

Il viaggio dell'eroe di Vogler: le 12 fasi / i 3 atti della narrazione

Atto I: Partenza

1. *Mondo ordinario.* L'eroe lascia il suo mondo abituale per intraprendere un viaggio verso un altro mondo. Il mondo ordinario, che ci presenta l'eroe con le sue debolezze, le sue ferite, è utile a creare un legame immediato ed empatico (identificazione): vederlo nel suo ambiente aiuta a comprenderlo meglio e ad intuire cosa lo aspetta nel mondo speciale e cosa lascia in quello ordinario → **Backstory** = insieme delle informazioni relative al background del personaggio, che lo ha condotto al punto iniziale [esplicita/evocata]

[*Il mago di Oz*, Dorothy nel Kansas; *Guerre stellari*, Luke Skywalker agricoltore]

2. *Chiamata all'avventura.* Accidente iniziale necessario per dare l'avvio alla storia, la sfida che l'eroe è chiamato ad accettare, in cui si chiariscono obiettivi e percorso, si evidenziano i rischi. Può consistere in un torto che deve essere vendicato, nell'incontro con una persona speciale, in una mancanza che lascia senza scelta. Stravolge l'equilibrio (apparente) del mondo ordinario. Può essere anche mancanza di alternative [*Sister Act*]

[nei polizieschi, il detective accetta di seguire un caso]

3. *Rifiuto della chiamata.* L'Eroe si trova ad affrontare la sua paura più grande e in un primo momento non accetta di mettersi in gioco.

4. *Incontro col mentore* (il vecchio saggio). Per dare il via al suo viaggio, l'eroe ha bisogno di una figura esterna, positiva, che risulta fondamentale per incoraggiarlo, rassicurarlo e prepararsi ad affrontare la sfida. Spesso il mentore ha già percorso quel viaggio. Evoca il rapporto genitore / figlio, Dio / uomo.

[*Karate kid*, la fata madrina di Cenerentola, il concierge di *Pretty Woman*, Merlino/Artù, Grillo Parlante]

5. *Superamento della prima soglia.* L'eroe accetta la sfida e fa il suo ingresso nel mondo speciale del racconto. Questo momento segna il vero avvio della storia: una volta deciso di affrontare il problema, non si torna più indietro. Sulla soglia ci sono guardiani, esseri che cercano di fermare l'eroe, ma il protagonista ha ormai accettato il percorso che gli si presenta ed è pronto ad affrontarne la responsabilità e le conseguenze.

[*Alice nel paese delle meraviglie*]

Atto II: discesa, iniziazione

6. *Prove, nemici, alleati.* L'eroe prende familiarità con le regole del mondo speciale, si imbatte in prove, alleati e nemici. In questa fase rivela il vero carattere e con esso sentimenti, valori. È l'occasione per costituire una squadra.

[*Il Signore dei Anelli*]

7. *Avvicinamento alla caverna più recondita (seconda soglia).* L'Eroe giunge ai confini di un luogo pericoloso dove si nasconde l'oggetto della ricerca, il più pericoloso in assoluto (addirittura il quartier generale del più grande nemico). Può ritrovarsi da solo, dover rivedere assetti e aspettative anche in relazione alle dinamiche di gruppo. È sempre più vicino all'oggetto magico.

[*Indiana Jones e il tempio maledetto*, *Jumanji*, *The Lion King*]

8. *Prova centrale.* È la fase più critica del viaggio, in cui l'eroe rischia di morire e si trova faccia a faccia con le sue più grandi paure, con il fallimento di un'impresa, la fine di una relazione. L'eroe cambia e non sarà mai più nulla come prima. Serve questa sconfitta per rinascere più forte e permettere allo spettatore di identificarsi più facilmente con lui.

9. *Ricompensa*. L'eroe, sopravvissuto, riceve uno strumento utile a vincere la battaglia finale o semplicemente acquisisce nuove conoscenze e consapevolezza che gli saranno utili. È l'ultimo momento di riposo prima del viaggio di ritorno.

Atto III: ritorno

10. *Via del ritorno*. È un altro punto di svolta, un altro attraversamento di soglia. Il protagonista sente la mancanza del mondo ordinario e si spinge alla sfida finale per poter ritornare, trasformato.

11. *Resurrezione (terza soglia – climax)*. Rappresenta la prova definitiva, che porta con sé un processo di catarsi e di identificazione, che precedono la trasformazione.

[Pinocchio e la balena]

12. *Ritorno con l'elisir*. Il personaggio principale torna finalmente indietro, portando con sé una ricompensa per la sfida affrontata, una lezione interiorizzata, un oggetto da usare nel mondo ordinario che sembra diverso: ma è l'eroe a essere diverso. Si possono prevedere due finali: il ritorno al punto di partenza (*starting point*) o il finale aperto (*open ended*).

[*Ghost*/idem]

Il viaggio dell'eroe di Vogler: i 7 archetipi per l'ideazione dei personaggi

1. Eroe

Si tratta di un personaggio che va alla ricerca di qualcosa, e nel quale il pubblico è chiamato a identificarsi. Più universale sarà l'oggetto della sua ricerca (per esempio: l'affetto di un genitore, le proprie radici, un amore impossibile), più ampio sarà lo spettro di fruitori che riuscirà a identificarsi nel suo percorso. Genera il percorso di crescita interiore più evidente.

Colui che è pronto a sacrificare se stesso per gli altri, che compie il viaggio, fisico o mentale. Ha in genere un punto debole in cui può essere colpito. Tutti possiamo essere "eroi".

- FUNZIONE DRAMMATURGICA: Identificazione
- FUNZIONE PSICOLOGICA: Ricerca dell'Io, dell'identità e della compiutezza

2. Mentore/Alleato

Figura positiva, che aiuta la crescita dell'eroe, potrebbe essere stato eroe in passato; guida, allenatore, "donatore", coscienza, motivatore. Rimanda alla figura genitoriale e può addirittura morire prima della prova principale, che l'eroe deve pertanto affrontare da solo.

- FUNZIONE DRAMMATURGICA: Insegnare, preparare e fare doni all'eroe
- FUNZIONE PSICOLOGICA: Rappresenta la parte più saggia di noi

3. Guardiano della soglia

Tenta di impedire l'ingresso nel mondo straordinario, chiede all'eroe una prova del suo valore; ne sonda la volontà e la rinforza. Lo ferma perché lo riporta alle sue ferite emozionali, ai limiti che si pone da solo.

- FUNZIONE DRAMMATURGICA: Mette alla prova l'eroe.
- FUNZIONE PSICOLOGICA: Rappresenta i demoni interiori: vizi, dipendenze, disagi emotivi, blocco al cambiamento

4. Messaggero

Chiama l'eroe all'avventura, annuncia un cambiamento che fa uscire l'eroe dalla zona di comfort. Può essere anche un evento, un oggetto, una telefonata.

- FUNZIONE DRAMMATURGICA: Propone una sfida all'eroe e avvia la storia.
- FUNZIONE PSICOLOGICA: Chiamata al cambiamento.

5. Shapeshifter

Letteralmente "mutaforma", personaggi che cambiano una o più volte aspetto (nel ruolo di alleati o nemici), e per questo confondono o ingannano l'eroe. Il loro cambiamento a volte è sottolineato anche da cambiamenti nell'aspetto fisico. cambia forma, si traveste.

[*Attrazione fatale*, da amante appassionata a folle omicida, Proteo nell'Odissea → proteiforme]

- FUNZIONE DRAMMATURGICA: Instilla dubbi e crea suspense
- FUNZIONE PSICOLOGICA: Sfogo dell'energia inconscia (Animus/Anima)

6. Ombra

Forza negativa, necessaria affinché ci sia conflitto, è l'unica forza capace di tirare fuori il lato migliore dell'eroe. [i cattivi Disney]

- FUNZIONE DRAMMATURGICA: Antagonista; colui che sfida l'eroe e va sconfitto
- FUNZIONE PSICOLOGICA: sentimenti repressi, traumi profondi e i sensi di colpa

7. Trickster

Personaggi utili ad allentare la tensione, offrono spesso spunti di comicità. Né alleati né nemici, hanno come unico obiettivo i propri interessi personali. Portano con sé un'energia infantile.

[Charlie Chaplin, fratelli Marx]

- FUNZIONE DRAMMATURGICA: permette un intermezzo comico prima dell'impresa
- FUNZIONE PSICOLOGICA: riportano gli eroi con i piedi per terra