

Il viaggio dell'eroe

I miti dal cinema alla formazione

Di Sandra Fratticci¹



Scegli un film che ti rappresenta per raccontare te stesso. Perché ti rappresenta? Ci sono momenti particolari della storia a cui sei legato?

È partito da questo esercizio il *workshop* Il viaggio dell'Eroe, organizzato da Stefano Cera² e Silvia Giudici³ per AIF Lazio, martedì 16 aprile a Roma. Obiettivo: riflettere sulle teorie di Joseph Campbell⁴ sull'uso dei miti, analizzare la loro applicazione nel cinema con Christopher Vogler⁵ e trarre spunti pratici da impiegare nella formazione e nel *personal branding*.

Narrazioni, miti, eroi

“Le teorie di Campbell ci dicono che l'uomo per comprendere aspetti del proprio essere ha bisogno di storie, racconti e miti - ha esordito Silvia Giudici - storie che hanno delle caratteristiche comuni anche in culture diverse”. Il viaggio dell'eroe è quindi uno schema narrativo che racconta il percorso di trasformazione del protagonista secondo un'evoluzione precisa, che passa attraverso la risoluzione di difficoltà per determinare

¹ Digital marketing specialist e giornalista, Consigliera cooptata AIF Delegazione Lazio - E-mail: sandra.fratticci@gmail.com

² Presidente Aif Lazio, formatore esperienziale e metaforico (uso del cinema e della musica nella formazione). Autore del libro *Ciak... Motore... Form_Aaaazione. Vademecum filmico per il formatore non convenzionale*.

³ Socia AIF Delegazione Lombardia, *Managing Director* di Talento Dinamico. Lavora da più di vent'anni in ambito ricerca e selezione *executives*, consulenza organizzativa, formazione e facilitazione. Certificata *narrability expert* (esperto di tecniche narrative e di *storytelling* applicate a contesti professionali).

⁴ Joseph John Campbell, studioso di mitologia e religioni comparate, è noto per i lavori sulla mitologia comparata, che hanno esaminato le funzioni universali del mito in varie culture umane e figure mitiche. Tra i suoi libri *L'Eroe dai Mille Volti*.

⁵ Christopher Vogler ha esaminato come *story-analyst* oltre seimila sceneggiature per le più importanti case di produzione USA, verificando e approfondendo la struttura del mito di Campbell nel campo della narrativa e del cinema. È autore del volume *Il viaggio dell'Eroe*

una trasformazione del personaggio principale. Si tramanda in questo modo l'identità e la cultura collettiva.

“Oggi sentiamo parlare molto di *storytelling* perché in un'epoca in cui vengono meno ideologie e valori assoluti sentiamo forte l'esigenza di costruire nuovi miti” ha puntualizzato Giudici. “È quello che avviene nella pubblicità, che crea un protagonista e lo racconta rendendolo mitico”.

Christopher Vogler nel volume *Il viaggio dell'Eroe* ha ripreso il percorso metaforico del protagonista calandolo nel contesto specifico del cinema.

Vogler identifica diversi tipi di eroe:

- Eroe solitario: un esempio è offerto dal film *Il primo cavaliere* con Richard Gere
- Antieroe: protagonisti che rifiutano la chiamata
- Eroi orientati al gruppo: i cosiddetti facilitatori o catalizzatori

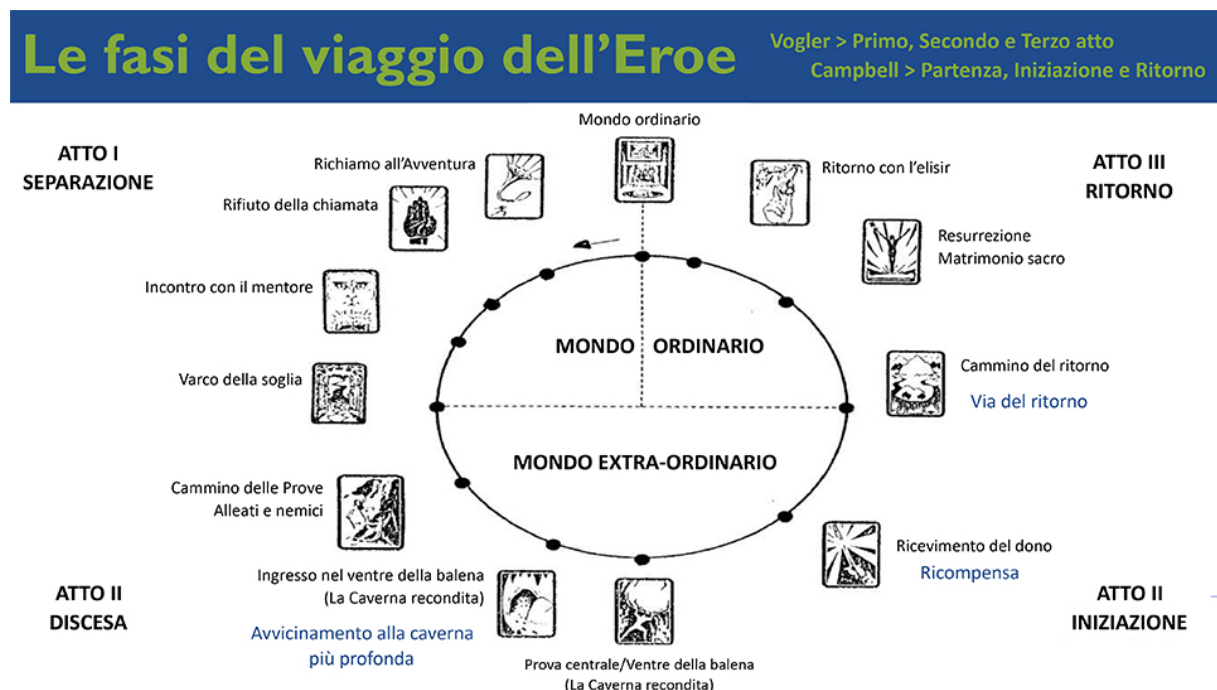
Un viaggio di trasformazione

Il viaggio dell'Eroe per Vogler si snoda attraverso tre stadi che determinano il passaggio dal mondo ordinario a un mondo straordinario e ritorno, in un percorso circolare: il protagonista lascia il mondo della quotidianità per intraprendere un viaggio di cambiamento che lo porterà ad una nuova normalità.

Gli stadi di questo processo di trasformazione sono:

- La separazione o partenza
- Le prove e le vittorie dell'iniziazione
- Il ritorno e il reinserimento nella società

Ciascuno stadio comprende diverse tappe che definiscono il percorso complessivo di trasformazione.



Richiamo all'avventura

Il viaggio parte da una chiamata, una telefonata, una conversazione, un fatto che determina una presa di coscienza.

Rifiuto della chiamata

Al richiamo all'avventura può seguire il rifiuto del protagonista, che ha paura di non essere in grado, teme il fallimento.

Incontro con il mentore

Nel suo viaggio l'eroe incontra una serie di personaggi. Il mentore è colui che, avendo più esperienza dell'eroe, lo aiuta a riflettere sulle sue competenze, per fargli vedere le cose da un punto di vista differente.

Varco della soglia

È l'atto con cui l'eroe si impegna nell'avventura. Da questo momento non potrà più tornare indietro. Qui incontra i guardiani della soglia che lo metteranno alla prova per verificare le sue reali motivazioni.

Cammino delle prove, alleati e nemici

Siamo nella fase della discesa nel mondo extra-ordinario, una fase sofferta in cui il protagonista è chiamato a combattere. L'eroe cresce attraverso il confronto con alleati e nemici, che lo spingono a tirare fuori le forze che pensava di non avere.

Ingresso nel ventre della balena (La caverna recondita)

L'eroe si avvicina alla caverna più profonda, al limite tra la vita e la morte.

Prova centrale / ventre della balena

Qui il protagonista combatte la battaglia decisiva, spesso una lotta con sé stesso dalla quale deriverà la sua trasformazione. L'eroe può anche soccombere, ma il fallimento offre comunque una ricompensa: l'esperienza che deriva dagli errori è un dono perché apprendiamo più velocemente dai nostri sbagli. Alla morte segue quindi una rinascita, un cambiamento del protagonista.

Ricevimento del dono

L'eroe ha superato la battaglia decisiva e ottiene una ricompensa: lo scopo del suo viaggio.

Cammino del ritorno

Siamo nel terzo stadio del viaggio: l'eroe deve decidere se tornare nel mondo ordinario. Se non riesce a risolvere il suo percorso inizia a girare a vuoto, restando di fatto bloccato nel ventre della balena.

Resurrezione / matrimonio sacro

È la prova finale in cui l'eroe è chiamato a portare il suo dono, la sua trasformazione, dal mondo straordinario al mondo ordinario

Ritorno con l'elisir

Il protagonista è tornato nel suo mondo ordinario, ma è completamente trasformato e il suo mondo, di conseguenza, è cambiato. La sua zona di comfort è più ampia. Ed è pronto per un nuovo viaggio.

ESERCIZIO



A che punto del tuo viaggio sei rispetto alla tua vita professionale?

Chi sono le varie figure che ti stanno aiutando o ostacolando?

Archetipi e miti

“Durante la prova decisiva l'eroe è solo, ma nelle altre tappe del viaggio è accompagnato da diversi personaggi, che Vogler ha descritto attraverso gli archetipi” ha spiegato Stefano Cera. Definiti da Jung come antichi modelli di personalità che costituiscono l'eredità condivisa dell'umanità, gli archetipi: “Sono figure che ritornano nelle varie rappresentazioni e costituiscono miti presenti in diverse culture. Nel modello di Vogler sono strumenti indispensabili per comprendere le funzioni dei personaggi di una storia”.

Vogler individua otto archetipi, ma ne lascia due sullo sfondo:

- Gli alleati: incarnati da figure come i migliori amici di Harry Potter
- Il sé superiore: il nuovo io raggiunto dal protagonista alla fine del viaggio



Ecco gli altri archetipi descritti da Vogler

Mentore

- Parola chiave: insegnare
- Ruolo: formazione e allenamento. Allena o forma l'eroe. Gli procura spesso doni e aiuti e lo accompagna nell'affrontare il suo viaggio. Può essere un maestro saggio o un ex eroe e rappresenta la coscienza dell'eroe. Può anche essere una figura negativa o molteplice.

Esempi:

- Burgess Meredith (Mickey) in Rocky
- Nick Nolte (Socrate) in La forza del campione
- Oogway e Shifu in Kung Fu Panda
- Denzel Washington (Alonzo Harris) In Training Day

Guardiano della soglia

- Parola chiave: resistenza
- Ruolo: mette alla prova l'eroe creandogli difficoltà: ne sonda la volontà e la rinforza. Rappresenta gli ostacoli che si incontrano nel viaggio. Il guardiano della soglia può diventare il lato ombra del mentore.

Esempi:

- Stellan Skaarsgard (Gerald Lambeau) in Will Hunting
- Il padre (lo "Spaghetinaro") in Kung Fu Panda
- Il fidanzato di Gwyneth Paltrow in Sliding Doors

Messaggero

- Parola chiave: motivazione
- Ruolo: porta la chiamata. Annuncia la necessità di un cambiamento. Può essere una persona (Ermes-Mercurio, messaggero degli Dei), un incidente scatenante, qualcosa di nuovo che accade. Dà la motivazione al viaggio dell'eroe

Esempi:

- Il bambino che offre la mela al giovane Barnum in The Greatest Showmen
- La voce dell'aldilà in L'uomo dei sogni
- I droidi che portano l'appello della principessa Leila a Luke Skywalker

Shapeshifter (mutaforme)

- Parola chiave: fiducia / mettere in dubbio
- Ruolo: è l'archetipo "instabile". Cambia forma, si traveste. L'amico che diventa nemico e viceversa. Ha la funzione di seminare dubbi lungo tutto il percorso.

Esempi:

- Piton in Harry Potter
- Glen Close in Attrazione Fatale
- Rachel Mc Adams in Sherlock Holmes
- Catwoman in Batman

- Gollum ne Il Signore degli Anelli

Ombra

- Parola chiave: lato oscuro
- Ruolo: il lato oscuro, l'eroe che si perde. Rappresenta ciò che non ci piace di noi stessi. Quando l'eroe è bloccato da dubbi o sensi di colpa adotta comportamenti auto-distruttivi, diventa egoista, ecc.

Esempi:

- Hannibal Lecter
- Doctor Jekyll e Mr Hide
- Crudelia Demon
- Meryl Streep in Il diavolo veste Prada

Trickster (imbrogliatore)

- Parola chiave: creatività
- Ruolo: è il nemico dello status quo. Rappresenta l'elemento creativo e spesso ironico. Agisce al di fuori delle regole.

Esempi:

- Willy e il coyote
- Charlie Chaplin
- I fratelli Marx
- Bugs Bunny
- Duffy Duck

ACTION PLAN -> DAL CINEMA ALL'AULA



**Come puoi applicare concretamente lo schema
narrativo del viaggio dell'eroe e gli archetipi in un
tuo progetto di formazione o personale?**

Per approfondire

Alcuni film che rappresentano esempi di viaggio dell'Eroe, citati da Silvia Giudici e Stefano Cera:

- Point Break
- Il Signore degli Anelli
- Lo chiamavano Jeeg Robot
- Restoration
- Jerry Maguire
- The Family Man

E ...un contributo musicale per concludere questo viaggio:

<https://youtu.be/IXgkuM2NhYI>