

Lo studioso Joseph Campbell (l'“Eroe dai mille volti”, Mondadori, 1958), analizzando il percorso della narrazione nel mito, individuò diciannove passi che l'Eroe deve compiere prima di giungere alla fine del suo percorso. L'analisi di Campbell riprende quella di Propp nel considerare il mito del viaggio dell'Eroe come risultato di una trasposizione narrativo-mitica del percorso di iniziazione a cui erano sottoposti tutti i giovani delle antiche tribù che si affacciavano, da adolescenti, alla vita sociale. I ripetuti richiami alla magia, a strumenti magici, sono parte integrante degli antichi riti iniziatici, governati dagli sciamani, ritenuti, per l'appunto, detentori del potere della magia. Nel corso dei secoli, in particolare in occidente a partire dalla civiltà greca, l'acquisizione del pensiero razionale ha via via relegato la magia nel mondo della fiaba. Tuttavia l'antico impianto narrativo del percorso iniziatico è rimasto impresso nella struttura del nostro racconto moderno.

Non a caso, suddivise i 19 passi in tre «atti» - che ricorda la suddivisione narrativa in 3 atti e testimonia come la struttura del racconto segua quella del percorso iniziatico:

Partenza, Iniziazione, Ritorno:

1. PARTENZA

L'Eroe nel suo ambiente, nel “Mondo Ordinario”; la chiamata all'avventura; riluttanza e dubbi a mettersi in gioco; giunge un mentore, una guida, che gli fornisce un “mezzo magico” (un amuleto, una spada magica, un mantello protettivo...); giunge sulla soglia del Mondo Straordinario – deve entrare da solo: il Mentore non può seguirlo; deve superare lo scoglio del “Guardiano della Soglia”: come la Sfinge - una prova, un enigma o una vera lotta da vincere con l'astuzia; infine, come Giona, l'eroe entra nel ventre della Balena, ossia nella Terra Oscura, regno del Nemico.

2. INIZIAZIONE

Nel Mondo Oscuro l'Eroe deve affrontare varie prove; il luogo gli è ostile, ma incontra anche degli aiutanti, i Facilitatori, che gli forniscono ulteriori mezzi e strumenti (magici) che lo aiutano a superare le prove; viene rapito o deve superare un viaggio di notte, o sul mare; avviene il suo

Viaggio dell'Eroe: percorso iniziatico in 3 atti

Scritto da Administrator

riconoscimento come Eroe, magari da una persona vicina, come un genitore, e la presa di coscienza del suo ruolo e dei suoi poteri; l'Eroe è ora investito di forza quasi soprannaturale; l'Eroe riesce a conquistare il "bene supremo", un elisir o coppa o qualsiasi altro obiettivo del suo viaggio (o un differente obiettivo, visto che lui stesso è cambiato, è cresciuto)

3. IL RITORNO

Mediante una fuga, anche aiutato da mezzi magici, o da un mentore, l'Eroe riesce a fuggire dal Mondo Oscuro; torna infine nel Mondo Ordinario, dove può non riadattarsi facilmente, né tutti potranno comprendere la sua esperienza; l'Eroe infine è re dei due mondi, quello ordinario e quello magico, che rappresenta la sua sfera interiore: l'Eroe ha sconfitto la paura che lo bloccava, che gli impediva di vivere liberamente.