

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TERAMO- A.A. 2023/2024

SCENEGGIATURA E SCRITTURE CREATIVE

Prof.ssa Arianna Vergari
avergari@unite.it


10. lezione 23/04/2024



Christopher Vogler

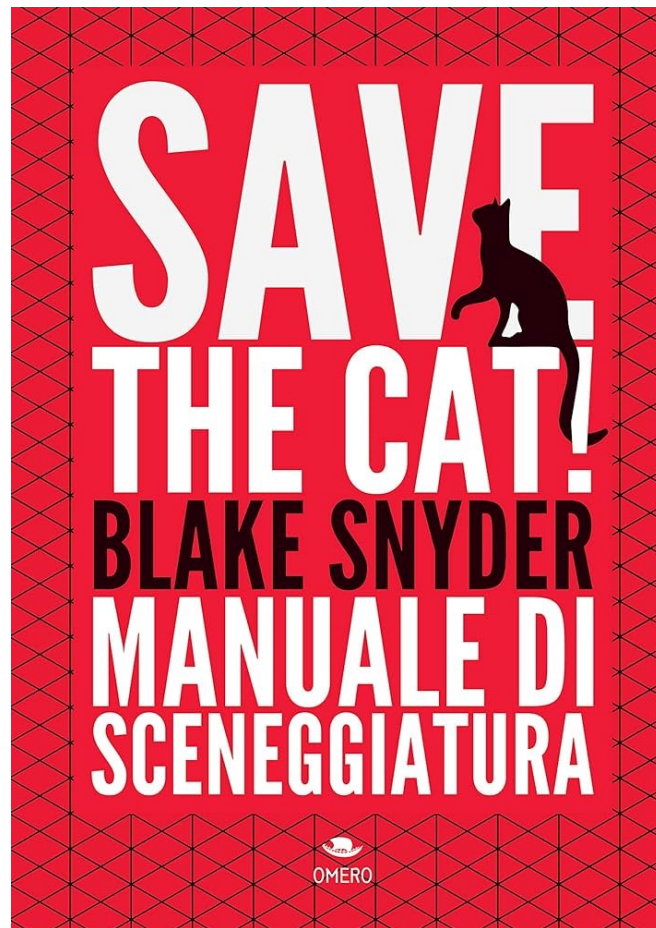
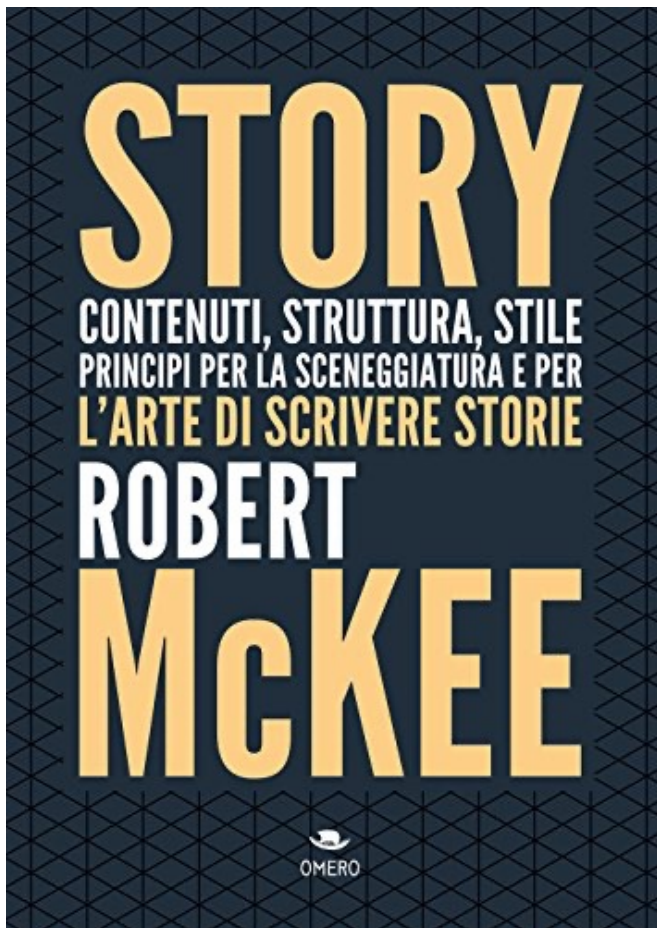
Il viaggio dell'Eroe

La struttura del mito ad uso di scrittori
di narrativa e cinema

 Dino Audino



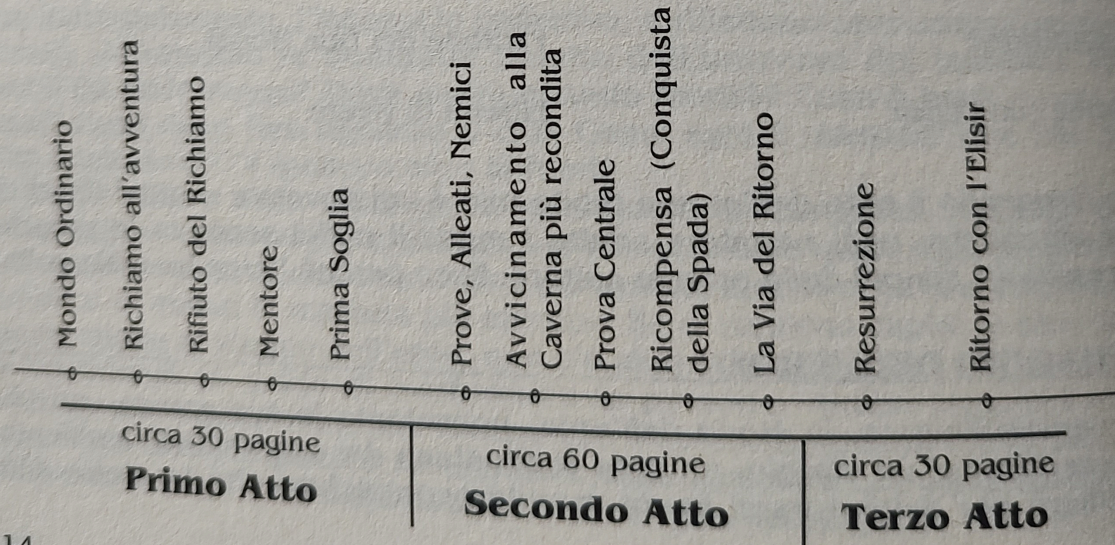
LA STRUTTURA IN TRE ATTI



LE FASI DEL VIAGGIO DELL'EROE

- 1) Mondo Ordinario
- 2) Richiamo all'avventura
- 3) Rifiuto del Richiamo
- 4) Incontro con il Mentore
- 5) Varco della prima Soglia
- 6) Prove, Alleati, Nemici
- 7) Avvicinamento
- 8) Prova Centrale
- 9) Ricompensa
- 10) La Via del Ritorno
- 11) Resurrezione
- 12) Ritorno con l'Elisir

IL MODELLO DEL VIAGGIO DELL'EROE



TITOLO DEL PROGETTO:

GENERE:

DATA:

1. Scena di apertura (1)
2. Esposizione del tema (5)
3. Set-up (1-10)
4. Il catalizzatore (12)
5. La disputa (12-25)
6. Passaggio al Secondo Atto (25)
7. Linea B (30)
8. Giochi e divertimento (30-55)
9. *Midpoint* (55)
10. Arrivano i cattivi (55-75)
11. Tutto è perduto (75)
12. Notte oscura dell'anima (75-85)
13. Passaggio al Terzo Atto (85)
14. Finale (85-110)
15. Scena finale (110)

LE SEZIONI DEL PERCORSO:

Atto 1 (km 1-27)³

C'era una volta (km 1-13)

La novità (km 13)

Lo smarrimento (km 13-25)

L'imbarco (km 26-27)

Atto 2 (km 27-81)

Sottotrama (km 28-30)

Cose dell'altro mondo (km 30-54)

L'interruttore (km 54)

Il piano inclinato (km 54-74)

Il martedì nero (km 75-80)

Il salvagente (km 81)

Atto 3 (km 81-108)

La vigilia (km 82-90)

Il Superbowl (km 91-105)


Il bacio della buonanotte (km 106-108)

Tranquilli, è tutto molto più semplice di come sembra.

Christopher Vogler

Il viaggio dell'Eroe

La struttura del mito ad uso di scrittori
di narrativa e cinema

 Dino Audino



IL VIAGGIO DELL'EROE (DELL'EROINA)

4. IL MENTORE (IL VECCHIO SAGGIO)

*per la prima tappa, «il mondo ordinario»,
vedere la lezione n.7

**per la seconda e terza tappa, «il richiamo all'avventura»
e «rifiuto del richiamo», vedere la lezione n. 8

È in questo punto che molti racconti introducono 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 il genitore e figlio, insegnante e studente, dottore e paziente, dio e uomo.**

Il compito dei mentori è di preparare l'eroe ad affrontare l'ignoto, dare consigli, direttive o doni magici.

In ogni caso il mentore può arrivare solamente 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.

Il mentore



- **FUNZIONE PSICOLOGICA:** può rappresentare la coscienza dell'eroe (grillo parlante in Pinocchio); collegato alla figura genitoriale (molti eroi vanno alla ricerca di mentori perché i loro genitori non sono modelli da seguire)
- **FUNZIONI DRAMMATURGICHE:** insegnare, offrire doni (a patto che l'eroe se lo meriti); motivare; disseminare informazioni



I CRUDELI INSEGNAMENTI DI PAI MEI

Kill Bill: Volume 2 è un film
del 2004 scritto e diretto
da Quentin Tarantino

Anche il mentore può avere un lato oscuro

Nei thriller, a volte, la maschera di Mentore è un'esca usata per trascinare l'eroe in pericolo.

Nei film polizieschi antieroici come Nemico pubblico o Quei bravi ragazzi, dove ogni valore dell'eroe tradizionale viene capovolto, il mentore oscuro sembra guidare l'eroe dritto sulla strada del crimine e della distruzione.

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.

L'archetipo di Mentore può essere incarnato in un precetto morale che guidi le azioni dell'eroe.

Non è raro che un eroe faccia riferimento a un mentore che ha significato qualcosa per lui in precedenza, anche se non è lì presente come mentore nella storia. Un eroe può dire: «mia madre/padre/nonno/istruttore diceva...» e poi ricordare la perla di saggezza che sarà decisiva per risolvere il problema della storia.

La forza dell'archetipo di Mentore si può riscontrare anche in elementi concreti che diventino utili, come un libro o altri oggetti che guidano l'eroe nel cammino

5. VARCO DELLA PRIMA SOGLIA

Una volta scelto di intraprendere l'avventura, l'eroe entra per la prima volta nel Mondo Stra-Ordinario del racconto, varcando la prima Soglia.

È il momento in cui il racconto decolla e l'avventura inizia per davvero. La mongolfiera si alza, la nave salpa, l'amore sboccia, l'aereo o l'astronave si allontanano, il convoglio di carri si muove.

La prima Soglia contrassegna il punto di svolta tra Primo e Secondo 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

PLOT POINT: DA I A II ATTO



Looks like you got
a real fucked-up
idea of fun.

GUARDIANO DELLA SOGLIA

Agli ingressi di un mondo nuovo ci sono dei guardiani severi a sorvegliare la Soglia, piazzati lì 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

GUARDIANO DELLA SOGLIA

FUNZIONE PSICOLOGICA: I guardiani possono rappresentare i normali ostacoli che incontriamo solitamente (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 risolti ad accettare la sfida del cambiamento

GUARDIANO DELLA SOGLIA

FUNZIONE DRAMMATURGICA

VERIFICA: Quando gli eroi affrontano una di queste figure, devono risolvere un indovinello o superare una prova (come fece la Sfinge con Edipo)

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

6. PROVE, ALLEATI, NEMICI [II ATTO]

Varcata la prima Soglia, è normale che l'eroe si imbatta in nuove sfide e Prove, che si crei Alleati e Nemici e cominci a imparare le regole del Mondo Stra-Ordinario.

In queste scene, l'eroe sotto pressione rivela alcuni aspetti della sua personalità (aggressività, ostilità, combattività, atteggiamento verso le donne)

PROVE

- 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
- Le prove possono essere anche la continuazione dell'addestramento del mentore
- Oppure sono le **OMBRE** che disseminano trappole, barriere e posti di blocco. Il modo il cui l'Eroe affronta queste trappole fa parte della prove

OMBRA

- la forza del lato oscuro, gli aspetti inespressi, incompresi o repressi

FUNZIONE PSICOLOGICA: Se il Guardiano della Soglia rappresenta le nevrosi, allora l'archetipo dell'Ombra rappresenta le psicosi che ci ostacolano e che minacciano di distruggerci

OMBRA

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

Gli stessi eroi possono manifestare un lato Ombra: quando il protagonista tormentato da dubbi o sensi di colpa, si comporta in maniera autodistruttiva

Applicabile a tutte le narrazioni

In Harry ti presento Sally il MONDO STRAORDINARIO è quello che proietta Harry in un tipo di relazione umana che non ha mai sperimentato: l'amicizia platonica con una donna, mostrando quindi il progressivo adattamento di Harry alla nuova realtà

CONFLITTO TRA PROTAGONISTA E NUOVO MONDO

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.

Quando l'eroe penetrerà in quel posto spaventoso, varcherà la seconda grande Soglia. Spesso gli eroi sostano prima di entrare per prepararsi e studiare delle strategie per eludere le guardie del cattivo: è la cosiddetta fase dell'Avvicinamento.

La posta in gioco diventa più alta

8. PROVA CENTRALE

È il momento in cui l'eroe ha un rovescio di fortuna e guarda in faccia la sua paura più grande, nel senso che 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" per noi pubblico, poiché ci tiene col fiato sospeso, in tensione, visto che ancora non sappiamo se l'eroe vivrà

- Morte e rinascita
- Cambiamento dell'eroe
- CRISI: il punto della storia in cui le forze ostili sono nello stato di opposizione più teso
- Gli eroi ingannano la morte (filo di Arianna)
- momento in cui l'eroe affronta la sua paura più grande

9. RICOMPENSA (CONQUISTARE LA SPADA)

Essendo sopravvissuto alla morte, avendo sconfitto il drago o ucciso il Minotauro, l'eroe ha motivo di festeggiare insieme al pubblico. Egli si appropria del tesoro che ha trovato: una Ricompensa che potrebbe consistere in un'arma particolare, come una spada magica, oppure un simbolo, come il Graal o un Elisir che può far tornare florida una terra desolata.

A volte la "spada" rappresenta la conoscenza e l'esperienza che porta a una maggiore comprensione e riconciliazione con le forze ostili

10. LA VIA DEL RITORNO

A questo punto della narrazione stiamo attraversando il Terzo Atto, il momento in cui l'eroe comincia ad affrontare le conseguenze dell'aver sfidato le forze oscure durante la Prova Centrale. Se non è ancora riuscito a riappacificarsi con il genitore, con gli dèi o con le forze ostili, questi possono inseguirlo infuriati.

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 e prove

PLOT POINT: DA II A III ATTO

- La via del ritorno è un punto di svolta, un altro varco della soglia che segna il passaggio dal 2° al 3° atto.
- 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 (ad. es: inseguimenti)

11.

RESURREZIONE

[III ATTO]

Nell'antichità cacciatori e guerrieri dovevano essere purificati prima di ricongiungersi alla loro comunità, perché avevano le mani sporche del sangue di altre persone: 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.

Morte e oscurità si presentano per un'ultima, disperata Prova prima di venire sconfitte definitivamente. **Una specie di esame finale per l'eroe, che deve essere messo alla prova ancora una volta per verificare se ha imparato le lezioni della Prova Centrale.**

L'eroe, così trasformato da questi momenti di morte e rinascita, torna alla vita ordinaria come rinato, con nuove facoltà.

CLIMAX

- 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.
- 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
- 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

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.

E.T. ritorna con l'esperienza dell'amicizia con gli umani. Luke Skywalker sconfigge Dart Vader (per il momento) e ristabilisce la pace e l'ordine nella galassia.

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

La struttura non dovrebbe attirare l'attenzione su di sé, né essere seguita pedissequamente.

L'ordine delle fasi 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 possono cambiare infinitamente per adeguarsi a ciascun racconto e ai bisogni della società in cui viene raccontato