

LA STRUTTURA DEL MITO EROICO

(nella sceneggiatura moderna)

INTRODUZIONE

Il mito come fondamento della tradizione

I miti hanno sempre accompagnato la storia dell'uomo, in tutti i tempi e in tutte le regioni della Terra. Il mito è una storia che racconta di dei e forze creatrici e del rapporto di tali forze con gli esseri umani.

Tutte le storie, le **fiabe**, i racconti popolari, i romanzi che accompagnano la vita dell'uomo, si basano sui miti, su storie millenarie che si ripropongono di generazione in generazione perpetuando la magia ed il fascino dell'antichità.

Il modello che maggiormente influenza tutte le culture di tutte le epoche, sia nella tradizione orale che in quella scritta, è, senza dubbio, il mito dell'EROE: l'Eroe è colui o colei che è in grado di superare le proprie limitazioni personali ed ambientali e raggiungere le forme universalmente valide. L'Eroe simboleggia quell'immagine divina, creativa e redentrice che è nascosta in ognuno di noi e che attende solo di essere trovata e riportata in vita. Le storie di cui è protagonista l'Eroe riflettono i meccanismi della mente umana, sono una sorta di mappa della psiche, valide dal punto di vista psicologico e realistiche dal punto di vista emotivo.

Tutte le storie mitiche di eroi ed eroine sono caratterizzate da una parabola convenzionale dell'avventura che costituisce la riproduzione della formula dei riti di passaggio: Separazione- Iniziazione- Ritorno.

L'Eroe abbandona il mondo normale per avventurarsi in un regno meraviglioso e soprannaturale, qui incontra forze favolose e riporta un'importante e decisiva vittoria; finalmente vittorioso, l'Eroe fa ritorno dalla sua avventura dotato del potere di diffondere la felicità fra gli uomini.

Questa struttura del mito eroico è stata oggetto di un lungo studio da parte di Joseph Campbell, che ne ha teorizzato la sua validità universale.

1) "L'EROE DAI MILLE VOLTI": Campbell ed il suo studio sul mito

Joseph Campbell, studiando i racconti e le mitologie sul mondo degli eroi, scoprì che tutti sono, fondamentalmente, la stessa storia narrata più volte con infinite variazioni. Tutta la narrativa segue gli antichi modelli della mitologia e tutte le storie possono essere ricomprese nei termini del Viaggio dell'Eroe. Egli espose le tappe fondamentali di tale Viaggio all'interno di un libro dal titolo "L'eroe dai mille volti".

Campbell aveva fatto del mito il suo terreno di ricerca e di esperienza e lo aveva analizzato profondamente, includendo nei suoi studi le fiabe dei fratelli Grimm, le varie leggende sul Sacro Graal, i miti greci e romani, le narrazioni bibliche e religiose. Con rigore scientifico, egli mise a confronto queste centinaia di racconti e leggende tribali e, gradualmente, arrivò a scoprire una sorta di schema, di trama generale, un "monomito" comune a tutte le storie, un Viaggio dell'Eroe in diciannove tappe presenti, tutte o in parte, in ogni mito. Secondo Campbell, il tema del Viaggio dell'Eroe è universale e atemporale: il Viaggio

dell'Eroe mitologico può avvenire materialmente, ma la sua valenza va ben al di là della semplice esecuzione fisica, il Viaggio è, fondamentalmente, un viaggio interiore, un percorso verso profondità in cui oscure resistenze vengono vinte e resuscitano poteri a lungo dimenticati, che vengono messi a disposizione del mondo.

Le tappe individuate da Joseph Campbell e che caratterizzano il Viaggio dell'Eroe sono diciannove:

1. Ambiente quotidiano
2. Richiamo all'avventura
3. Rifiuto del richiamo
4. Aiuto soprannaturale
5. Varco della prima soglia
6. Il ventre delle balena (l'eroe è inghiottito dall'ignoto e creduto morto)
7. Percorso delle prove
8. Incontro con la dea
9. La donna come tentatrice
10. Riconciliazione con il Padre
11. Apoteosi
12. L'ultimo dono
13. Rifiuto del ritorno
14. Fuga magica
15. L'aiuto dall'interno
16. Varco della soglia del ritorno
17. Ritorno
18. Signore dei due mondi
19. Libero di vivere

Questa schematizzazione riconduce allo schema canonico dell'avventura e dei riti di passaggio dell'antichità: le prime sei tappe possono includersi nel momento più generale della Partenza o Separazione, le successive, dalla settima alla dodicesima, compongono la fase dell'Iniziazione ed infine, le ultime sette costituiscono il momento del Ritorno. Lo studio di Campbell è la palese dimostrazione del fatto che, tutte le storie che da millenni accompagnano la vita dell'uomo, provengono da una medesima radice mitica, che ha influenzato le fiabe, i racconti ed i romanzi su cui si sono costruite le nostre identità individuali e comunitarie.

2) Vogler e la struttura eroica nel linguaggio cinematografico

Con l'avvento e la massiccia diffusione della comunicazioni di massa, la letteratura è stata sempre di più relegata ad un ruolo di secondo piano, perdendo il rilievo che la caratterizzava in precedenza, specie con la prepotente ascesa ed imposizione della forma spettacolare del cinema.

Il cinema è la lingua franca del XX secolo, è stato il primo mezzo di comunicazione capace di affascinare un pubblico di massa attraverso la narrazione: il cinema ha, in qualche modo, sostituito i libri nel ruolo di creatori di mondi fantastici ed irreali in cui lasciarsi trasportare e perdersi.

Il cinema ha ammaliato e continua ad ammaliare moltitudini di persone, grazie alla sua capacità di regalare sogni di fornire agli individui la possibilità di fuggire alle vicissitudini

della vita quotidiana ed immergersi in una realtà diversa, di fingere di poter essere qualcun altro.

Il cinema si basa essenzialmente su storie, su sceneggiature che racchiudono gli elementi fondanti del racconto che viene, poi, messo in scena di fronte alla macchina da presa. E, in quanto storie, si riallacciano anch'esse alla matrice mitica individuata da Campbell nella sua opera.

La scoperta del legame tra l'analisi del Viaggio dell'Eroe e la struttura della sceneggiature cinematografiche, si deve a Christopher Vogler.

Vogler era un "lettore" di sceneggiature che lavorava presso numerosi Studios di Hollywood e, nel corso della sua carriera, aveva avuto modo di avvicinarsi anche a numerose fiabe e leggende di culture diverse. Egli era intenzionato a capire quali potessero essere i segreti di una buona sceneggiatura e, quando nel 1985 venne a conoscenza dell'opera di Campbell, "L'eroe dai mille volti", tutto gli sembrò molto chiaro: nel Viaggio dell'Eroe, Vogler capì di aver trovato "gli antichi strumenti dell'arte del narrare" e, con essi, l'elemento principale che sottende le sceneggiature dei film di successo hollywoodiani.

Egli utilizzò le idee di Campbell per cercare di capire il successo straordinario di film come "Guerre stellari" e "Incontri ravvicinati del terzo tipo", e scoprì, al loro interno, gli elementi universali ed appaganti che Campbell aveva individuato nei miti: in quei film c'era qualcosa di cui la gente aveva bisogno. Le storie basate sul modello del Viaggio dell'Eroe esercitano un fascino su tutti, perché scaturiscono dall'inconscio collettivo e riflettono preoccupazioni universali.

Per rendere disponibile tale schema agli Studios di Hollywood, nel 1985, Vogler adattò e semplificò l'Eroe di Campbell per adeguarlo alle esigenze degli sceneggiatori e della scrittura cinematografica: le tappe vennero ridotte da diciannove a dodici e descritte in un memorandum di sette pagine che divenne subito lettura obbligatoria per i dirigenti del settore sviluppo della Walt Disney Corporation, dove Vogler lavorava nella divisione animazione. Ben presto, il lavoro di Vogler diventò di dominio pubblico e, nel 1993, il memorandum venne da lui stesso ampliato in un libro dal titolo "Il viaggio dello scrittore", divenuto lettura obbligatoria per ogni sceneggiatore alle prime armi.

Vogler effettuò un'accurata rilettura dell'Eroe dai mille volti alla luce della scrittura contemporanea della sceneggiatura: il percorso è molto affascinante e profondamente pertinente all'elaborazione della sceneggiatura classica occidentale. Le tappe superate dall'eroe vogleriano portano, infatti, alla luce la costruzione di un intreccio basato sul conflitto, sul combattimento e sull'ottenimento della vittoria, elementi caratterizzanti di ogni sceneggiatura cinematografica che si rispetti.

2.1. Le fasi del Viaggio dell'Eroe

La struttura del viaggio rielaborata da Vogler si compone delle seguenti dodici tappe:

1. Il Mondo Ordinario:

L'Eroe viene descritto e ritratto all'interno del suo mondo abituale, nella vita di tutti i giorni, per creare un forte contrasto con il mondo nuovo, Stra-Ordinario, in cui sta per entrare

2. Il Richiamo all'Avventura:

all'Eroe si presenta un problema, una sfida o un'avventura da intraprendere. Tale tappa

chiarisce quale siano la posta in gioco e l'obiettivo dell'Eroe, una volta avvenuta l'Eroe non può più vivere nel mondo familiare ordinato

3. Rifiuto del Richiamo:

rappresenta la comune debolezza umana, la Paura. Il rifiuto è comprensibile perché la persona deve affrontare il terrore dell'ignoto

4. L'incontro con il Maestro:

una volta risposto all'appello, l'Eroe entrerà in contatto con qualche fonte di saggezza o aiuto prima di intraprendere il Viaggio, a volte dovrà dare una vera e propria spinta all'Eroe per indurlo ad accettare

5. L'attraversamento della Prima Soglia:

è l'atto con cui l'Eroe si dedica completamente all'impresa, superando la paura, confrontandosi con il problema e cominciando ad agire. E' un passaggio che va fatto con fede, che conduce l'Eroe nel Mondo Stra-Ordinario del racconto da cui non si torna indietro

6. Prove, alleati, nemici:

varcata la Prima Soglia, l'Eroe si imbatte in nuove Sfide e Prove, si creerà Alleati e Nemici ed inizierà ad imparare le regole di questo Mondo Stra-Ordinario. E' la tappa dell'incontro con i Guardiani della Soglia, il cui compito principale è proprio quello di mettere alla prova l'Eroe

7. Avvicinamento alla caverna più recondita:

l'Eroe giunge ai confini di un luogo pericoloso dove si cela l'oggetto della ricerca e dove dovrà varcare la Seconda Soglia. A questo punto, l'Eroe può sostare per prepararsi, fare strategie ed organizzarsi per superare non solo i Guardiani ancora più potenti, ma anche le sue resistenze e paure

8. La Prova Suprema:

è il momento in cui l'Eroe ha un rovescio di fortuna ed affronta la sua paura più grande, ovvero la possibilità di morire. Durante questo momento, l'Eroe deve morire o essere sul punto di farlo, per poter rinascere e ritornare cambiato, trasformato

9. La Ricompensa:

l'Eroe entra in possesso di ciò che stava cercando e può finalmente sentirsi realizzato, rendersi conto di ciò che è realmente

10. La Via del Ritorno:

questa fase mette in evidenza la decisione di tornare al Mondo Ordinario, non però, senza affrontare nuovi pericoli, tentazioni e prove

11. La Resurrezione:

è il culmine di ogni film, l'Eroe deve rinascere ed essere purificato in un'ultima difficile Prova prima di ritornare al Mondo Ordinario. L'Eroe deve dimostrare che la sua vecchia personalità è del tutto morta e che la **nuova** è immune dalle tentazioni di cui era prigioniero

12. Ritorno con l'Elisir:

l'Eroe ritorna nel Mondo Ordinario portandosi dietro qualche tesoro o lezione dal Mondo Stra-Ordinario

Le dodici tappe individuate da Vogler continuano, ancora oggi, con successo, ad essere alla base di numerose opere cinematografiche: al di là di quei film che rimandano in modo più che esplicito al mito del Viaggio dell'Eroe, la maggior parte dei film contemporanei riflette, con maggiore o minore precisione, tale percorso.

L'ordine delle fasi è solo uno dei tanti possibili, spesso, infatti, possono essere assenti una

o più tappe, oppure può verificarsi che siano disposte in modo differenziato rispetto allo schema basilare classico, senza perdere però in efficacia. L'importante è, infatti, l'insieme dei valori insiti in tale modello: gli elementi del Viaggio tipico sono rappresentazioni simboliche di esperienze universali della vita e possono cambiare per adeguarsi a ciascun racconto e ai bisogni della società a cui esso è diretto.

Grazie a molti dei film che vengono prodotti, soprattutto ad Hollywood, l'eterna tradizione dei miti e dei racconti ha trovato la strada più naturale per continuare a tramandarsi e giungere fino alle anime delle nuove generazioni.

Andando al cinema, il pubblico continua a combattere "empaticamente" al fianco dell'Eroe dai mille volti, trasfigurato in personaggi ogni volta diversi che, nonostante i molti fallimenti e gli ostacoli apparentemente insormontabili, alla fine arrivano alla comprensione e alla trasformazione, generando nel pubblico una sensazione di completezza e di appagamento interiore.

In fondo, la storia dell'Eroe rimane sempre un Viaggio, non solo fisico, ma anche un viaggio della mente, del cuore o dello spirito. In ogni storia, l'Eroe cresce e cambia compiendo un cammino da un modo di essere ad un altro.

Sono questi percorsi emozionali che avvincono gli spettatori e rendono la storia interessante e coinvolgente. Le fasi del Viaggio dell'Eroe possono essere percorse in ogni genere di racconto: il protagonista di ogni storia è sempre l'Eroe di un viaggio, anche se interiore o legato alla sfera dei suoi rapporti.

3) Analisi di tre differenti figure eroiche del cinema

La seguente analisi prende in considerazione tre film che, in modo completamente diverso, evidenziano una struttura narrativa fondata sul viaggio dell'Eroe:

- BALLA COI LUPI (Dances with Wolves, 1990, di Kevin Costner), che riprende la tipica struttura del Viaggio dell'Eroe maschile
- POMODORI VERDI FRITTI (Fried green tomatoes at the Whistle Stop Cafè, 1992, di Jon Avnet), trasposizione di un Viaggio eroico declinato al femminile ed equivalente ad un profondo viaggio psichico ed interiore
- APOCALYPSE NOW (id., 1979, di Francis Ford Coppola), che descrive il Viaggio dell'Eroe in forma anomala ed incompiuta

3.1. La struttura mitica di BALLA COI LUPI

BALLA COI LUPI, film del 1990, scritto da Michael Blake e diretto ed interpretato da Kevin Costner, non è solo un tentativo di ridare fascino ad un genere in crisi come il western e di rileggere la storia degli Stati Uniti anche dalla parte degli Indiani, ma è anche un'efficace trasposizione della struttura mitica del Viaggio vogleriano.

Un eroe solitario, un mondo sconosciuto, l'incontro con un popolo "diverso" da cui uscirà trasformato, con una **nuova** identità ed una **nuova** coscienza di se stesso: sono gli elementi basilari che richiamano alla mente il percorso eroico classico.

Analizziamo la struttura del film in relazione alle dodici tappe descritte da Vogler:

1. Il Mondo Ordinario:

il protagonista, il tenente John J. Dunbar, all'inizio del film, si trova in un mondo caotico, in

preda alla guerra e alla distruzione, metafora del mondo Occidentale dei Bianchi, che prima lo spinge al suicidio, poi alla fuga

2. Il Richiamo all'Avventura:

Dunbar chiede di partire per un luogo puro, mitico, "la frontiera", prima che scompaia

3. Rifiuto del Richiamo:

la frontiera rivela il suo squallore: il maggiore Farmbrough, comandante dell'ultimo avamposto prima della frontiera, dopo aver consegnato a Dunbar l'ordine, si spara alla testa, il conducente del carro che trasporta Dunbar non fa che mostrare paura per gli Indiani e vuole che il tenente ritorni alla civiltà, all'arrivo a Fort Sedgewick, il tenente trova un luogo totalmente abbandonato e fatiscente. Solo dopo la bonifica del fiume e il risanamento dell'avamposto, Dunbar potrà rinascere alla bellezza e alla serenità dello stato selvaggio. Possiamo intravedere qui già un primo accenno della quinta tappa, una sorta di preludio all'attraversamento della Prima Soglia

4. L'incontro con il Maestro:

il primo incontro è quello con Due Calzini, il lupo solitario che egli addomesticherà e che lo avvertirà, più avanti, della presenza estranea del Sioux Aquila Scalcante che, alla sua vista fugge ma che si rivelerà, poi, guida indispensabile per la conoscenza da parte di Dunbar del mondo Sioux

5. L'attraversamento della Prima Soglia:

Dunbar riporta ai Sioux la figlia adottiva di Aquila Scalcante, Alzata con Pugno, che ha tentato di suicidarsi dopo la morte del marito. E' la prima penetrazione del tenente nel Mondo Stra-Ordinario della tribù indiana e che lo pone di fronte alle prime difficoltà di accettazione

6. Prove, alleati, nemici:

Dunbar affronta una serie di prove per conquistare la fiducia del popolo Sioux, la più importante ha luogo quando si reca al campo indiano per annunciare l'arrivo dei bisonti. La successiva scoperta della carneficina di centinaia di bisonti uccisi dall'uomo bianco unicamente per il pellame, fa comprendere al tenente l'orrore del massacro e mette alla prova la sua coscienza ed identità di "bianco", che inizia a vacillare

7. Avvicinamento alla caverna più recondita:

Dunbar penetra lentamente nel cuore della cultura indiana in una lunga sequenza ricca di eventi: la caccia ai bisonti, le lezioni di lingua Sioux, l'amicizia sempre più forte con Aquila Scalcante e Vento nei Capelli, le discussioni sull'arrivo dell'uomo bianco ed infine, a completamento, la trasformazione di Dunbar in Balla coi Lupi

8. Prova Suprema:

in vista di una controffensiva ad un attacco dei Pawnee, Aquila Scalcante chiede a Balla coi Lupi di occuparsi del campo e della figlia. Balla coi Lupi torna a Fort Sedgewick e scrive sul diario "Amo Alzata con Pugno", firmando col proprio nome indiano. La sequenza si chiude con l'attacco dei Pawnee al campo Sioux e l'efficace difesa condotta da Balla coi Lupi. La significatività di tale Prova è racchiusa nella frase che chiude l'intera sequenza: "Non avevo mai saputo chi fosse John Dunbar, ma quando sentii il mio nome Sioux risuonare dappertutto, seppi finalmente chi ero!"

9. La Ricompensa:

Balla coi Lupi sposa Alzata con Pugno

10. La via del Ritorno:

Balla coi Lupi prende la via del ritorno per recuperare il proprio diario, strumento pericoloso in mano ai soldati bianchi. Sarà doppiamente punito: verrà fatto prigioniero e giudicato come traditore; Due Calzini e Cisko, simboli mitici dello stato di natura e della

civilizzazione, verranno entrambi uccisi

11. La Resurrezione:

Sul punto di morire in mano agli uomini bianchi, Balla coi lupi verrà salvato dai Sioux e partirà con loro verso territori più lontani

12. Ritorno con l'Elisir:

Balla coi lupi ritorna presso gli indiani, con la piena consapevolezza della sua **nuova** e reale identità, ma, per non mettere a repentaglio le loro vite, li lascia, portando con sé la moglie incinta

All'interno di questo film, il Viaggio si compie ciclicamente, però l'Eroe non torna nel Mondo Ordinario da cui aveva avuto inizio la sua avventura, ma nel "nuovo" mondo, la sua nuova patria, che ha rappresentato la scoperta della sua reale identità e la fonte di una nuova consapevolezza.

John Dunbar, ormai, non esiste più, e il ritorno di Balla coi Lupi nel mondo dei Sioux, diventata la sua nuova casa, sancisce, in modo definitivo, l'annullamento della sua precedente identità di "uomo bianco".

E' evidente come questo film moderno, ricalchi in modo esplicito e completo il mito dell'Eroe vogleriano, rispettando pienamente la sequenza delle tappe e l'evolversi del Viaggio.

3.2. POMODORI VERDI FRITTI: declinazione al femminile del Viaggio eroico

L'Eroe non deve essere inteso come una figura esclusivamente maschile, anzi, soprattutto le produzioni del cinema contemporaneo, presentano un gran numero di protagonisti femminili la cui evoluzione nel corso dell'opera può essere ricondotta all'interno dello schema eroico classico.

In quest'analisi ho deciso di soffermarmi su un film come POMODORI VERDI FRITTI che, oltre ad essere caratterizzato da una notevole presenza femminile, presenta una struttura molto interessante e particolare che rispecchia una sorta di doppio e parallelo percorso eroico che coinvolge due eroine che, in epoche completamente diverse, vivono esperienze individuali, differenti ma parallele, e ne escono entrambe rinate e con una nuova consapevolezza di se stesse.

Evelyn, la casalinga obesa e frustrata, che compie un percorso di crescita interiore e maturazione, lo fa attraverso l'aiuto di Ninny, ottantaduenne arzilla vecchietta ospite della casa di riposo dove lei si reca, in compagnia del marito Ed, per far visita ad un'anziana zia. Ninny le narra la storia, ambientata negli anni '20-'30, di Idgie, giovane e ribelle ragazza dell'Alabama, che, traumatizzata dalla tragica morte del fratello buddy, troverà nell'amicizia di Ruth, una nuova ragione di vita. Idgie salverà l'amica dalle grinfie del marito violento ed arriverà a farsi accusare dell'omicidio dell'uomo, per coprire l'amica di colore che ha salvato il bambino di Ruth.

Attraverso le avventure di Idgie, Evelyn compie una profonda riflessione sulla propria vita, arrivando alle radici della propria insoddisfazione e trovando il coraggio di modificarla in positivo: la sua evoluzione si lega, quindi, alla scoperta di un Mondo Stra-Ordinario in cui si svolgono le vicissitudini di un'altra eroina.

Seguiamo il particolare percorso compiuto da Evelyn:

1. Mondo Ordinario:

Evelyn è una casalinga quarantenne insoddisfatta della propria vita che scorre tra la casa, le cene preparate al marito Ed, sempre distratto dallo sport in tv, e le visite all'anziana zia Vesta nella casa di cura Rose Hills. Unica consolazione sono le barrette di cioccolato che divora in qualsiasi momento della giornata

4. Incontro con il Maestro:

in una delle consuete visite alla zia, Evelyn incontra nella casa di cura l'anziana Ninny Threadgood. A questo punto avviene la tappa numero 2

2. Il Richiamo all'Avventura:

Ninny comincia a raccontare ad Evelyn le avventure di Idgie, conducendola nell'Alabama degli anni '20

3. Rifiuto del Richiamo:

Evelyn deve lasciare la casa di cura per tornare a casa. Non è un vero rifiuto volontario, ma un'azione necessaria

5. L'attraversamento della Prima Soglia:

Evelyn ritorna appositamente alla casa di cura per incontrare Ninny e continuare ad ascoltare la storia di Idgie. Veniamo, così, trasportati, insieme a lei, all'interno di questo nuovo mondo: assistiamo alla morte di Buddy, alla nascita e allo sviluppo dell'amicizia tra Idgie e Ruth, alla fuga di Ruth dal marito violento, grazie all'intervento di Idgie, alla nascita di Buddy junior, il figlio di Ruth, e all'apertura del Whistle Stop Cafè

6. Prove, alleati, nemici:

Evelyn viene presa in giro da un giovane al supermercato, si sente sola ed inutile e si confida con Ninny che l'aiuta a guardarsi dentro e ad affrontare ciò che c'è di negativo nella sua vita

7. Avvicinamento alla caverna più recondita:

le avventure di Idgie, che si fa accusare dell'omicidio del marito di Ruth, pur di difendere una sua amica di colore, portano Evelyn ad acquistare sempre più coraggio e nuova fiducia in se stessa

8. Prova Suprema:

Evelyn, al parcheggio del supermercato, viene presa in giro ed derisa da due giovani donne. La sua reazione è tamponare più volte la loro auto: è un gesto di liberazione attraverso il quale Evelyn segnala il suo cambiamento, il suo rifiuto di essere calpestata e la volontà di imporsi e farsi valere. Tornata a casa, distrugge alcune pareti dell'abitazione

9. Ricompensa:

Evelyn comincia una dieta e si mette a praticare sport, l'amicizia con Ninny si consacra attraverso la preparazione, per il compleanno dell'anziana, dei pomodori verdi fritti, specialità del Whistle Stop Cafè gestito da Idgie e Ruth. Il marito le regala i suoi fiori preferiti: la sua vita sta acquisendo un nuovo volto

10. La via del Ritorno:

Evelyn non trova più Ninny nella casa di riposo e, per un equivoco, crede che sia morta. In realtà, è solo tornata a casa, inconsapevole che la sua casa non esiste più, è stata abbattuta

11. Resurrezione:

Evelyn va da Ninny e la convince ad andare a vivere con lei ed il marito, ormai è una donna nuova e completamente serena e lo deve soprattutto al suo aiuto

12. Ritorno con l'Elisir:

le due donne vanno via insieme, Evelyn non ha solo scoperto una nuova ragione di vita ed una diversa identità, ma ha incontrato la cosa più preziosa che possa esistere, un'amica

vera. Il suo Viaggio può quindi concludersi in modo più che positivo, grazie all'acquisizione di più di un unico Elisir

In questa storia, la protagonista viene catapultata in un mondo distante e completamente estraneo a quello della sua quotidianità: il suo non è, però, un viaggio fisico, ma unicamente mentale e psicologico.

Le vicende di Idgie, Ruth e gli altri personaggi del Whistle Stop Cafè, le permettono di arrivare a comprendere le reali ragioni che sono alla base dell'amicizia e dei veri valori della vita: in un mondo dominato dal razzismo, dalla violenza e dall'ingiustizia, Idgie e Ruth trovano il coraggio di ribellarsi e di agire in nome di un presente e di un futuro migliore. Il loro esempio mostra ad Evelyn quanto siano molto più semplici i problemi che l'assillano, e la induce ad affrontarli e a non abbattersi di fronte alle prime difficoltà. Alla fine del Viaggio, Evelyn è pronta ad affrontare una nuova vita, con un bagaglio di esperienze e coraggio che prima le era sconosciuto.

3.3. Il Viaggio dell'Eroe in APOCALYPSE NOW

APOCALYPSE NOW, realizzato nel 1979 da Francis Ford Coppola, è l'adattamento, scritto dallo stesso Coppola insieme a John Milius, di "Cuore di tenebra", un romanzo di Joseph Conrad, pubblicato in Inghilterra nel 1899. L'adattamento comporta una trasposizione: l'ambientazione non è più l'Inghilterra e l'Africa del 1890, ma gli USA, o meglio il Vietnam, in preda alla sanguinosa guerra, del 1968.

Sia il racconto che il film sono costruiti sulla base di uno schema eroico, caratterizzato da una sorta di discesa agli inferi, ma mentre nel romanzo di Conrad il ciclo si completa, nel film di Coppola rimane incompiuto.

Il viaggio di Willard, spazialmente, rimanda ad una discesa nell'inferno, attraverso il superamento di diverse soglie, di cerchi successivi che sprofondano sempre più nell'orrore. Rileggendo lo schema narrativo del film attraverso il Viaggio declinato da Vogler, otteniamo la seguente analisi, all'interno della quale è possibile riscontrare alcune anomalie rispetto al percorso tradizionale:

1. Mondo Ordinario:

già all'inizio del film è individuabile un'anomalia poiché Willard non è in patria, ma già a Saigon, nel pieno della guerra. Il Mondo Ordinario presenta già tratti anomali poiché non è il reale ambiente di vita quotidiana del protagonista

2. Richiamo all'avventura:

Willard viene mandato in missione dall'esercito USA per ritrovare Kurtz, il colonnello dell'esercito che, nel cuore della foresta, ha creato un personale regno della follia, all'interno del quale viola le regole e le leggi militari

3. Rifiuto del Richiamo:

Willard appare restio e titubante all'idea di accettare la missione, ma viene convinto dall'insistenza dei superiori

4. L'incontro con il Maestro:

intrapreso il viaggio, Willard si avvicina al personaggio di Kurtz esaminando il dossier consegnatogli dai superiori. Anche qui è presente un'anomalia, perché, in questo caso, non siamo di fronte ad una vera e propria guida caratterizzata da un personaggio fisico, anche se, successivamente, è possibile rintracciare tale ruolo nel personaggio del

fotoreporter interpretato da Dennis Hopper, poiché guiderà Willard alla scoperta dei segreti del regno di Kurtz

5. L'attraversamento della Prima Soglia:

non è riscontrabile un momento preciso in cui avviene tale prova, ma è possibile rintracciarla nelle varie sequenze che permettono al protagonista di assistere allo spettacolo della guerra, rivelandogli le menzogne dell'esercito: l'attacco degli elicotteri al villaggio Vietnamita al suono della "Cavalcata delle Valchirie", lo show delle ballerine al campo USA

6. Prove, alleati, nemici:

è il superamento di varie soglie di orrore e devastazione che conducono il nostro eroe nel mondo del male ideato da Kurtz: il passaggio del ponte di Do Lung affollato di soldati folli e drogati e il percorso di risalita del fiume mettono alla prova la resistenza di Willard in questo mondo irreale che lentamente si rivela di fronte ai suoi occhi

7. Avvicinamento alla caverna più recondita:

il nostro eroe è ormai giunto nel "cuore delle tenebre" e si avvicina al momento decisivo, l'incontro con Kurtz, che si rivelerà la luce del mondo oscuro della foresta. L'incontro con il generale folle e dominato da un delirio di onnipotenza, condurrà Willard ad una profonda riflessione sull'assurdità della guerra e sul significato della violenza, spingendolo ad una sorta di identificazione con l'uomo che rappresenta l'oggetto stesso della sua ricerca

8. Prova Suprema:

Willard porta a termine il suo compito uccidendo Kurtz, quasi come in un rito sacrificale, e lascia il suo regno della follia e dell'orrore

Il film si conclude con un finale aperto che non permette al protagonista di completare il Viaggio eroico: Willard non torna a casa, non trae nessun riconoscimento dalla sua azione "eroica", non riceve alcuna ricompensa, né condivide alcun sapere.

Inoltre, il film di Coppola può essere interamente letto come un "contro-Viaggio dell'Eroe" che, durante tutta la durata del film, con l'uso della voce-off, esprime i propri dubbi e la propria colpa: Willard è un personaggio in crisi fin dalle prime scene, mosso da motivazioni ambigue e caratterizzato sempre da un senso di spossatezza; più che protagonista attivo, sembra quasi uno spettatore, un personaggio lucido e solitario incapace di cambiare il corso delle cose, di agire sulla Storia e sulla sua vita personale.

Nel film vediamo, quindi, un Eroe atipico, che non possiede tutte quelle caratteristiche che ne fanno una figura mitica, superiore rispetto agli uomini qualunque grazie alle diverse prove che è riuscito a superare, anzi, il protagonista appare il più debole ed inerme all'interno del film, reso ancor più fragile dal gravoso ed arduo compito che gli è stato affidato e che lo induce a mettersi alla prova e ad interrogarsi profondamente sul senso della guerra e sul significato più generale della violenza e dell'ORRORE, menzionato nelle ultime parole di Kurtz in fin di vita.

BIBLIOGRAFIA

Joseph Campbell, L'eroe dai mille volti, Feltrinelli, Milano, 1958

Christopher Vogler, Il viaggio dello scrittore: la struttura del mito per autori di racconti e sceneggiatori, Dino Audino Editore, 1992

Dominique Parent-Altier, Introduzione alla sceneggiatura, Lindau, Torino, 1997

Francio Vanoye, Sceneggiatura. Forme, dispositivi, modelli, Lindau, Torino, 1997

FILMOGRAFIA

1979- Apocalypse now (id.)- Francis Ford Coppola

1990- Balla coi lupi (Dances with Wolves)- Kevin Costner

1992- Pomodori verdi fritti alla fermata del treno (Fried green tomatoes at the Whistle Stop Cafè)- Jon Avnet

di Milena Comuniello