

IL VIAGGIO DELL'EROE

Il viaggio dell'eroe è la trama matrice di ogni storia, fiaba, romanzo, film. Fu teorizzata in principio da **Propp**, linguista e antropologo russo, che affermò che tutte le storie che hanno come soggetto l'uomo sono una variante di un'unica trama basilare che attinge direttamente dall'inconscio umano.

Chris Vogler la riorganizza e la adatta alla sceneggiatura cinematografica, poichè ad un certo punto Hollywood e le grandi case produttrici capiscono che questa trama funziona, fa emozionare gli spettatori. (questo interesse da parte di Hollywood è dovuto anche all'influenza del libro *L'eroe dai mille volti* di Campbell)

La storia dell'Eroe è sempre un viaggio:

- lascia la propria tranquillità quotidiana per avventurarsi in un mondo sconosciuto
- può essere un viaggio interiore

FASI DEL VIAGGIO DELL'EROE

1. **Mondo Ordinario** --> il contesto iniziale dell'eroe è il suo background e l'esposizione del tema della sua storia; è termine di paragone per il mondo straordinario che verrà, il cambiamento causa un forte cambiamento emozionale nello spettatore --> molti attuano questo processo attraverso l'uso del titolo, di un prologo esplicativo, la prima azione del personaggio
2. **Chiamata all'Avventura** --> termina la presentazione dell'eroe e inizia la storia. La chiamata può arrivare per una tentazione, per una coincidenza. Spesso è affidata all'archetipo del messaggero che offre un percorso di miglioramento all'eroe che è in una situazione turbata e disorientata.
3. **Rifiuto della chiamata** --> momentaneamente prima dell'inizio della storia l'eroe rigetta la chiamata, ciò indica che la posta è alta e che il gioco è rischioso.
4. **Incontro del Mentore** --> dona all'eroe la giusta fiducia e fermezza per superare la paura e intraprendere il proprio viaggio. Spesso tra i due personaggi c'è un conflitto caratteriale molto forte, che aiuterà l'eroe a intraprendere il viaggio
5. **Superamento della prima Soglia** --> per varcarla l'eroe deve impegnare tutto se stesso, l'azione è irreversibile. Spesso può essere una presa di coscienza, un confine prettamente interiore, una scelta.
6. **Prove, Alleanze, Nemici** --> l'eroe ora è nel mondo straordinario, totalmente opposto per valori, ritmo e anche immagini e colori. Vedremo l'eroe cercare di capire chi sono gli alleati e chi i rivali
7. **Avvicinamento alla caverna più profonda** --> sulla soglia di un'altra sfida, l'eroe e il suo gruppo si preparano per la prova finale, si studia l'avvicinamento del cosiddetto Mago di Oz.
8. **Prova centrale** --> momento di crisi, spartiacque nella storia, in quanto le forze nemiche si oppongono nella maniera più intensa provocando paura della morte nell'eroe che gli fa apprezzare maggiormente la vita
9. **Via del ritorno** --> l'eroe inizia ad affrontare le conseguenze della sfida alle forze oscure della prova centrale. Punto di svolta che fa capire all'eroe il suo vero obiettivo che deve portare a termine a tutti i costi.
10. **Ressurrezione** --> prima l'eroe deve rinascere e purificarsi attraverso un'ultima difficile prova estrema e la resurrezione. Spesso è un secondo momento di vita o di morte. L'eroe viene messo alla prova ancora una volta, si trasformerà e potrà tornare alla sua vita normale rinato come un nuovo essere con nuove capacità
11. **Ritorno con l'Elisir** --> l'eroe ritorna nel mondo ordinario portando con sé un tesoro conquistato dopo una lunga ricerca.

C.G.Jung, lungo il suo studio nella psicologia analitica, raccoglie documentazioni circa i sogni e i pensieri dei pazienti ed elabora la teoria dei TIPI PSICOLOGICI e degli ARCHETIPI.

Un **archetipo** rappresenta un **concetto** o una figura simbolica appartenente all'**inconscio collettivo** e alla **cultura umana universale**. Nei **racconti**, viene impersonificato da una figura, una situazione o un ambiente che ha una funzione psicologica e di conoscenza verso il personaggio principale.

L'EROE, protagonista, è un personaggio chiave perché il fruitore si **IMMEDESIMA** con esso e la sua personalità. Tende ad evolversi in una storia, così come una soggetto matura nella vita.

VOGLER approfondisce le funzioni psicologiche di Jung per spiegare il personaggio dell'EROE nel racconto, identificandolo con l'IO → La **psicologia** individua tre stazioni di coscienza dell'**IO** come soggetto:

- **IO**: parte cosciente che tende a mediare le pulsioni dell'inconscio
- **SUPER IO**: modello astratto legato alle sovrastrutture morali etiche, educative e di costume di una cultura a cui il soggetto appartiene e tende a rispettare.
- **ES**: Corrisponde alla parte conscia e inconscia dell'IO e rappresenta la sintesi e il traguardo del processo di identificazione e maturità dell'IO.

Vogler identifica l'Eroe con l'IO psicologico. Gli archetipi (o funzioni psicologiche) sono incarnati dai personaggi che aiutano a definire la psiche dell'Eroe.

Il concetto di archetipo, nel CINEMA, viene accostato da C.Vogler sia agli studi campbelliani di narratologia che alla **psicologia** junghiana.

Gli archetipi, da associare ai MODELLI narrativi, prendono corpo in quei personaggi che hanno una funzione psicologica verso l'EROE (IO) protagonista che lungo la storia acquisisce la consapevolezza di sé e cresce (ES).

I **PERSONAGGI**, nella narrazione, possono variare di numero. Si riassumono qui i personaggi più ricorrenti: Corrisponde all'IO, è il personaggio principale in cui il fruitore si identifica. Compito dell'Eroe è evolversi e definire la propria identità nel mondo. **NON** è propriamente un archetipo, bensì un modello mitico, narrativo e culturale. Non è un archetipo perché l'eroe è un soggetto (IO) in divenire. Gli archetipi sono strutture originali con una funzione fissa.

Tipi di Eroe:

- **SACRIFICALE/POSITIVO**
- **ANTI-EROE**: protagonista il cui antagonista è interiore (eroe tragico, fuorilegge, cattivo, emarginato, cinico, peccatore di *ubris*), ma il pubblico che si identifica con esso prende le sue parti
- **SOLITARIO**
- **CATALIZZATORE**: colui che cambia le sorti dei personaggi intorno a lui
- **CONVERTITO**

I ruoli dei personaggi godono di una proprietà **COMMUTATIVA**: i personaggi non sono rigidamente legati all'archetipo che rivestono, ma possono assumere bensì diverse funzioni archetipiche a seconda della necessità narrativa. Lo stesso eroe può assumere in sé più funzioni archetipiche.

ESISTONO TRE MACROTIPOLOGIE DI VIAGGIO:

- Di **INIZIAZIONE**: (es. fiaba, personaggio PINOCCHIO): il personaggio si evolve dalla sua condizione d'origine
- Di **RITORNO** (o di **TRASFORMAZIONE DI UN EROE ADULTO**) (es. Epica, personaggio ULISSE): il personaggio è spesso un eroe che ha già compiuto la sua maturazione ma deve proseguire o iniziare un nuovo percorso.
- Di **VOCAZIONE** (Esodo/Fondatore) (es. Bibbia, personaggio MOSÈ): si tratta di un eroe catalizzatore. Il racconto è impostato sulla missione dell'eroe e della sua influenza sugli altri personaggi (spesso un popolo, in questo genere)