



Chiamata all'avventura

All'inizio, il futuro Eroe conduce una vita ordinaria, comune. Improvvisamente, riceve la **Chiamata** per entrare in uno strano mondo, che non conosce né comprende, ma che in qualche modo lo attira. La Chiamata può essere una minaccia alla propria Comunità, oppure un puro caso fortuito. Altre volte, è un presagio, magari rappresentato da una figura misteriosa, l'araldo.

Esempi:

- Nel **Mito del Minotauro**, Teseo viene a conoscenza della sua esistenza e dell'orrendo sacrificio di vite umane che questi richiede.
- Nell'**Odissea**, Ulisse è "vittima" degli eventi, cioè del vento che l'arrabbiato Poseidone gli soffia contro.
- Il **Buddha** è semplicemente sfinito della sua vita di abbondanza, annoiato, e decide di intraprendere il cammino nel mondo esterno.
- In **Matrix**, Neo ha un'annoiata doppia vita, nella quale cerca il misterioso terrorista Morpheus.
- In **Guerre Stellari**, a Luke Skywalker appare il messaggio di richiesta d'aiuto della principessa Leila, trasmesso dal robottino C1-P8.



La Chiamata



Rifiuto della Chiamata

Talvolta, l'Eroe rifiuta la Chiamata. Questo, trasforma l'Avventura nel suo opposto Intrappolato dalla noia, dal "lavoro quotidiano", dalla "cultura dominante", il protagonista perde il potere di compiere alcunché di significativo, e diventa lui stesso vittima da salvare.

Esempi:

- Esempio biblico è la **moglie di Lot**, tramutata in sale per essersi girata a guardare la città da cui fugge, rimpiangendo la vita che abbandona, disobbedendo ad un ordine Divino.

Tuttavia, dopo un iniziale rifiuto, l'Eroe può accettare successivamente.

Esempi:

- Come **Giona** che, dopo aver rifiutato il richiamo del Signore, viene inghiottito dalla balena. Dopo esserne uscito, Dio gli parla dopo tre giorni, e stavolta Giona lo ascolta.

Il Guardiano della Soglia ed il Superamento della Prima Soglia

L'Eroe sta per superare la Soglia tra il mondo che gli è familiare, per entrare in uno nuovo, ignoto. La prima figura che incontra è il **Guardiano della Soglia**, che lo dissuade con forza dall'Avventura, lo invita a restare, gli paventa i pericoli cui va incontro, l'insensatezza della sua scelta, lo vuole proteggere.

E' una figura importantissima, perché permette all'Eroe di misurare il livello di convinzione e di importanza che l'Avventura ha per lui.

Esempi:

- In **Guerre Stellari**, lo Zio di Luke, che lo dissuade in ogni modo possibile, richiamandoli ai doveri verso la famiglia.
- In **Matrix**, i poliziotti che nell'interrogatorio offrono una via d'uscita.
- Nella vita di ognuno, il **genitore** che ci invita a restare a casa, a non rischiare, che ci protegge contro ogni genere di presunti pericoli



Il Guardiano della Soglia

Talvolta l'Eroe entra in una nuova "Zona" attraverso una vera e propria rinascita. Sembra che sia morto e rinato, oppure che la sua carne sia stata lacerata. Ne esce trasformato e pronto per l'Avventura.

Esempi:

- In **Matrix**, Neo, dopo aver ingoiato la pillola rossa, subisce una vera ma orribile rinascita, anche fisica.



Il risveglio può essere orribile, e non vi è ritorno...

In ogni caso, superata la soglia non vi è più ritorno.

Il Mentore

L'Eroe ha dunque superato la Soglia. Dopo il brusco risveglio, si rende conto di non poter tornare indietro, anche se magari lo desidera. All'improvviso, appaiono coloro che lo accompagneranno per almeno una parte del viaggio.

Innanzitutto, il **Mentore**, il Maestro, colui che ha già percorso la via e conosce il mondo misterioso ove l'Eroe muove i primi incerti passi. Il Mentore è una figura solenne, maestosa, in tutte le tradizioni.

Il Mentore dà i primi preziosi insegnamenti, svela le prime arti, insegna a muovere con più sicurezza in quello strano nuovo mondo, a rendere presenti all'Eroe le risorse che egli già possiede, senza saperlo. Spesso, insegna in modo misterioso, per nulla chiaro all'Eroe-allievo. Ma a tempo debito, ogni cosa si chiarirà.

Esempi:

- In Matrix, è **Morpheus**.
- In Guerre Stellari, è **Obi Wan Kanobi**.
- Per Dante nella Divina Commedia si alternano **Virgilio** e **Beatrice**.
- Nella Mitologia Classica è **Hermes-Mercurio**.
- Nella Cristianità è lo **Spirito Santo**.

IL MENTORE



Morpheus in "Matrix"

Obi Wan Kenobi in "Star Wars"

Beatrice nella Divina Commedia

Mercurio nella mitologia classica

Gli Aiutanti Magici

Fin dall'inizio del cammino, e talvolta prima ancora della Soglia, l'Eroe incontra figure benevole (spesso addirittura sovranaturali) che lo aiutano. Sembrano apparire dal nulla, e per questo vengono chiamati "**Aiutanti Magici**", eppure sono una presenza immancabile per ogni Eroe che si trova sulla strada del proprio destino.

Spesso lo accompagnano solo per qualche passo, talvolta lo affiancano a lungo. In ogni caso, gli sono di conforto e d'aiuto, fornendogli un consiglio prezioso, un oggetto importante, una conoscenza di valore.

Esempi:

- Nelle leggende dei santi cristiani, questo è il ruolo della **Vergine**, che può intercedere presso il Padre per averne la benevolenza.
- Nel Mito del Minotauro, è **Arianna** che dona il filo a Teseo, permettendogli di uscire sano e salvo dal labirinto del Minotauro.
- In Guerre Stellari, sono **Ian Solo** e **Chewbacca**.
- In Matrix, sono **Trinity** e la **ciurma**.

Gli aiutanti magici

La Vergine e la sua intercessione



Arianna ed il suo filo



Ian Solo e Chewbacca



Trinity e la ciurma

Il Sentiero delle Avversità

Con il sapere estratto dal Mentore, ed i consigli degli Aiutanti Magici, finalmente inizia il vero e proprio cammino, ove il mondo appare sempre più ambiguo ed incomprensibile. L'Eroe viene sfidato a sopravvivere, a superare orribili ostacoli, e, nel fare questo, la sua coscienza aumenta.

Infatti, le prove sono simboli dell'iniziazione ai misteri della vita, ed il loro superamento simboleggia l'auto-realizzazione dell'Eroe, che diventa sempre più consapevole di sé e del suo potere.

Esempi:



Il sentiero delle avversità

L'Oracolo

Spesso, durante il periodo delle Avversità o appena prima di esso, l'Eroe incontra una figura misteriosa, l'**Oracolo**. Esso ha delle conoscenze cruciali per il successo dell'Eroe, che trascendono ciò che la mente, da sola, può conoscere. Il linguaggio dell'Oracolo è misterioso. Simboleggia quanto nel profondo l'Eroe sa del suo essere più autentico, ma che per comprenderlo, deve accedere alla sua più autentica profondità, ad un nuovo livello di coscienza ove l'interpretazione delle parole dell'Oracolo diventerà persino evidente.

Nell'antichità, gli oracoli, il più famoso dei quali era quello di Delfi, erano sempre interpellati prima delle battaglie o delle decisioni cruciali.

Esempi:



Matrix presenta una splendida figura di Oracolo



L'Oracolo in "300"

Sulla Strada delle avversità

Sulla strada delle Avversità, l'Eroe viene messo alla prova. Cosa è che scopre davvero, decidendo di affrontare a viso aperto il pericolo, il rischio, la sfida? La propria insospettata Forza.

L'Avversità è un rito di iniziazione, ma anche di "illuminazione", svelando ciò che è presente nell'Eroe, senza che lui stesso ne fosse consapevole. La "Terra Promessa", il punto d'arrivo, qua e là si svela, per brevissimi attimi.

Esempi:

- A questo proposito, Matrix offre splendide metafore.



Neo non è ancora "pronto"
ma non si tira indietro



E' nel mezzo dell'azione che
scopre poteri insospettati



Sempre più cosciente del potere,
e sempre più potente...

Il Fondo

La Crocifissione - La Morte Simbolica - Lo Smembramento

In molti racconti e religioni, l'Eroe è letteralmente fatto a pezzi, muore, almeno simbolicamente. Raggiunto il fondo, l'avventura sembra conclusa nel fallimento.

La vicenda di Gesù Cristo è un esempio potentissimo.

La morte dell'Eroe ha un enorme valore simbolico: colui che apparirà "al di là della morte" non sarà, semplicemente, un Eroe con più poteri, più conoscenze, ma un autentico Uomo Nuovo, del tutto trasformato, pienamente consapevole della completa trasformazione che ha avuto. Completamente se stesso.

Esempi:



La resurrezione: quale più grande
simbolo di Ritorno?

Con la Rinascita, spesso ci sono due interessanti temi: "L'Incontro con la Dea" e la "Redenzione con il Padre".

L'Incontro con la Dea

L'Eroe, rinato, pienamente consapevole di sé, incontra la perfetta amata. In molti racconti classici, ciò è simboleggiato dal Matrimonio Sacro, che nelle Favole classiche è un tema simbolico ricorrente, il culmine.

Esempi:

Anche nella vicenda della Madonna, nella Cristianità, il concepimento senza peccato può essere pensato come unione perfetta del femminile e del maschile Divino. Come dice Campbell *“rappresenta la donna che riceve l'ispirazione di creare nuova vita, attraverso una presenza divina”*.



La Redenzione nel riconoscersi come il Padre

Tema importante e frequentissimo, vero e proprio rito maschile di passaggio. L'Eroe, separato dal proprio Padre, ha vissuto un'esistenza inadeguata alla propria eredità, quindi alla propria eternità, al simbolo stesso della sua vita.

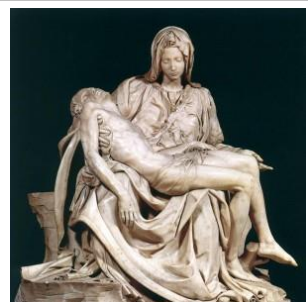
Ad esempio:

- Achille visse a lungo come una fanciulla.
- Parsifal come un contadino.
- Mosè si trova tra “la gente sbagliata”, in Egitto, e deve conquistarsi la strada per incontrare il Padre.

La figura femminile può essere la guida, oppure è l'ostacolo che blocca.

Nella Cristianità, con la Crocifissione, il Figlio va direttamente al Padre, e la Madre, ai piedi della croce, ne simboleggia la guida.

Nella saga di Guerre Stellari, Luke Skywalker, il figlio, rischia la vita per redimere il padre.



Scrivi Campbell ne **“L'Eroe dai Mille Volti”**:

“Ogni incapacità a fronteggiare una situazione nella vita va considerata, in fondo, una limitazione di conoscenza. Guerre e Rabbia sono prodotti dell'ignoranza; i Rimpianti sono rivelazioni giunte tardi.

Il vero significato del mito dell'Eroe universale è la regola generale che dà a uomini e donne, su qualunque gradino della scala essi si trovino.

[...]

L'individuo deve semplicemente scoprire la propria posizione rispetto a questa regola umana generale e lasciare che essa lo aiuti a scavalcare le mura che lo circondano.

Chi e dove sono gli orchi? Sono le proiezioni degli insoliti enigmi della propria umanità.

Cosa sono i suoi ideali? Sono i sintomi della sua comprensione della vita.

[...]

La difficoltà maggiore sta nel fatto che il nostro concetto di ciò che dovrebbe essere la vita raramente corrisponde a ciò che la vita è realmente.

[...]

Preferiamo profumare, imbiancare, e reinterpretare, illudendoci che la mosca nella pomata, il capello nella minestra, siano colpe di qualcun altro.”

L'Apoteosi

L'Eroe ha superato le Avversità. Dilaniato, è morto e rinato. Ha reincontrato il padre, si è con esso riconciliato; ha incontrato la Dea, il proprio ideale, e riconciliato così il proprio lato maschile con quello femminile.

Infine – l'Apoteosi! La trasformazione è completa, egli è pienamente se stesso e consapevole.

Lo dimostra l'ultima prova che deve affrontare, superata con assoluta facilità; laddove il "classico" Eroe sente una vera e propria prova, colui che ha raggiunto l'Apoteosi non incontra alcun ostacolo, non commette errori.

Esempi:

La prova finale del Buddha, quando raggiunge l'Illuminazione, è una metafora straordinariamente potente.

Kama, Il Signore della **Lussuria**, lo sfida con tre tentazioni, mandando tre stupende fanciulle:

- Desiderio
- Realizzazione
- Rimpianto

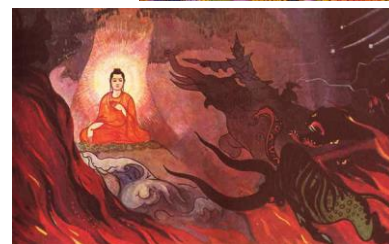
Il Buddha, però, non si identifica più con il proprio ego, ma con il Sé Universale, la Coscienza. Rimane immobile.

Kama, folle di rabbia, si trasforma nel Signore della **Paura**, lanciandogli contro l'arsenale di una spaventosa armata.

Il Buddha, però, non è più una "persona", non si spaventa. Si identifica con tutto ciò che succede, fenomeni insignificanti come lance e spade non possono distoglierlo.

Kama, in apparenza battuto, presenta con astuzia la terza tentazione: il **Dovere**. *"Giovane Uomo, stai seduto sotto questo albero, ma tu sei un Principe! Perché non governi il tuo popolo? Perché non sei sul trono al quale appartieni?"*

Neppure questo mosse il Buddha. Abbassando il suo dito, tocca la Terra. Invoca la Terra, la Natura stessa, a rendere testimonianza che lui E' – con la sua SEMPLICE PRESENZA è al centro stesso del Mondo. Con ciò, ha adempiuto ai propri doveri.



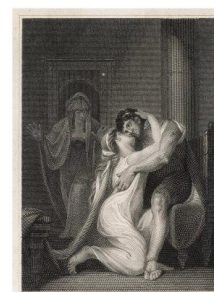
Il Ritorno

Avendo così l'Eroe raggiunto l'Apoteosi, e la conoscenza che ne deriva, come si metterà in relazione al mondo da cui è partito? La risposta è ne Il Ritorno.

Spesso si pensa all'Apoteosi come al culmine del Viaggio dell'Eroe. Cosa mai resta dopo il raggiungimento di una particolare saggezza, o potere, o rivelazione, che l'Eroe infine domina e vive? Il Ritorno: una sfida, se possibile, anche più grande!

L'Eroe vive subito una tremenda domanda: come tornare indietro al mondo da cui è partito, ed insegnare ciò che ha compreso? Come fare a tradurre in parole l'esperienza, la comprensione grandiosa che ha avuto? E' un compito immane: è come descrivere una realtà tridimensionale in una fotografia. Come fare a parlare del valore assoluto della sua comprensione alle persone, che insistono sull'evidenza esclusiva dei propri sensi?

Esempi:



Il ritorno di Ulisse

L'Eroe si chiede: Perché mai tornare in un mondo simile? Perché tentare di rendere plausibile o interessante l'esperienza che ha avuto a persone che non se ne interessano? L'Eroe può persino sentirsi fondamentalmente uno sciocco davanti agli altri uomini indifferenti.

La scelta più facile è di mandare all'inferno l'intera comunità umana e ritirarsi nella caverna, nel luogo che rappresenta il suo sapere, e richiudere in fretta la porta.

Quindi, ora sa che, se dovesse decidere di tornare là da dove è partito, dovrà nuovamente superare una difficile soglia, non inferiore a quella da cui è partito.

L'idea del Ritorno è che l'Eroe riporti nel mondo il suo potenziale, prima inespresso che ha saputo far emergere. Questo tesoro va preso, ed integrato nuovamente in una vita "normale", "razionale".

Immaginate che un giovane, desideroso di diventare un famoso artista, lasci il suo paesino in provincia, si rechi in una grande metropoli, magari all'estero, ove incontra un grande artista che lo accetta come discepolo. E che il nostro giovane, dopo anni di duro lavoro, apprendimento, delusioni, riesca finalmente ad emergere con un suo, proprio stile. Finalmente, eccitato, apre la sua prima personale mostra d'arte, non vedendo l'ora di mostrare al mondo ciò che ha da offrirgli. E qual è la reazione del mondo? Il più assoluto disinteresse verso il tesoro che il nostro giovane amico ha fatto emergere.

Qui, sono possibili tre reazioni:

- La prima, è di mandare tutti all'inferno, abbandonare la propria strada e tornarsene al paesello, con la coda fra le gambe. Questo, è il "rifiuto del ritorno".
- La seconda, è chiedersi "che cosa vogliono gli altri?" ed iniziare a vendere agli altri ciò che essi vogliono. Bene, il nostro amico ha sviluppato l'abilità commerciale, sa vendersi, e continua a dirsi "*va bene, quando farò abbastanza soldi, farò ciò che davvero mi interessa*", e questo naturalmente non succede mai, perché nel frattempo ha creato un ostacolo alla propria creatività che viene pian piano persa. Se non altro, ha una vita prestigiosa e riconosciuta. Questo è il "**ritorno come inteso dalla società e dal senso comune**".
- La terza reazione consiste nel cercare un modo, un'espressività, un vocabolario, per trovare il modo di fare breccia negli altri, perché essi accettino il dono nella misura in cui sono in grado di riceverlo. Questo, richiede un elevato grado di comprensione degli altri, ed infinita pazienza e creatività.

•