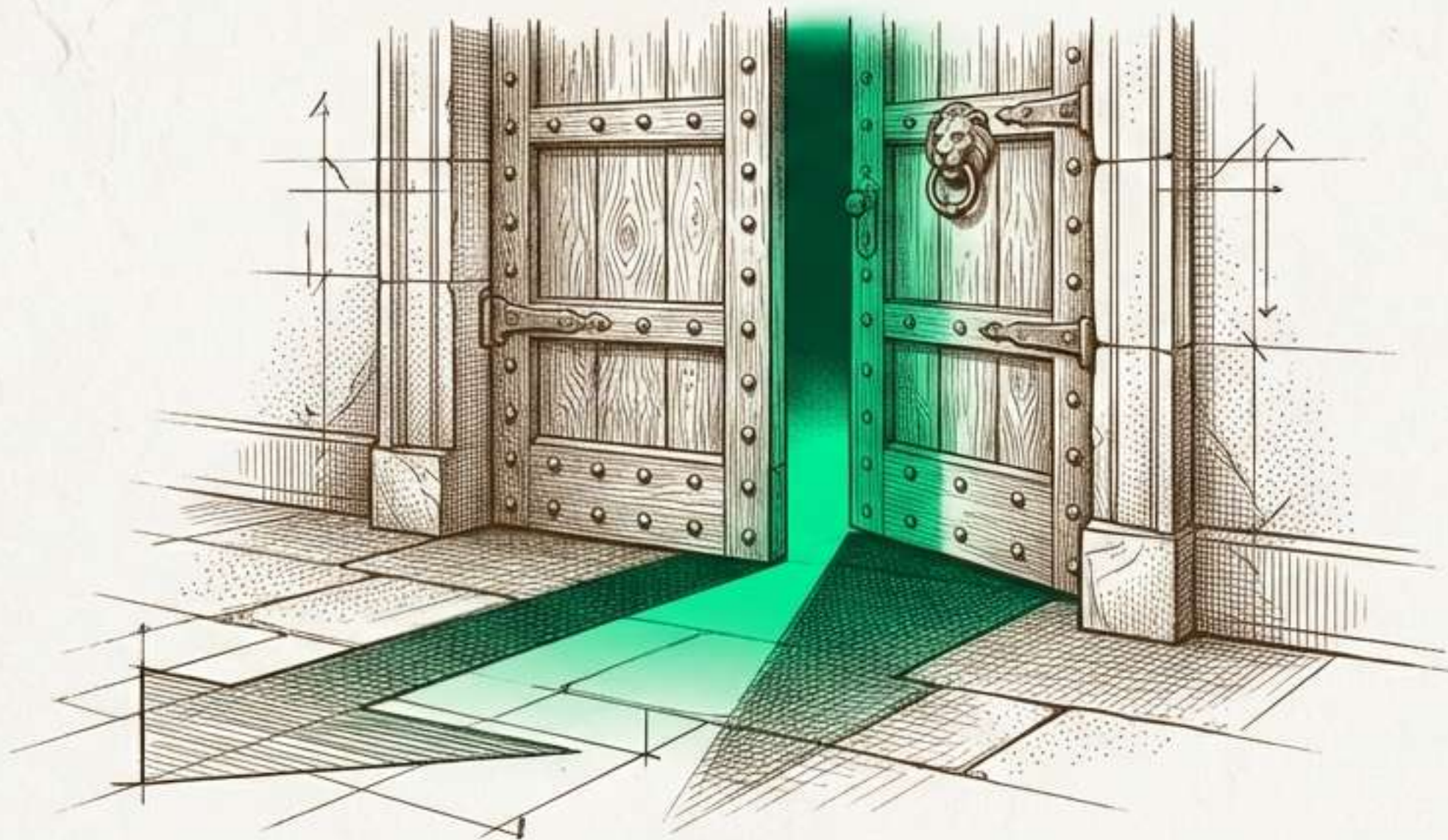


Il Viaggio dell'Eroe

Una mappa per narratori moderni



Basato sulle teorie di Christopher Vogler

Questo modello, originariamente previsto per gli sceneggiatori, è diventato uno strumento essenziale per romanzieri, designer di videogiochi e drammaturghi. Non è una formula rigida, ma una forma flessibile.

Insight: Le storie cambiano con la tecnologia, ma la struttura di base rimane immutabile.

L'Universalità del Mito

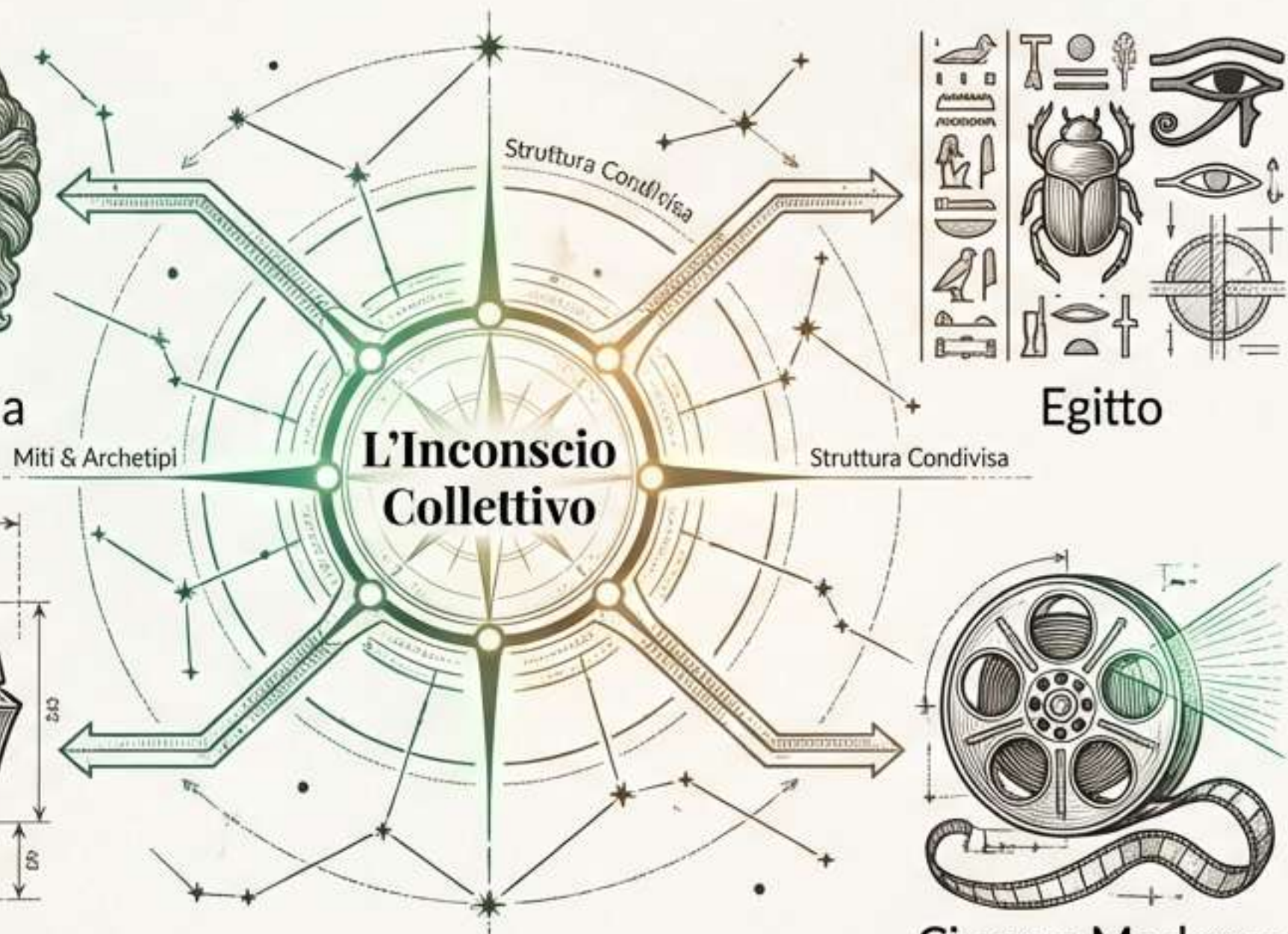
L'inconscio collettivo e la struttura condivisa



Antica Grecia



Medioevo



Il modello è universale: esiste in tutte le culture e periodi storici. Le fiabe e i miti equivalgono ai sogni di un'intera cultura.



Il Viaggio Fisico:
Un'avventura esterna.



Il Viaggio Interiore:
Dalla disperazione alla speranza, dalla follia alla saggezza.

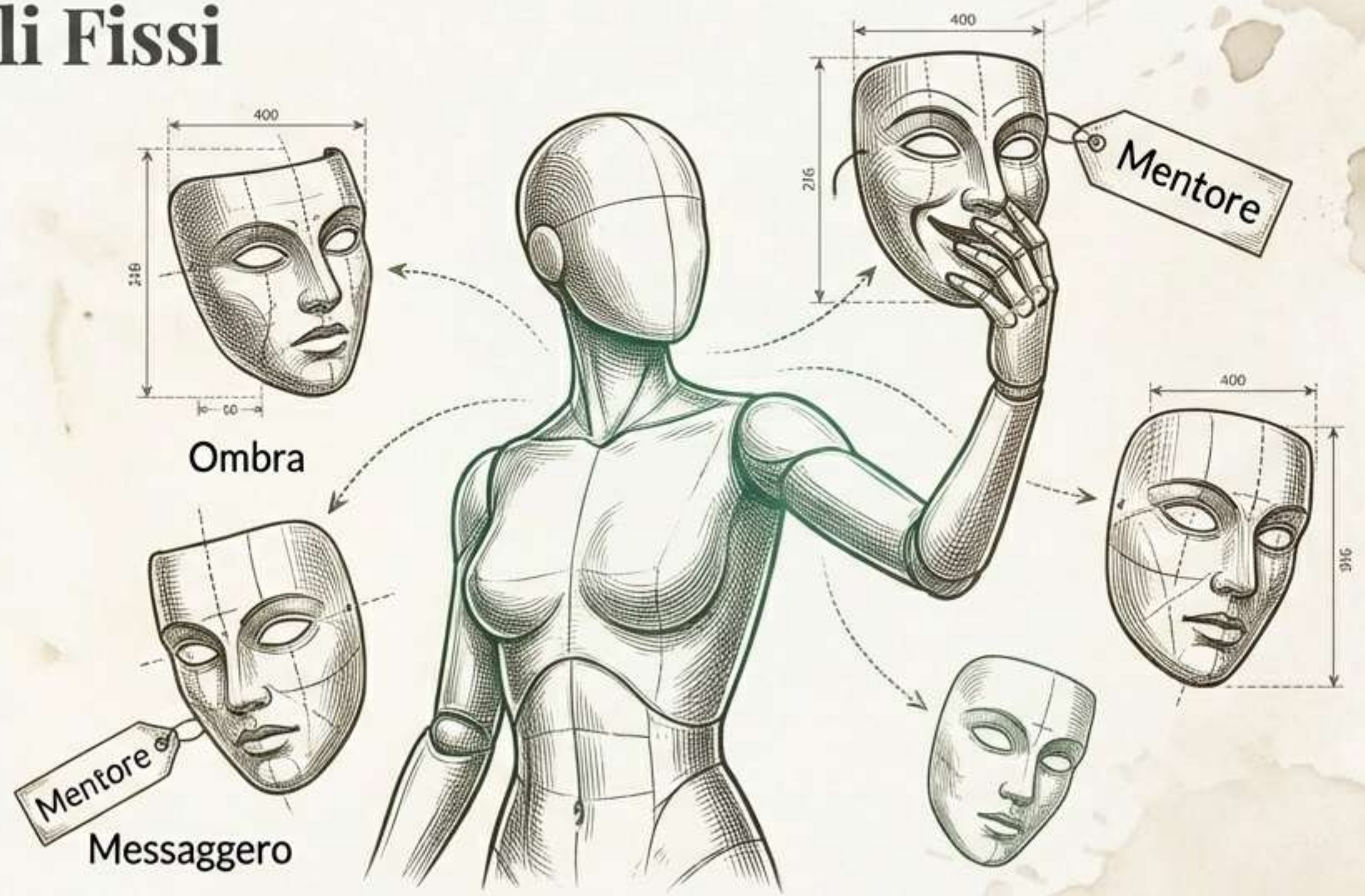
Gli archetipi sono costanti nel tempo perché riflettono aspetti condivisi della personalità umana.

Gli Archetipi: Maschere, non Ruoli Fissi

Un errore comune è pensare che un personaggio debba rimanere bloccato in un solo archetipo. Secondo Vladimir Propp, gli archetipi sono funzioni temporanee.

La Metafora: Pensate agli archetipi come a maschere che i personaggi indossano per ottenere determinati effetti o far avanzare la trama.

Esempio: Un personaggio può entrare in scena come Messaggero, diventare un Mentore, e rivelarsi infine uno Shapeshifter.



Gli archetipi sono costanti nel tempo perché riflettono aspetti condivisi della personalità umana.

L'Eroe

Colui che agisce e si sacrifica



Etimologia: Dal greco, 'proteggere e servire'.

Funzione Psicologica

Rappresenta l'Io (Ego) in cerca di identità. È la separazione dalla tribù per diventare un individuo.

Funzione Drammaturgica

- **Identificazione:** Il pubblico deve vedere se stesso nell'eroe.
- **Azione:** L'eroe è colui che fa.
- **Sacrificio:** La virtù primaria è la rinuncia all'interesse personale.

Tipologie: Eroe Determinato, Eroe Riluttante, Antieroe, Eroe Catalizzatore.

Gli archetipi sono costanti nel tempo perché riflettono aspetti condivisi della personalità umana.

Il Mentore

La coscienza e la guida

Funzione Psicologica: Rappresenta il Sé, la parte divina o saggia (es. Il Grillo Parlante).
Collegato alla figura genitoriale.



Insegnare
(Spiegare i segreti
del mondo)



Fare Doni
(Armi magiche,
codici, indizi)



Motivare
(Superare
la paura)

Nota di Oz

Glinda (la strega buona) è il Mentore che fornisce il dono (le scarpette) e la direzione.
Anche **Toto** funge da mentore rappresentando l'intuito.

Gli archetipi sono costanti nel tempo perché riflettono aspetti condivisi della personalità umana.

Le Forze del Conflitto

L'Ombra (The Shadow)

- **Psicologia:** I mostri interiori repressi, il "lato oscuro".
- **Drammaturgia:** Fornisce un degno rivale. Le ombre migliori credono di essere l'eroe della propria storia.



Lo Shapeshifter (Mutaforma)

- **Psicologia:** L'Animus/Anima. La proiezione delle idee sul sesso opposto.
- **Drammaturgia:** Instillare dubbio e suspense. La lealtà è incerta (es. Femme Fatale).



Gli archetipi sono costanti nel tempo perché riflettono aspetti condivisi della personalità umana.

I Catalizzatori della Narrazione



Il Messaggero (Herald)

Annuncia il cambiamento.
Può essere una persona,
una condizione (guerra)
o un oggetto.



Il Guardiano della Soglia

Mette alla prova l'eroe.
Rappresenta le nevrosi.
Non va sempre sconfitto,
può essere ingannato.



Il Trickster (Imbroglione)

Incarna la malizia.
Funzione chiave:
Intermezzo Comico e
ridimensionamento dell'ego.



L'Alleato

Umanizza l'eroe, svolge
commissioni. Introduce il
pubblico al mondo
(Personaggio Spettatore).

Gli archetipi sono costanti nel tempo perché riflettono aspetti condivisi della personalità umana.



La Mappa del Viaggio: Struttura in Tre Atti



Nota: Questa struttura non deve essere seguita pedissequamente. Le fasi possono essere omesse o spostate. L'importante è che l'insieme dei valori rimanga compatto.

Atto I: La Separazione

Il Mondo Ordinario

Il Mondo Ordinario: Il contesto quotidiano in contrasto con ciò che verrà. Stabilisce la “mancanza” dell’eroe.

La Chiamata all’Avventura: Un evento rompe l’equilibrio. La posta in gioco viene stabilita.

Il Rifiuto della Chiamata: La paura dell’ignoto. Segnala che l’avventura è rischiosa.

Incontro col Mentore: L’eroe ottiene gli strumenti o la spinta necessaria.



Nota: Questa struttura non deve essere seguita nei valori rimanga compatto.

Fase 5: La Prima Soglia

L'avventura comincia davvero

Il punto di svolta tra il primo e il secondo atto. L'eroe lascia la zona di comfort.



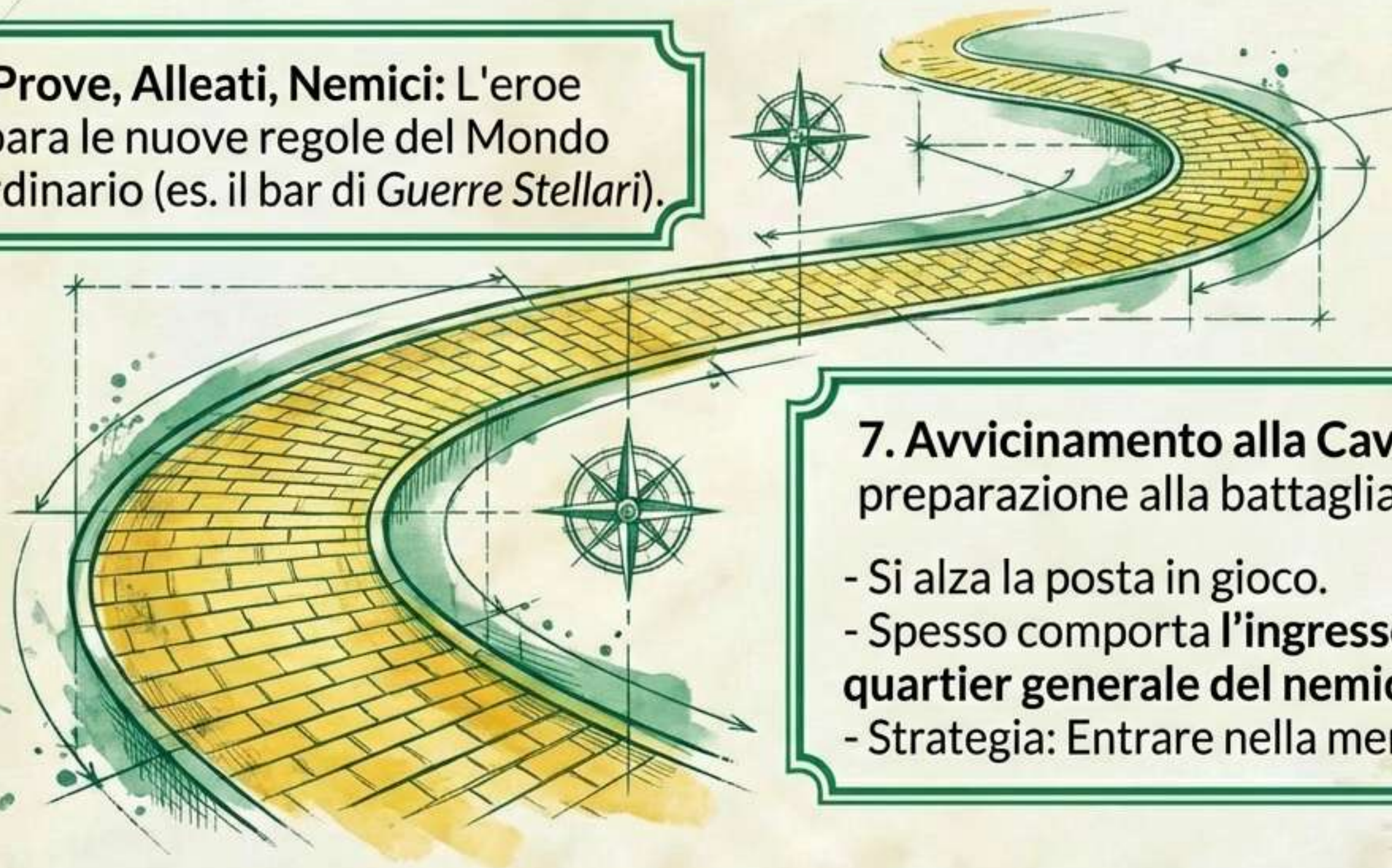
Guardiani della Soglia:
Le prime resistenze
(es. dogana, Cerbero).



Nota di Oz: Il ciclone solleva la casa e atterra a Oz. Dorothy apre la porta e passa dal B/N al Technicolor.

Atto II (Parte A): La Discesa

6. Prove, Alleati, Nemici: L'eroe impara le nuove regole del Mondo Straordinario (es. il bar di *Guerre Stellari*).



7. Avvicinamento alla Caverna: La preparazione alla battaglia centrale.

- Si alza la posta in gioco.
- Spesso comporta l'ingresso nel **quartier generale del nemico**.
- Strategia: Entrare nella mente del rivale.

Fase 8: La Prova Centrale (The Ordeal)

Morte e Rinascita - La Crisi di Metà Storia

Non è la fine, ma il punto nevralgico centrale. L'eroe affronta la sua più grande paura o muore (simbolicamente) per rinascere.

Funzione: Morte dell'Ego per far emergere il Sé.



Nota di Oz: Dorothy è in trappola. Per salvare lo Spaventapasseri dal fuoco, getta l'acqua e uccide inavvertitamente la Strega. È una crisi improvvisa e totale.

La Ricompensa e La Via del Ritorno

9. La Ricompensa

L'eroe ottiene ciò che cercava: la Spada, l'Elisir, o la Conoscenza.



La Scopa della Strega

10. La Via del Ritorno

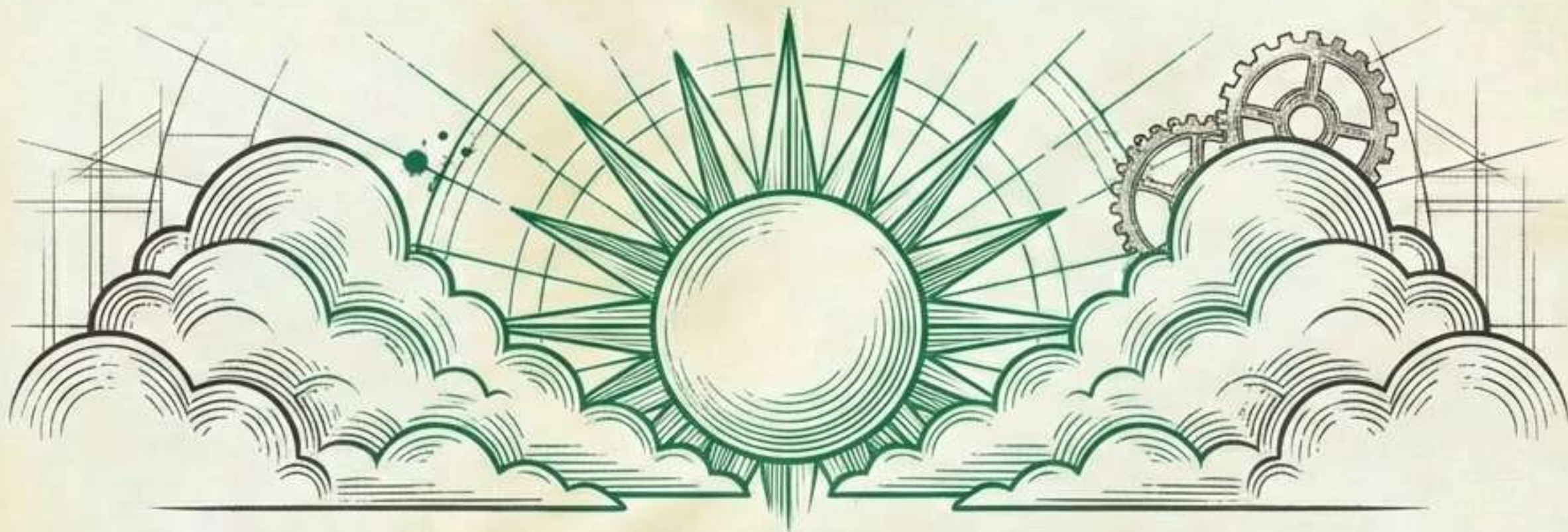
La scelta di tornare al mondo ordinario. Spesso le forze oscure inseguono l'eroe (*Chase Scene*).



Nota di Oz: Il Mago viene smascherato e la mongolfiera parte senza Dorothy. Lei deve trovare un'altra via (evoluzione interiore).

Atto III: La Resurrezione (Fase 11)

Il vero Climax



Definition: L'ultimo e più pericoloso scontro con la morte prima del rientro. L'esame finale.

Purificazione: L'eroe deve essere 'ripulito' prima di rientrare nella comunità.

Nota di Oz: Dorothy capisce che la capacità di tornare a casa è sempre stata dentro di lei. Non ha bisogno del Mago; ha integrato la lezione.

Il Ritorno con l'Elisir

12. Ritorno: Il viaggio è inutile se non si porta indietro qualcosa (saggezza, libertà) per sanare il Mondo Ordinario.



(saggezza, libertà)
saggezza all antamare
di retto.

**Finale Circolare vs.
Finale Aperto.**

Nota per l'Autore: Usate queste fasi come schede mobili, non come una lista rigida. Una buona storia, come un buon viaggio, ci lascia con un **elisir** che ci rende **più consapevoli e umani**.