l'eroe è invisibile agli dei o ai demoni, l'ultima fase del viaggio mitologico sarà tormentata, resa difficile da ostacoli ed evasioni.



8. La via del ritorno

Una volta che le ricompense della Grande Prova sono state acquisite gli eroi si trovano di fronte a una scelta: rimanere nel mondo straordinario oppure cominciare il viaggio di ritorno nel mondo ordinario.

Il ritorno segna il momento in cui gli eroi tornano dall'avventura. Un nuovo benessere è stato raggiunto.



Mary Poppins,
Robert Stevenson, 1964
Madagascar 1, Eric Darnell e Tom
McGrath,

Il viaggio dell'eroe: uno schema multiuso

1

Harry Potter and the Philosopher's Stone.
Star Wars A New Hope; synopsis

Harry Potter

Luke Skywalker is an orphan living with his uncle and aunt on the remote wilderness of Tatooine:

He is rescued from ^{muggles} ~~aliens~~ by wise, bearded ^{suburbia} ~~Ben~~ Kenobi, who turns out to be a ^{Hagrid} ~~Jedi~~ Knight:

^{Hagrid} ~~Ben~~ reveals to ^{wizard} ~~Luke~~ that ^{Harry} ~~Luke's~~ father was also a ^{wizard} ~~Jedi~~ Knight, and was the best pilot he had ever seen.

^{Harry} ~~Luke~~ is also instructed in how to use ^{Quidditch player} ~~the~~ ^{a magic wand} ~~Jedi~~ light sabre as he too trains to become a ~~Jedi~~.

^{Harry} ~~Luke~~ has many adventures in ^{wizard} ~~the~~ ^{Hogwarts} ~~galaxy~~ and makes new friends such as ^{Ron} ~~Han~~ Solo and ^{Hermione} ~~Princess~~ Leia:

In the course of these adventures he distinguishes himself as a top ~~X-wing~~ pilot in the battle of the ^{Quidditch match} ~~Death Star~~, making the ^{catch} ~~direct~~ hit that secures the ^{Quidditch seeker} ~~Rebels~~ victory against the forces of evil, ^{Gryffindor} ~~Slytherin~~.

^{Harry} ~~Luke~~ also sees off the threat of ^{Lord Voldemort} ~~Darth~~ Vader, who we know murdered his ^{parents} ~~uncle and aunt~~.

In the finale, ^{Harry} ~~Luke~~ and his new friends receive medals of valour. ^{win the House Cup} ~~receive medals of valour~~.

All of this will be set to an orchestral score composed by John Williams.

Il viaggio dell'eroe: uno schema multiuso

2

WHEN HARRY MET SALLY (1989)

ROMANTIC GREATS: CASABLANCA (1942); synopsis

Harry Sally Chicago
Rick meets Ilsa in Paris.

Their future goals New York
The war separates them at the train station.

airport Harry
Years later, they meet in Rick's bar, when Ilsa is married.

Sally Joe she Harry in the bookstore
Later, Rick is trying to get over Ilsa, when he sees Ilsa in the doorway.

Sally they
At first Rick is distant, but they meet in a few places, while Ilsa and Victor
other partners
search for the letters of transit, and eventually become friendly.

Harry Sally Joe they have sex
Rick helps Victor overcome Major Strasser, after which Ilsa kisses Rick

Sally Harry
Ilsa pretends to not care so much for Victor, but she's really crazy about him.

Sally men and women can't just be friends
Rick decides to give them the letters of transit.

New Years Eve party
They finally meet at the airport where they declare their love for each other.

Harry and Sally marry
Ilsa and Victor fly away.

Il viaggio dell'eroe: alcuni *miti* da sfatare

Il viaggio dell'eroe ...

... è una formula

Non si tratta di una formula, ma di **una struttura** di riferimento che guida il processo creativo che conduce da un'idea ad una storia

... scoraggia l'originalità

Dal punto di vista narrativo non esiste l'originalità assoluta, ogni storia costituisce la rielaborazione di altre storie. Non per questo, una storia ben costruita non può apparire originale

... prevede sempre un unico protagonista

L'eroe è sempre un tassello narrativo centrale, ciò nonostante una storia può basarsi su un protagonismo corale

... prevede sempre un eroe maschio

Non è vero, basti pensare allo schema definito come “viaggio dell'eroina”

... produce storie scadenti

Tutte le più grandi storie (dalla Bibbia a Shakespeare, etc.) si basano sullo schema del viaggio dell'eroe. Quando una storia appare scadente o non è ben ideata o non è ben scritta