

LE STORIE COME VIAGGI DI EROI ED EROINE

Se diciamo “viaggio dell’eroe o dell’eroina”, pensiamo subito alle classiche avventure di quei personaggi protagonisti positivi che, mossi all’inizio di una storia da un obiettivo, un desiderio, una missione, per raggiungerlo o realizzarlo compiono un percorso anche fisico di allontanamento dal loro luogo d’origine e attraversano terre sconosciute e lontane fra incontri e scontri, discese e salite, fino alla riuscita e quindi al ritorno.

Con l’espressione “viaggio dell’eroe o dell’eroina” si designa in effetti uno schema narrativo antichissimo e di grande efficacia, una struttura universale che attraversa epoche e culture e che è stata individuata e studiata proprio a partire dalle fiabe, dai racconti popolari tramandati oralmente, per poi essere codificata sia come strumento di analisi che come modello di scrittura narrativa. Qui la parola “viaggio” non è più intesa solo in senso letterale ma indica in generale il percorso del, della o dei protagonisti lungo una storia nell’attraversare la quale sono lui, lei, loro stessi a condurci.

A far conoscere al mondo il “viaggio dell’eroe” come schema archetipico delle storie è stato Joseph Campbell, saggista e storico delle religioni statunitense, grazie al suo libro *L’eroe dai mille volti* uscito in prima edizione nel 1949. Il saggio di Campbell è stato poi ripreso negli anni Novanta del secolo scorso da un altro statunitense, lo sceneggiatore Christopher Vogler, che nel suo libro *Il viaggio dell’Eroe*, pubblicato in Italia da Dino Audino, utilizza questa struttura universale per costruire un manuale di scrittura narrativa e cinematografica.

Il “viaggio dell’eroe” prevede di fatto una struttura in tre atti: partenza, iniziazione e ritorno. Ogni atto, o fase, è costituito a sua volta da momenti che segnano l’evoluzione dell’eroina o dell’eroe e che possiamo con Vogler riassumere in dodici passi o tappe. “Evoluzione” è del resto un’altra parola chiave, quando si parla di “viaggio dell’eroe”, perché la parola “viaggio” designa qui anche il viaggio interiore del o della protagonista, che determina il cosiddetto “arco di trasformazione del personaggio”.

All’inizio c’è il *mondo ordinario* (1). Il protagonista vive la vita di sempre, muovendosi fra abitudini e sicurezze. È un mondo familiare, ma spesso anche limitante, che ci aiuta a capire chi sono l’eroe o l’eroina della nostra storia, che cosa desiderano e di che cosa – magari ancora senza saperlo – hanno bisogno.

Finché qualcosa, o qualcuno, non arriva a rompere quell’equilibrio: una *chiamata all’avventura* (2), il primo scossone, il primo stimolo al cambiamento.

Cambiare, però, non è facile né immediato. Al contrario. Spesso, all’inizio, la paura di lasciare il conosciuto per lo sconosciuto è forte e nel/nella protagonista albergano dubbi e resistenze: il *rifiuto della chiamata* (3) è un momento di dubbio rispetto alla vera partenza della storia, eppure è il momento in cui il personaggio ci mostra il suo lato più umano.

Poi però la storia deve partire. Ed ecco che arriva una spinta, magari l’*incontro con un mentore* (4), una figura guida che può essere un saggio, un amico fidato o semplicemente qualcuno o qualcosa che accende una scintilla e finalmente aiuta l’eroe o l’eroina a trovare il coraggio.

Per entrare nel vivo del viaggio, però, bisogna giungere al *superamento della prima soglia* (5): un limite che può essere fisico o simbolico, mentale, emotivo, e che porta la o il protagonista in un mondo nuovo, straordinario, pieno di ostacoli e misteri. Attraversarlo vuol dire infatti imbattersi in *prove, alleati, nemici* (6), vivere insomma diverse avventure che costituiscono una sorta di allenamento, in cui ogni sfida fa crescere e conduce quindi a un progressivo *avvicinamento alla caverna più profonda* (7) dove l’eroe o l’eroina sen-

tono il peso della prova che li aspetta, perché la caverna rappresenta simbolicamente le paure più grandi, le verità più nascoste.

Ed eccola, la *prova centrale* (8), la parte più densa e trasformativa del viaggio che per l'eroe o l'eroina rappresenta una crisi, un momento di rottura in cui qualcosa di ciò che si era e si aveva va perduto, ma dalla quale proprio per questo, avendo avuto il coraggio di affrontare se stessi, si esce con una *ricompensa* (9) materiale o con una consapevolezza nuova, un talento scoperto, una verità rivelata.

A questo punto, ottenuto ciò che cerca – o ciò di cui ha bisogno, anche se non lo sa – l'eroe o l'eroina possono imboccare la *via del ritorno* (10), lungo la quale ci saranno tuttavia altri ostacoli, perché il cambiamento raggiunto deve essere adesso consolidato.

A sancirlo, dimostrando che è avvenuto davvero, sarà appunto sulla via del ritorno l'ultima grande prova: un conflitto finale che rimette tutto in gioco e chiude il cerchio della trasformazione portando l'eroe o l'eroina a raggiungere una sorta di *resurrezione* (11).

Infine, si torna a casa. L'eroe – o l'eroina – si ritrova nel suo mondo ordinario, eppure non è più lo stesso rispetto a quando lo ha lasciato. Adesso infatti porta con sé un dono, una saggezza, una lezione, un apprendimento, una nuova visione del mondo. È il cosiddetto *ritorno con l'elisir* (12), che dà senso a tutta la fatica: chi ha cambiato se stesso, può anche cambiare il mondo.

Il “viaggio dell'eroe o dell'eroina” come struttura narrativa è presente in innumerevoli storie attraverso i secoli: storie raccontate in parole o in immagini, con il linguaggio della letteratura, del teatro, del cinema. Per provarlo, proviamo a prendere una storia qualsiasi e ad applicarvi le dodici tappe segnalate qui sopra: le scopremo sempre, se leggiamo bene la storia, dalla più semplice alla più complessa, che si tratti di *Harry Potter* o di *Piccole donne*, di *Ronja* o del *Signore degli Anelli*. Visto però, come dicevamo, che sono le fiabe a portarci questo schema nel modo più arcaico e naturale, suggeriamo di provare anzitutto con le nostre eroine fiabesche: con *Cappuccetto rosso* o con *Cenerentola*, per esempio, nella versione letteraria che vorremo scegliere.