

IL VIAGGIO DELL'EROE

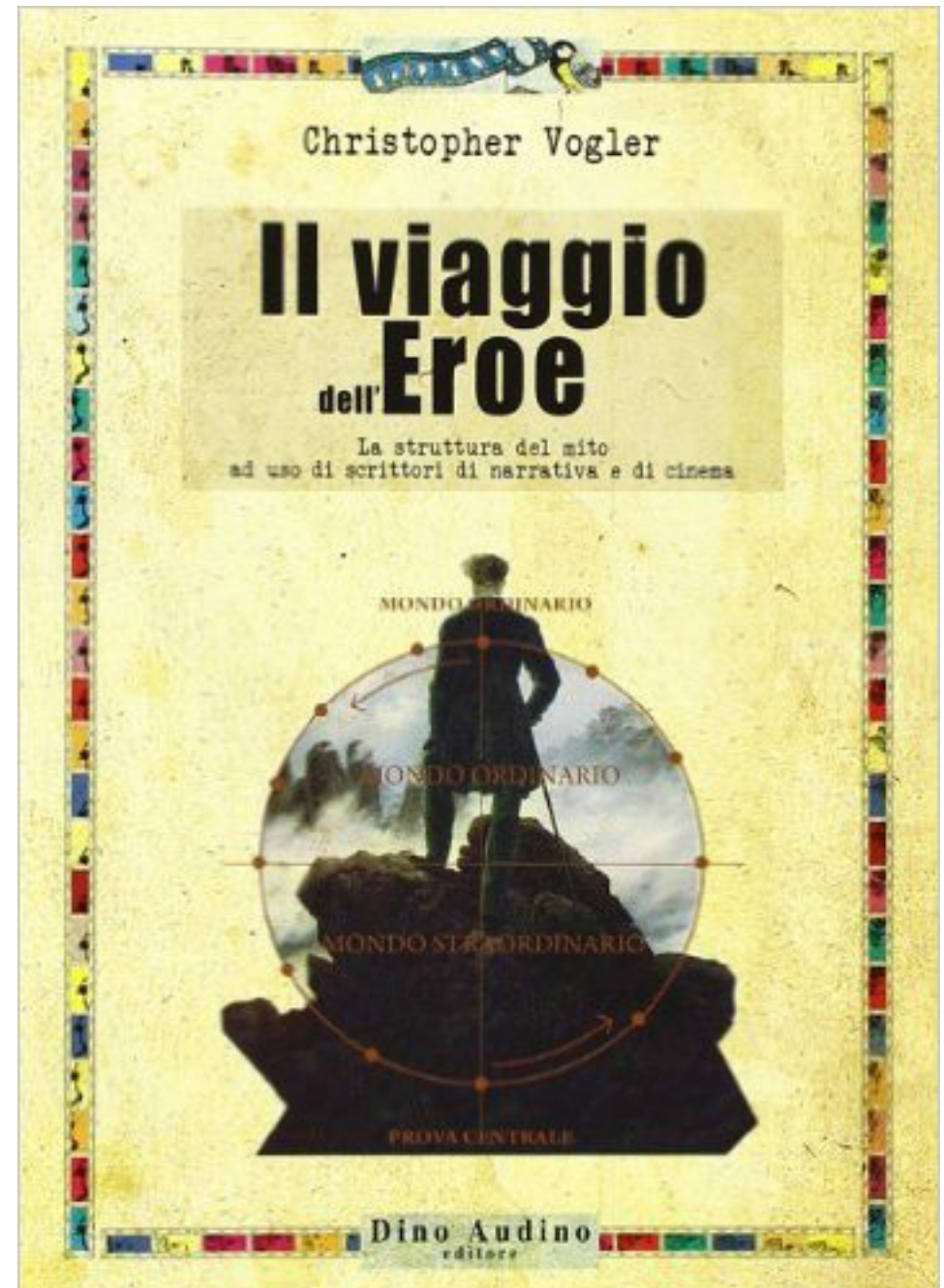


Terzo Anno
Discipline Audiovisive e Multimediali

UN MODELLO PER CREARE STORIE

Il “**viaggio dell’eroe**” è un libro pubblicato da **Christopher Vogler**

Il viaggio dell’eroe è **un modello teorico che definisce la struttura narrativa** di un racconto.

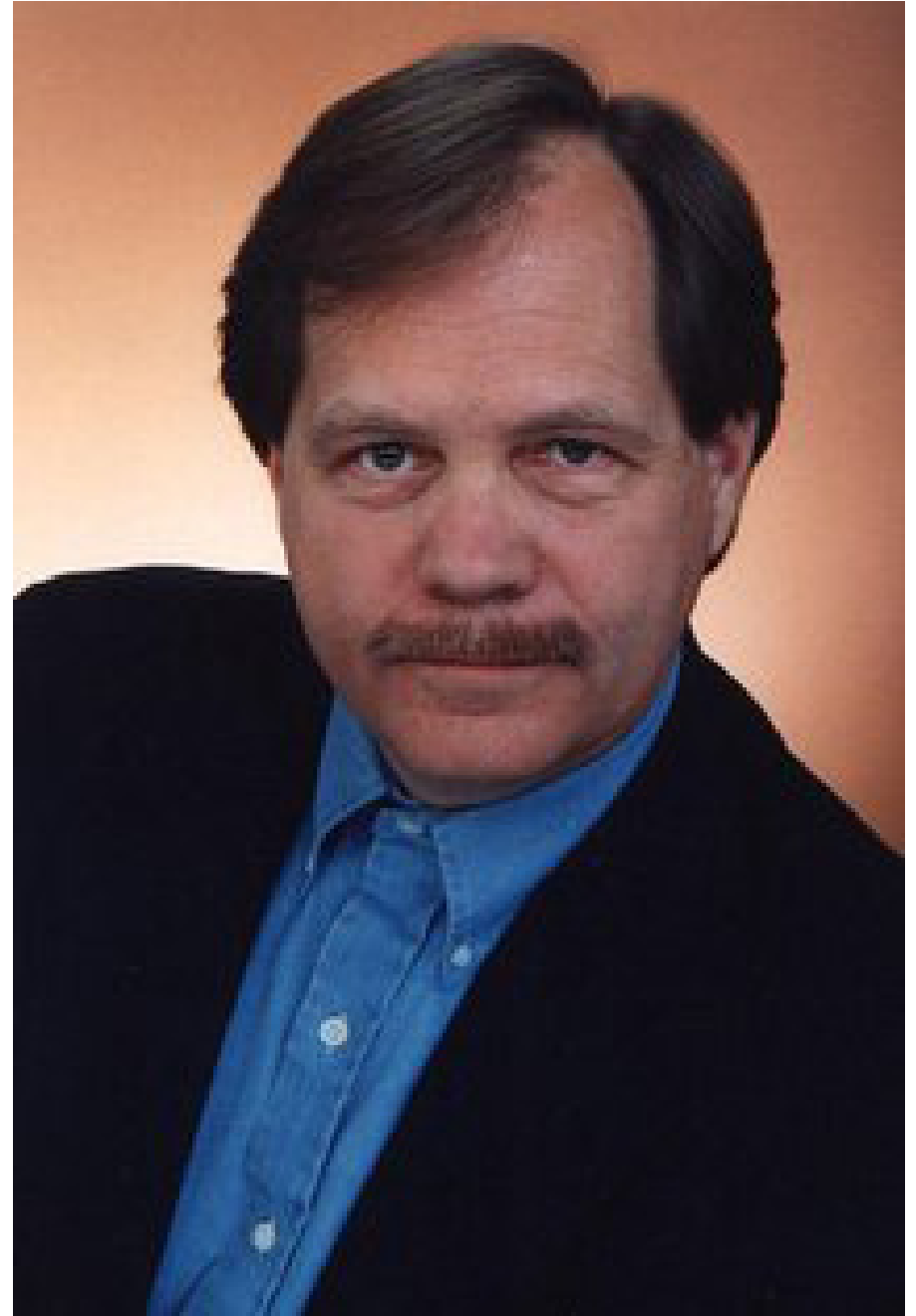


CHRISTOPHER VOGLER

Christopher Vogler, consulente per le sceneggiature della Disney, **scopre negli anni '80** il libro **“L’eroe dai mille volti”** (1949) dello storico delle religioni **Joseph Campbell**.

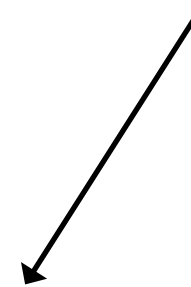
Vogler trasforma questa analisi in un modello, ispirandosi anche agli studi di Vladimir Propp sulle fiabe russe e alla teoria degli archetipi di Jung.

Il libro di Vogler, pubblicato a fine anni Novanta, diventerà un riferimento fondamentale sia per l’analisi dei film che per i giovani scrittori.

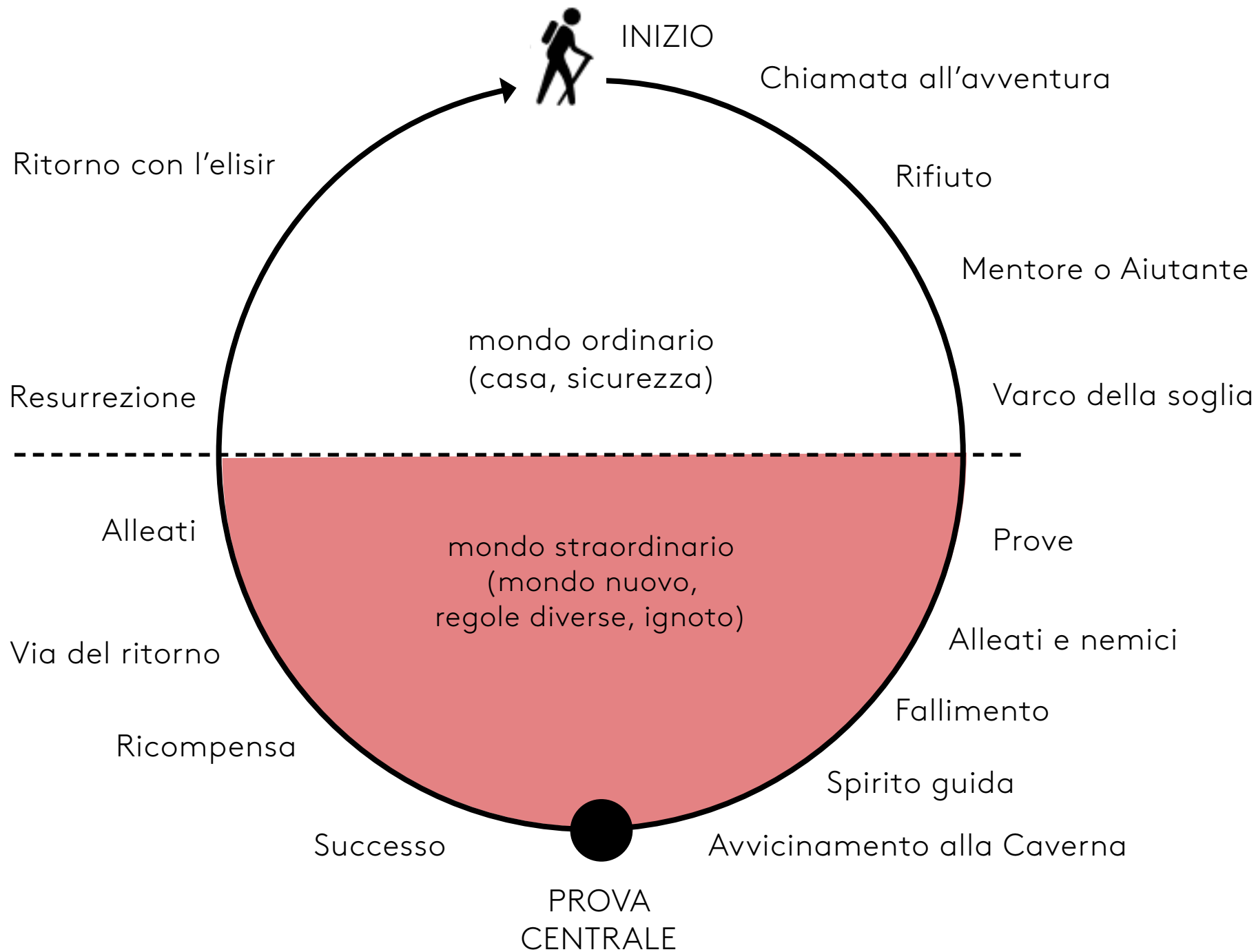


LO SCHEMA DEL VIAGGIO

Vogler sostiene che tutte le storie sono riconducibili ad uno schema narrativo elementare



L'**eroe** riceve una **chiamata** che lo strappa al suo **mondo ordinario**, istruito da un **mentore** vince la sua paura, supera la **prima soglia** ed entra nel mondo straordinario, poi accede alla **caverna** più profonda, affronta la **prova centrale**, ottiene la **ricompensa** e, dopo aver attraversato una **resurrezione**, torna a casa con l'**elisir**.



LO SCHEMA DEL VIAGGIO

PRIMO ATTO

- Mondo ordinario
- Chiamata all'avventura
- Rifiuto del richiamo
 - Mentore
- Varco della soglia

SECONDO ATTO

- Prove, alleati, nemici
- Avvicinamento caverna
 - Prova centrale
 - Ricompensa
- La via del ritorno

TERZO ATTO

- Resurrezione
- Ritorno con l'elisir

1. IL MONDO ORDINARIO

Il **mondo ordinario** è il mondo in cui vive, o desidera vivere, l'eroe.

È necessario che il mondo ordinario sia **in netto contrasto con quello straordinario**.

Solitamente è ordinato, **pacifico e sereno**, ma contiene già i germi di ciò che muoverà l'eroe all'azione.

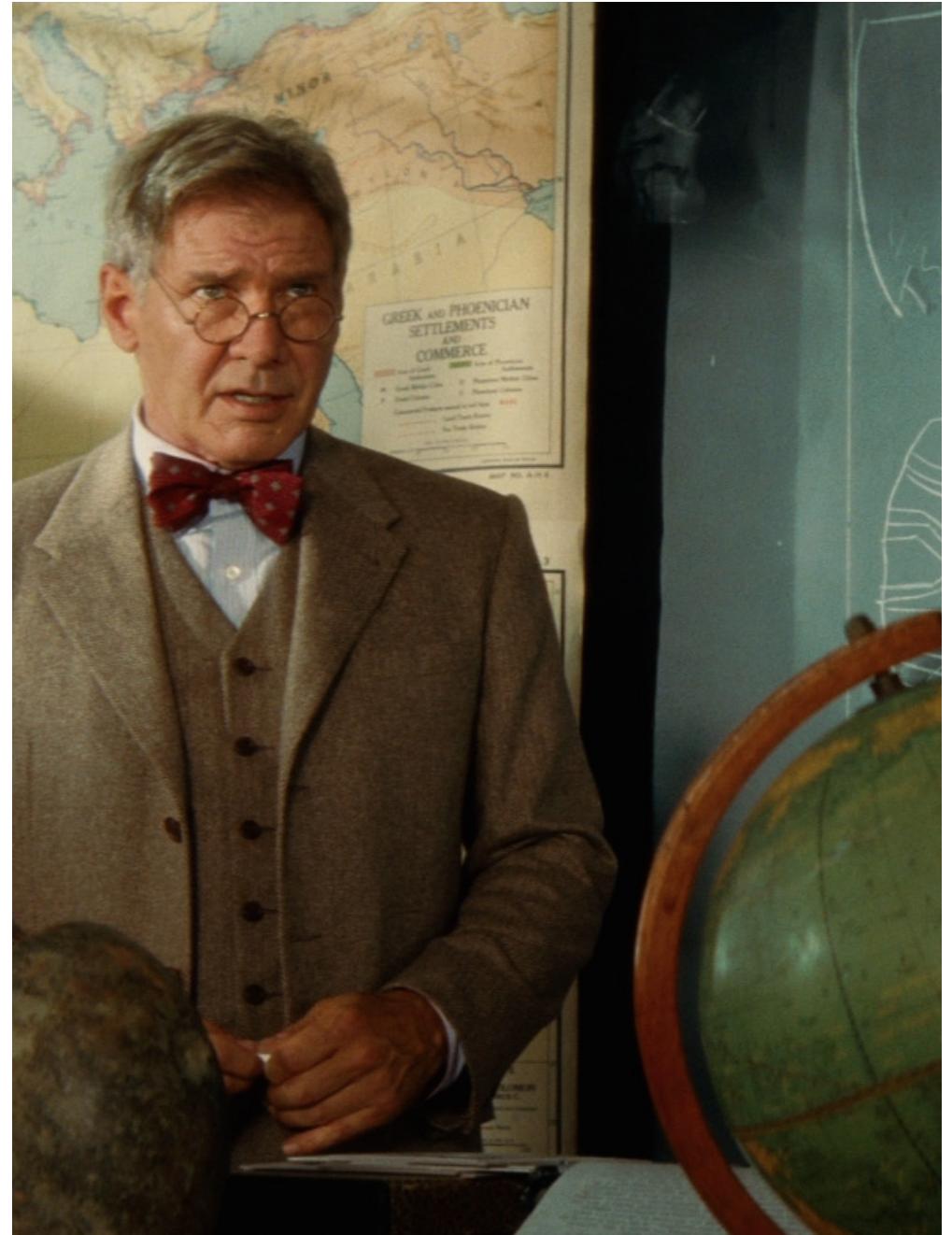


1. IL MONDO ORDINARIO

Il **mondo ordinario** è il mondo in cui vive, o desidera vivere, l'eroe.

È necessario che il mondo ordinario sia **in netto contrasto con quello straordinario**.

Solitamente è ordinato, **pacifico e sereno**, ma contiene già i germi di ciò che muoverà l'eroe all'azione.



2. IL RICHIAMO ALL'AVVENTURA

È il momento in cui l'eroe capisce di dover passare all'azione.

Secondo Vogler questo **può avvenire nei seguenti modi:**

- urgenza interiore
- messaggero
- evento tragico
- goccia che fa traboccare il vaso
- sogni e visioni

Il mondo ordinario subisce un danneggiamento



3. RIFIUTO DEL RICHIAMO

È il momento in cui **si costruisce il valore della scelta** che l'eroe deve compiere. **L'eroe** non vuole entrare in azione e **riflette** sul perché dovrebbe rischiare la sua vita per il richiamo.

È il momento in cui **un ulteriore fatto motiva** ancor di più l'**eroe**.

L'evento può essere di due tipi:

- morte di un caro / rapimento di un amico
- subire un divieto o un'infrazione

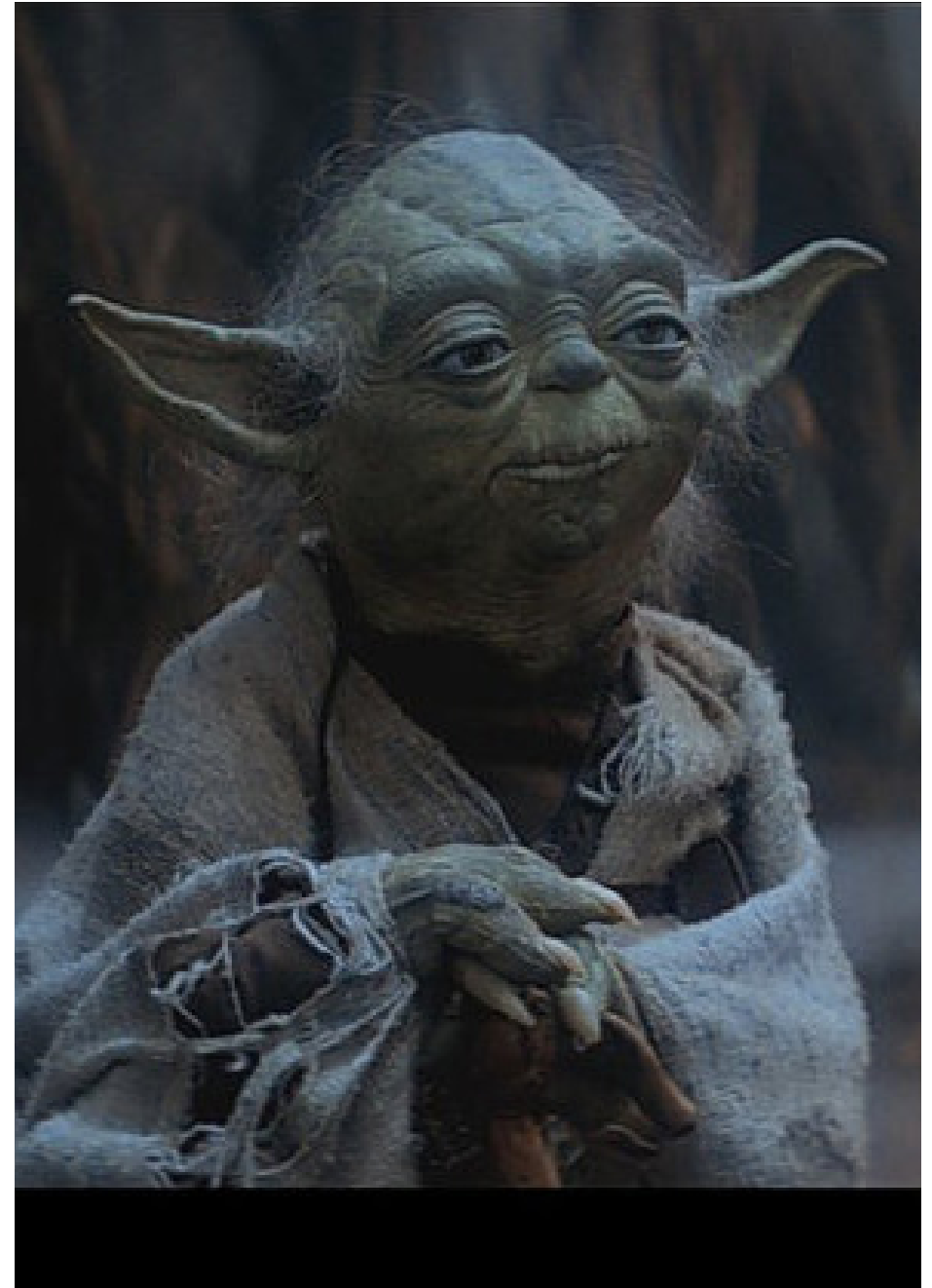
L'eroe trova una motivazione personale



4. INCONTRO CON IL MENTORE

Secondo Vogler l'eroe non si deciderebbe a partire se non ricevesse l'aiuto di un mentore.

Il mentore è un ex-eroe, qualcuno che **ha già compiuto il viaggio dell'eroe**, conosce il mondo straordinario e **sa donare un sapere e un potere** a colui che sta per compiere il proprio viaggio.



5. VARCO DELLA SOGLIA

L'eroe ha deciso di partire e lascia il suo mondo. Spesso per accedere al mondo straordinario deve superare un **guardiano della soglia**, solitamente un mostro o un ostacolo che deve essere vinto/aggirato/ingannato.

L'eroe inizia ad **affrontare le sue paure**, è il primo punto di svolta della storia.

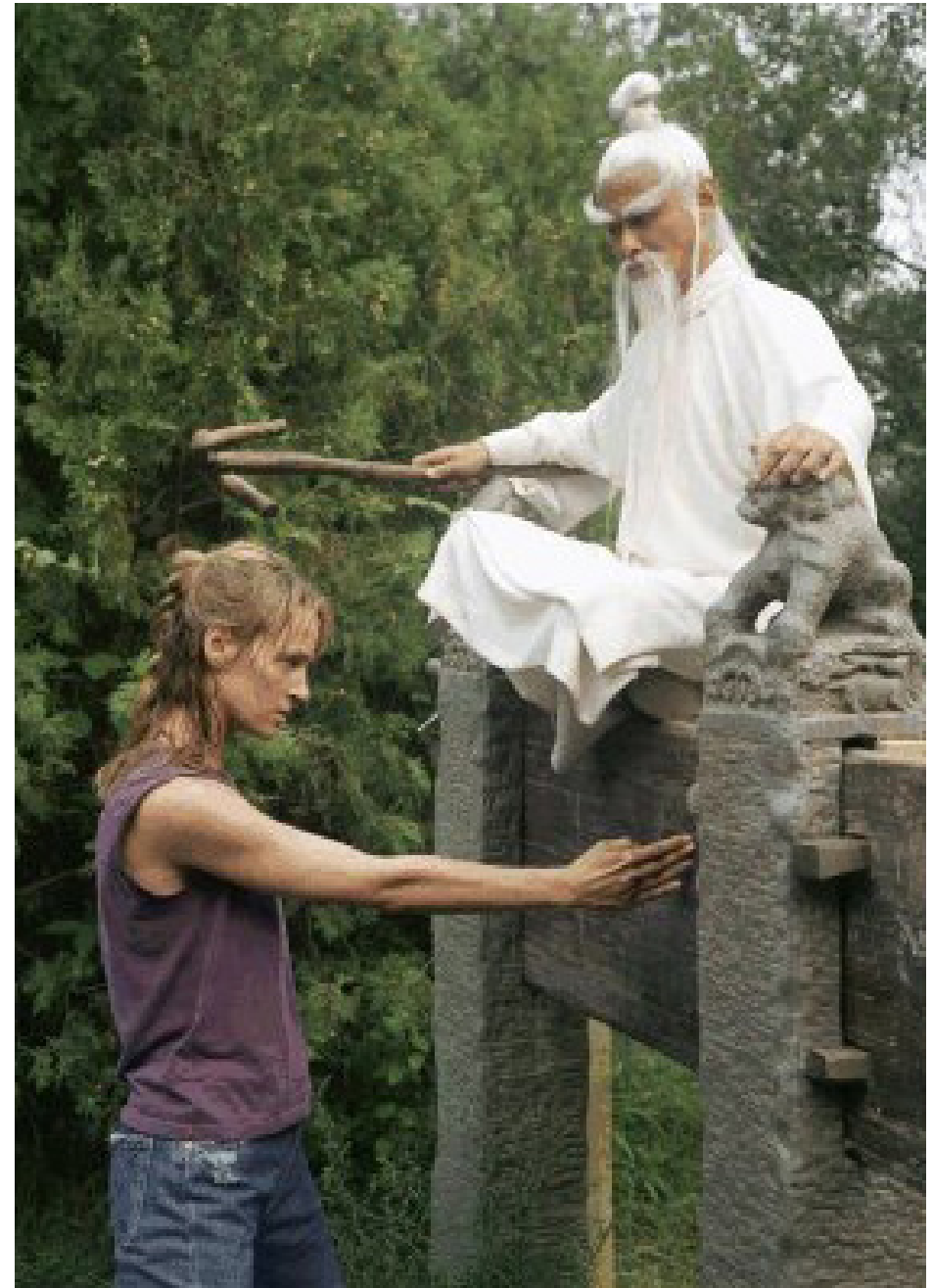


6. PROVE, ALLEATI, NEMICI

L'eroe si addentra nel mondo straordinario, dove **deve continuare ad apprendere le regole per sopravvivere.** Tutto il sapere e il potere di cui si appropria, gli si presentano sotto forma di **prove da superare.**

Queste prove inizialmente sono di modesta entità, affinché l'eroe si abitui progressivamente alle regole del mondo straordinario.

È fondamentale che in questa fase il **mondo straordinario** si manifesti come **opposto a quello ordinario.**



7. AVVICINAMENTO ALLA CAVERNA

Le prove cominciano ad essere più dure, e il **pericolo sempre più alto**.

Vogler sottolinea come l'eroe debba cercare di **capire la logica dei suoi nemici**, perché questa è la sua unica salvezza, **è più debole di loro e li può battere solo con l'astuzia**.

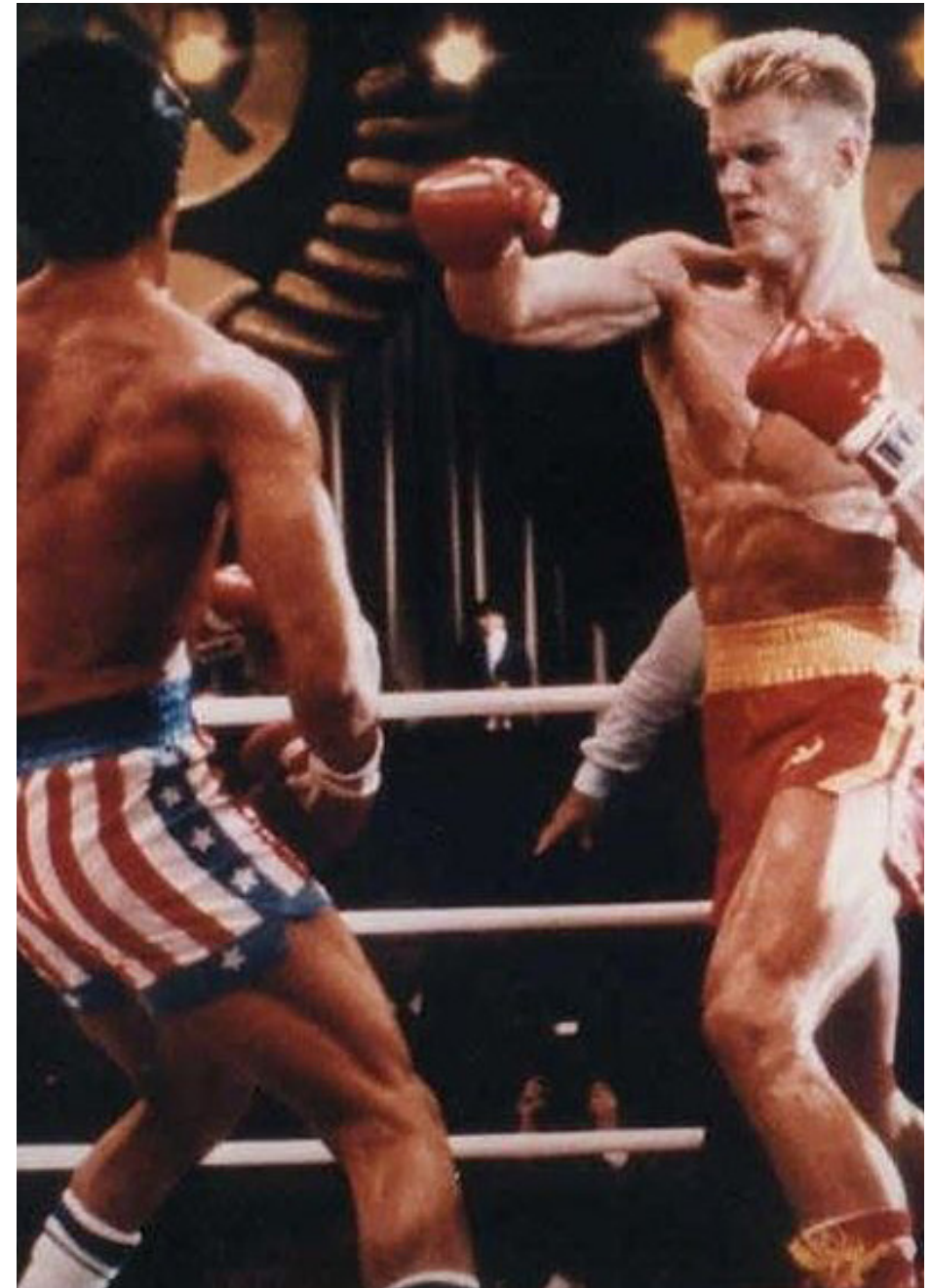
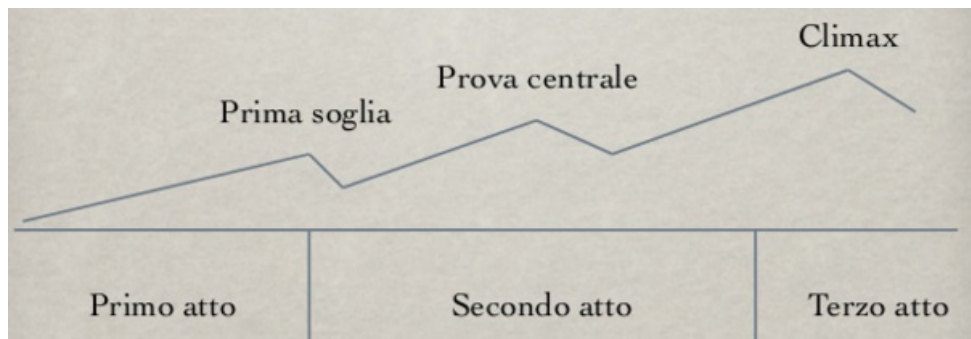
L'eroe a questo punto **non può più tornare indietro**.



8. PROVA CENTRALE

È il momento della **“morte metaforica” dell’eroe**, dopo questa prova l’eroe **cambierà per sempre**.

Vogler definisce questo momento come **“crisi”** per distinguerlo dal **“climax”**, questo **NON** è il momento più drammatico della storia.



8. PROVA CENTRALE

È il momento dello **scontro dell'eroe con le sue paure più grandi**, rappresentate da un personaggio che Vogler chiama “**ombra**”. Non ci sono saperi o poteri che tengano, è un salto nel vuoto.

Una volta sperimentata la “morte” l'eroe trova il suo equilibrio, **il suo vecchio Io muore, e ne nasce uno nuovo, più forte.**



9.LA RICOMPENSA

Per il ritmo della storia questo è un momento di pausa: **la quiete dopo la tempesta**. L'eroe festeggia la sua vittoria

L'eroe acquisisce la capacità di leggere il mondo oscuro nella maniera giusta attraverso:

- nuove percezioni
- conoscenza di sé
- chiaroveggenza
- percezione dell'inganno



10.LA VIA DEL RITORNO

L'eroe è talmente felice che potrebbe non voler più tornare al suo vecchio mondo Ordinario: anche perché **avendo sconfitto l'Ombra, è il re del mondo straordinario.**

Egli deve trovare le motivazioni per riportare la sua ricompensa nel mondo da cui è partito. Le motivazioni possono essere:

A- INTERIORI

ricordare il contratto con il destinante di partenza

B- ESTERIORI

l'ombra non è morta, inseguimento



10.LA RESURREZIONE

È il momento del **Climax**, la prova soggettiva. **L'eroe deve dimostrare di saper mettere in pratica anche nel mondo ordinario ciò che ha appreso nel mondo straordinario.**

Deve dimostrare di essere cambiato, di saper distinguere il bene dal male, la prova del Climax può essere:

- una scelta
- una prova fisica
- una prova fisica e spirituale



10. RITORNO CON L'ELISIR

È il momento dello **scioglimento dell'intreccio**, la prova soggettiva. L'eroe riceve un premio, spesso materiale, e si concludono le trame della storia.

Ci sono due modelli:

A- Americano

storie chiuse in cui ogni problema viene risolto

B - Europeo

storie aperte in cui non tutti i nodi vengono sciolti

Il cambiamento principale dell'eroe consiste nell'acquisizione della saggezza.



I 7 ARCHETIPI DI PERSONAGGI

Eroe ---- colui che compie il viaggio, è caratterizzato da un punto debole, e deve confrontarsi con il pericolo, quindi con il suo cambiamento. Ha delle qualità con le quali possiamo identificarci.

Mentore ---- la guida che istruisce e aiuta l'eroe, ha un ruolo “genitoriale”, rappresenta anche i valori condivisi della società

Guardiano della soglia ---- colui che mette alla prova l'eroe, mettendolo in difficoltà ne sonda la volontà e l'energia. Può essere qualcuno che l'eroe incontra lungo il cammino oppure deve semplicemente conquistare il suo lasciapassare.

Messaggero ---- rappresenta l'inizio dell'avventura e l'avvento del cambiamento. Può essere un evento, un oggetto, un avviso, una comunicazione inattesa o una rivelazione.

I 7 ARCHETIPI DI PERSONAGGI

Mutaforme ---- colui che si traveste o cambia aspetto, amici che diventano nemici o viceversa, ha la funzione di seminare dubbi e sospetti. Partecipa così al cambiamento dell'eroe.

Ombra ---- rappresenta il negativo, il malvagio, mette l'eroe in difficoltà o lo minaccia concretamente, sfruttando spesso le sue paure. Corrisponde spesso all'antagonista ed è l'incontro-scontro tra Ombra ed Eroe che fa “muovere” la storia.

Imbroglione ---- è il compagno di viaggio scanzonato, ironico, colui che crea divertimento e contrattempi. Da non confondere con il personaggio che inganna l'eroe, è semplicemente la spalla comica del protagonista. Le sue scene sono spesso parentesi distensive prima della battaglia.

EROI E GENERI

Nel costruire le nostre storie possiamo unire la figura archetipica di un eroe alle caratteristiche particolari di alcuni generi, definendo un **principio di azione** (**personaggio e obiettivi**)

- **L'eroe Re** ----- genere fantasy o horror ----- creare / dare ordine
- **L'eroe Guerriero** ----- azione, western o gangster ----- salvaguardare l'ordine
- **L'eroe Mago** ----- thriller, giallo ----- Equilibrare l'ordine
- **L'eroe Amante** ----- drama, comedy ----- Trasmettere l'ordine

I 4 archetipi di Eroi	RE	GUERRIERO	MAGO	AMANTE
Domanda	Come costruire ordine per dare alla comunità una vita serena?	Come difendere l'ordine della comunità da nemici esterni?	Come seguire le tracce di una possibile disgregazione dell'ordine?	Come portare la vita serena della comunità anche nel futuro?
Genere	Fantasy Horror	Azione Western Gangster	Thriller Noir Giallo	Drama Comedy

Esercizio n.10

SCRIVERE UN RACCONTO

1. Utilizza la struttura del viaggio dell'eroe spiegata in queste slide per comporre un breve racconto