



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TERAMO

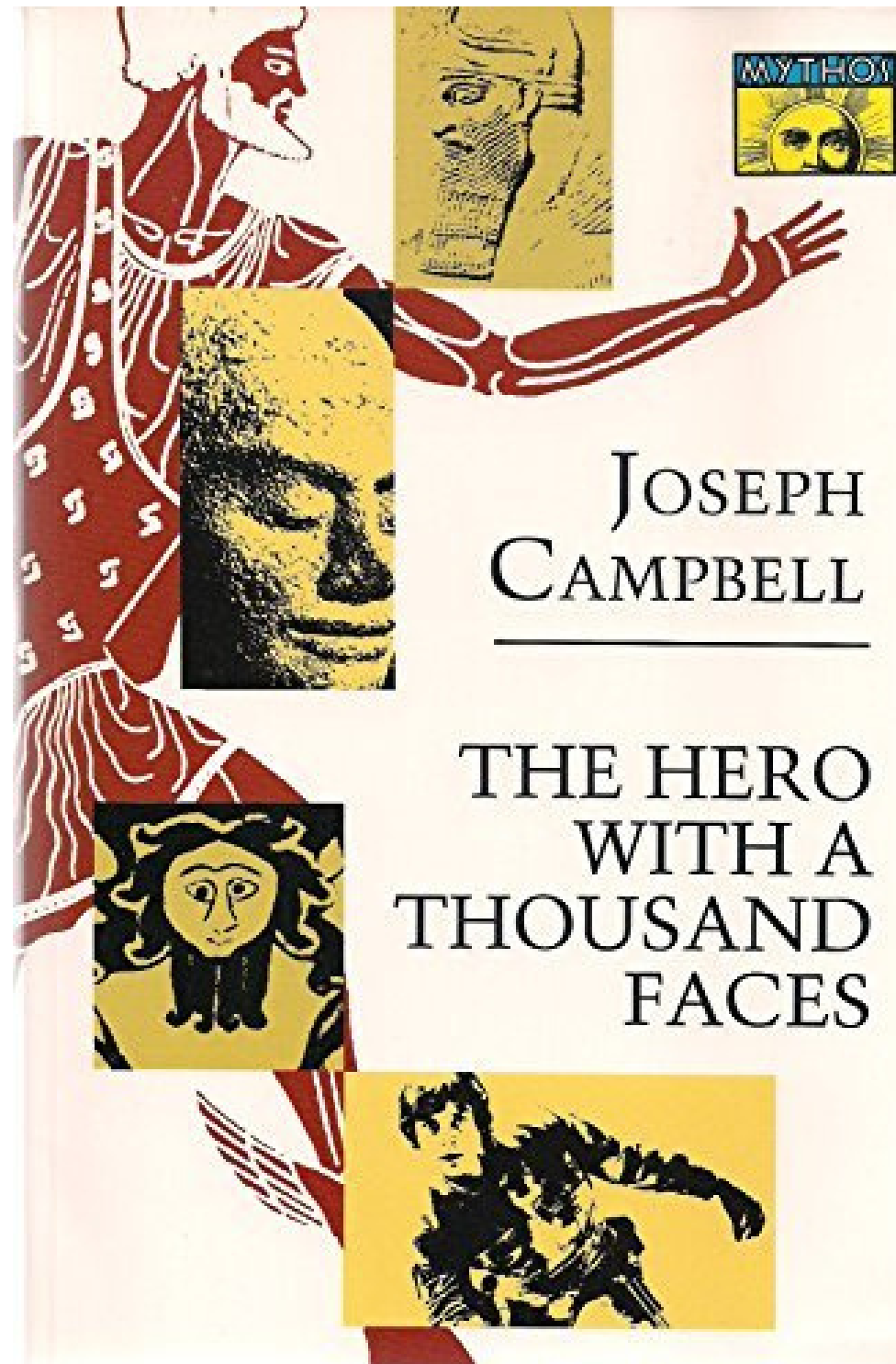
SCENEGGIATURA E SCRITTURE CREATIVE

PROF. MATTEO SANTANDREA
msantandrea@unite.it

Lezione 8
06/05/2025

A.A. 2024/2025

IL VIAGGIO DELL'EROE



Si tratta di un modello narrativo (noto anche come **monomito**) teorizzato per la prima volta da **Joseph Campbell**, antropologo e studioso di religioni comparate, nel saggio ***L'eroe dai mille volti*** (1949).

Analizzando leggende e racconti epici di culture diverse, Campbell ha notato come tutte queste narrazioni “mitologiche” seguissero una struttura simile.



Un personaggio, spesso “normale” o in difficoltà, lascia il proprio mondo per affrontare un’avventura, superare prove, affrontare un nemico, morire simbolicamente e infine tornare cambiato

«L'eroe abbandona il mondo normale per avventurarsi in un regno meraviglioso e soprannaturale; qui incontra forze favolose e riporta una decisiva vittoria; l'eroe fa ritorno dalla sua misteriosa avventura dotato del potere di diffondere la felicità fra gli uomini».

Joseph Campbell

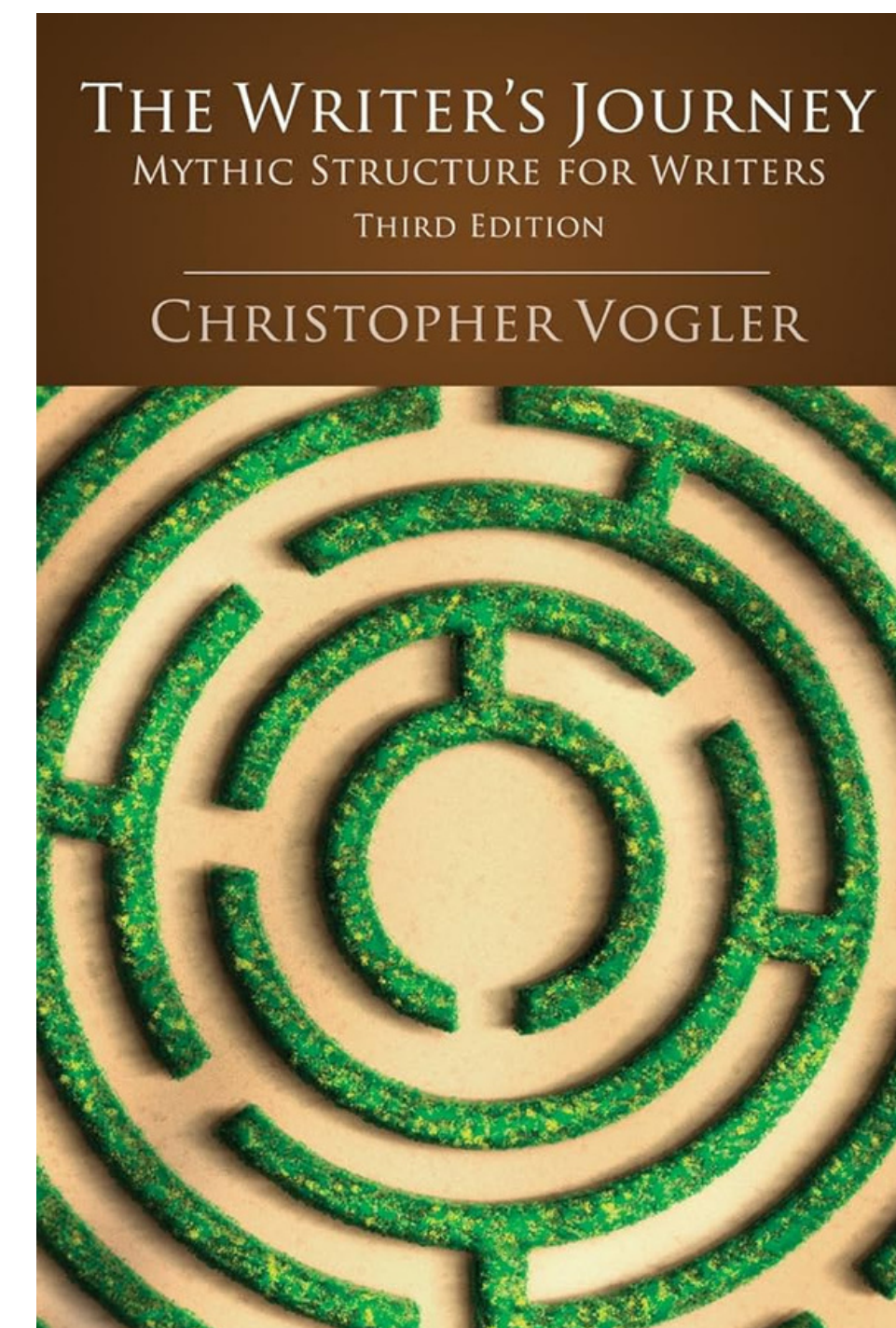
IL VIAGGIO DELL'EROE



Lo schema di Campbell è stato poi adattato da **Christopher Vogler**, consulente per la Disney e sceneggiatore, in un manuale diventato famosissimo: *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers* (1992), pubblicato in Italia con il titolo **// viaggio dell'eroe**.

Vogler traduce questo schema in 12 tappe narrative pensate per il cinema hollywoodiano.

Anche se molte opere si sono allontanate da questo modello, oggi il “viaggio dell'eroe” resta uno strumento molto potente per costruire strutture solide, personaggi trasformativi e archi narrativi emotivamente coinvolgenti.



IL VIAGGIO DELL'EROE

I SETTE ARCHETIPI DI VOGLER

Nel modello narrativo proposto da Vogler, ogni storia non si basa solo sulla trasformazione del protagonista, ma anche sull'**interazione con alcune figure ricorrenti**, che potremmo definire “funzioni drammaturgiche”.

Questi **sette archetipi** non sono ruoli fissi né stereotipi psicologici: sono **maschere mobili** che personaggi diversi possono indossare in momenti differenti della storia. Queste maschere possono convivere nello stesso personaggio, oppure cambiare nel corso della narrazione.



I SETTE ARCHETIPI DI VOGLER

1. L'EROE

L'eroe è il protagonista, il punto focale della storia, ma la sua caratteristica principale non è “essere forte”, “coraggioso” o “giusto”, bensì **cambiare**: l'eroe parte da uno stato di equilibrio (o disagio), compie un percorso che lo porta ad affrontare ostacoli esterni e interni, e alla fine subisce una trasformazione.

Spesso è riluttante, spesso sbaglia, ma il viaggio lo costringe a confrontarsi con le sue paure, i suoi limiti, la propria ombra.

ESEMPI:

- Luke Skywalker (***Star Wars***, 1977): un contadino sognatore si trasforma in guerriero.
- Chihiro (***La città incantata***, 2003): una bambina ordinaria diventa autonoma e matura.
- Dani (***Midsommar***, 2019): da uno stato di trauma e smarrimento a una trasformazione inquietante ma completa.



I SETTE ARCHETIPI DI VOGLER

2. IL MENTORE

È la guida. È colui che insegna qualcosa all'eroe, che lo prepara alla partenza o lo aiuta ad affrontare le prove.

Il mentore non dev'essere necessariamente un vecchio saggio o un personaggio positivo: ciò che lo definisce è la **funzione di trasmettere conoscenza, strumenti, consapevolezza**.

A volte appare solo all'inizio, altre volte accompagna l'eroe più a lungo, o può anche venir meno (fisicamente o metaforicamente), lasciando l'eroe solo a cavarsela.

ESEMPLI:

- Gandalf (***Il Signore degli Anelli***): il mentore per eccellenza, saggio, potente, ma anche enigmatico.
- Morpheus (***Matrix***, 1999): offre a Neo la verità e la possibilità di scelta.
- Tyler Durden (***Fight Club***, 1999): esempio di mentore "negativo" che spinge il protagonista verso l'autodistruzione.



I SETTE ARCHETIPI DI VOGLER



3. IL GUARDIANO DELLA SOGLIA

Il guardiano della soglia rappresenta la **prima resistenza che l'eroe incontra**. Può essere un personaggio, un ostacolo fisico, una regola, ma anche una paura o una debolezza interiore.

Serve a testare la determinazione dell'eroe prima che possa entrare davvero nel “mondo straordinario”. A volte si supera con la forza, altre con l'astuzia o con l'aiuto di un alleato.

ESEMPI:

- Zio Owen (***Star Wars***, 1977): impedisce a Luke di lasciare Tatooine.
- Le sfingi (***La storia infinita***, 1984): un guardiano simbolico, che misura il valore e la “purezza” dell'eroe.
- Rafiki (***Il re leone***, 1994): impone a Simba di affrontare chi è davvero (scena dello stagno). È un passaggio spirituale, una soglia interiore prima del ritorno.

Tipologie di guardiani della soglia:

- **Fisici**: cancelli, tunnel, portieri, barriere naturali.
- **Sociali**: regole, caste, famiglie, autorità.
- **Psicologici**: paure, traumi, insicurezze.
- **Mentori ostili**: guide che prima respingono, poi aiutano.



I SETTE ARCHETIPI DI VOGLER



4. IL MESSAGGERO (O ARALDO)

Il messaggero è la figura (o l'evento) che **porta la chiamata all'avventura**. Non accompagna l'eroe, ma è ciò che lo scuote dal suo mondo ordinario.

È il **catalizzatore del cambiamento**: può apparire come un personaggio misterioso, un messaggio, un segnale, un lutto, un incidente.

Il messaggero segna l'inizio della crisi o dell'opportunità.

ESEMPLI:

- R2-D2 (**Star Wars**, 1977): mostra a Luke il messaggio di Leia.
- Hagrid (**Harry Potter e la pietra filosofale**, 2001): porta fisicamente la lettera, rompe la routine di Harry e lo informa che è un mago.
- Apollo Creed (**Rocky**, 1977): sceglie Rocky per combattere. Il suo messaggio è provocatorio, ma è la chiamata che offre al protagonista una possibilità di riscatto.

Tipologie di messaggero/araldo:

- **Persona o guida**: es. Hagrid.
- **Oggetto simbolico**: biglietto, diario, spada.
- **Evento traumatico**: perdita, catastrofe, rapimento.
- **Segnale esterno**: visione, sogno, messaggio.
- **Antagonista provocatore**: es. Apollo Creed, Voldemort.



I SETTE ARCHETIPI DI VOGLER



5. IL MUTAFORMA

Il mutaforma è **ambiguo**, sfuggente, contraddittorio. Rappresenta il dubbio, l'incertezza, la destabilizzazione.

Spesso è un alleato che si rivela nemico, o viceversa. Può essere un traditore, un doppio, o semplicemente un personaggio che cambia intenzione.

In termini simbolici, **rappresenta l'instabilità identitaria** e la confusione tra ciò che è vero e ciò che non lo è.

ESEMPLI:

- Gollum (***Il signore degli Anelli***): utile ma instabile, amichevole e traditore. Oscilla tra guida e pericolo.
- Severus Piton (***Harry Potter***): antagonista per gran parte della saga, la sua vera lealtà si rivela solo alla fine.
- Marla Singer (***Fight Club***, 1999): ambigua, disturbante, non si capisce mai se sia reale, nemica o alleata.

Tipologie di mutaforma:

- **Alleato ambiguo**: es. Gollum, Piton.
- **Seduttore**: es. Marla Singer, Loki (Marvel C.U.).
- **Traditore o doppiogiochista**: Mystica (*X-Men*), Ra's al Ghul (*Batman Begins*).



6. L'OMBRA

L'ombra è il **nemico principale**, ma anche qualcosa che l'eroe porta dentro di sé.

È ciò che l'eroe teme, ciò che deve affrontare per completare la sua trasformazione.

Può essere una persona, una forza, ma anche un trauma, una colpa, un lato oscuro della propria psiche. Spesso, l'ombra è **speculare all'eroe**, ne rappresenta il “che cosa sarebbe diventato se...”

ESEMPLI:

- Darth Vader (**Star Wars**): l'ombra “totale” di Luke. È il padre, il passato, la minaccia.
- Voldemort (**Harry Potter**): rivale personale, incarna il lato oscuro di Harry.
- Tyler Durden (**Fight Club**, 1999): è un'ombra psicologica. Il doppio oscuro di Jack, che incarna le sue frustrazioni, i suoi desideri repressi e il suo desiderio di distruzione.



7. IL TRICKSTER (L'IMBROGLIONE)

È la forza del **caos**, dell'ironia, della rottura. È imprevedibile, destabilizzante, ma anche necessario.

Introducendo un elemento di disordine, il trickster permette spesso all'eroe di **cambiare punto di vista** o di uscire da uno schema fisso.

A volte è comico, altre tragico. Può aiutare o ostacolare, ma la sua funzione è sempre provocare movimento.

ESEMPLI:

- Loki (**Marvel C.U.**): dio dell'inganno, cambia alleanze e forma. Complica la trama, ma ne è spesso il motore.
- Jack Sparrow (***I pirati dei Caraibi***): caotico, imprevedibile, sembra incompetente ma riesce sempre a cavarsela. Sfida l'ordine e confonde gli alleati e i nemici.
- Joker (***Il cavaliere oscuro***, 2008): trickster oscuro, semina caos, rifiuta qualsiasi logica e costringe Batman a ridefinire il concetto di giustizia.



I SETTE ARCHETIPI DI VOGLER

Riconoscere questi archetipi - strumenti, non formule rigide - ci aiuta a **costruire dinamiche forti tra i personaggi**, a capire i rapporti di potere e trasformazione, e soprattutto a **ragionare su come i personaggi influenzano il cambiamento dell'eroe**.



LE 12 TAPPE DEL “VIAGGIO”

ATTO I - PARTENZA, SALITA

- **Mondo ordinario:** il protagonista vive la sua quotidianità. È il momento in cui lo conosciamo, lo vediamo “prima del cambiamento”.
- **Chiamata all'avventura:** qualcosa accade e rompe l'equilibrio. Una missione, una perdita, un incontro.
- **Rifiuto della chiamata:** l'eroe spesso ha paura, è riluttante. Non si sente pronto o non vuole partire.
- **Incontro con il mentore:** arriva una guida, una figura che offre aiuto, consigli o strumenti per affrontare il viaggio.
- **Attraversamento della prima soglia:** l'eroe entra in un nuovo mondo, dove valgono nuove regole.



LE 12 TAPPE DEL “VIAGGIO”

ATTO II - DISCESA, INIZIAZIONE

- **Prove, alleati e nemici:** l'eroe affronta ostacoli, fa amicizie, scopre di chi può fidarsi e di chi no. Qui si rivela il suo vero carattere, si mettono in evidenza i sentimenti, le priorità, i valori e le regole che contano.
- **Avvicinamento alla caverna più profonda:** l'eroe si prepara per la prova centrale, il momento più critico. In questa fase spesso ci si ferma sul cancello per preparare, pianificare e sorpassare i guardiani dell'ombra.
- **Prova centrale:** è lo scontro decisivo (fisico, emotivo, simbolico) con la paura, con un nemico, con se stesso. In questa fase avviene ciò che Campbell chiama l'incontro con la divinità o con l'altro come tentatore, ed è il momento d'espiazione. Dopo nulla sarà più lo stesso.
- **Ricompensa:** l'eroe sopravvive alla prova e ottiene qualcosa: un oggetto, una verità, una nuova consapevolezza.



LE 12 TAPPE DEL “VIAGGIO”

ATTO III - RITORNO

- **Via del ritorno:** l'eroe vuole tornare, ma il pericolo non è ancora finito. È un altro punto di svolta, un altro attraversamento di soglia.
- **Resurrezione:** l'eroe deve dimostrare di essere davvero cambiato. È il momento delle carte in tavola. Seppure si è vinto, è ancora il momento difficile in cui l'eroe può morire. È anche la fase della catarsi, dove si porta il materiale emozionale in superficie.
- **Ritorno con l'elisir:** l'eroe torna nel mondo ordinario, ma non è più lo stesso. Porta con sé qualcosa di nuovo da offrire agli altri.



LE 12 TAPPE DEL “VIAGGIO”

Non si tratta di uno schema rigido. Non tutte le storie seguono pedissequamente le tappe, né sempre nello stesso ordine.
In ogni caso, è **uno strumento utile per capire cosa succede ai personaggi e come cambiano nel tempo.**



IL VIAGGIO DELL'EROE



ESEMPI CONCRETI

Star Wars: Episodio IV - Una nuova speranza (1977)

Il mondo ordinario è Tatooine, la chiamata è il messaggio di Leia, il mentore è Obi-Wan Kenobi, la prova centrale è il salvataggio della principessa dalla Morte Nera. Tutto rientra nello schema.

Inside Out (2015)

In questo caso l'eroina non è una persona, ma un'emozione: Gioia. Parte dal mondo ordinario (la mente di Riley), attraversa soglie e prove, affronta una perdita, scopre il valore della tristezza e torna trasformata.

Midsommar (2019)

Qui il viaggio dell'eroe viene ribaltato: Dani parte in crisi, entra in un mondo apparentemente accogliente ma inquietante. Alla fine non "torna" nel mondo ordinario, ma si integra nel nuovo in modo disturbante. È un esempio di "viaggio oscuro".

Il viaggio dell'eroe può essere positivo, tragico, ironico, ambiguo.
Non conta solo dove va l'eroe, ma come cambia.



IL VIAGGIO DELL'EROE

Il viaggio dell'eroe è una struttura che funziona da millenni. Ma non è una formula magica.

È un **modo di pensare la trasformazione**: del personaggio, ma anche del lettore, dello spettatore, di chi scrive. Oggi molti autori decostruiscono questo schema, lo rifiutano, lo reinventano.

In alcuni casi, come nel cosiddetto “slow cinema”, il viaggio è più interno, il cambiamento è impercettibile, l'inquietudine nasce dai tempi sospesi, dalla contemplazione, dall'assenza di eventi.

Tuttavia, anche in questi casi c'è un attraversamento, un cambiamento, un ritorno.



MATERIALI SU CUI PREPARARSI PER LA PROVA ORALE

TESTI D'ESAME:

- Claudio Dedola, *Manuale pratico di sceneggiatura*, Lindau 2019.
- Giorgio Glaviano, Pietro Masciullo, Giovanna Volpi, Rocky. Regia di John G. Avildsen. *Analisi della sceneggiatura di Sylvester Stallone*, Dino Audino 2024.

SLIDE (e-learning):

- Dalla lezione **1** alla lezione **8** (attenzione: il “viaggio dell’eroe”, quasi del tutto assente sui testi d’esame, è affrontato sulle slide della lezione 8).

FILMOGRAFIA:

- *Viale del tramonto* (*Sunset Boulevard*, Billy Wilder, 1950).
- *Psyco* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960).
- *Rocky* (John G. Avildsen, 1976).
- *Io e Annie* (*Annie Hall*, Woody Allen, 1977).
- *Thelma & Louise* (Ridley Scott, 1991).
- *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994).
- *Drive* (Nicolas Winding Refn, 2011).

FILM CONSIGLIATI PER APPROFONIRE I TEMI DEL CORSO:

- *La fiamma del peccato* (*Double Indemnity*, Billy Wilder, 1944)
- *Ladri di biciclette* (Vittorio De Sica, 1948)
- *La notte* (Michelangelo Antonioni, 1961)
- *Il sorpasso* (Dino Risi, 1962)
- *Persona* (Ingmar Bergman, 1966)
- *Chinatown* (Roman Polański, 1974)
- *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976)
- *Star Wars: Episodio IV - Una nuova speranza* (*Star Wars*, George Lucas, 1977)
- *Scarface* (Brian De Palma, 1983)
- *Harry, ti presento Sally...* (*When Harry Met Sally...*, Rob Reiner, 1989)
- *Lezioni di piano* (*The Piano*, Jane Campion, 1993)
- *Fargo* (Joel & Ethan Coen, 1996)
- *American Beauty* (Sam Mendes, 1999)
- *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001)
- *Lost in Translation - L'amore tradotto* (*Lost in Translation*, Sofia Coppola, 2003)
- *Il petroliere* (*There Will Be Blood*, Paul Thomas Anderson, 2007)
- *Gomorra* (Matteo Garrone, 2008)
- *Midsommar - Il villaggio dei dannati* (*Midsommar*, Ari Aster, 2019)
- *Anora* (Sean Baker, 2024)

DATE ESAMI SESSIONE ESTIVA



Giovedì 12 giugno
ore 11:00

Mercoledì 25 giugno
ore 11:00

Giovedì 10 luglio
ore 11:00