

# Il viaggio dell'Eroe

Chris Vogler

---

## Preparazione al viaggio

Tutti i racconti sono costituiti da alcuni elementi strutturali comuni, che si trovano universalmente nel mito, nelle fiabe, nei sogni e nei film. Essi sono conosciuti come il "viaggio dell'Eroe". I buoni racconti ci fanno sentire di aver avuto un'esperienza soddisfacente e completa; abbiamo pianto, riso..e alla fine della storia si ha la sensazione di aver imparato qualcosa sulla vita o su noi stessi. Forse abbiamo acquisito una nuova consapevolezza, conosciuto un modello comportamentale o atteggiamento su cui modellare la nostra vita. C'è un modello che guida la struttura di tutti i racconti.

L'opera del mitologista Joseph Campbell "*The Hero With a Thousand Faces*" (L'Eroe dai mille volti), una specie di codice segreto del racconto; una teoria, la teoria del viaggio dell'Eroe che potrebbe rappresentare uno strumento narrativo per abbattere i costi dei vani tentativi e delle infinite riscritture di copioni. Il viaggio dell'Eroe è qualcosa di più di una semplice descrizione di modelli celati nella mitologia, è una guida idonea per la vita, soprattutto dello scrittore. Improvvisamente ad Hollywood crebbe la dimestichezza e la fiducia, nelle teorie di Campbell. Sempre più executive e scrittori le conoscevano e si mostravano interessati a imparare ad applicarle alla produzione cinematografica e alla scrittura di sceneggiature. Joseph Campbell morì nel 1987 ma le teorie del viaggio dell'Eroe continuano ad essere usate e sviluppate più che mai.

## Capitolo 1° - Una guida pratica

Alla lunga uno dei libri di maggiore influenza del 20° secolo potrebbe rivelarsi "*The Hero With a Thousand Faces*" (L'Eroe dai mille volti) di Joseph Campbell. Le teorie espresse in questo libro stanno ottenendo un grande impatto sulla narrativa. Gli scrittori stanno diventando più consapevoli di quei modelli senza età che Campbell identificò, e li stanno usando per arricchire le loro opere.

Anche Hollywood ha compreso l'utilità dell'opera di Campbell. Produttori cinematografici come George Lucas e George Miller riconoscono il loro debito a Campbell, e la sua influenza si può vedere nei film di Steven Spielberg e Francis Ford Coppola. Non è un caso che Hollywood cominci a seguire le teorie che Campbell presentò nei suoi libri: tali concetti sono uno strumentario con cui si può costruire una storia in grado di affrontare qualsiasi situazione, una storia che sarà sceneggiabile, divertente e psicologicamente credibile. Si tratta di attrezzi che hanno resistito alla prova del tempo. Il contributo di Joseph Campbell fu di mettere insieme le idee, riconoscerle, articularle, dar loro un nome e organizzarle esponendo, per la prima volta, il modello che sta dietro a ogni storia mai narrata. L'Eroe dai mille volti ribadisce il tema più frequente nella tradizione orale e nella letteratura scritta: il mito dell'Eroe. Studiando i miti sul mondo degli eroi, Campbell scoprì che tutti sono la medesima storia narrata all'infinito con variazioni; rilevò che tutta la narrativa segue quegli antichi modelli della mitologia e che tutte le storie possono essere ricomprese nei termini del viaggio dell'Eroe: il "monomito". Il modello del viaggio dell'Eroe è universale, si ripresenta in ogni cultura e in ogni tempo.

Il pensiero di Campbell corre parallelamente con quello dello psicologo svizzero Carl Gustav Jung che definì gli "archetipi": personaggi o forze ricorrenti che si riaffacciano nei sogni di tutti e nei miti di tutte le culture. Notò una forte corrispondenza tra le figure dei sogni dei suoi pazienti e i comuni archetipi della mitologia avanzò l'ipotesi che entrambi provenissero da una sorgente più profonda: l'inconscio collettivo della razza umana.

I personaggi che si ripresentavano nei miti di tutto il mondo, il giovane Eroe, il Vecchio (o la Vecchia Saggia), la persona che cambia aspetto (il Mutaforme), e l'antagonista nell'oscurità, sono uguali alle figure che si affacciano nei nostri sogni e fantasie. Ecco perché le leggende e la maggior parte delle storie costruite seguendo i modelli della mitologia riecheggiano certe varietà psicologiche.

Tali storie rappresentano modelli precisi del funzionamento della mente umana, sono delle mappe della psiche. Storie basate sul modello del viaggio dell'Eroe esercitano fascino su tutti, perché scaturiscono da una fonte universale, l'inconscio collettivo e riflettono preoccupazioni universali.

Le idee radicate nella mitologia e identificate da Campbell in *"L'Eroe dai mille volti"*, possono essere applicate per comprendere quasi ogni problematica umana e sono una buona chiave per andare incontro sia alla vita che al pubblico di massa in maniera più efficace.

## Il viaggio dell'Eroe

Fondamentalmente, la storia dell'Eroe, rimane sempre un viaggio: un Eroe si allontana dal suo abituale ambiente familiare per avventurarsi in un mondo sconosciuto che lo mette alla prova: un viaggio lontano verso un luogo reale (un labirinto, una foresta..), oppure un posto nuovo, che diventa teatro del conflitto, con forze nemiche che mettono alla prova. Ma ci sono anche viaggi interni diretti verso la mente, il cuore o lo spirito. In ogni storia l'Eroe cresce e cambia compiendo un cammino; dalla disperazione alla speranza, dalla debolezza alla forza, dalla follia alla saggezza.. sono questi percorsi emozionali che avvincono gli spettatori e che rendono la storia interessante. Il protagonista di ogni storia è l'Eroe di un viaggio, anche se interiore o nella sfera dei suoi rapporti. Le 12 fasi del viaggio emergono spontaneamente anche quando lo scrittore ne è inconsapevole.

### 12 FASI DEL VIAGGIO DELL'EROE:

1) **Mondo ordinario: l'innocente** la maggior parte delle storie porta un Eroe fuori dal mondo Ordinario e terreno per introdurlo in un mondo Stra-Ordinario, nuovo e ignoto. Solitamente, si sceglie di ritrarre l'Eroe nel proprio mondo Ordinario (abituale), per creare il grande contrasto con il mondo Stra-Ordinario, nuovo e sconosciuto nel quale sta entrando.

2) **Richiamo all'avventura: orfano** all'Eroe si presenta un problema, una sfida o un'avventura da intraprendere. Una volta avvenuto il Richiamo all'Avventura, l'Eroe non potrà più rimanere nel guscio confortevole del mondo Ordinario. Nelle trame incentrate sulla vendetta, il Richiamo all'Avventura consiste in **un torto che deve essere riparato**. Nelle commedie romantiche, potrebbe consistere nel **1° incontro con una persona speciale**. Il Richiamo all'Avventura stabilisce quale siano la posta in gioco e l'obiettivo dell'Eroe: **conquistare il tesoro o l'innamorata, vendicarsi o riparare un torto, realizzare un sogno..**

3) **Rifiuto del Richiamo (l'Eroe riluttante):** spesso, arrivato a questo punto, l'Eroe esita sulla Soglia dell'avventura, rifiuta il richiamo o esprime riluttanza. Sta affrontando la più grande di tutte le sue paure. L'Eroe non ha ancora deciso se intraprendere il viaggio e può decidere di tornare indietro. Occorrono altri fattori per fargli superare questa crisi di panico.

4) **Il Mentore (il Vecchio Saggio):** è in questo punto che molti racconti introdurranno un personaggio tipo Merlino, cioè il Mentore dell'Eroe. Il rapporto tra Eroe e Mentore è uno dei temi

più comuni della mitologia e uno tra i più ricchi di valori simbolici; rappresenta il **legame tra genitore e figlio, dio e uomo**. Il Mentore può apparire come un vecchio mago saggio, un sergente severo.. Il compito dei mentori è di preparare l'Eroe ad affrontare l'ignoto, dare consigli, direttive e doni magici. In ogni caso il Mentore può arrivare solo fin qui, sarà l'Eroe che alla fine dovrà affrontare da solo il mondo sconosciuto. A volte il Mentore dovrà dare una vera e propria spinta all'Eroe per avviarlo all'avventura.

**5)Varco della prima Soglia: errante** una volta scelto di intraprendere l'avventura, l'Eroe entra nel mondo Stra-Ordinario del racconto, varcando la prima Soglia. È il momento in cui il racconto decolla e l'avventura inizia. I film sono spesso composti da 3 atti che possono essere ricondotti a 3 momenti: 1° Atto (la decisione dell'Eroe di agire), 2° Atto (l'agire in sé), 3° Atto (le conseguenze dell'agire). La prima Soglia contrassegna il punto di svolta tra il 1° e il 2° Atto.

Superata la paura, l'Eroe sceglie di affrontare il problema e agire, da questo momento è tenuto a proseguire nel viaggio e non può più tornare indietro.

**6)Prove, Alleati, Nemici: guerriero** varcata la prima Soglia, è normale che l'Eroe si imbatte in nuove sfide e Prove, che si crei Alleati e Nemici e cominci ad imparare le regole del mondo Stra-Ordinario. Saloon e squallidi bar sembrano essere ottimi luoghi per far nascere questi rapporti. I bar servono anche per avere informazioni e imparare le nuove regole del mondo Stra-Ordinario.

**7)Avvicinamento alla Caverna più recondita:** l'Eroe giunge finalmente ai confini di un luogo pericoloso, a volte profondo e sotterraneo, dove si cela l'oggetto della ricerca. Spesso si tratta del quartier generale del più grande nemico dell'Eroe, il luogo più pericoloso del mondo Stra-Ordinario. Quando l'Eroe penetrerà in questo posto spaventoso, varcherà la **seconda grande Soglia**. Spesso gli Eroe sostano prima di entrare per prepararsi e studiare delle strategie per eludere le guardie del cattivo: è la cosiddetta fase dell'Avvicinamento. Nella fase dell'Avvicinamento confluiscono tutti i preparativi prima di entrare nella Caverna più recondita e affrontare la morte o il più grande pericolo. **Incontro con il drago**

**8)Prova Centrale:** è il momento in cui l'Eroe ha il rovescio di fortuna e guarda in faccia la sua paura più grande, affronta con coraggio la possibilità di morire e viene portato allo stremo in battaglia contro la forza ostile. La Prova Centrale è un momento "buio", poiché ci tiene col fiato sospeso, in tensione, visto che non sappiamo se l'Eroe vivrà. Nelle commedie rosa la "morte" in cui si imbatte l'Eroe può consistere nella fine momentanea di un rapporto. Quello della Prova Centrale è un momento critico in ogni storia, durante il quale l'Eroe deve morire o essere sul punto di farlo, in modo da poter rinascere. Le esperienze delle fasi precedenti hanno portato noi spettatori a

identificarci con l'Eroe e con il suo destino. Siamo portati a provare scoraggiamento, in modo da sentirci rincuorati quando l'Eroe si risollewa. Risultato di ciò è un senso di euforia ed esaltazione. L'Eroe di ogni racconto è un iniziato che si affaccia ai misteri della vita e della morte. Ogni racconto necessita di un momento disperato, durante il quale l'Eroe o i suoi obiettivi rischiano un pericolo mortale.

**9) Ricompensa (conquistare la spada):** essendo sopravvissuto alla morte, avendo sconfitto il drago...l'Eroe ha motivo di festeggiare insieme al pubblico. Egli si appropria del tesoro che ha trovato: una Ricompensa (una spada magica, un simbolo..). a volte la "spada" rappresenta la conoscenza e l'esperienza che porta a una maggiore comprensione e riconciliazione con le forze ostili. La Prova Centrale può portare l'Eroe a una maggiore comprensione del sesso opposto, lasciandogli la capacità di vedere oltre l'apparenza esteriore, che è mutevole, e contribuendo alla riappacificazione. L'Eroe può risultare anche più affascinante dopo essere sopravvissuto alla Prova Centrale: si è meritato il titolo di "Eroe" per aver corso il rischio estremo per conto della comunità.

**10) La via del ritorno:** l'Eroe non è ancora uscita dal bosco. Siamo attraversando il 3° Atto, il momento in cui l'Eroe comincia ad affrontare le conseguenze dell'aver sfidato le forze oscure durante le Prova Centrale. Se non è ancora riuscito a riappacificarsi con le forze ostili, questi possono inseguirli infuriati. Alcune delle migliori scene si verificano a questo punto, quando l'Eroe sulla Via del Ritorno viene inseguito dalle forze vendicative che egli ha offeso impadronendosi della spada, dell'Elisir o del tesoro. La fase della Via del Ritorno mette in evidenza la decisione di tornare al mondo Ordinario. L'Eroe si rende conto che deve lasciarsi alle spalle una volta per tutte il mondo Stra-Ordinario e che prima di riuscirci lo attendono altri pericoli, tentazioni o prove.

**11) Resurrezione:** l'Eroe che è stato nel regno dei morti, deve rinascere ed essere purificato in un'ultima difficile Prova di morte e Resurrezione prima di ritornare nel mondo Ordinario dei Vivi. Spesso questo è un 2° momento di "vita o di morte", quasi un ripetersi della morte e rinascita della Prova Centrale. Morte e oscurità si presentano per un'ultima, disperata Prova prima di venire sconfitte definitivamente. Una specie di esame finale per l'Eroe. L'Eroe così trasformato da questi momenti morte e di rinascita, torna alla vita ordinaria come rinato, con nuove facoltà.

**12) Ritorno con l'Elisir:** l'Eroe ritorna nel mondo Ordinario, ma il viaggio non avrebbe senso se non si portasse indietro qualche Elisir, tesoro o lezione dal mondo Stra-Ordinario, l'Elisir, può consistere in un grande tesoro come il Graal, che sana magicamente una landa desolata, o semplicemente in conoscenze ed esperienze che un giorno potranno giovare alla comunità. L'Elisir è un tesoro conquistato attraverso una lunga ricerca (anche spirituale), come pure può trattarsi di amore, libertà, saggezza o la consapevolezza che il mondo Stra-Ordinario esiste e gli si può sopravvivere.

Se non si porta qualcosa appresso dalla Prova sostenuta nella Caverna più recondita, l'Eroe sarà condannato a ripetere l'avventura.

### **Per ricapitolare il viaggio dell'Eroe:**

Gli eroi vengono presentati all'interno del loro mondo Ordinario (1), dove ricevono il Richiamo all'Avventura (2). Da principio sono riluttanti e rifiutano la chiamata (3) ma, vengono incoraggiati da un Mentore (4) a varcare la prima Soglia e a penetrare nel mondo Stra-Ordinario (5) dove, si imbattano in Prove, Alleati e Antagonisti (6). Si avvicinano alla Caverna più recondita varcando una seconda Soglia (7), dove sostengono la Prova Centrale (8). Si appropriano della propria Ricompensa (9) e vengono inseguiti lungo la Via del ritorno verso il mondo Ordinario (10). Varcano la terza Soglia e vivono l'esperienza della Resurrezione in seguito alla quale vengono trasformati (11). Ritornano con l'Elisir: una dote o un tesoro portatori di benefici per il mondo Ordinario (12).

Il viaggio dell'Eroe è lo scheletro a cui si dovrebbe aggiungere la polpa di dettagli e sorprese della narrazione. L'ordine delle fasi appena indicato è solo uno dei tanti possibili. Le fasi possono essere omesse, aggiunte e mischiate del tutto senza perdere in efficacia. Gli elementi del viaggio tipico, sono solo le rappresentazioni simboliche di esperienze universali della vita. Il viaggio dell'Eroe si accorda facilmente ai drammi contemporanei, alle storie d'amore, d'azione o d'avventura. Gli eroi moderni probabilmente, non penetrano in caverne o labirinti per combattere bestie mitologiche, ma varcano il mondo Stra-Ordinario e la Caverna più recondita, avventurandosi nello spazio o nelle profondità degli oceani, nel ventre delle metropoli moderne o nel profondo dei loro cuori. La struttura del modello del viaggio dell'Eroe è stata sottoposta a una serie di adeguamenti che l'hanno portata a svilupparsi ed evolversi. Cambiare il sesso o l'età dei personaggi archetipici non può togliere interesse al modello. Le figure di base possono essere modificate. Il modello del viaggio dell'Eroe è eterno anche se molto flessibile e capace di un numero infinito di varianti senza diminuire il suo effetto magico.

## Capitolo 2° - Gli archetipi

Appena si entra nel mondo delle fiabe e dei miti, si individuano topologie ricorrenti dei personaggi e dei rapporti: eroi avventurosi, messaggeri, vecchi saggi e sagge che affidano doni magici, guardiani.. nel descrivere queste tipologia comuni tra personaggi, simboli e rapporti, lo psicologo svizzero Carl G. Jung usò il termine di "archetipi", nel senso di **modelli di temperamento** che discendevano dall'antichità dell'uomo e che rappresentavano un'eredità comune all'intera specie umana.

Secondo Jung esiste un **inconscio collettivo**, che si comporta come **l'inconscio personale**. Fiabe e miti sono come i sogni di una cultura intera che attingono all'inconscio collettivo. Le medesime tipologie di personaggio sembrano riscontrarsi nella dimensione personale e in quella collettiva. Gli **archetipi sono ricorrenti in ogni tempo e cultura e nei temperamenti** dei diversi individui, come pure nell'immaginazione mitica del mondo intero. Il concetto di archetipo è strumento indispensabile per comprendere lo scopo o la funzione dei personaggi di un racconto; capire la funzione archetipica che un determinato personaggio svolge può aiutare a stabilire se quel personaggio sta assolvendo bene il proprio compito nel racconto; gli archetipi fanno parte del linguaggio universale della narrativa e il controllo della loro energia è indispensabile allo scrittore. Joseph Campbell parlò degli **archetipi in termini biologici**, come fossero manifestazioni degli organi del corpo, inscritte nel codice genetico di ogni essere umano. I narratori scelgono d'istinto personaggi e rapporti che vibrano dell'energia degli archetipi, per creare esperienze drammaturgiche riconoscibili a tutti.

### **Archetipi come funzioni**

Esiste un altro modo di guardare gli archetipi: **non come ruoli rigidi, ma come funzioni**, svolte temporaneamente dai personaggi per ottenere determinati effetti in un racconto. L'osservazione proviene dall'opera dell'esperto di fiabe russe Vladimir Propp, il cui libro "Morfologia della fiaba popolare", analizza i temi e i modelli ricorrenti in centinaia di racconti russi.

Si può pensare agli archetipi come a **maschere, indossate temporaneamente dai personaggi**, quando risulta necessario portare avanti il racconto: un personaggio potrebbe fare il suo ingresso in una storia svolgendo la funzione di Messaggero, quindi cambiare funzione e diventare Imbroglione, Mentore o Ombra.

## **Aspetti della personalità dell'Eroe**

Un altro modo di guardare agli archetipi classici è quello di considerarli **aspetti della personalità dell'Eroe** (e dello scrittore). **I diversi personaggi rappresentano le varie possibilità dell'Eroe di scegliere tra il bene e il male.** Un Eroe, procede nel racconto raccogliendo e assimilando forza e caratteristiche di altri personaggi, impara da essi, li ingloba in un individuo completo. Gli archetipi possono essere considerati anche **personificazioni di diverse qualità umane.** Ogni buon racconto riflette l'intera storia umana, la condizione universale di chi nasce in questo mondo: vale a dire crescere, imparare, fare ogni sforzo per costruirsi una personalità propria e poi morire.

## **Gli archetipi più comuni**

Alcuni archetipi di personaggi sono strumenti indispensabili nell'attività del narratore; non si possono scrivere racconti senza di essi. Gli archetipi che si incontrano più spesso sono:

Eroe

Mentore (Vecchio Saggio o Saggia)

Guardiano della Soglia

Messaggero

Mutaforme

Ombra

Imbroglione

Jung e altri identificarono diversi archetipi psicologici come ad esempio il *Puer Aeternus* (l'eterno fanciullo), che possono essere rintracciati sia nel mito (il sempre giovane Cupido), che nei racconti (personaggi come Peter Pan) o nella vita (individui che si rifiutano di crescere).

Due interrogativi sono essenziali per uno scrittore che cerchi di identificare la natura di un archetipo:

- 1) quale funzione psicologica o parte della personalità rappresenta?



2) Qual è la funzione drammatica assunta nel racconto?

### Capitolo 3° - L'Eroe

Il termine "Eroe" viene dal greco, la radice significa "proteggere e servire". Un Eroe è pronto a sacrificare se stesso per gli altri.

#### **Funzione psicologica**

L'archetipo dell'Eroe rappresenta ciò che Freud chiamava "ego", quella parte di personalità che ci distingue dalla madre, che ci fa considerare altro rispetto alla razza umana. Un Eroe è uno in grado di superare i confini e le illusioni dell'ego, sebbene all'inizio gli eroi siano dominati dall'ego, l'Io, l'identità personale che li rende diversi dal resto del gruppo. Il viaggio di molti eroi narra la separazione dalla famiglia o dalla tribù, simile alla separazione di un bambino dalla madre. L'archetipo dell'Eroe rappresenta la ricerca da parte dell'ego dell'identità e della compiutezza. Nel processo del divenire esseri umani compiuti ed equilibrati, siamo tutti Eroe che incapperanno in guardiani interiori, in mostri e in aiutanti. Tutti i cattivi, gli imbroglioni, gli amanti, amici e nemici dell'Eroe, sono dentro noi stessi. La prova psicologica che tutti noi affrontiamo, è di fondere queste parti divise in un'entità completa ed equilibrata. L'ego, vale a dire l'Eroe che crede di essere diverso da tutte queste parti di se stesso, deve incorporarle per diventare l'Io.

#### **L'identificazione del pubblico**

Ogni persona che ascolti una fiaba o che assista a un'opera teatrale o un film, è portata sin dall'inizio a "riconoscersi" nell'Eroe, a fondersi con lui e a guardare il mondo con i suoi occhi. Tutti noi possiamo identificarci e riconoscerci nelle qualità degli eroi, spinti da impulsi universali comprensibili: il desiderio di essere amati e compresi, di vincere, sopravvivere, essere liberi, vendicarsi.. in un certo senso noi diventiamo temporaneamente l'Eroe. Gli Eroe necessitano di alcune qualità straordinarie, cosicché noi vogliamo essere come loro. Gli eroi dovrebbero possedere qualità, emozioni e motivazioni universali, che prima o poi tutti proviamo: vendetta, rabbia, avidità, competizione.. però devono anche essere persone uniche, invece di stereotipi, superuomini prevedibili senza difetti. È propria la combinazione di diverse caratteristiche nell'Eroe che danno la sensazione al pubblico che l'Eroe sia reale piuttosto che uno stereotipo.

## **Crescita**

Altra funzione dell'Eroe nel racconto è di **imparare a crescere**. Gli eroi superano molti ostacoli e raggiungono degli obiettivi, ma acquisiscono anche un più alto grado di consapevolezza e saggezza, il centro di molti racconti è l'apprendimento continuo tra Eroe e Mentore..

## **Azione**

L'Eroe deve **agire** o fare. Solitamente è la persona più dinamica del racconto. Un difetto ricorrente nelle sceneggiature è di rendere l'Eroe dinamico per tutto il racconto, ma nel momento più decisivo di renderlo passivo, e farlo salvare dall'arrivo tempestivo di qualche forza esterna.

## **Sacrificio**

Si ritiene che gli eroi siano forti e coraggiosi, ma queste virtù vengono dopo un sacrificio, la caratteristica principale dell'Eroe. Il sacrificio per l'Eroe consiste nel **rinunciare a qualcosa di importante, persino alla sua stessa vita, per un ideale o per una comunità**. La radice etimologica di sacrificio viene da "rendere sacro".

## **Affrontare la morte**

Al centro di ogni racconto c'è il confronto con la morte. Se l'Eroe non affronta quella vera, allora affronta la minaccia. Tutto ciò si può concludere bene (se l'Eroe vive dimostrando che non è così spietata), o male (se l'Eroe muore anche solo simbolicamente). Gli eroi ci mostrano come **affrontare la morte**. Un sincero eroismo è presente nelle storie in cui l'Eroe si affida al caso, pronti ad assumere i rischi che l'avventura comporta. Gli eroi di maggiore impatto sono quelli che sperimentano il sacrificio come prezzo per accedere a una nuova vita, rinunciando all'Innamorata o dividendo ciò che hanno conquistato nel mondo Stra-Ordinario e consegnare il benefico Elisir al resto della comunità. Martin Luther King o Gandhi, eroi per certe culture, hanno sacrificato la vita per inseguire i loro ideali.

## **Erosimi in altri archetipi**

A volte l'archetipo dell'Eroe non si manifesta solo nel personaggio principale, ma anche in altre persone che agiscono eroicamente. Trattare un personaggio malvagio e nemico che riveli virtù eroiche può essere molto d'effetto. Un cattivo galante, per alcuni aspetti eroico e per altri spregevole, può risultare molto intrigante. Il teoria, ogni personaggio ben costruito dovrebbe

rivelare un pizzico di ogni archetipo, perché ognuno di questi è espressione delle parti che formano una personalità compiuta.

### **I difetti caratteriali**

Curiosità caratteriali rendono umano un personaggio, permettono che ci si riconosca in un Eroe. Debolezze, difetti, stravaganze e vizi rendono più reale e intrigante qualsiasi personaggio: sembra che più nevrotici siano i personaggi, più il pubblico li ami e ci si identifichi.

I difetti contribuiscono a delineare l'andamento del cosiddetto "arco del personaggio", quell'arco di trasformazione che compie il personaggio evolvendo nel corso della narrazione, per passare da una certa condizione di partenza a quella d'arrivo, attraverso una successione di fasi. E la sua imperfezione o incompletezza è la condizione di partenza, perché il personaggio possa evolversi. Nella maggior parte delle storie moderne, è la personalità dello stesso Eroe ad essere rifondata del tutto o reintegrata di un elemento mancante, come la capacità di amare o fidarsi. Agli spettatori piace vedere gli eroi scontrarsi con i propri difetti per poi superarli.

### **Diversi tipi di Eroe**

Vi sono eroi di ogni tipo: quelli disposti a rischiare e quelli riluttanti, quelli dediti alla comunità e solitari, antieroi, eroi tragici, catalizzatori. Come ogni archetipo, anche quello dell'Eroe è flessibile e può applicarsi a molti tipi di forza. Sebbene di solito ritra l'Atto positivamente, l'Eroe può esibire anche lati oscuri o negativi dell'ego.

### **Gli eroi disponibili e gli eroi riluttanti**

Ci sono due tipi di eroi:

- 1) quelli pronti, dinamici, entusiasti, che si lanciano nell'avventura, senza esitazioni, motivati;
- 2) quelli riluttanti, pieni di dubbi e incertezze, passivi, che hanno bisogno di essere stimolati o venire spinti all'avventura da forze esterne;

Entrambi danno ugualmente luogo a storie efficaci. In caso di Eroe riluttante, è meglio farlo cambiare ad un certo punto, dopo avergli fornito le motivazioni necessarie a fargli sposare completamente la causa.

## **Antieroi**

“AntiEroe”, non è il contrario dell’Eroe, ma una sua specie particolare, come il fuorilegge o il cattivo, al quale va però l’approvazione sostanziale del pubblico.

Si conoscono due tipi di antieroi:

- 1) Personaggi, che pur agendo da eroi tradizionali, sono cinici o amareggiati

L’antiEroe amareggiato può essere un eroico cavaliere dall’armatura vecchia e arrugginita. Nonostante agli occhi della società siano degli emarginati, questi personaggi alla fine possono anche vincere e appassionare il pubblico come Robin Hood, furfanti, pirati, banditi.. spesso si tratta di uomini di grande onestà che hanno ripudiato la società corrotta. Ci appassionano perché sono dei ribelli e si fanno beffe delle istituzioni come vorremmo fare tutti.

- 2) Eroi tragici, figure centrali di una storia, sgradevoli e di cui si possa persino disapprovare le azioni. Questo tipo di antiEroe si avvicina all’idea classica di Eroe tragico: eroi che presentano debolezze, non risolvono mai i propri demoni interiori al punto da venirne sconfitti e distrutti; possono essere affascinanti, avere delle qualità ammirevoli, ma il difetto trionfa.

## **Gli eroi dediti alla comunità**

Altra distinzione deve essere fatta tra gli eroi, se si considera il loro atteggiamento verso la società. La maggior parte degli eroi è **dedita alla comunità** di cui fanno parte all’inizio del racconto e il viaggio dell’Eroe li conduce a una terra sconosciuta, lontana da casa. La prima volta che ce li presentano, fanno parte di un gruppo. La loro storia narra la separazione da quel gruppo (1° Atto), l’avventura solitaria nella regione selvaggia (2° Atto), e si conclude di solito con la reintegrazione nel gruppo (3° Atto). Gli eroi dediti alla comunità sovente si trovano di fronte a una scelta tra il ritornare al mondo Ordinario del 1° Atto o il rimanere nel mondo Stra-Ordinario del 2°.

## **Eroi solitari**

In contrapposizione all’Eroe dedito alla comunità, c’è **l’Eroe solitario** dei western. In questo caso, le storie cominciano con l’Eroe respinto dalla società; il suo habitat sono le lande selvagge, la sua condizione abituale è la solitudine. Il loro viaggio dell’Eroe consiste nel rientro in un gruppo (1°

Atto), l'avventura consiste prosegue all'intero di quel gruppo (2° Atto), e si chiude con il ritorno all'isolamento nell'ambiente selvaggio (3° Atto). Per loro il mondo Stra-Ordinario è costituito dalla tribù o dal villaggio che visitano per breve tempo, ma nei quali si sentono sempre a disagio. Questo genere di Eroe, non si limita ai western, può essere usato in modo efficace nel dramma o nei film d'azione. Come avviene per gli eroi dediti alla comunità, anche a quelli solitari si presenta la scelta decisiva se ritornare al loro stato iniziale (solitudine) o rimanere nel mondo Stra-Ordinario del 2° Atto; alcuni cominciano come solitari e finiscono come eroi dediti al gruppo, col quale scelgono di rimanere.

### **Gli eroi catalizzatori**

Sono figure centrali che possono agire eroicamente, ma che non cambiano molto se stessi, perché la loro precisa funzione è provocare una trasformazione negli altri: come i catalizzatori nella chimica, essi provocano un cambiamento nel sistema senza trasformarsi. Gli eroi catalizzatori sono particolarmente efficienti nelle narrazioni che continuano nel tempo come le serie TV e i sequels. Come in "Superman", questi eroi subiscono pochi cambiamenti interiori, ma intervengono soprattutto per aiutare gli altri o guidarli nella loro crescita.

### **Il cammino dell'Eroe**

Gli eroi sono simbolo dell'animo in trasformazione e del viaggio che ogni persona intraprende nella vita. Le fasi di questa progressione, le fasi naturali della vita e della crescita, costituiscono il viaggio dell'Eroe.

### **Capitolo 4° - Il Mentore (Il Vecchio Saggio o la Vecchia Saggia)**

Un archetipo che si trova spesso nei sogni, nei miti, nei racconti è il Mentore, di solito una figura positiva che aiuta o istruisce l'Eroe. Il nome che Campbell dà a questa figura è: "Vecchi Saggio o Saggia". Questo archetipo si manifesta in tutti quei personaggi che istruiscono, proteggono gli eroi e fanno loro dei doni. Merlino che guida re Artù, la fata che aiuta Cenerentola.. il rapporto tra Eroe e Mentore è uno degli strumenti più forti per intrattenere nella letteratura e nel cinema.

La parola "Mentore" viene dall'*Odissea*: un personaggio con tale nome guidava il giovane Eroe Telemaco nel suo viaggio, in realtà dietro le sembianze di Mentore si nascondeva la dea Atena in soccorso di Telemaco. I mentori, spesso parlano con la voce di un dio o sono ispirati dalla saggezza divina. I mentori sono "entusiasmati", nel senso originale della parola: "entusiasmo"

viene dal greco *en theos*, che significa ispirato dal dio, avere un dio dentro di se o essere in presenza di un dio.

### **Funzione psicologica**

Nell'anatomia della psiche umana, i mentori rappresentano l'Io, **il dio dentro di noi**. L'Io superiore è la parte di noi più saggia, più nobile e più simile a Dio. L'Io agisce come coscienza per guidarci nella vita. Le figure dei mentori, rappresentano le massime aspirazioni dell'Eroe. Sono ciò che l'Eroe può diventare se continua a percorrere la strada degli eroi. I mentori sono spesso ex eroi che usano i doni del loro sapere e della loro saggezza. L'archetipo di Mentore è strettamente collegato all'immagine del genitore.

Così come imparare è un'importante funzione dell'Eroe, insegnare o istruire è la funzione chiave del Mentore.

### **Offrire doni**

Anche fare doni è un importante funzione di questo archetipo. È un "donatore", colui che aiuta provvisoriamente l'Eroe, di solito, consegnandogli alcuni doni, come un'arma magica, una chiave.. che può salvargli la vita.

### **I doni nella mitologia**

La funzione donatrice del Mentore, svolge un ruolo importante nella mitologia. Molti eroi ricevono doni dai loro mentori, gli dèi: Pandora, in cui nome significa "dotata di tutto", fu riempita di doni compreso quello del vendicativo Zeus, un vaso che lei mai avrebbe dovuto aprire.

### **Perseo**

L'ideale greco di eroismo si esprime in Perseo, che ammazzava i mostri: uno degli eroi più dotati. Nel tempo e grazie all'aiuto di mentori come Ermete e Atena, si era procurato sandali alati, una spada magica, l'elmo dell'invisibilità. Perseo è visto come l'Eroe per eccellenza.

### **I doni devono essere guadagnati**

Nell'analisi delle fiabe russe, Propp osservò che i mentori fanno doni magici agli eroi solo dopo il superamento di una prova. **Il dono o l'aiuto del donatore dovrebbero essere guadagnati con l'apprendimento, impegno e sacrificio.**

## **Il Mentore come inventore**

A volte, il Mentore funge da scienziato, che offre mezzi, saperi, invenzioni. L'inventore della mitologia classica è Dedalo, che progettò il labirinto del Minotauro per imprigionarlo; come Mentore consegnò ad Arianna il gomitolo che permise a Teseo di entrare nel labirinto e di uscirne vivo. Imprigionato in quello stesso labirinto, Dedalo inventò le ali di cera e piume che permisero a lui e a suo figlio Icaro di scappare. Sempre in qualità di Mentore consigliò al figlio di non avvicinarsi troppo al sole durante il volo, altrimenti le ali di cera si sarebbero sciolte.

## **La coscienza dell'Eroe**

Alcuni mentori sono una specie di voce della coscienza dell'Eroe: personaggi come il Grillo parlante in *Pinocchio* che cercano di far presente all'Eroe un importante precetto morale. Un Eroe può ribellarsi a una voce della coscienza che lo rimprovera di continuo: nel racconto originale di Collodi, Pinocchio schiaccia il Grillo per farlo tacere.

## **Motivazione**

Il Mentore **deve motivare l'Eroe e aiutarlo a vincere le paure**. A volte il semplice dono costituisce una rassicurazione. In certi casi, un Eroe riluttante e pauroso, deve essere proprio trascinato all'avventura e allora il Mentore può vedersi costretto a spingercelo di forza.

## **Disseminare informazioni**

Il Mentore deve disseminare informazioni o consegnare elementi che diventeranno molto importanti in seguito.

## **Iniziazione sessuale**

Nel regno dell'amore, il Mentore può dover introdurre ai misteri dell'amore o del sesso.

## **Tipi di Mentore**

Così come gli eroi anche i mentori possono mostrarsi più o meno riluttanti; a volte, insegnano loro malgrado, in altri casi insegnano attraverso un cattivo esempio.

## **Mentori oscuri**

Il Mentore oscuro sembra guidare l'Eroe dritto sulla strada del crimine e della distruzione.

### **Mentori caduti**

Alcuni mentori sono loro stessi intenti a percorrere un proprio viaggio dell'Eroe, forse perché stanno vivendo una crisi mistica, perché stanno affrontando la vecchiaia o l'approssimarsi della morte o semplicemente perché si sono persi.

### **Mentori ricorrenti**

I mentori servono ad affidare incarichi e a mettere in moto le storie.

### **Mentori molteplici**

Un Eroe può essere istruito da più mentori che insegnano capacità specifiche. Ercole fu tra gli eroi meglio addestrati, istruito da esperti in lotta, tiro con l'arco, equitazione, virtù, canto.. tutti noi abbiamo imparato da più mentori, a partire dai genitori, fratelli e sorelle maggiori, amici, innamorati, insegnanti.. possono rendersi necessari più mentori per illustrare funzioni diverse dell'archetipo.

### **Mentori comici**

Nelle commedie rosa troviamo un particolare tipo di Mentore. Si tratta spesso dell'amico o del collega d'ufficio dell'Eroe, di solito dello stesso sesso, che da all'Eroe dei consigli sull'amore. Il consiglio, spesso, sembra portare l'Eroe temporaneamente alla rovina, ma alla fine si rivela buono. Sono personaggi caratteristici delle commedie romantiche, soprattutto quelle degli anni '50.

### **Il Mentore come sciamano**

Le figure del Mentore nei racconti sono strettamente collegate all'idea dello sciamano, colui che guarisce. Così come i mentori guidano l'Eroe del mondo Stra-Ordinario, allo stesso modo gli sciamani guidano la loro gente durante la vita; la funzione di un Mentore è spesso quella di aiutare l'Eroe a trovare una visione che possa guidarlo nella ricerca di un altro mondo.

### **Elasticità dell'archetipo del Mentore**

Come gli altri archetipi, il "Mentore" o donatore, non appartiene ad una tipologia rigida del personaggio, è una funzione che personaggi diversi potrebbero svolgere nel corso della storia. Un personaggio che manifesti un archetipo preciso, può temporaneamente indossare la maschera di Mentore per insegnare o consegnare qualcosa all'Eroe. Sebbene Campbell abbia chiamato queste figure di Mentori "Vecchi Saggi o Sagge", a volte non sono né vecchi né saggi. Molte storie non



hanno un personaggio particolare che possa essere identificato come Mentore, non essendoci una persona con poteri magici e barba bianca, ma quasi tutte le storie a un certo punto fanno riferimento a questo archetipo.

### **Mentori interiori**

In alcuni western o gialli, l'Eroe è un personaggio duro ed esperto che non ha bisogno di un Mentore o di una guida. Ha interiorizzato l'archetipo e ora esso vive dentro di lui come un codice interiore di comportamento che guidi le azioni dell'Eroe. Non è raro che un Eroe faccia riferimento a un Mentore che significò qualcosa per lui in precedenza, anche se non è lì presente come Mentore nella storia. La forza dell'Archetipo di Mentore si può riscontrare anche in elementi concreti, come un libro o in altri oggetti che guidano l'Eroe nel cammino.

### **Collocazione dei mentori**

Sebbene nel viaggio dell'Eroe il Mentore appaia spesso nel 1° Atto, la sua collocazione dipende dalla necessità della narrazione. Si può avere bisogno in qualsiasi momento di un personaggio che è pratico di qualcosa che è in grado di dare all'Eroe le informazioni chiave al momento giusto. I mentori forniscono agli eroi ispirazione, guida, istruzione e doni per il viaggio. Sia che venga espresso come un personaggio reale che come un codice di comportamento interiore, il Mentore è un potente strumento a disposizione dello scrittore.

### **Capito 5° - Il Guardiano della Soglia**

Tutti gli eroi incontrano ostacoli nel corso della loro impresa. Agli ingressi di un mondo nuovo ci sono dei guardiani severi a sorvegliare la Soglia, per impedire l'accesso a chi non lo merita. Mostrano un'espressione minacciosa, ma se trattati correttamente, possono essere superati, ignorati o diventare persino alleati. I Guardiani della Soglia, di solito non rappresentano i cattivi o gli antagonisti della storia; spesso sono il braccio destro del cattivo. Possono anche essere figure neutrali che fanno semplicemente parte del paesaggio del mondo Stra-Ordinario. Spesso si stabilisce un rapporto tra cattivo e Guardiano della Soglia: i cattivi in alcune storie contano su di loro come portinai, buttafuori, guardie del corpo.. per essere protetti o avvertiti quando un Eroe si avvicina al limitare della roccaforte del cattivo.

## **Nevrosi**

Questi **guardiani** possono rappresentare i normali ostacoli che incontriamo tutti: cattivo tempo, sfortuna, oppressione o persone ostili. Ma a un livello psicologico più profondo, essi rappresentano **i nostri demoni interiori: nevrosi, ferite emotive, vizi, dipendenze..** che frenano la nostra crescita e il nostro sviluppo. È come se, ogni volta che proviamo a compiere un importante cambiamento nella vita, questi demoni interiori tornassero alla carica, non per fermarci, ma per verificare se siamo veramente risoluti ad accettare la sfida del cambiamento.

## **Verifica**

Quando gli eroi affrontano una di queste figure, devono risolvere un indovinello o superare una prova; come fece la Sfinge con Edipo, così i guardiani della Soglia **mettono alla prova** gli eroi lungo il cammino. Gli eroi possono cambiare direzione e fuggire, attaccare l'Avversario direttamente, usare l'astuzia o l'inganno, corrompere o placare la guardia, oppure trasformare un presunto nemico in alleato. Uno dei metodi più efficaci per affrontare il Guardiano della Soglia è "mettersi nei panni" dell'Avversario. L'Eroe può superare un Guardiano della Soglia penetrando nei suoi pensieri o assumendo le sue sembianze. Per un Eroe è importante riconoscere e accettare figure come i Guardiani della Soglia.

## **Segnali di un nuovo potere**

Gli eroi che riescono nella loro missione, imparano a considerare i Guardiani della Soglia non come nemici minacciosi, ma come alleati utili e segnali che annunciano l'arrivo di un potere o di una forza nuova. Invece di attaccare direttamente la potenza dei guardiani della Soglia, gli eroi imparano a usarla in modo da non venirne danneggiati. In teoria, i **Guardiani della Soglia, non devono essere sconfitti ma incorporati**. Gli eroi imparano gli stratagemmi dei Guardiani, li assimilano e proseguono oltre. Nei racconti i Guardiani della Soglia, assumono varie forme: guardie di frontiera, sentinelle, vedette, guardie del corpo.. chiunque abbia la funzione di bloccare temporaneamente la strada all'Eroe e di verificare la sua potenza. Imparare ad affrontare i Guardiani della Soglia è una delle prove più ardue del viaggio dell'Eroe.

## **Capitolo 6° - Il Messaggero**

Spesso una nuova forza farà ingresso nel 1° Atto per sfidare l'Eroe; è quella dell'archetipo del Messaggero, che recapita sfide o annuncia l'arrivo di un importante cambiamento. La comparsa dei

messaggeri è la scintilla che fa scoppiare una guerra; l'arrivo di una nuova persona o condizione o notizia cambia l'equilibrio dell'Eroe e niente sarà più lo stesso. Una decisione deve essere presa, si deve agire e affrontare il conflitto. I messaggeri sono così essenziali nella mitologia che, il dio greco Ermes (Mercurio per i romani), si dedica esclusivamente a questa funzione: appare ovunque come Messaggero svolgendo incarichi o recapitando messaggi di Zeus.

### **Richiamo al cambiamento**

I messaggeri assolvono l'importante funzione psicologica di **annunciare la necessità di un cambiamento**. Può essere una figura nei sogni, una persona reale o una nuova idea in cui ci imbattiamo. Il richiamo potrebbe giungere da un libro che leggiamo o da un film che vediamo, ma qualcosa dentro di noi è stata colpita. Finché il cambiamento non diventa inevitabile.

### **Motivazione**

I messaggeri forniscono la **motivazione**, offrono la **sfida** all'Eroe e mandano avanti la storia. Essi avvisano l'Eroe e il pubblico che il cambiamento e l'avventura stanno arrivando. Come la maggior parte degli eroi, il personaggio ha paura del cambiamento, è riluttante ad accettare la sfida, e il Messaggero gli fornisce delle motivazioni per agire.

### **Tipi di messaggio**

Il Messaggero può essere una figura positiva, negativa o neutrale. In alcune storie è rappresentato dal cattivo o dal suo messo, i quali sfidano apertamente l'Eroe o cercano di ingannarlo per comprometterlo. In altri racconti il Messaggero è un agente delle forze del bene che chiamano l'Eroe ad un'avventura positiva. La maschera di Messaggero può essere indossata, temporaneamente, da personaggi che incarnano soprattutto altri archetipi,. Spesso un Mentore funge da Messaggero. L'archetipo del Messaggero può entrare in scena in qualsiasi punto del racconto ma si trova più spesso nel 1° Atto per catapultare l'Eroe nell'avventura.

## **Capitolo 7° - IL MUTAFORME**

La sua natura è di essere mutevole ed incostante. Sembianze e caratteristiche cambiano non appena lo si esamina attentamente. Gli eroi spesso incontrano figure, a volte del sesso opposto, la cui caratteristica è di cambiare continuamente ai loro occhi. Questi personaggi cambiano

sembianze o umore ed è difficile per l'Eroe o il pubblico definirli con chiarezza. Possono sviare l'Eroe o tenerlo in sospese e la loro lealtà e sincerità viene spesso messa in discussione.

A livello psicologico, scopo importante di questo archetipo è dare sfogo all'energia racchiusa in animus e anima, secondo la psicologia di Jung. **Animus è il nome che Jung dà all'elemento maschile nell'inconscio femminile. Anima è l'elemento femminile nell'inconscio maschile.** 2° tale teoria, le persone hanno un fascio intricato di qualità sia maschili che femminili, essenziali alla sopravvivenza e all'equilibrio interiore. Le caratteristiche femminili negli uomini e quelle maschili nelle donne, sono state duramente represses dalla società. Gli uomini impararono da piccoli a mostrare solo il macho, il lato di se stessi privo di emozioni; alle donne la società insegna a nascondere le proprie qualità maschili. Attualmente gli uomini stanno cercando di riappropriarsi di alcune delle loro qualità femminili represses (sensibilità, intuito, capacità di provare ed esprimere emozioni). Le donne trascorrono la loro maturità cercando di far emergere le proprie energie maschili, quali potere ed affermazione. Queste qualità represses vivono dentro di noi e si rivelano nei sogni e nelle fantasie come animus e anima.

### **Proiezione**

Anche nella realtà possiamo incontrare animus e anima. Per natura cerchiamo persone che corrispondano alla nostra immagine interna del sesso opposto. È naturale per entrambi i sessi vedere l'altro come mutevole e misterioso. Spesso la più grande esperienza che abbiamo del sesso opposto è la volubilità, tendenza a cambiare atteggiamenti, sembianze ed emozioni senza un motivo evidente. La collera può trasformare un gentiluomo in una bestia.. affrontare un Mutaforme può portare l'Eroe a cambiare atteggiamento verso il sesso opposto o a venire a patti con le forze represses che questo archetipo scuote.

### **Funzione drammaturgia**

Il Mutaforme deve instillare dubbi e suspanse nella storia. Un comune tipo di Mutaforme è la "femme fatale", la donna ammaliatrice o annientatrice. Nella Bibbia, l'esempio è Eva nel Giardino dell'Eden, Dalila che taglia i capelli a Sansone. Oggi la femme fatale trova posto nelle storie di poliziotti e detective traditi da donne omicide, come Sharon Stone in Basic Instinct. Questo, come altri archetipi, può manifestarsi sia in personaggi femminili che maschili. Nei miti greci, Zeus era un dio potente che si trasformava cambiando aspetto per sedurre le fanciulle mortali. L'elemento tragico non è sempre essenziale per questo archetipo, che può limitarsi ad abbagliare e confondere l'Eroe, invece di cercare di ucciderlo. Il mutaformismo potrebbe manifestarsi in cambiamenti di aspetto. In molti film, il cambiamento di una donna nell'abbigliamento o nella

pettinatura indica che la sua identità sta cambiando e la sua lealtà è incerta. Questo archetipo potrebbe manifestarsi anche attraverso cambiamenti nel comportamento o nella conversazione: l'uso di accenti diversi.. molti eroi devono **affrontare persone mutevoli, uomini e donne**, che si nascondono dietro a maschere e raccontano bugie solo per confonderli. Se gli eroi sono pazienti con questo genere di personaggi, la verità forse alla fine verrà fuori.

## **Capitolo 8° - L'OMBRA**

Rappresenta **la forza del lato oscuro**, gli aspetti inespressi, incompresi o repressi. Ombre possono essere tutti gli aspetti che non ci piacciono di noi stessi, tutti i segreti nascosti che non possiamo neppure confessarci. Le tendenze che abbiamo respinto stanno ancora in agguato, agendo nel mondo oscuro dell'inconscio. L'Ombra può anche dare rifugio a qualità positive nascoste o rifiutate per un qualunque motivo. Il volto negativo dell'Ombra nella narrativa si proietta su personaggi chiamati "Cattivi, Antagonisti o Nemici", che si dedicano a sconfiggere l'Eroe. Gli antagonisti possono essere meno ostili: potrebbe trattarsi di alleati che hanno lo stesso scopo dell'Eroe, ma che non approvano i suoi metodi.

### **Funzione psicologica**

L'Ombra può rappresentare l'influsso di sentimenti repressi. Traumi profondi, o sensi di colpa che possono inasprirsi, se ricacciati nell'oscurità dell'inconscio. Possono trasformarsi in qualcosa di mostruoso pronto ad annientarci. Se il Guardiano della Soglia rappresenta le nevrosi, allora l'archetipo dell'Ombra rappresenta le psicosi che ci ostacolano e che minacciano di distruggerci. Potrebbe diventare distruttiva, soprattutto se non viene riconosciuta, affrontata e portata alla luce. Nei sogni le **Ombre possono apparire come mostri**.. molte di queste figure Ombra sono anche Mutaforme.

### **Funzione drammaturgica**

La funzione dell'Ombra è sfidare l'Eroe e dargli un degno rivale da contrastare. Le Ombre creano conflitto e rivelano il meglio di un Eroe, mettendo la sua vita in pericolo. La forza competitiva dell'archetipo dell'Ombra può manifestarsi in un unico personaggio, ma può essere interpretata anche da tutti in momenti diversi. Gli stessi eroi possono manifestare un lato Ombra: quando il protagonista tormentato da dubbi o sensi di colpa, si comporta in maniera autodistruttiva.

### **La maschera dell'Ombra**

L'Ombra può dar luogo ad una combinazione potente di altri archetipi. Il Mentore principale di una storia può indossare la maschera dell'Ombra. Quando il Mentore con l'influsso dell'Ombra sembra che voglia uccidere l'Eroe, ma non lo fa, decidendo di portarlo a quel punto per tirare fuori il meglio dell'Eroe. Un'altra forte combinazione avviene col personaggio del Mutaforme. Capita che in alcune storie una persona cambi fino al punto di trasformarsi in Ombra decisa ad annientarlo. I personaggi Ombra potrebbero diventare seducenti Mutaforme, per attirare l'Eroe nel pericolo, potrebbero agire da imbroglioni o messaggeri e mostrare addirittura qualità da eroi.

### **Umanizzare l'Ombra**

Non c'è bisogno che le Ombre siano solo avverse o malvagie, è meglio se vengono umanizzate con un tocco di bontà o con qualche ammirevole qualità. Le Ombre possono essere rese più umane anche rendendole vulnerabili. Per l'Eroe, uccidere una simile figura diventa una scelta morale invece che un riflesso istintivo. Nella maggior parte dei casi un'Ombra non si ritiene un cattivo o un nemico. Un tipo pericoloso di cattivo è il "giusto", una persona talmente convinta che la sua causa sia giusta che non si fermerà davanti a niente pur di raggiungerla. Le Ombre esteriori devono essere dominate o eliminate dall'Eroe, quelle interiori possono essere annientate anche solo portandole alla luce della conoscenza. Alcune possono essere riscattate e trasformate in forze positive. Ombra, nella psiche di un individuo, può essere qualunque elemento che si stato represso, trascurato o dimenticato; l'Ombra dà asilo a quei sentimenti spontanei e sani che crediamo di dover nascondere. Ma una sana rabbia o dolore, se repressi nell'Ombra possono trasformarsi in energia dannosa che ci colpisce e indebolisce in modi inimmaginabili.

## **Capitolo 9° - L'IMBROGLIONE**

L'archetipo dell'Imbroglione riunisce le energie della goliardia e il desiderio di cambiare. Nella narrazione tutti i personaggi che sono in 1° luogo buffoni, es1°no questo archetipo.

### **Funzione psicologica**

Gli Imbroglioni ridimensionano i supereroi e li riportano con i piedi per terra insieme agli spettatori. Suscitando una sana risata, ci aiutano a capire i nostri limiti e rimarcano le follie e le ipocrisie. Stimolano cambiamenti e trasformazioni salutari.

### **Intermezzo comico**

Gli imbroglioni svolgono la funzione drammaturgia dell'intermezzo comico. Tensioni, ansie, e conflitti non placati possono essere emozionalmente spossanti. L'interesse del pubblico viene rianimato da momenti di risata. Gli Imbroglioni possono essere servitori o alleati che lavorano per l'Eroe o per l'Ombra, o essere forze indipendenti con proprie trame. Nella mitologia uno degli imbroglioni più coloriti è Loki, il dio normanno della frode e dell'inganno: pur essendo consulente e consigliere legale degli altri dei, trama la loro distruzione.

### **Eroi imbroglioni**

Eroi imbroglioni si trovano nei miti popolari e nelle fiabe di tutto il mondo. Alcuni degli Imbroglioni più famosi sono eroi conigli: in queste storie il coniglio, intelligente ma indifeso, viene contrapposto a nemici più grandi e pericolosi (lupi, orsi, cacciatori..). il piccolo coniglio riesce sempre ad avere la meglio sul rivale affamato che esce malconcio dal confronto con l'Eroe imbroglione. La versione moderna del coniglio imbroglione è Bugs Bunny. Agli imbroglioni piace creare scompiglio senza motivo.

Gli imbroglioni sono spesso dei personaggi catalizzatori, che agiscono nelle vite altrui, pur rimanendo se stessi. Gli archetipi sono un linguaggio con cui possiamo creare infiniti personaggi. Offrono un modo per capire quale funzione stia svolgendo un personaggio in un dato momento del racconto.

## **PARTE 2<sup>A</sup> LE FASI DEL VIAGGIO**

### **Capitolo 10° - IL MONDO ORDINARIO**

In "l'Eroe dai mille volti" Campbell all'inizio descrive l'inizio del tipico viaggio dell'Eroe: "l'Eroe lascia il mondo di tutti i giorni per avventurarsi in una regione di meraviglia soprannaturale" : il Mondo Ordinario. L'inizio di ogni storia, ha degli obblighi precisi da rispettare: deve avvinghiare il lettore o lo spettatore, dare il tono alla storia, suggerire una direzione e riuscire a comunicare una grande mole di informazioni senza rallentare il ritmo. L'inizio è un momento delicato.

### **Prima di cominciare**

Gli inizi offrono l'occasione di stabilire il tono e creare un'impressione. Si può rievocare uno stato d'animo, un'immagine o una metafora che fornirà agli spettatori una cornice o un riferimento per

recepire meglio il lavoro. Un titolo accuratamente scelto può evocare una metafora che incuriosisca il pubblico e lo metta in sintonia con l'esperienza che va a vivere. Una buona promozione può attirare con immagini e slogan che sono la metafora del mondo del racconto. I narratori orali iniziano i loro racconti con frasi tradizionali "C'era una volta.." e una gestualità per catturare l'attenzione del pubblico. Questi segnali riescono a trasmettere agli ascoltatori l'atmosfera della storia che sentiranno. Oggi molti elementi creano quelle impressioni iniziali: il titolo, la copertina, la pubblicità, i manifesti, i trailer.. che cominciano a mettere il pubblico nel giusto stato d'animo per il viaggio.

### **Il titolo**

Un importante indizio sulla natura del racconto e sull'approccio dello scrittore. Anche il motivo grafico del logo esprime una metafora. Il titolo e l'immagine metaforica permettono molte interpretazioni e contribuiscono a dare alla storia un'immagine coerente.

### **L'immagine iniziale**

Può essere un potente strumento per richiamare un'atmosfera e indicare la direzione della storia. Può suggerire il tema.

### **Prologo**

Alcune storie cominciano con un prologo ancora prima dell'introduzione dei protagonisti e del loro mondo. I greci e Shakespeare spesso davano un prologo alle loro opere, raccontato da un narratore o da un coro, per dare il tono e fornire il contesto dell'opera. Un prologo può svolgere molte utili funzioni. Può dare informazioni generali sull'antefatto, suggerire al pubblico il genere del film o del racconto. Alcuni prologhi introducono il cattivo o la minaccia incombente prima della comparsa dell'Eroe. Tali prologhi indicano agli spettatori che l'equilibrio di una società è stato turbato, una catena di eventi è stata messa in movimento e la storia non può finire fino a quando il torto non sia stato riparato e l'equilibrio ristabilito.

### **Il mondo Ordinario**

Poiché tante storie sono viaggi che portano eroi e pubblico in Mondi Stra-Ordinari, la maggior parte comincia definendo il Mondo Ordinario come elemento di paragone. Il Mondo Stra-Ordinario della storia è tale solo se si riesce a vederlo in contrasto con il quotidiano da cui l'Eroe proviene.

### **Contrasto**



È buona regola rendere il Mondo Ordinario il più diverso possibile da quello Stra-Ordinario, così spettatore ed Eroe subiranno un cambiamento impressionante. Nel "Mago di Oz" il Mondo Ordinario è rappresentato in bianco e nero per creare un contrasto sorprendente con il Mondo Stra-Ordinario di Oz in technicolor. Paragonato al Mondo Stra-Ordinario, il Mondo Ordinario può sembrare noioso e tranquillo, ma le premesse per l'emozione e la sfida di solito si trovano nel 2°, i problemi e i conflitti dell'Eroe esistono già nel Mondo Ordinario, aspettano solo di scatenarsi.

### **Presagio, un modello per il Mondo Stra-Ordinario**

Gli scrittori spesso usano la parte del Mondo Ordinario per creare un modello nel Mondo Stra-Ordinario, presagendone battaglie e dilemmi morali. Il presagio può aiutare a unificare la storia all'interno di un disegno ritmico e poetico.

### **Porre le questioni drammaturgiche**

Altra importante funzione del Mondo Ordinario è quella di fare delle domande. L'Eroe raggiungerà il suo scopo? Supererà il suo difetto? Imparerà la lezione? .. alcune domande riguardano principalmente l'azione o la trama. Altre questioni riguardano emozioni e personalità dell'Eroe. Gli interrogativi sull'azione possono spingere in avanti la trama, ma quelli drammaturgici prendono il pubblico attraverso le emozioni dei personaggi.

### **Problemi interiori ed esteriori**

Ogni Eroe ha bisogno sia di un problema interiore che di uno esteriore. Spesso, gli scrittori riescono a dare agli eroi un valido problema esteriore (es. riuscirà Gretel a salvare Hansel dalla strega?).. a volte però gli scrittori trascurano di includere anche un problema interiore da risolvere. I personaggi senza sfide o percorsi interiori appaiono piatti e non coinvolgenti, per quanto eroica,mente possano comportarsi. Gli occorre un problema interiore, un difetto nella personalità o un dilemma morale da risolvere. Hanno bisogno di imparare qualcosa nel corso della storia. Gli spettatori amano vedere i personaggi che imparano, crescono e affrontano le sfide interiori ed esteriori che la vita presenta.

### **L'entrata in scena**

La prima impressione che il pubblico ha dell'Eroe è un altro elemento importante. La cosa più importante è: che cosa sta facendo il personaggio al momento della sua entrata? La prima azione del personaggio offre un'occasione perfetta per dire tutto su atteggiamento, stato emozionale, background, forza e problemi. La prima azione dovrebbe essere il modello dell'atteggiamento tipico

dell'Eroe, dovrebbe definire e rivelare il personaggio. Lo scrittore può sviluppare un'atmosfera di attesa oppure fornire informazioni su un personaggio importante facendo parlare altri di lui prima della sua comparsa, ma la sua prima azione, la sua entrata dovrà essere la più importante e memorabile.

### **La presentazione dell'Eroe al pubblico**

Il Mondo Ordinario deve presentare l'Eroe al pubblico. Il Mondo Ordinario stabilisce un legame tra le persone ed evidenzia alcuni interessi comuni in modo che possa cominciare un dialogo. Dovremmo in qualche modo riconoscere che l'Eroe è come noi. Una storia ci invita realmente, a indossare i panni dell'Eroe, per vedere il mondo dal suo punto di vista. Si deve stabilire un forte legame di simpatia o di interessi comuni tra l'Eroe e il pubblico. Deve essere possibile immedesimarsi nell'Eroe.

### **Identificazione**

Le scene di apertura dovrebbero far sì che il pubblico si identificasse con l'Eroe, dando la sensazione che qualcosa li accomuni. Come lo si ottiene? Dando agli eroi obiettivi, spinte, desideri o bisogni universali. Il bisogno di riconoscimento, di affetto, di approvazione o di comprensione. L'identificazione con i bisogni universali stabilisce un legame tra pubblico ed Eroe.

### **Ciò che manca all'Eroe**

Gli eroi delle fiabe hanno una qualità che li unisce: cercano qualcosa che gli manca o qualcosa che gli è stato tolto. Spesso hanno appena perso un familiare. Questi elementi mancanti aiutano l'Eroe a capire e portano il pubblico a desiderare la sua integrità. Altre storie, mostrano l'Eroe come compiuto fino a quando un amico intimo o un parente viene rapito o ucciso nel 1° Atto, dando il via alla storia che lo vedrà soccorrere o vendicarsi. A volte, la famiglia dell'Eroe può essere intatta, ma manca qualcosa nella personalità dell'Eroe, una qualità come compassione, perdono, capacità di esprimere amore..

### **Difetti tragici**

La teoria greca della tragedia, codificata 24 secoli fa da Aristotele, descrive un difetto comune degli eroi tragici: possono possedere qualità ammirevoli, ma fra esse c'è un difetto tragico o *hamartia*

che li mette in contrapposizione col loro destino. E alla fine li porta alla distruzione. Questo difetto tragico era una sorta di **orgoglio o arroganza** chiamata **hybris**. Gli eroi tragici erano spesso persone superiori con poteri straordinari, ma tendevano a vedersi uguali o migliori degli dei. Ignoravano i giusti avvertimenti o sfidavano le regole morali del luogo, credendo di essere superiori alle leggi degli dei e degli uomini. Questa **arroganza fatale**, **liberava una forza chiamata Nemese**, in origine la dea della punizione, il cui compito era quello di riequilibrare le cose, di solito distruggendo l'Eroe tragico. Gli eroi perfetti e impeccabili non sono molto interessanti ed è difficile immedesimarsi con loro.

### **Gli eroi feriti**

Qualche volta un Eroe può sembrare completo e padrone della situazione, ma questa padronanza cela una profonda ferita psicologica. Queste ferite rimosse, sono un dolore universale che tutti abbiamo sofferto: il dolore per la separazione fisica ed emotiva del bambino dalla madre. Tutti noi portiamo la ferita per la separazione da Dio o dal grembo materno. Per rendere umano un Eroe o qualunque personaggio, bisogna attribuirgli una ferita, fisica e visibile o emozionale e interiore. Un Eroe può essere anche fortissimo in certi aspetti proprio per difendere alcune parti ferite.

### **Stabilire la posta in gioco**

Per coinvolgere gli spettatori nell'avventura, e farli interessare all'Eroe, di deve comunicare loro subito, qual è la posta in gioco. Spesso si fissa una condizione pericolosa che la rende molto chiara (vita o morte, denaro o l'anima stessa dell'Eroe). Molte sceneggiature falliscono perché la posta in gioco non è abbastanza alta.

### **Antefatto (back story) ed esposizione**

Il Mondo Ordinario è il posto più idoneo per trattare l'esposizione e l'antefatto. L'antefatto comprende tutte le informazioni relative alla storia e al background di un personaggio, ciò che lo ha portato nella situazione con cui la storia inizia. L'esposizione è l'arte di rivelare delicatamente l'antefatto e ogni altra informazione attinente alla trama: classe sociale, educazione, abitudini, esperienze dell'Eroe.. l'esposizione è tutto ciò che il pubblico ha bisogno di sapere per penetrare l'Eroe e la storia. L'antefatto e l'esposizione sono tra le capacità dell'arte di scrivere più difficili da imparare.

### **Il tema**

Il Mondo Ordinario è il luogo dove fissare il tema della storia. Di cosa parla il racconto? Tema è una parola che deriva dal greco ed è prossima al significato del termine latino *praesumptio*. Entrambe le parole indicano "qualcosa stabilito prima", qualcosa preparato in anticipo, che contribuisce a determinare un evento futuro. Il tema di una storia, è un'affermazione o un presupposto fondamentale su un aspetto della vita. Di solito, viene espressa nel 1° Atto, nel Mondo Ordinario. In un buon racconto, tutto è collegato in qualche modo al tema e il Mondo Ordinario è il luogo dove esprimere per 1° il concetto principale.

### **Il Mago di Oz**

Film classico perché rappresenta il viaggio dell'Eroe con le sue fasi chiaramente delineate. Possiede un grado di profondità psicologica e può essere letto non solo come una fiaba di una ragazzina che cerca di tornare a casa, ma come la metafora di una personalità che cerca di completarsi. All'inizio del racconto, l'eroina Dorothy ha un evidente problema oggettivo: il suo cane Toto ha scavato nell'aiuola di Miss Gulch e Dorothy è nei guai. La bambina ha anche un problema interiore: non si sente più in armonia, non si sente "a casa". Come gli eroi incompiuti delle fiabe, le manca un tassello della sua vita, i suoi genitori sono morti. Ancora non lo sa, ma sta per partire alla ricerca di quel completamento; con l'incontro di forze magiche che rappresentano le parti di una personalità completa e perfetta. Come presagio di questi incontri Dorothy, annoiata cerca di rimanere in equilibrio sulla sottile ringhiera di un porcile ma ci cade dentro. Tre gentili contadini la salvano dal pericolo, anticipando il ruolo dei personaggi che i medesimi Attori svolgeranno nel Mondo Straordinario. Nel linguaggio dei simboli, Dorothy cammina sul filo del rasoio della sua conflittualità e, prima o poi, avrà bisogno di tutto l'aiuto possibile per sopravvivere all'inevitabile conflitto.

### **Capitolo 11° - SECONDA FASE: RICHIAMO ALL'AVVENTURA**

Il Mondo Ordinario per la maggior parte degli eroi rappresenta una condizione statica ma instabile. I semi del cambiamento e dello sviluppo sono stati gettati e basta ancora un altro po' di energia per farli germogliare. Questa energia, rappresentata con simboli differenti, è ciò che Campbell definisce il Richiamo all'Avventura.

### **Avviare la storia**

Altre teorie sulla scrittura di sceneggiature chiamano questo Richiamo all'Avventura con altri nomi, quali episodio iniziale o scatenante, catalizzatore o stimolo. Tutte però concordano che occorra un qualche evento per far partire la storia, dopo l'introduzione del protagonista. Il Richiamo all'Avventura può avvenire sotto forma di messaggio o Messaggero. Può essere un nuovo evento, come una dichiarazione di guerra.. il Richiamo potrebbe essere semplicemente un'urgenza interiore dell'Eroe, un Messaggero dell'inconscio che annunci l'ora di cambiare. Questi segnali, a volte, avvengono sotto forma di sogni, fantasie o visioni. L'Eroe può anche semplicemente essersi stufato della situazione in cui si trova e la fatidica ultima goccia fa traboccare il vaso e spinge all'impresa. È il suo bisogno umano universale che lo sta guidando.

### **Sincronismo**

Il messaggio che chiama l'Eroe all'Avventura può essere rappresentato da una catena di eventi o coincidenze; è la misteriosa forza del sincronismo, che Jung esplorò nelle sue opere. Il ripetersi casuale di parole, idee o eventi può assumere un significato.

### **Tentazione**

Il Richiamo all'Avventura può essere per l'Eroe un invito alla tentazione, come l'incontro con un/una potenziale amante. Nella leggenda arturiana di Parsifal, il giovane Eroe innocente è richiamato all'Avventura dalla vista di cinque splendidi cavalieri in armatura che cavalcano verso la Ricerca.

### **Messaggeri del cambiamento**

Il Richiamo all'Avventura viene spesso trasmesso da un personaggio del racconto in cui si riconosce l'archetipo del Messaggero, che può essere positivo, negativo o neutrale, ma servirà sempre a far avviare la storia, offrendo all'Eroe l'invito o la sfida ad affrontare l'ignoto. In alcuni racconti, il Messaggero è anche il Mentore dell'Eroe, una guida saggia a cui sta a cuore l'Eroe. Agli inizi è difficile per gli eroi capire se, dietro alla maschera di Messaggero, ci sia un nemico o un alleato. Spesso gli eroi sono inconsapevoli del fatto che c'è qualcosa di sbagliato nel loro Mondo Ordinario e non vedono la necessità di un cambiamento; potrebbero trovarsi in uno stato mentale di rifiuto della realtà. Tirano avanti a fatica. Il compito del Messaggero è mostrare l'instabilità del Mondo Ordinario all'Eroe e la necessità di riequilibrarlo mettendosi in azione, rischiando e intraprendendo l'avventura.

## **Ricognizione**

Lo studio di Vladimir Propp sulle fiabe russe identificò una fase iniziale comune nelle storie, definita ricognizione. Il cattivo perlustra il territorio dell'Eroe, cercando informazioni. Questa raccolta di notizie, può essere un Richiamo all'Avventura, che avvisa pubblico ed Eroe che sta succedendo qualcosa e che lo scontro sta per cominciare.

## **Disorientamento e disagio**

Il Richiamo all'Avventura può spesso turbare e disorientare l'Eroe. Ma è necessari per la sua crescita.

## **Mancanza o esigenza**

Un Richiamo all'Avventura può arrivare sotto forma di una perdita o una sottrazione nella vita dell'Eroe nel Mondo Ordinario.

## **Esaurimento della alternative**

In alcuni racconti il Richiamo all'Avventura è rappresentato semplicemente da quando l'Eroe esaurisce ogni alternativa. Gli stratagemmi per affrontare le situazioni non funzionano più, gli altri si sono stancati dell'Eroe, o l'Eroe, è messo in difficoltà sempre maggiori fino a quando l'unica via rimasta è quella di tuffarsi nell'avventura.

## **Avvertimenti per gli eroi tragici**

Non tutti i richiami all'avventura sono inviti positivi ad avventure emozionanti. Per gli eroi tragici possono essere sinistri moniti del destino avverso.

## **Più richiami: attesa del richiamo**

Una storia può avere più di un richiamo all'avventura. Il richiamo all'avventura è un processo di selezione. Si viene a creare una situazione instabile in una comunità e qualcuno, volontariamente o perché prescelto, si assume la responsabilità di fare qualcosa. Gli eroi riluttanti devono essere chiamati più volte; quelli più disponibili rispondono a richiami interiori e non hanno bisogno di spinte esterne, scelgono da soli l'avventura. Gli eroi entusiasti sono rari, la maggior parte deve essere spronata, invogliata o costretta con l'inganno all'impresa.

## Capitolo 12° - TERZA FASE: RIFIUTO DEL RICHIAMO

È comprensibile che a questo punto l'Eroe esiti, o addirittura Rifiuti il Richiamo. Questa attesa per strada, prima che cominci il viaggio, svolge un'importante funzione drammaturgica nel segnalare al pubblico che l'avventura è rischiosa. La posta è molto alta e il percorso pieno di pericoli, l'Eroe potrebbe perdere fortune o la vita stessa. La pausa per valutare le conseguenze del Richiamo rende il coinvolgimento nell'avventura una scelta in cui l'Eroe dopo l'esitazione o il rifiuto, sarà pronto a rischiare la vita pur di raggiungere l'obiettivo.

### **Elusione**

All'inizio è naturale che l'Eroe reagisca cercando di evitare l'avventura. Persino gli eroi più coraggiosi. Le ragioni più comuni per il rifiuto sono le esperienze passate in precedenza, la quali hanno insegnato agli eroi il pericolo di tali avventure, per cui non vogliono cacciarsi di nuovo nello stesso tipo di guaio. Le proteste continuano finché il Rifiuto dell'Eroe non viene superato, perché sopraggiunge una grave motivazione (come la morte o il rapimento di un amico o parente), che alza la posta in gioco.

### **Scuse**

Gli eroi generalmente rifiutano il Richiamo avanzando una serie di scuse poco convincenti: affermano che intraprenderebbero l'avventura, se non fosse per una serie di impegni urgenti.

### **Il Rifiuto ostinato porta alla tragedia**

Il rifiuto ostinato del Richiamo può rivelarsi disastroso. Rifiuti a un Richiamo superiore sono una delle caratteristiche dell'Eroe tragico. È solo quando accetta il Richiamo che si risparmia così il destino dell'Eroe tragico.

### **Rifiuti positivi**

Il rifiuto del richiamo è di solito un momento negativo nel percorso dell'Eroe, un momento pericoloso in cui l'avventura potrebbe andare fuori strada o non decollare affatto. In alcuni casi particolari, rifiutare il Richiamo si dimostra una mossa saggia e positiva per l'Eroe: quando il Richiamo rappresenta una tentazione al male.

### **L'artista come Eroe**

Scrittori, poeti, pittori e musicisti affrontano Richiami difficili e contraddittori. Come molti eroi della narrativa, ricevono Richiami contraddittori, uno dal mondo esterno e uno da quello interno e devono scegliere. Quando si stanno preparando a intraprendere una grande avventura, il Mondo Ordinario lo percepisce e si aggrappa a loro. Li attraggono fuori strada appena si mettono al lavoro. Gli artisti, a volte, rifiutano il potente Richiamo del Mondo, per inseguire quello più potente dell'espressione artistica.

### **Gli eroi entusiasti**

Mentre molti eroi esitano per paura, in questa fase, altri non esitano. Sono gli eroi entusiasti, che hanno accettato o persino cercato intensamente il Richiamo all'Avventura; Propp li chiama "cercatori". Sebbene non ci sia il rifiuto diretto da parte dello stesso Eroe, il pericolo dell'avventura viene spiegato e rappresentato attraverso altri personaggi.

### **Guardiani della Soglia**

Gli eroi che superano la paura e s'impegnano in un'avventura possono ulteriormente essere messi alla prova da potenti figure: sono i Guardiani della Soglia, che bloccano gli eroi prima ancora che l'avventura abbia inizio.

### **La porta segreta**

Gli eroi violano i limiti fissati dai Mentori o Guardiani della Soglia, per via di quella che potremmo chiamare la "legge della porta segreta". A Pandora è detto di aprire un vaso, ma non resisterà finché non lo avrà aperto.

## **Capitolo 13° - QUARTA FASE: INCONTRO CON IL MENTORE**

Nei miti e nel folclore, ci si potrebbe preparare all'avventura con l'aiuto della figura saggia e protettiva del Mentore che protegge, guida, istruisce, verifica, addestra e assegna doni magici all'Eroe. Propp definì questo tipo di personaggio "donatore" o "fornitore", perché la sua esatta funzione è di fornire all'Eroe qualcosa che occorre lungo il viaggio.

### **Eroi e Mentori**

Tutti i generi di film o narrativa sviluppano continuamente il rapporto tra gli archetipi di Eroe e Mentore.



## **Fonti di saggezza**

Anche se non si trova un personaggio che svolga la funzioni del Mentore, gli eroi quasi sempre entrano in contatto con qualche fonte di saggezza prima di impegnarsi nell'avventura. Possono cercare l'esperienza di coloro che li hanno preceduti, oppure trovare dentro loro stessi la saggezza conquistata con gran fatica nelle avventure precedenti. Per il narratore, l'incontro con il Mentore è una fase ricca di conflittualità, coinvolgimento, umorismo e tragedia. È basata su un rapporto emozionale, di solito tra Eroe e Mentore.

## **Chirone: un prototipo**

Molti eroi greci ebbero per Mentore il centauro Chirone, un modello per tutti i Vecchi Saggi/Sagge. Strano incrocio tra uomo e cavallo, Chitone, era il padre putativo e l'istruttore di un intero esercito di eroi greci, compresi Ercole, Achille e Peleo. Nella persona di Chirone, i greci riunirono tutti i caratteri tipici del Mentore. Chirone era un centauro insolitamente gentile e pacifico, ma conservava ancora qualche aspetto della sua natura di cavallo selvaggio.

In lui energia ed intuito selvaggio domati e imbrigliati ai fini dell'insegnamento. Non fu sempre ricompensato per i suoi sforzi: Ercole lo ferì con una freccia magica che lo costrinse ad implorare gli dei di farlo morire. Ma alla fine, dopo un sacrificio eroico nel quale salvò Prometeo dagli Inferi prendendo il suo posto, Chirone ricevette il massimo riconoscimento che i greci potessero concedere: Zeus gli dedicò una costellazione e un segno dello zodiaco (Sagittario), un centauro che tira con l'arco.

## **Mentore**

Il termine "Mentore" deriva dal personaggio omonimo dell'Odissea. Mentore era il fido amico di Ulisse, al quale fu affidato di crescere Telemaco, mentre Ulisse faceva ritorno dalla guerra di Troia. In realtà, dietro le sue spoglie c'era la dea della saggezza Atena. Anche se Mentore è il nome che diamo ai saggi consiglieri e alle guide, in realtà è la dea Atena che agisce. Atena è la forza piena e pura di questo archetipo. Un buon insegnante o mentore è entusiasta di insegnare. I nomi "Mentes" e "Mentore", insieme al nostro termine mentale, derivano dalla parola greca "menos", parola flessibile che può significare intenzione, forza o scopo, mente spirito o ricordo. I mentori nelle storie agiscono principalmente sulla mente dell'Eroe, trasformando la sua coscienza o la sua volontà. Anche se assegnano doni materiali, i mentori rafforzano la mente dell'Eroe.

## **Indicazioni sbagliate**

La vita è piena di sorprese e di persone che si rivelano del tutto diverse da come pensavamo fossero. La maschera del Mentore può essere usata per far entrare l'Eroe con l'inganno nel crimine.

### **Conflitti Mentore-Eroe**

Il rapporto tra Mentore ed Eroe può assumere un andamento tragico o fatale se l'Eroe è integrato o incline alla violenza. Ercole aveva la preoccupante abitudine di fare del male ai suoi mentori. Oltre a ferire Chirone, Ercole era così frustrato dalle lezioni di musica che colpì la testa del suo insegnante, Lycus, con la prima lira mai costruita. Non bisogna prestare fiducia a tutti i mentori ed è utile chiedersi le ragioni del loro aiuto, per distinguere i consigli buoni da quelli cattivi. I mentori, come i genitori fanno fatica ad abbandonare i loro protetti: un Mentore iperprotettivo può dare luogo a una situazione tragica.

### **Storie guidate dal Mentore**

Ogni tanto, un intero racconto, viene costruito intorno al Mentore, e la storia è costruita interamente sull'insegnamento.

### **Il Mentore come Eroe evoluto**

I Mentori possono essere visti come eroi diventati sufficientemente esperti da poter insegnare agli altri,. Hanno intrapreso la strada degli eroi, a hanno acquisito conoscenza e capacità che possono venir tramandate. La successione degli arcani nel mazzo dei tarocchi, mostra come un Eroe evolva fino a diventare Mentore: comincia da MAtto. Alla fine l'Eroe diventa un Papa (Ierofante, capace di miracoli), Mentore e guida del prossimo.

### **Influenze cruciali**

Spesso, insegnamento, addestramento e prove, sono solo fasi transitorie dell'evoluzione dell'Eroe, parte di un disegno più grande. Ma la breve apparizione del Mentore è decisiva per superare gli ostacoli costituiti dal dubbio e dalla paura. I Mentori possono apparire anche solo 2/3 volte in una storia. Riflettano il fAtto che tutti noi dobbiamo imparare le lezioni della vita da qualcuno o da qualcosa.

Il concetto dell'archetipo del Mentore serve a molti scopi nella narrativa; oltre ad offrire una forza che può spingere in avanti una storia e fornire all'Eroe motivazioni ed equipaggiamento necessari per il viaggio, i Mentori possono dare luogo a spunti comici o a relazioni profonde e tragiche.

Quando gli scrittori si bloccano, possono ricorrere all'aiuto dei Mentori come fanno gli eroi; essi possono consultare insegnanti o cercare ispirazione nei lavori dei grandi scrittori. Gli scrittori, sono come dei Mentori offrono metafore con le quali condurre la vita. Spesso è la forza dell'archetipo del Mentore che fa superare la paura all'Eroe, e sul limitare dell'avventura, lo spinge verso la fase successiva del viaggio dell'Eroe: la Prima Soglia.

## Capitolo 14° - QUINTA FASE: VARCARE LA PRIMA SOGLIA

Ora l'Eroe si trova sulla Soglia del mondo dell'avventura, il Mondo-Straordinario del 2° Atto. Ha raccolto il Richiamo, ha manifestato i dubbi e le paure, si è rilassato e ha sbrigato tutti i preparativi necessari. Ma rimane ancora da compiere l'azione più decisiva: il Varco della Prima Soglia, un Atto di volontà con cui l'Eroe impegna tutto se stesso nell'avventura.

### **Approccio alla Soglia**

Gli eroi non attendono semplicemente il consiglio e i doni del Mentore per precipitarsi nell'avventura. Spesso, il loro coinvolgimento definitivo viene determinato da qualche forza esterna che cambia il corso della storia. Questo corrisponde al famoso "plot point" (punto cruciale della storia) o punto di svolta. Un cattivo può uccidere, fare del male, minacciare, o rapire qualcuno legato all'Eroe, facendo mettere da parte ogni esitazione. Alcuni eroi sono costretti con l'inganno all'avventura oppure spinti oltre la Soglia rimanendo senza altra scelta che intraprendere il viaggio. Anche eventi interiori potrebbero aiutare al varco della Soglia. Gli eroi giungono a dei momenti decisivi, in cui la loro stessa anima è in gioco, in cui devono decidere.

### **I Guardiani della Soglia**

Quando gli eroi si avvicinano alla Soglia, incontrano esseri che cercano di sbarrargli la strada: i Guardiani della Soglia; un archetipo potente e utile. Potrebbero fare ingresso nella storia in qualsiasi punto per sbarrarne il cammino, ma tendono a raggrupparsi alle entrate, ai cancelli.. i Guardiani della Soglia fanno parte dell'addestramento di ogni Eroe. Nei miti greci Cerbero, il cane a tre teste, sorveglia l'entrata degli Inferi e molti eroi devono studiare il modo di evitare le sue fauci. Il compito degli eroi è di studiare qualche maniera per superare o ingannare i Guardiani. Spesso, la soluzione è solo quella di ignorarli. Altri Guardiani della Soglia devono essere metabolizzati o comunque gli si deve rivolgere contro la loro stesso forza ostile. Il trucco potrebbe consistere nel

capire che ciò che sembra un ostacolo, in realtà è il mezzo per varcare la Soglia. I Guardiani che sembrano dei nemici possono essere trasformati in preziosi alleati.

### **Varco della Soglia**

Numerosi film descrivono il confine tra i due mondi con l'attraversamento di barriere come porte, cancelli, archi, ponti, deserti.. in molti film western, le Soglie sono segnate da fiumi o da linee di confine. In passato, il passaggio tra il 1° e il 2° Atto nei film, era segnato da una breve dissolvenza, un momentaneo oscuramento dello schermo che indicava il trascorrere del tempo o il movimento nello spazio. La dissolvenza corrispondeva al sipario calato a teatro. Oggi, col montaggio si passa bruscamente dal 1° al 2° Atto. Nonostante ciò il pubblico deve percepire un netto spostamento di forza al Varco della Soglia. Una canzone, uno stacco musicale o un netto contrasto visivo possono aiutare a segnalare il passaggio. Il varco richiede particolare coraggio da parte dell'Eroe, deve fare un "Atto di fede". L'azione è irrevocabile: non c'è più possibilità di tornare indietro.

### **Un brusco atterraggio**

Gli eroi non sempre atterrano dolcemente. Possono schiantarsi nell'altro mondo, letteralmente o metaforicamente. L'Atto di fede può trasformarsi in una crisi mistica, quando le illusioni romantiche sul Mondo Stra-Ordinario si infrangono. Il passaggio nel Mondo Stra-Ordinario può essere spossante, frustrante o disorientante. La Prima Soglia è il punto di svolta, dove l'avventura comincia alla fine del 1° Atto.

## **Capitolo 15° - SESTA FASE: PROVE, ALLEATI E NEMICI**

Ora l'Eroe entra del tutto nel misterioso ed eccitante Mondo Stra-Ordinario che Campbell ha chiamato "un paesaggio dove egli deve sopravvivere a una serie di prove".

### **Contrasto**

Le prime impressioni che il pubblico ha del Mondo Stra-Ordinario dovrebbero creare un netto contrasto con il Mondo Ordinario. Un Mondo Stra-Ordinario darà una sensazione diversa e avrà differenti ritmi, priorità, valori e regole. Le cose spesso si fanno più pericolose e il prezzo degli eroi è più alto.

### **Prove**

La funzione più importante di questo periodo di ambientazione nel Mondo Stra-Ordinario è la Prova. I narratori in questa fase mettono alla prova l'Eroe, offrendogli una serie di verifiche e sfide che si intende debbano prepararlo per altre imprese più ardue. Molti mentori accompagnano i loro eroi fino a questa fase dell'avventura preparandoli. Le prove possono anche fare parte della stessa urbanistica o paesaggio del Mondo Stra-Ordinario. Questo mondo è di solito dominato da un cattivo o un'Ombra che disseminerà trappole, barriere e posti di blocco nel suo mondo. Il modo in cui l'Eroe affronta queste trappole fa parte delle prove.

### **Alleati e Nemici**

Un'altra funzione di questa fase è quella di farsi Alleati e Nemici. È normale per gli eroi appena arrivati nel Mondo Stra-Ordinario prendere tempo per capire di chi si possa fidare, su chi contare per svolgere particolari compiti. Anche questo è un tipo di Prova: si verifica se l'Eroe è perspicace nel giudicare gli altri.

### **Alleati**

Gli eroi possono entrare nella fase delle Prove in cerca di informazioni e uscirne avendo stretto rapporti con nuovi amici o alleati.

### **Le spalle**

I film western spesso si servono di un legame di lunga data tra l'Eroe e la sua Spalla, un alleato che di solito segue l'Eroe e lo sostiene nelle avventure. Zorro ha il domestico Bernardo, Don Chisciotte e Rancho Panza.. la coppia Eroe-Spalla si trova in tutti i miti e nella letteratura. Questi alleati stretti dell'Eroe possono offrire spunti comici oltre che assistenza. Le Spalle comiche aggiungono quell'umorismo che manca ai forti e seri eroi con cui si accompagnano.

### **Le squadre**

Questa fase delle prove può offrire l'opportunità di formare una squadra. Molte storie ritraggono più eroi e un Eroe sostenuto da una squadra di personaggi con delle capacità o qualità speciali. I punti forti e quelli deboli dei membri della squadra si scoprono in questa fase.

### **I Nemici**

Gli eroi possono anche farsi delle aspre inimicizie in questa fase. Possono incontrare l'Ombra o i suoi scagnozzi. La comparsa dell'Eroe nel Mondo Stra-Ordinario avvisa l'Ombra del suo arrivo e

scatena una catena di eventi minacciosi. I Nemici possono svolgere funzioni di altri archetipi, quali l'Ombra, l'Imbroglione, il Guardiano della Soglia, e a volte il Messaggero.

### **Il Rivale**

Un tipo particolare di Nemico è il Rivale, il concorrente dell'Eroe in amore, nella competizione sportiva.. il Rivale di solito, non ha intenzione di distruggere l'Eroe, ma sta solamente cercando di sconfiggerlo nella competizione.

### **Nuove regole**

Le nuove regole del Mondo Stra-Ordinario, devono essere apprese rapidamente dall'Eroe e dal pubblico. Bisogna adeguarsi alle nuove regole del Mondo Stra-Ordinario.

### **Gli Abbeveratoi**

Perché così tanti eroi passano per i bar e i saloon in questo punto della storia? Dopo aver lasciato il Mondo Ordinario, i cacciatori si dirigono verso una specchio d'acqua che è un luogo di raccolta naturale e un buon punto per osservare e ricavare informazioni. I saloon, i pub.. vengono chiamati in gergo "watering holes" (specchi d'acqua").

Il Varco della Prima Soglia, può essere stato lungo, solitario, e faticoso. I bar sono luoghi di ristoro, dove raccogliere indiscrezioni, stringere amicizie e affrontare nemici. I bar ospitano altre attività che contemplano musica, sesso, e gioco d'azzardo.

## **Capitolo 16° - SETTIMA FASE: AVVICINAMENTO ALLA CAVERNA PIÙ RECONDITA**

Gli eroi, dopo essersi ambientati nel Mondo Stra-Ordinario, proseguono per individuarne il centro. Lungo il cammino, trovano un'altra zona misteriosa con altri Guardiani della Soglia, altre regole e Prove: si tratta dell'Avvicinamento alla Caverna più recondita, dove presto essi proveranno meraviglia e terrore al massimo grado.

### **Le funzioni dell'Avvicinamento**

Gli eroi possono prendere tempo ed escogitare un piano, fare una ricognizione sul Nemico, riorganizzare o sparpagliare il gruppo, rinforzarsi e armarsi.

### **L'Avvicinamento audace**

Alcuni eroi arrivano sfacciatamente alla porta del castello ed esigono di entrare.

### **Prepararsi alla Prova Centrale**

L'Avvicinamento può essere un momento di ulteriore ricognizione e di raccolta di informazioni, oppure un momento per prepararsi alla Prova Centrale.

### **I Guardiani della Soglia**

Le esperienze precedenti del viaggio, possono diventare il passaporto dell'Eroe per nuovi paesi. Niente è sprecato e ogni sfida del passato ci informa sul presente. Otteniamo rispetto per avercela fatta fin qui. Pochi eroi sono esentati da pedaggi e rituali del Mondo Stra-Ordinario, con regole e valori diversi. Ci si può imbattere in una serie di questi mondi come alcune scatole cinesi, uno dentro l'altro.

### **Essere preparati**

Gli eroi sanno che stanno per affrontare una dura Prova e fanno bene a prepararsi di tutto punto, come guerrieri che lucidano e affilano le loro armi.

### **Avvertimento**

È bene che gli eroi facciano ingresso nell'evento principale, in uno stato di equilibrio, con baldanza mitigata da umiltà e consapevolezza del pericolo.

### **Un'altra Soglia**

Le credenziali dell'esperienza possono dover essere presentate più volte in successivi anelli di potere. Quando si frappongono degli ostacoli, gli eroi fanno bene a fare la conoscenza dei compagni di avventura compresi i loro sogni e le loro aspirazioni.

### **Appello emozionale al Guardiano**

A volte, quando il messaggio dell'esperienza non funziona più per fargli superare un cancello, un appello emozionale può abbattere le difese del Guardiano della Soglia. Stabilire un legame di sentimento può essere la chiave giusta. Dorothy non riuscendo a varcare la Soglia, si mette a piangere e tocca l'animo del Guardiano che la fa entrare.

### **Una Prova Impossibile**

È allettante pensare di poter semplicemente recarsi in un territorio straniero, prendere la ricompensa ed andarsene; ma non è così. L'eroe per raggiungere il suo scopo, deve affrontare una Prova impossibile.

### **Il territorio dello sciamano**

Quando gli eroi si avvicinano alla caverna più recondita, dovrebbero saper che si trovano nel territorio dello sciamano, al limitare tra vita e morte.

### **Complicazioni**

Gli eroi possono incappare in intoppi scoraggianti durante questa fase, mentre si avvicinano alla meta suprema: tali capovolgimenti di fortuna si definiscono "complicazioni drammaturgiche". Si tratta in genere di prove ulteriori per verificare la nostra intenzione a proseguire.

### **Posta in gioco più alta**

Un'altra funzione della fase dell'Avvicinamento è di alzare la posta in gioco e consacrare di nuovo la squadra alla sua missione. È in corso una lotta contro il tempo: si deve evidenziare l'urgenza e la disperazione del momento.

### **Riorganizzazione**

È ora di rivolgersi agli alleati e alle lezioni imparate. L'avvicinamento è anche il momento per riorganizzare una squadra: promuovere alcuni membri, individuare i vivi, i morti e i feriti, affidare missioni speciali ..

### **Difese forti**

Gli eroi devono aspettarsi che il quartier generale del cattivo sia difeso con feroce crudeltà; quindi non sarà facile accedervi.

### **Chi è l'eroe a questo punto?**

L'avvicinamento è un buon momento per riequilibrare la squadra, esprimere timori ed incoraggiamenti. I membri si assicurano che tutti concordino sugli obiettivi e mettano le persona giuste al posto giusto. In questa fase, ci possono essere anche lotte più aspre per stabilire chi debba guidare il gruppo.

### **Entrare nella testa del rivale**



Qui gli eroi usano lo stratagemma di "mettersi nei panni" dei Guardiani della Soglia che hanno di fronte. Gli eroi letteralmente indossano i panni dei loro rivali e si intrufolano in mezzo a loro. Questo aspetto dell'avvicinamento insegna che dobbiamo entrare nella testa di coloro che incontriamo sulla nostra strada; se li capiamo, il compito di superarli o assorbirne la forza diventa molto più semplice.

### **Sfondamento**

In qualche punto, può essere necessario usare la forza per sfondare l'ultimo ostacolo alla caverna più recondita.

### **Senza scampo**

Comunque gli eroi cerchino di sfuggire al loro destino, prima o poi le uscite vengono bloccate e bisogna affrontare una situazione disperata. L'avvicinamento comprende tutti gli ultimi preparativi per la prova centrale. Ogni lezione ed ogni alleato del viaggio acquisiti fin qui diventano fondamentali.

## **Capitolo 17° - OTTAVA FASE: LA PROVA CENTRALE**

Ora l'eroe si trova nell'antro più interno della caverna ad affrontare la sfida più importante, e il rivale più terribile. Qui si trova il fulcro di tutto che Campbell ha chiamato: la Prova Centrale.

### **Morte e rinascita**

Il segreto della prova centrale è il seguente: si sogna di far morire gli eroi per poi farli rinascere. Il momento drammatico che piace di più agli spettatori è quello di morte e rinascita. In ogni storia, gli eroi devono affrontare la morte o qualcosa del genere: le loro paure più grandi, l'insuccesso di un'impresa, .. il più delle volte essi sopravvivono magicamente a questa morte o vengono simbolicamente risuscitati. Superando la prova centrale ricevono la "patente di eroi".

### **Cambiamento**

Gli eroi non si limitano a visitare il regno dei morti per poi tornare a casa. Ne escono cambiati, trasformati.

### **La crisi, non il Climax**

Non si dovrebbe confonderlo con il Climax del viaggio dell'eroe, quello è un altro centro nevralgico che avviene più in la nella storia, verso la fine. La prova, è di solito l'evento centrale della storia. Chiamiamola crisi per distinguerla dal Climax (il grande evento del 3° atto). La Crisi è il punto della storia in cui le forze ostili sono nello stato di opposizione più teso. A volte le situazioni devono peggiorare prima di poter migliorare. La crisi della prova centrale, per quanto spaventosa per l'eroe, a volte è l'unico modo per riprendersi o per vincere.

### **Collocamento della prova**

Il collocamento della crisi o della prova centrale, dipende dalle esigenze della storia e dai gusti del narratore. È il momento di morte e rinascita posto vicino al centro della storia. La crisi centrale lascia il tempo per studiare le conseguenze che derivano dalla prova. Tuttavia si può costruire una struttura ugualmente efficace con una crisi ritardata, che giunge quasi alla fine del 2° atto. Una crisi ritardata lascia più spazio per i preparativi e per l'avvicinamento e permette un lento sviluppo verso il grande momento alla fine del 2° atto. Sia che la crisi avvenga al centro della storia, sia che si collochi più vicina alla fine del 2° atto, si può affermare comunque che ogni storia ha bisogno di un momento di crisi che trasmetta il senso di morte e rinascita della prova.

### **Punti di tensione**

I termini "crisi" "critico" e "critica" derivano da una parola greca che significa "separare". Una crisi è un evento che separa le due metà della storia. Dopo aver attraversato questa zona, che spesso è al limite con la morte, l'eroe è letteralmente o metaforicamente rinato e niente sarà più lo stesso.

### **Testimoni dei sacrifici**

Il realismo della crisi morte e rinascita, dipende dai punti di vista: un testimone svolge spesso una parte essenziale di questa fase, è qualcuno che sta nelle vicinanze e che vede l'eroe in apparenza morto, per un momento si dispera ma poi diventa euforico quando l'eroe rinasce. Questi testimoni rappresentano il pubblico, che si identifica con gli eroi e con la loro prova di dolore per la morte.

### **Sperimentare la morte**

I film di avventura e i racconti piacciono perché offrono un modo meno rischioso di sperimentare morte e rinascita, grazie agli eroi con cui ci identifichiamo. L'astuzia del cineasta, sta nel far credere agli spettatori che i loro eroi sono ridotti in poltiglia.

### **Elasticità delle emozioni**

In ogni storia si cerca di coinvolgere gli spettatori, di far crescere la loro consapevolezza, di intensificare le loro emozioni. Le buone strutture funzionano sgonfiando e gonfiando alternativamente le fortune dell'eroe e con esse le emozioni del pubblico. La prova centrale è uno dei punti più bassi di una storia, e di conseguenza conduce alle vette più alte. Persino nelle commedie più sciocche il 2° atto esige un'opportunità centrale o un pericolo mortale, un momento in cui l'eroe sperimenta la morte o il più grande pericolo dell'avventura.

### **L'eroe sembra morire**

L'eroe sembra spacciato, per alcuni secondi sembra morto. Senza l'eroe con chi si identificherà il pubblico? Ma l'eroe è vivo e subito il pubblico si sente sollevato e soddisfatto. Le emozioni volano altissime per essere state prima schiacciate tanto in basso.

### **L'eroe vede la morte negli occhi**

Prima che la parte della prova centrale sia conclusa, l'eroe può veder morire il suo mentore o altri personaggi a lui vicini. L'eroe scioccato sperimenta quelle morti come se fossero le sue.

### **L'eroe causa la morte**

L'eroe non deve necessariamente morire perché si colga il pericolo mortale: può essere testimone o causa della morte.

### **Affrontare l'Ombra**

Il genere di gran lunga più comune di prova centrale è la battaglia con la forza avversaria. Potrebbe essere un nemico, un cattivo, un antagonista, un avversario o persino una forza della natura. L'archetipo dell'Ombra riassume in se tutte queste varianti. Cattivo può essere un personaggio ma può intendersi come tutti gli aspetti negativi dell'eroe stesso: in più grande antagonista dell'Eroe è **la sua stessa Ombra**. Come avviene con ogni archetipo, si contano manifestazioni positive o negative dell'Ombra, un lato oscuro è necessario per orientare un eroe, per fornire resistenze contro cui opporsi. Può diventare la sua più grande sorgente d'energia. Per

ironia, i cattivi che sembrano combattere per ucciderci, possono rivelarsi forze che alla fine agiscono per il nostro bene.

### **Demonizzazione**

Di solito l'ombra rappresenta le paure e le qualità disprezzate o rifiutate dall'eroe: tutte le cose che non ci piacciono di noi stessi e cerchiamo di proiettare su altri. Questo genere di proiezione è chiamata demonizzazione. In genere l'ombra può essere portata alla luce. Si accettano le parti ignorate o rifiutate oppure se ne prende coscienza, nonostante lottino per rimanere nell'oscurità. I cattivi possono essere visti come l'ombra dell'eroe in carne ed ossa.

### **Morte di un cattivo**

Qualche volta l'eroe rischia la morte durante la prova centrale, ma è il cattivo che muore. Nonostante ciò, l'eroe potrebbe essere costretto ad affrontare altre forze, altre Ombre, prima che l'avventura finisca. La morte di un cattivo non dovrebbe essere troppo facile da ottenere per l'eroe.

### **Fuga dal cattivo**

L'eroe può ferire il cattivo nella prova centrale o uccidere il suo vice, così che il capo cattivo scappi, per essere affrontato ancora una volta nel 3° atto.

### **Il cattivi sono gli eroi delle loro storie**

Mentre alcuni cattivi o Ombre esultano della propria cattività, molti non si vedono affatto cattivi. secondo il loro punto di vista, hanno ragione e sono gli eroi delle loro storie.

### **Gli eroi ingannano la morte**

Nella mitologia classica, durante la prova centrale ci si aspetta che l'eroe muoia. Molti altri hanno preceduto l'eroe ma nessuno è sopravvissuto. Questi eroi mitologici affrontano morte certa, ma sopravvivono dove altri hanno fallito, perché saggiamente cercano un aiuto soprannaturale nelle fasi precedenti e sfuggono alla morte grazie all'aiuto dei doni del mentore.

### **Il filo di Arianna**

È un simbolo forte del potere dell'amore, il filo quasi telepatico che unisce due persone legate da un rapporto profondo. Il filo di Arianna è un elastico che collega l'eroe all'amata. Un eroe può avventurarsi tra follia o morte ma di solito viene riportato indietro da tali legami. Un antico termine

inglese per gomitolo è "clew", da cui deriva "clue" (indizio). Un indizio è il filo che il cercatore segue fino al centro, cercando ordine o risposte.

### **La crisi del cuore**

La prova centrale può coincidere con una crisi del cuore. In una storia d'amore, potrebbe essere il momento di più grande intimità, qualcosa che tutti desideriamo, eppure temiamo: forse a morire in queste occasioni sono le difese dell'eroe. In altre vicende potrebbe trattarsi di un tradimento o la fine apparente del rapporto. Campbell descrive ciò che potremmo chiamare le ramificazioni romantiche della prova centrale in due capitoli di "L'eroe dai mille volti" : "Incontro con la dea" e "La donna come tentatrice".

### **Unione sacra**

Nelle storie di grande spessore emozionale e psicologico, la prova centrale potrebbe risolversi in un'unione mistica all'interno di una persona con la riappacificazione di forze interiori in contrasto. E se non dovesse andar bene? Nonostante queste paure, gli eroi possono prendere atto delle proprie qualità nascoste, persino della loro ombra e ricongiungersi in un'unione sacra. Le donne possono cercare l'animus, le facoltà maschili di ragione e affermazione che la società ha detto loro di tenere nascoste.

### **Equilibrio**

Con l'unione sacra entrambi i lati di una personalità sono noti e hanno lo stesso valore. Un simile eroe, equipaggiato di tutti gli strumenti dell'essere uomo, è in uno stato di equilibrio. Campbell dice che l'unione sacra rappresenta "il totale controllo dell'esistenza da parte dell'eroe", un'unione equilibrata tra l'eroe e la vita stessa. Quindi la prova centrale può essere una crisi, in cui l'eroe si unisce in un'unione sacra al lato femminile o maschile represso, ma può essere anche un sacro divorzio! Le parti maschili e femminili in conflitto possono dichiararsi guerra aperta.

### **L'amore che uccide**

Campbell accenna a questo conflitto distruttivo in "la donna come tentatrice". Il titolo trae in inganno visto che la forza di questo momento potrebbe essere sia maschile che femminile: in questa prova centrale l'eroe viene condotto a un nodo di tradimento, abbandono o delusione. Ogni archetipo è dotato sia di un lato positivo che di uno negativo. Il lato oscuro dell'amore è la maschera dell'odio. Una crisi dopo un momento d'amore, stratagemma preferito da Hitchcock che dopo una tenera scena d'amore svela un tradimento.

## **L'animus o l'anima negativi**

Qualche volta nel viaggio della nostra vita ci troviamo di fronte a delle proiezioni negative di anima o animus. Può trattarsi di una persona che ci attrae ma che non è adatta a noi, o di una parte cattiva di noi stessi che improvvisamente prende il sopravvento. Un confronto di questo tipo può costituire una prova centrale letale per un rapporto o per la maturazione di una persona.

## **Diventare psicotici**

In un film tradizionale l'eroe sopravvive sempre alla prova centrale e riesce a vedere il cattivo sconfitto durante il Climax successivo. Nel film "Psyco" di Hitchcock, la prova centrale viene utilizzata in un altro modo. Il pubblico si identifica con Marion, anche se è una ladra in fuga. Marion è un'eroina immortale dello schermo, ma Hitchcock fa l'impensabile e la fa morire a metà della storia. Si tratta di una prova centrale esiziale per l'eroe: nessuna tregua, nessuna resurrezione, nessuna chiamata alla ribalta per Marion. L'effetto è sconvolgente. Con chi identificarsi? Hitchcock non offre nessun altro personaggio con cui identificarsi oltre a Norman. Riluttanti entriamo nella mente di Norman, vediamo la storia dal suo punto di vista e cominciamo persino a tifare per lui; ma poi scopriamo che è proprio lui l'omicida. Abbiamo ragionato con la mente di uno psicopatico.

## **Affrontare la paura più grande**

La prova centrale può essere definita come il momento in cui l'eroe affronta la sua paura più grande. Per molti si tratta della morte, ma in molte storie si tratta di affrontare una fobia, sfidare un nemico, resistere ad una tempesta.. l'ambiente familiare fornisce lo spunto per la maggior parte delle storie drammatiche e il confronto con una figura genitoriale può rappresentare una potente prova centrale.

## **Figli contro padri**

La sfida alle generazioni più vecchie da parte di quelle più giovani è un dramma eterno e la prova centrale di affrontare un genitore severo è antica. È un eterno conflitto che alimenta molta della forza in drammaturgia. Le lotte fiabesche contro lupi e streghe possono essere un modo per raccontare i conflitti con i genitori. Le streghe rappresentano l'aspetto oscuro materno e i lupi, orchi e giganti quello paterno. Campbell parlò di drago come simbolo occidentale del tiranno, che tiene in pugno il regno o le famiglie, fino al punto di spremere l'ultima goccia di vita.

Il nuovo IO non può nascere finché quello vecchio non muore o almeno si fa da parte per lasciare spazio. In rari casi una prova centrale può rappresentare l'occasione per guarire ferite profonde tra un eroe e un genitore. Campbell chiama questa possibilità "riconciliazione con il padre". A volte un eroe nel sopravvivere a una prova otterrà la sua approvazione e l'apparente conflitto tra di loro sarà risolto.

### **La morte dell'IO**

La prova centrale nel mito significa la morte dell'IO, l'eroe entra a far parte completamente dell'armonia cosmica. I vecchi confini dell'IO sono stati superati e annientati. L'eroe è diventato un dio con la capacità di elevarsi al di sopra dei limiti usuali della morte e avere una visione più ampia della concatenazione di tutte le cose. I greci lo chiamavano il momento dell'apoteosi, dove noi siamo Dio. Sperimentare la morte ci fa salire per un momento sul trono di Dio. Un eroe che affronti la prova centrale sposta il suo centro dall'ego all'IO (la sua parte più vicina a Dio).

In questa fase del racconto i nostri eroi si sono trovati faccia a faccia con la morte e possono ritornare per raccontarlo. Dopo un attimo di stordimento, esultano. E proseguono per mietere i frutti di aver sfidato la morte nella fase successiva, quella della ricompensa.

## **Capitolo 18° - NONA FASE: LA RICOMPENSA**

Superata la crisi della prova centrale, gli eroi sperimentano le conseguenze di essere sopravvissuti alla morte. Il sopravvivere a una crisi genera molte opportunità e la ricompensa, conseguenza dell'esito positivo della prova centrale, può assumere molte forme e finalità.

### **Celebrazione**

È naturale voler festeggiare. Nella lotta si è consumata energia e c'è bisogno di reintegrarla. In questa fase, si può avere l'equivalente di una festa. Occorre la forza per ritornare al Mondo Ordinario, così ci si concede tempo per il riposo, per il recupero e il rifornimento.

### **Scene da accampamento**

Molte storie hanno scene da accampamento in questa fase, eroe e compagni si raccolgono intorno a un fuoco o un suo equivalente per passare in rassegna gli eventi passati. È anche un'occasione per scherzare e per vantarsi. Tutti amano esagerare le proprie imprese. Sempre attorno al fuoco, può verificarsi uno scontro su come dividersi il bottino. Una scena da accampamento può dare

anche l'occasione di indulgere nei ricordi o nelle nostalgie. Avendo superato l'abisso della vita e della morte, niente sarà più lo stesso. Tali scene ci consentono di riprendere fiato dopo un'eccitante battaglia o prova. I personaggi possono riepilogare la storia, dandoci la possibilità di rivederla a capire il modo in cui loro stesso l'hanno vissuta. In questi tranquilli momenti di riflessione, o di intimità, conosciamo meglio i personaggi.

### **Scene d'amore**

Una prova centrale può dar luogo a una scena d'amore. Gli eroi non diventano veramente tali fino alla crisi. Quando mostrano di essere disposti al sacrificio, i veri eroi si sono meritati una scena d'amore o un'unione sacra di qualche genere.

### **Prendere possesso**

Uno degli aspetti essenziali di questa fase è che l'eroe prenda possesso di qualsiasi cosa sia venuto a cercare. I cercatori prendono l'oro, le spie strappano il segreto.. è avvenuto uno scambio: l'eroe ha rischiato la morte o sacrificato la vita e ne ottiene qualcosa in cambio.

### **Conquistare la spada**

In questa parte del viaggio, l'eroe si impossessa della cosa che ha cercato nel Mondo Straordinario. Qualche volta si riceve una ricompensa come l'amore, ma spesso l'eroe si impossessa di un tesoro o lo ruba addirittura. Tra i tesori, potrebbe esserci una spada magica, forse proprio quella del padre dell'eroe, spezzata o rubata dal drago in precedenti battaglie. L'immagine della spada simboleggia la volontà dell'eroe, forgiata nel fuoco e nel sangue, spezzata e rinsaldata, martellata e piegata, indurita e affilata .. una spada è solo una tra le molte immagini di ciò che viene conquistato dall'eroe in questa fase. Il termine che Campbell usa è "il beneficio supremo". Altro concetto è quello del sacro Graal, simbolo antico e misterioso di tutte le cose irraggiungibili che hanno a che fare con l'anima.

### **Il furto dell'Elisir**

Alcuni eroi acquistano concretamente l'elisir, comprandolo con la loro vita o con lo sprezzo di rischiarla, ma altri rubano l'oggetto magico nel cuore della storia. La ricompensa non sempre viene ceduta, ma deve essere strappata; Campiello lo chiama "furto dell'elisir". Elisir per medicina è un liquido o una polvere innocui e dolci ai quali si aggiunge il medicinale. Ma un elisir può essere



anche una medicina che guarisce ogni male, che può salvare la vita. In alchimia l'elisir, è uno degli stadi intermedi per giungere alla pietra filosofale, che è capace di trasformare i metalli, di dare la vita e cancellare la morte. L'eroe spesso deve rubare l'elisir, ma poi il prezzo che deve pagare è alto.

### **Iniziazione**

Promozioni sul campo di battaglia e cavalierato sono modi di riconoscere che gli eroi hanno superato una prova e sono entrati in un gruppo più ristretto di sopravvissuti speciali. Il termine generale che Campbell usò per ciò che chiamiamo 2° atto è "iniziazione", un nuovo inizio in un nuovo ordine. L'eroe dopo aver affrontato la morte è una creatura nuova. Potrà dover superare nuove prove per dimostrare il suo valore e potrebbe essergli dato un nuovo nome o un nuovo rango a testimonianza della sua nuova nascita.

### **Nuove percezioni**

Gli eroi possono scoprire che sopravvivere alla morte assicura nuovi poteri o migliori percezioni. Nuove conoscenze possono essere considerate alla stregua della conquista della spada da parte dell'eroe.

### **Chiaroveggenza**

Dopo aver superato la morte, un eroe può diventare chiaroveggente o telepatico, condividendo il potere degli dei immortali.

### **Conoscersi a fondo**

L'illuminazione può essere di natura più profonda: gli eroi a volte possono arrivare a conoscersi più a fondo. Riescono a inquadrare chi sono e che ruolo hanno nello schema delle cose, si rendono conto di come sono stati sciocchi o ostinati. Forse non durerà a lungo ma per un po' gli eroi vedono chiaro.

### **Epifania**

Anche gli altri possono vedere l'eroe più chiaramente. Possono vedere nel suo diverso comportamento i segni della rinascita e della condivisione dell'immortalità con gli dei. Si parla di un momento di epifania: una consapevolezza improvvisa della divinità. La festa dell'Epifania celebrata dalla chiesa cattolica il 6 gennaio, festeggia il momento in cui i re Magi per primi hanno capito la divinità del Cristo neonato. Gli stessi eroi possono avere un'epifania: un eroe può capire dopo la

prova centrale, di essere figlio di un dio o di un re, un eletto dai poteri straordinari. L'epifania è il momento in cui ci si rende conto di essere divini, in contatto con tutte le cose.

### **Distorsioni**

In altre storie, il superamento della morte può portare a distorsioni della percezione: gli eroi possono soffrire di megalomania, possono diventare vanitosi e arroganti, abusare del potere e del privilegio di essere eroi nati di nuovo. La loro autostima, aumenta troppo e distorce la percezione del loro valore. Un altro errore che gli eroi possono commettere è sottovalutare il significato della prova centrale. La rimozione dopo un incontro con la morte è una delle conseguenze naturali del dolore, poiché esprime il risentimento giustificabile per essere stati costretti ad affrontarla.

## **Capitolo 19° - DECIMA FASE : LA VIA DEL RITORNO**

Una volta che le lezioni e le ricompense della grande prova sono state celebrate, gli eroi si trovano di fronte a una scelta: rimanere nel Mondo Stra-Ordinario o cominciare il viaggio di ritorno nel Mondo Ordinario. Sebbene il Mondo Stra-Ordinario possa avere un suo fascino, pochi eroi scelgono di rimanerci. La maggior parte imbecca la via del ritorno. Questo è il momento in cui la forza della storia cresce di nuovo. In termini psicologici questa fase rappresenta la determinazione dell'eroe di tornare al Mondo Ordinario e mettere in pratica le lezioni imparate. Ciò può essere difficile. L'eroe ha motivo di temere che la saggezza e l'incantesimo della prova possano svenire alla luce del giorno. Nessuno potrebbe credere che l'eroe sia miracolosamente scampato alla morte.

### **Motivazione**

Il ritorno segna il tempo in cui gli eroi tornano all'avventura. Il nuovo benessere è stato raggiunto e gli eroi devono lasciarlo in virtù di una loro motivazione interiore o di una forza esterna. La via del ritorno è un punto di svolta, un altro varco della soglia che segna il passaggio dal 2° al 3° atto. Come il superamento della prima soglia, può causare un cambiamento di obiettivo della storia. Infatti la via del ritorno provoca il 3° atto e può costituire un altro momento di crisi che porta l'eroe verso un nuovo e definitivo percorso di prove. Spesso gli eroi sono spinti a prendere la strada del ritorno quando le forze che hanno sfidato nella prova si riorganizzano con un improvviso colpo di coda. Se si è rubato l'elisir invece di averlo ricevuto spontaneamente, ci possono essere delle ripercussioni pericolose da parte degli antagonisti.

### **Rivalsa**

Gli eroi spesso imparano che i cattivi o le ombre, non sconfitti del tutto durante la fase della crisi, possono rialzarsi ed essere più forti di prima. Il significato psicologico di questi contrattacchi è che le nevrosi, i difetti, le abitudini, i desideri o le dipendenze, possono ritorcersi in un estremo tentativo di difesa o in un attacco disperato, prima di venire sconfitti del tutto. La rivalse può assumere altre forme. Può accadere che nella prova centrale l'eroe abbia ucciso solo un vice e possa esserci un'ombra che voglia vendicarsi per la perdita del proprio servitore. Una forza vendicativa può ferire l'eroe o uccidere un suo compagno. Questo è il momento in cui gli amici sacrificabili si rivelano utili. Il cattivo può riprendersi l'elisir o rapire un amico dell'eroe per rivalse, ciò potrebbe costringere a un salvataggio, un inseguimento o entrambi.

### **Scene di inseguimento**

Gli inseguimenti possono verificarsi in ogni parte della storia, ma il posto più comune è la fine del 2° atto. Nel teatro questa fase è chiamata "corsa al sipario", un momento in cui si vuole riacquistare il ritmo e imprimere lo slancio verso la fine. Gli inseguimenti sono uno degli elementi preferiti dei film e appaiono in letteratura, arte e mitologia. La trasformazione è un aspetto importante degli inseguimenti e delle fughe. Gli eroi moderni possono travestirsi per sfuggire a una situazione difficile. In un dramma psicologico l'eroe può dover scappare da un demone interiore che lo insegue, cambiando comportamento o subendo trasformazioni interiori.

### **Il volo magico**

Nelle fiabe c'è spesso un inseguimento che implica una trasformazione bizzarra di oggetti, conosciuta come "il volo magico". Nelle fiabe può accadere che l'eroe getti in terra dei doni che si trasformano in ostacoli per il nemico avvantaggiando la fuga (es una sciarpa può trasformarsi in un fiume..).

Campbell fornì diversi esempi di voli magici e disse che il motivo rappresentava i tentativi dell'eroe di fermare le forze vendicative in ogni modo possibile, gettando via "interpretazioni, principi, simboli, razionalizzazioni.. qualunque cosa pur di ritardarli e assorbire il loro potere". Ciò che l'eroe getta via in un inseguimento può rappresentare anche un sacrificio, il lasciarsi alle spalle qualcosa di valore.

### **Inseguimento degli ammiratori**

Spesso gli eroi vengono inseguiti dai cattivi, ma ci sono altre possibilità. L'inseguimento da parte di ammiratori. È una scena di inseguimento con un capovolgimento: invece di avere l'eroe in fuga dal cattivo, l'eroe è inseguito da un suo ammiratore.

## **Fuga dal cattivo**

In questa fase un'ombra catturata o sottomessa nella prova centrale scappa e diventa più pericolosa di prima. Numerosi film e storie western ritraggono un cattivo che cerca di fuggire, che viene raggiunto a cavallo e che poi viene affrontato dall'eroe prima della scazzottata finale.

## **Battute d'arresto**

Sulla via del ritorno l'eroe può essere colpito dalla sfortuna. Le cose andavano bene dopo che era sopravvissuto alla prova centrale, ma ora la realtà riprende il suo corso; gli eroi possono incontrare delle battute d'arresto che sembrano condannare l'avventura. Per un momento dopo un grande rischio o sforzo, può sembrare che tutto sia perduto. Questo momento nella storia, il Climax del 2° atto, può essere la crisi ritardata, il momento di più grande tensione nel 2° atto, e dovrebbe indirizzare la storia sul percorso finale verso la risoluzione del 3° atto.

Gli eroi raccolgono quello che hanno imparato, guadagnato rubato o che gli è stato concesso nel Mondo Stra-Ordinario. Si prefiggono nuove mete: scappare, andare incontro ad altre avventure o ritornare a casa. Ma prima che una di quelle mete venga raggiunta, c'è un'ennesima prova da superare: la resurrezione.

## **Capitolo 21° - UNDICESIMA FASE: LA RESURREZIONE (CLIMAX)**

Questo è uno dei passaggi più complessi e stimolanti per l'eroe e per lo scrittore. Per sentire che la storia è completa il pubblico deve sperimentare un ulteriore momento di morte e di rinascita, simile alla prova centrale. Questo è il Climax, non la crisi: l'ultimo e più pericoloso incontro con la morte. Gli eroi devono subire una purificazione finale, prima di rientrare nel Mondo Ordinario, devono cambiare ancora una volta. Il trucco sta nel conservare la saggezza della prova centrale e liberarsi dai suoi effetti negativi.

## **Una nuova personalità**

Un nuovo IO deve essere creato per un nuovo mondo. Proprio come gli eroi si sono dovuti liberare dal loro vecchio IO per entrare nel Mondo Stra-Ordinario, ora devono liberarsi dalla personalità forgiata durante il viaggio per costruirne una nuova, adatta al ritorno: la nuova personalità dovrebbe essere la summa del vecchio IO e delle lezioni imparate strada facendo.

## **Purificazione**

La resurrezione implica la purificazione dell'eroe dall'odore della morte e aiuta l'eroe a tenere a mente le lezioni imparate nella prova centrale. Le cosiddette società primitive sembrano meglio preparate a gestire il ritorno degli eroi: compiono rituali per purificare cacciatori e guerrieri dal sangue e dalla morte perché possano ritornare ad essere membri pacifici della società. Il battesimo per immersione in un ruscello è un rituale per dare il senso della Resurrezione, sia attraverso la purificazione del peccatore che attraverso la resurrezione da una simbolica morte per annegamento.

### **Due grandi prove**

La prova centrale è come un esame di metà trimestre, mentre la resurrezione è l'esame finale. Gli eroi devono essere messi alla prova un'ultima volta per vedere se hanno tenuto a mente gli insegnamenti della prova centrale del 2° atto. Imparare qualcosa nel mondo Stra-Ordinario è un conto, tutt'altra cosa è portare a casa l'esperienza come una saggezza acquisita. La resurrezione rappresenta sia il ricordo della morte che la verifica dell'apprendimento dell'eroe.

### **Prova fisica**

La resurrezione può risolversi semplicemente con un eroe che affronta la morte un'ultima volta in una prova, battaglia o resa dei conti. Spesso, è il confronto finale e decisivo con il cattivo o con l'ombra. Il pericolo qui è visto in una scala più ampia. Non è solo l'eroe ad essere minacciato, ma il mondo intero: la posta in gioco è altissima.

### **L'eroe attivo**

L'eroe agisce nel Climax ma molti scrittori commettono l'errore di far salvare l'eroe da un tempestivo intervento di un alleato, l'equivalente del "arrivano i nostri!". Gli eroi possono ricevere un aiuto inaspettato, ma è meglio che siano loro a svolgere l'azione decisiva per assestare il colpo mortale alle proprie paure o ombre, per essere attivi, piuttosto che passivi.

### **Resa dei conti (showdown)**

In molti film d'azione, la resurrezione si manifesta come il confronto o la battaglia più importante della storia, la resa dei conti. Una resa dei conti mette eroi e cattivi a confronto in una lotta definitiva con la posta in gioco più alta possibile: o la vita o la morte. È il classico scontro a fuoco dei western. Nei punti culminanti degli spaghetti western di Sergio Leone si esasperano gli elementi dello showdown con la musica: i contendenti si muovono lentamente gli uni verso gli altri...il dettaglio delle pistole, delle mani e degli occhi pronti a scattare, la sensazione che il tempo

si fermi. I duelli o le rese dei conti, non soddisfano completamente se non portano l'eroe sul punto di morire. L'eroe deve lottare per la vita, come nella prova centrale.

### **Morte e rinascita degli eroi tragici**

Di norma, gli eroi sopravvivono a questo breve faccia a faccia con la morte e risorgono. Spesso, sono i cattivi che muoiono ma alcuni eroi tragici muoiono veramente a questo punto. Tuttavia, questi eroi predestinati o tragici vengono resuscitati nel senso che essi, continuano a vivere nella memoria dei sopravvissuti, coloro per i quali hanno sacrificato la vita.

### **Scelta**

Un'altra occasione di resurrezione può avvenire attraverso una scelta decisiva, tale da rivelare se l'eroe abbia imparato veramente la lezione, se sia cambiato veramente oppure no. Una scelta difficile mette alla prova i valori dell'eroe: sceglierà seguendo i vecchi principi, o la scelta rifletterà la nuova persona che è diventato?

### **Scelta romantica**

La scelta della resurrezione può avvenire in campo amoroso. Queste storie portano l'eroe all'altare in vicinanza del Climax, durante il quale gli sposi devono compiere una scelta.

### **Il Climax**

La resurrezione segna il climax della storia. "climax" è una parola greca che significa scala. Per i narratori la parola è arrivata a significare un momento esplosivo, l'apice, o ultimo evento importante in una storia: può essere la resa dei conti o un ultimo scontro fisico, una scelta difficile, un crescendo sessuale, uno scontro emotivo o mortale.

### **Il Climax tranquillo**

Non è necessario che il climax sia il momento più esplosivo. Esiste anche il climax tranquillo, delicata cresta dell'onda di un'emozione. Un climax tranquillo può trasmettere la sensazione che tutti i conflitti siano stati armoniosamente risolti e tutte le tensioni trasformate in sentimenti di piacere e pace.

### **Climax a raffica**

Le storie possono aver bisogno di più di un climax o una serie di climax. L'eroe può sperimentare climax a raffica per diversi livelli di coscienza (mentali, fisici ed emozionali).

### **Catarsi**

Un climax dovrebbe dare luogo a una catarsi. Il termine, di origine greca significa "purificazione" o "espiazione" ma nel linguaggio contemporaneo significa un coinvolgimento emozionale che purifica. Risate, lacrime e brividi di paura sono molle che danno luogo a questa purificazione salutare, a questa catarsi. In psicanalisi la catarsi è una tecnica utilizzata per alleviare l'ansia o la depressione, portando in superficie l'inconscio. Lo stesso per la narrativa: il climax a cui si portano eroe e pubblico è il momento in cui essi sono più coscienti, in cui hanno raggiunto il massimo grado di consapevolezza. Si cerca di elevare la coscienza dell'eroe e del pubblico. La catarsi funziona meglio attraverso la risata e il pianto. Una commedia dovrebbe essere coronata da una battuta di spirito o una serie di battute che creano una espansione di risate che alleviano la tensione.

### **L'arco di trasformazione del personaggio**

La catarsi è il Climax dell'arco di trasformazione del personaggio, cioè la curva di sviluppo del personaggio all'interno della storia, le sue fasi e i punti di svolta della crescita. Un difetto comune delle storie,, è che gli scrittori fanno crescere o cambiare gli eroi all'improvviso, in un unico salto. Può accadere nella vita, ma più spesso le persona cambiano lentamente, evolvendo per gradi.

### **L'ultima possibilità**

La Resurrezione è l'ultima occasione per l'eroe di raggiungere il cambiamento. L'eroe può avere una ricaduta in questo punto. Per un istante perdiamo ogni speranza in quel personaggio, ma può risorgere se muta atteggiamento mentale.

### **Passi falsi**

La Resurrezione può rappresentare un possibile passo falso per l'eroe, che può trovarsi a camminare sul filo del rasoio tra un mondo e l'altro. Questa morte apparente di tutte le speranze è l'ultima verifica per l'eroe. Un passo falso di un eroe potrebbe anche non essere un evento fisico, ma un inciampo morale o emozionale sulla soglia del ritorno.

### **Il falso rivendicatore**

Un momento di Resurrezione abbastanza frequente nelle fiabe implica una minaccia dell'ultimo momento all'eroe. Un pretendente o un falso rivendicatore improvvisamente si fa avanti, avanzando false attestazioni e sostenendo che lui, non l'eroe, ha raggiunto l'impossibile meta. Sembra che le speranze del nostro paladino siano morte, e per resuscitarle deve fornire la prova di essere lui il vero rivendicatore.

### **Le prove**

Fornire le prove è una delle funzioni più importanti della fase della Resurrezione. Un motivo ricorrente nelle fiabe è che la prova riportata dal mondo incantato tende a svanire. Eppure il viaggiatore sa che l'esperienza è stata vera. Le esperienze del Mondo Stra-Ordinario possono svanire se non le abbiamo veramente rese parte della vita di ogni giorno. Il vero tesoro del viaggio non sono i souvenir, ma un cambiamento e un apprendimento interiori e duraturi.

### **Il sacrificio**

La Resurrezione, spesso richiede un sacrificio da parte dell'eroe. Qualcosa deve essere ceduto, anche una vecchia abitudine o una convinzione. "Sacrificio" deriva dal latino e significa "rendere sacro". Agli eroi, spesso, si chiede di rendere sacra una storia compiendo un sacrificio, magari rinunciando o cedendo qualcosa di se stessi. Qualche volta il sacrificio è la morte di qualche membro del gruppo.

### **Incorporazione**

La Resurrezione offre all'eroe la possibilità di dimostrare di avere assorbito o incorporato ogni lezione di ciascun personaggio. Una scena di Climax ideale lo farebbe mettere alla prova con tutto ciò che ha imparato e gli permetterebbe di dimostrare di aver assorbito il Mentore, il Trasformista, l'Ombra, i Guardiani e gli Alleati.

### **Cambiamento**

Lo scopo più impegnativo della Resurrezione è di fornire un segno esteriore del vero cambiamento dell'eroe. Dovrebbe mostrare che il vecchio IO è completamente morto e il nuovo è immune alle tentazioni e alle debolezze che lo intrappolavano in precedenza. Il trucco per lo scrittore è di mostrare il cambiamento nelle azioni. Non è sufficiente farlo parlare del cambiamento: il pubblico deve riuscire a vederlo concretamente nell'aspetto, nei comportamenti, nell'atteggiamento e nelle azioni. La Resurrezione è l'ultimo esame dell'eroe, la sua occasione per mostrare ciò che ha



imparato. Alcuni non ce la fanno a superare questo confine pericoloso, ma quelli che sopravvivono proseguono per chiudere il cerchio del viaggio dell'eroe e ritornano con l'Elisir.

## Capitolo 21° - DODICESIMA FASE: RITORNO CON L'ELISIR

Essendo sopravvissuti a tante ardue prove, avendo visto la morte negli occhi, gli eroi tornano al luogo di partenza, ritornano a casa o proseguono il viaggio: vanno avanti sentendo che sono sul punto di cominciare una nuova vita, che sarà per sempre diversa. Dal Mondo Stra-Ordinario i veri eroi ritornano con l'Elisir, qualcosa da dividere con gli altri, o qualcosa che ha il potere di sanare il paese ferito. Ritorno con l'Elisir significa vivere concretamente il proprio cambiamento nella vita di ogni giorno e fare ricorso alle lezioni imparate durante l'avventura per curare le ferite.

### **Denouement ("sciogliere i nodi")**

Un altro termine per il ritorno, parola francese che significa "sciogliere" o "snodare". Un racconto è come una tessitura in cui la vita dei personaggi è intrecciata in un disegno logico. È lecito che il ritorno ponga anche nuove incognite, ma tutti i precedenti interrogativi dovrebbero venir risolti o riformulati. Di solito gli scrittori si sforzano di dare un senso di chiusura circolare a ogni intreccio o tema confluito nella storia.

### **Due forme di narrazione**

Vi sono due modi per terminare il viaggio dell'eroe; il modo più tradizionale, il preferito dai film americani, è la forma circolare in cui si prova un senso di chiusura e di completamento. L'altro modo più diffuso nei film asiatici, australiani ed europei è il **finale aperto**, in cui si prova un senso di incertezza, di ambiguità e di conflitti irrisolti.

### **La storia a struttura circolare**

La narrazione ritorna al punto iniziale. Il ritorno è circolare in senso visivo o metaforico, con il ripetersi ad esempio del 1° atto attraverso un'immagine, una battuta di dialogo o una situazione dell'inizio. È un modo di dare completezza alla storia. Quell'immagine o quella frase potrebbe aver acquistato un significato nuovo ora che l'eroe ha completato il viaggio. Far ritornare l'eroe al punto d'inizio o ricordare come ha iniziato, permette di fare un paragone per il pubblico, dando la misura di quanto lontano sia andato, di come sia cambiato o come ora il suo vecchio mondo sembri diverso. A volte per conferire questo senso di confronto, gli scrittori al ritorno sottopongono i loro

eroi a un'esperienza che era per loro difficile o impossibile all'inizio, così gli spettatori possono vedere quanto siano cambiati.

### **Il raggiungimento della perfezione**

I "lieto fine" accomunano il film di Hollywood al mondo delle fiabe, che spesso trattano il raggiungimento della perfezione: nelle fiabe con la formula "e vissero sempre felici e contenti". I matrimoni costituiscono un modo diffuso di finire le storie: rappresentano un nuovo inizio, la fine di una vecchia vita da soli. I nuovi inizi sono sempre perfetti, privi di difetti, perché rappresentano l'ideale.

### **La storia a finale aperto**

I narratori hanno pensato molti modi per conferire un senso circolare di completezza o chiusura alle storie. Alcuni narratori preferiscono un ritorno con il finale aperto. In questo caso la narrazione prosegue dopo che la storia è finita, continua nella mente e nel cuore del pubblico. Gli scrittori di questo genere di storie preferiscono lasciare le conclusioni morali al lettore o allo spettatore. Alcune domande non hanno risposta, mentre altre ne hanno molte. I film di Hollywood sono spesso criticati per i finali facili e troppo favolistica, in cui tutti i problemi vengono risolti. Al contrario il finale aperto dipinge il mondo come un posto ambiguo e imperfetto.

### **Le funzioni del ritorno**

Come le altre fasi del viaggio, il ritorno con l'Elisir può svolgere molte funzioni ma c'è qualcosa di speciale nell'ultimo elemento del viaggio. Il ritorno è simile alla ricompensa in un certo senso. Entrambi vengono dopo un momento di morte-e-rinascita. Il ritorno rimane la nostra ultima possibilità di toccare i sentimenti del pubblico. Si deve finire la storia in modo da soddisfare gli spettatori o stimolare le loro reazioni.

### **Sorpresa**

Un ritorno è piatto se ogni cosa viene risolta come prevedibile o troppo facilmente. Un buon ritorno dovrebbe sciogliere i fili della trama mantenendo una certa dose di sorpresa; si dovrebbe trasmettere il sapore dell'imprevisto. I greci e i romani spesso costruivano una scena di "agnizione", verso la fine delle loro opere: ad esempio un giovane e una ragazza cresciuti come pastori, scoprono con sorpresa di tutti di essere nobili promessi sposi. Edipo scopre che l'uomo che ha ucciso nella prova centrale era suo padre e la donna con la quale si è unito in matrimonio è la madre: il finale porta con sé orrore invece che gioia. Il ritorno può avere una svolta imprevista: si

porta il pubblico a credere una cosa per poi scoprire all'ultimo una realtà completamente diversa. Di solito si respira un che di ironico e cinico in questi ritorni. Vi trovate a pensare stupiti che gli essere umani in fondo sono buoni oppure che il bene trionfa sul male.

Una versione meno ironica de ritorno si ha nell'opera di scrittori come Henry che spesso usava la svolta per mostrare il lato positivo della natura umana.

### **Premio e punizione**

Compito specifico del ritorno è quello di distribuire le ricompense e le punizioni finali. Ciò fa parte del ripristino degli equilibri nell'universo della storia e contribuisce a dare un senso di compimento. I cattivi dovrebbero ricevere il loro ultimo destino e non dovrebbero cavarsela facilmente. In ogni caso gli eroi dovrebbero avere solo ciò che gli spetta: troppi eroi ricevono ricompense che in realtà non hanno meritato. La ricompensa dovrebbe essere proporzionata al sacrificio a cui sono stati disposti. Se gli eroi non sono riusciti a imparare la lezione, potrebbero venir penalizzati nella fase del ritorno.

### **L'Elisir**

Di ritorno dal Mondo Stra-Ordinario, sia che venga condiviso fra la comunità od offerto agli spettatori, riportare l'Elisir è l'ultima prova dell'eroe. Dimostra che è stato lì, e mostra soprattutto che la morte può essere superata. L'Elisir può avere anche il potere di riportare la vita nel Mondo Ordinario. Il ritorno con l'Elisir può essere letterale o metaforico. Elisir può essere una sostanza vera e propria o una medicina portata per sanare una comunità; può essere un vero tesoro diviso tra gli avventurieri o qualcosa capace di spingere le persone a intraprendere una ricerca: fama, potere, amore, pace, felicità... i migliori Elisir sono quelli che consegnano a Eroe e pubblico una maggiore saggezza. Nei racconti di Re Artù, il Graal è l'Elisir che una volta condiviso, sana le piaghe del paese. Se un viaggiatore non riportasse qualcosa da condividere, non sarebbe un eroe ma un truffatore, un egoista, non sarebbe cresciuto. Il ritorno con l'Elisir è l'ultima prova per l'Eroe in cui dimostra se è abbastanza maturo per condividere i frutti dell'avventura.

### **L'Elisir d'amore**

L'amore è uno degli Elisir più potenti e diffusi. Una ricompensa che l'eroe ottiene solamente dopo l'ultimo sacrificio.

### **Il mondo è cambiato**

Un altro aspetto dell'Elisir è che la saggezza che gli eroi riportano può essere così potente da costringere al cambiamento non solo loro, ma anche le persone che li circondano. Tutto il mondo cambia e le conseguenze si diffondono lontano. In Excalibur quando Parsifal riporta il Graal a un Artù afflitto, questi si rianima e riparte a cavallo con i suoi cavalieri e tutti sono così pieni di vita nuova che i fiori sbocciano al loro passaggio. Loro stessi sono un Elisir vivente, la cui sola presenza rinnova la natura.

### **L'Elisir della responsabilità**

Un Elisir comune e potente è per gli eroi quello di assumersi maggiori responsabilità al ritorno, rinunciando al loro stato di lupi solitari per assolvere un ruolo di guida o di assistenza della comunità. Hanno inizio le famiglie e le relazioni, si fondano le città: il fulcro dell'eroe si è spostato dall'ego all'IO e qualche volta si espande fino a includere la comunità.

### **L'Elisir della tragedia**

Nella tragedia gli eroi muoiono oppure vengono sconfitti, vinti dai loro difetti tragici. Tuttavia un apprendimento c'è. Chi è che impara? Il pubblico, in quanto vede gli errori dell'eroe tragico e le loro conseguenze. Il pubblico impara quali errori evitare e questo è l'Elisir che si porta a casa dall'esperienza.

### **Più tristi ma più saggi**

Un eroe "più triste ma più saggio" comincia a rendersi conto di essere stato sciocco, questo è il primo passo verso il recupero. Il peggior tipo di sciocco è quello che non ammette di esserlo, perché non vede mai l'errore o non avendo imparato la lezione, fa finta di vederlo. Persino dopo aver resistito a delle prove terribili, ricade negli stessi comportamenti che lo misero nei guai, quindi è più triste ma non più saggio.

Ricade nel suo atteggiamento iniziale, incapace di controllarsi, chiude il cerchio e si condanna a ripetere l'avventura. Perché questa è la punizione per non essere riusciti a ritornare con l'Elisir; l'eroe o qualcuno per lui è condannato a ripetere le prove, finché la lezione non verrà appresa e l'Elisir non verrà riportato a casa per essere condiviso.

### **Epilogo**

Un epilogo o proscritto qualche volta può servire per completare la storia, proiettandola in avanti un qualche tempo futuro e mostrando come i personaggi sono cambiati.

## **Trappole del ritorno**

È facile rovinare tutto al ritorno. Molte storie cadono a pezzi nel finale. Il ritorno è troppo improvviso, troppo prolungato, poco chiaro, prevedibile. Lo stato d'animo che l'autore ha creato svanisce d'un tratto e lo sforzo è sprecato. Il ritorno può anche sembrare ambiguo: molti hanno criticato il finale contorto di Basic Instinct, che non è riuscito a sciogliere i dubbi sulla colpevolezza della donna.

## **Subplot insoluti**

In un altro tranello si cade quando gli scrittori non riescono a congiungere tutti gli elementi nel ritorno. Oggi è frequente che gli scrittori lascino pendere alcuni fili degli intrecci secondari, o subplot. Forse nella fretta di finire e di trattare i personaggi principali, ci si dimentica del destino dei personaggi secondari. I vecchi film tendono ad essere più completi e soddisfacenti perché gli ideatori impiegarono del tempo per elaborare ogni singolo subplot. Come regola si dovrebbe dare ai personaggi secondari una scena all'inizio, una al centro e una alla fine: i subplot dovrebbero avere almeno tre "scansioni" o scene, distribuite nell'arco della storia in ciascuno dei tre atti. Ogni personaggio dovrebbe accomiarsi con qualche tipo di Elisir o di insegnamento.

## **Troppi finali**

Il ritorno non dovrebbe sembrare artificioso o ripetitivo. Un'altra buona regola pratica è seguire la regola del KISS "falla semplice, stupido" (Keep It Simple, Stupid). Molte storie falliscono perché hanno troppi finali; lo scrittore forse incapace di scegliere il finale appropriato, ne tenta diversi. Questo tende a frustrare gli spettatori.

## **Finali improvvisi**

Un ritorno può sembrare troppo brusco. Una storia tende ad apparire incompleta, se non si dedica dello spazio emozionale per dire addio ai personaggi e tirare le conclusioni.

## **Fuori tema**

Un ritorno può apparire fuori tema se non risponde alle domande drammatiche poste nel 1° atto e messe alla prova nel 2°. Forse l'autore non è riuscito a porre le domande giuste nel 1° atto. O può avere modificato il tema senza accorgersene. La storia sarà fuori tema se il cerchio non verrà chiuso tornando ai temi iniziali.

## **La punteggiatura**

Funzione ultima del ritorno è di concludere la storia in modo chiaro. Un racconto, come una frase, può finire in soli 4 modi: con un punto, un punto esclamativo, un punto interrogativo o i puntini di sospensione. Un finale può dare l'effetto di un punto esclamativo se intento dell'opera sia spronare a muoversi o stimolare delle preoccupazioni. Scegliendo la forma del finale aperto, si può scegliere di chiudere con l'effetto di un punto interrogativo e la sensazione che le incertezze rimangano. Una storia con il finale aperto può anche affievolirsi dato la sensazione di una sospensione. Domande non espresse possono rimanere sospese o i conflitti possono rimanere irrisolti in finali che suggeriscono dubbio o ambiguità: "lei ha dimostrato di non essere un killer ma ...". In un modo o nell'altro il finale deve annunciare che tutto è finito. Qualche volta un immagine finale come l'eroe che parte a cavallo al tramonto, può riassumere il tema della storia attraverso una metafora visiva e far sapere al pubblico che si è giunti alla fine.

E così finisce il viaggio dell'eroe, o almeno ci si riposa un po', perché il viaggio della vita e l'avventura della narrativa non finiscono mai. L'eroe e gli spettatori riportano l'Elisir da quella certa avventura, ma prosegue la ricerca per mettere insieme altre lezioni. Una buona storia, come un vero viaggio, ci lascia con un Elisir che ci trasforma, ci rende più consapevoli, più vivi, più umani, più completi, più partecipi di tutto ciò che esiste. Il cerchio del viaggio dell'eroe si è chiuso.

## **Capitolo 21° - EPILOGO: IL VIAGGIO IN RETROSPETTIVA**

### **Caveat Scriptor**

Prima di tutto Caveat Scriptor! ("Attento Scrittore"): il modello del viaggio dell'eroe è un orientamento non una formula matematica da applicarsi in modo rigido a ogni storia. La più grande misura del successo o della perfezione di una storia non è la sua conformità a un modello stabile, ma la durata della sua popolarità e i risultati tra il pubblico. È possibile scrivere buone storie che non presentino tutte le caratteristiche del viaggio dell'eroe: in effetti è meglio se non lo fanno.

### **La forma segue la funzione**

Ricordate: le esigenze della storia dettano la struttura. Le vostre convinzioni e priorità, insieme ai personaggi, ai temi, allo stile, al tono, all'umore che state cercando di comunicare, decideranno la forma e il disegno della trama. La struttura sarà influenzata anche dal pubblico, dal momento e dal luogo in cui la storia viene narrata. La forma delle storie cambia a seconda delle esigenze del pubblico. Ad esempio, per via del montaggio televisivo e del videoclip, oggi la soglia di attenzione del pubblico è inferiore e la sofisticazione è maggiore. Ogni giorno si creano nuovi termini e si fanno nuove osservazioni sulle strutture della narrazione ogni volta che una nuova storia viene scritta. Il viaggio dell'eroe è solo un orientamento, un punto di inizio per elaborare il linguaggio e le regole pratiche della vostra storia.

### **Scegliete la vostra metafora**

Il modello del viaggio dell'eroe non è altro che una metafora di ciò che succede in una storia o in una vita umana. Potreste decidere che il processo di cuocere il pane, guidare una macchina o scolpire una statua fornisca un paragone più significativo del narrare una storia. Fasi, termini e teorie del viaggio dell'eroe possono essere usati come un modello strutturale per le storie, oppure come un mezzo per scovarvi difetti, basta che non seguiate questa linee guida troppo rigidamente.

### **Un modello strutturale**

Alcuni cominciano a ideare la trama di un film o di un romanzo scrivendo le 12 fasi del viaggio su 12 schede. Se già si conoscono alcune delle scene principali e i punti di svolta, scrivetele dove pesate che corrispondano le 12 fasi. In questo modo si comincia a progettare la storia e si riempiono le lacune nella conoscenza dei personaggi e di cosa gli accade. Bisogna farsi delle domande: quali sono i Mondi Ordinari e Stra-Ordinari di queste persone? Qual è il richiamo dell'avventura del mio eroe? In breve tempo le lacune si colmano ed è possibile tracciare un viaggio dell'eroe per ciascun personaggio e subplot, finché il disegno sia elaborato del tutto. Tutti i racconti contengono gli elementi del viaggio dell'eroe, ma questi possono essere sistemati in quasi ogni ordine per soddisfare le esigenze della nostra storia.

## **Capitolo 23° - ANALISI DEL VIAGGIO DELL'EROE**

### **L'ULTIMO DEI MOHICANI**

L'ultimo dei Mohicani è il classico viaggio dell'eroe, con fasi ben articolate e una completa gamma di archetipi. **Nathaniel Poe** orfano di una famiglia di coloni inglesi, è un eroe complesso, quasi un supereroe per certi versi, ma un antieroe per altri, ai margini della società. Anche **Cora** è un eroe in viaggio, che esplora l'amore e la Frontiera con Nathaniel, suo mentore e innamorato. Anche i subplot di **Duncan** e **Uncas** sono viaggi di eroi, che mostrano due possibili destini. Duncan è un eroe tragico condannato dalle sue stesse scelte: generalmente mostra una rigida osservanza del dovere e dell'onore al di sopra di valori umani più alti. Non conquista la ragazza, ma alla fine impara la lezione. Anche Uncas offre la vita in nobile sacrificio, lottando per il proprio amore. **Alice** svolge poche azioni positive e potrebbe essere considerata come una vittima, incapace di adattarsi e di sopravvivere; è un eroe tragico nel senso che non riesce ad imparare la lezione. **Magua** è un vero cattivo, deciso ad uccidere i nostri eroi: è una vera Ombra perché mette in scena l'odio e il rancore causati dai conflitti tra nativi ed europei. Si può criticare la storia per non aver sviluppato la vicenda d'amore tra Alice e Uncas, che viene descritta brevemente con alcuni primi piani in rallenti, sostenuti da una musica romantica. La loro attenzione viene data per scontata e non viene drammatizzata in maniera convincente.

L'unica fase del viaggio dell'eroe a non essere stata pienamente sviluppata è l'incontro con il Mentore, ma questa energia percorre tutta la storia attraverso la potente influenza di Chingachgook, sebbene lui non sia l'eroe lui è l'ultimo dei Mohicani del titolo. Forse il titolo sottintende anche che Nathaniel, come figlio adottivo di Chingachgook, è veramente l'ultimo dei Mohicani e condivide l'eredità della loro armonia con la natura. L'ambiguità del titolo ci invita a chiederci "chi è l'ultimo dei Mohicani?". Tutti noi partecipiamo un po' del significato di quel titolo, in quanto eredi della necessità di vivere in armonia con la natura e con gli altri.

### LA MORTE TI FA BELLA

L'analisi del viaggio ne La morte ti fa bella rivela una storia forte nelle parti dei richiami e dei rifiuti, delle prove centrali e dei premi, con un meraviglioso risvolto sui mentori/ombra e gli Elisir pericolosi. La storia sfida alcune convenzioni dell'archetipo di eroe. All'inizio è poco chiara perché non si capisce bene chi sia l'eroe. Si comincia con identificarlo in **Helen** la scrittrice vittima, a cui **Madeline** porta via il fidanzato, il chirurgo plastico **Ernest Menville**. Helen sembra essere l'eroe perché è quella che all'inizio subisce una perdita. Ma quando Helen dimagrisce di nuovo e cerca di convincere Ernest a organizzare l'omicidio di Madeline, la nostra comprensione ed identificazione si sposta verso Madeline, nonostante l'antipatia del personaggio.



È lei a condurre il film e agisce da eroe attraverso le tappe del richiamo e del rifiuto, l'incontro con il mentore e la prima soglia. Comunque alla fine, diventa chiaro che Ernest è il vero eroe, per il fatto che impara di più e ritorna con il vero Elisir. Questo film offre un piacevole capovolgimento del concetto di Elisir. Quello apparente è una vera pozione magica che concede la giovinezza e la bellezza ma a un prezzo spaventoso. Il vero Elisir, ci spiega infine il film, è invecchiare bene dopo una vita piena e generosa.

Può essere letto in retrospettiva come una storia ben equilibrata di tre eroi, due dei quali, Helen e Madeline, sono tragici e non riescono a imparare la lezione. Le donne vengono viste come eroi positivi del film finché non devono la pozione, l'oscuro Elisir. Poi, cambiano maschera, trasformandosi in ombre sempiterni di eroi, i cattivi, ed Ernest è quasi costretto ad indossare la vera maschera dell'eroe. Nel film fa ingresso la suspense quando Ernest arriva a un passo dal commettere il medesimo fatale errore delle donne. La morte ti fa bella rivela molte funzioni di archetipi e tappe del viaggio dell'eroe; alcune fasi sono ripetute e approfondite per tracciare un disegno affascinante.

## Conclusioni – IL VIAGGIO DELLO SCRITTORE

La bellezza del modello del viaggio dell'eroe sta nel fatto che non solo descrive la matrice presente nei miti e nelle fiabe, ma è anche la mappa dettagliata del territorio che si deve percorrere per crescere come scrittori. Scrivere è un viaggio spesso pericolosamente introspettivo, per esplorare gli abissi della propria anima e riportare l'Elisir dell'esperienza: una buona storia. Poca autostima o incertezza sugli obiettivi possono essere le ombre che scoraggiano il nostro lavoro. Un editore o il proprio spirito critico possono risultare come guardiani della soglia che ci ostacolano nel cammino. Con la scrittura i limiti di spazio e di tempo, persino quelli della morte possono essere superati.