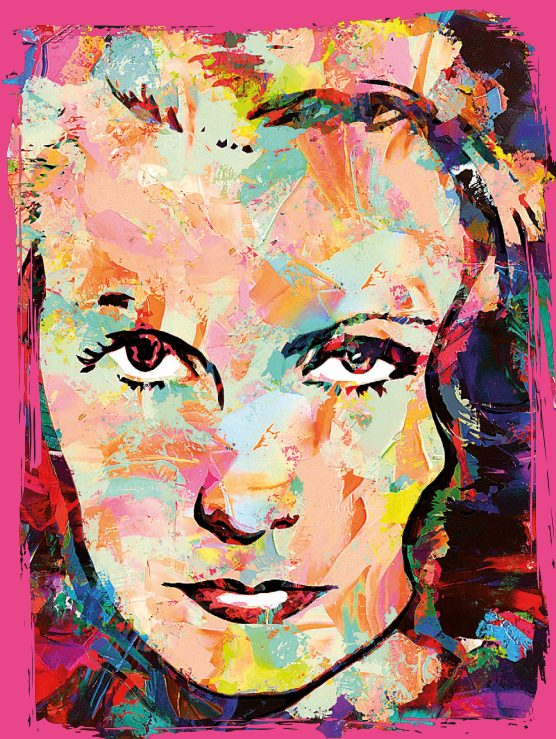


FORME DEL MITO E CINEMA AMERICANO

a cura di
VERONICA PRAVADELLI



Collana

Spettacolo e comunicazione

3



Roma TriE-Press
2019



Università degli Studi Roma Tre
Dipartimento di Filosofia, Comunicazione e Spettacolo
FILCOSPE

Collana
Spettacolo e Comunicazione
3

FORME DEL MITO E CINEMA AMERICANO

a cura di
VERONICA PRAVADELLI



2019

Comitato scientifico:

Luca Aversano, Marina Galletti, Raimondo Guarino, Giovanni Guanti,
Edoardo Novelli, Stefania Parigi, Veronica Pravadelli, Mirella Schino, Anna
Lisa Tota, Vito Zagarrìo.

Impaginazione e cura editoriale: © Libreria Efestò

Elaborazione grafica della copertina: Mosquito mosquitoroma.it **MOSQUITO**®

Edizioni: Roma TrE-Press ©

Roma, luglio 2019

ISBN: 978-88-32136-31-9

<http://romatrepress.uniroma3.it>

Quest'opera è assoggettata alla disciplina Creative Commons attribution 4.0 International Licence (CC BY-NC-ND 4.0) che impone l'attribuzione della paternità dell'opera, proibisce di alterarla, trasformarla o usarla per produrre un'altra opera, e ne esclude l'uso per ricavarne un profitto commerciale.



SOMMARIO

VERONICA PRAVADELLI, <i>Introduzione</i>	5
PARTE I: DIVI, DIVISMO E FORME MITICHE	
FRANCESCO PITASSIO, <i>Il piacere del mito: Edgar Morin, Roland Barthes e la riflessione sul divismo cinematografico</i>	11
GIULIA CARLUCCIO, <i>L'ultimo desperado: Bogart e l'America, prima di Casablanca. Intorno a The Petrified Forest</i>	23
GIUSEPPE GATTI, <i>Caccia al divo. Un approccio transindividuale al mito di Cary Grant</i>	33
PARTE II: MITI E NARRAZIONE NEL CINEMA AMERICANO POSTCLASSICO	
PAOLO RUSSO, <i>Separazione/Iniziazione/Ritorno: il 'potere del mito' nelle strutture narrative del cinema americano postclassico</i>	51
ENRICO CAROCCI, <i>La caduta del bianco. Domino e la forma del mito americano dopo l'11 settembre 2001</i>	71
VALERIO COLADONATO, <i>Siamo uomini o supereroi? Trauma, mascolinità e racconto delle origini in Batman Begins e Iron Man</i>	91
ROSSANA DOMIZI, <i>Quando il mito edipico comincia a vacillare: le strutture familiari nel cinema contemporaneo</i>	107
PARTE III: SPAZI, TEMPI E IMMAGINARI MITICI	
ENRICO MENDUNI, <i>Hollywood e Las Vegas, ambivalenza di un legame</i>	123
LORENZO MARMO, <i>Il deserto sanguina. Decostruzione dello spazio mitico in Jarhead</i>	141
CHRISTIAN UVA, <i>L'italianizzazione del mito americano nel western di Sergio Leone</i>	163
ILARIA A. DE PASCALIS, <i>Mitologia di una ribellione: l'immaginario politico dei Sixties nella serialità televisiva contemporanea</i>	173
Biografie degli autori e delle autrici	191

Paolo Russo

*Separazione/Iniziazione/Ritorno: il 'potere del mito'
nelle strutture narrative del cinema americano postclassico*

Questo saggio offre alcuni spunti di riflessione sulla struttura mitica al fine di valutarne l'effettiva validità nella pratica dello *storytelling* contemporaneo. In particolare, esso si concentra sulla produzione hollywoodiana degli ultimi quattro decenni circa, per lo più *mainstream*, con alcune brevi incursioni anche in altre cinematografie. Quando ci si riferisce al cinema che definiamo postclassico è importante tenere presente che questo non tende più di tanto a un recupero, magari in chiave nostalgica, del cinema classico. In realtà, la Hollywood postclassica è la risultante di almeno tre diverse componenti in una particolare contingenza storica:

- la nuova struttura organizzativo-finanziaria adottata già dai tardi anni Sessanta – a partire dall'acquisizione della Paramount da parte della Gulf+Western Industries Corporation, e della United Artists da parte della Transamerica Corporation, rispettivamente nel 1966 e 1967 – e conclamata poi nei Settanta e Ottanta, con l'avvio di quel processo di conglomerizzazione che anticipa di fatto un'idea di commercio e mercato globale¹;
- l'impiego di tecnologie sempre più sofisticate per quanto riguarda l'aspetto tecnico;
- il confronto con il mito per quanto concerne l'aspetto narrativo.

La compresenza di (almeno) questi tre elementi porta alla nascita del blockbuster che, quindi, non è da considerarsi semplicemente come un

¹ Per un'agile introduzione allo studio di questo contesto industriale, rimando al saggio di T. SCHATZ, *Film Industry Studies and Hollywood History*, in *Media Industries: History, Theory, and Method*, a cura di J. Holt e A. Perren, Wiley-Blackwell, Chichester 2009, pp. 45-56.

high concept che mescola azione, avventura e, spesso, commedia per arrivare a un pubblico il più vasto possibile.

Parlando di miti e struttura narrativa, è quasi d'obbligo prendere le mosse dal paradigma del *Viaggio dell'eroe*, non fosse altro che per la vasta popolarità e diffusione che esso ha raggiunto negli ultimi due decenni, così come formulato da Chris Vogler. Tuttavia va prontamente ricordato che Vogler applica questo modello al cinema mutuandolo e adattandolo dal paradigma «monomítico» di Joseph Campbell². Nel corso della sua lunga carriera Campbell si è occupato solo sporadicamente di cinema e mai con piglio analogo a quello dello studioso di miti e religioni. In questa sede interessa evidenziare come Campbell indichi in *Guerre stellari* (*Star Wars*, George Lucas, 1977) un possibile anello di congiunzione ideale tra mito classico e cinema hollywoodiano; questo perché il film di Lucas basa dichiaratamente la sua narrazione (intesa in senso lato, a includere struttura, temi, personaggi e motivi) sulla struttura archetipica studiata da Campbell³. In rapporto al contesto delineato in apertura, sebbene *Guerre stellari* ne sancisca la definitiva consacrazione in termini di tipologia di prodotto, mercato e *branding*, l'inaugurazione dell'epoca del blockbuster va fatta risalire a qualche anno prima. Per molte ragioni, la cui trattazione esula dallo scopo di questo saggio, il prototipo va individuato ne *Il padrino* (*The Godfather*, 1972) di Francis Ford Coppola; tuttavia, il primo blockbuster che si basa su una chiara struttura narrativa mitica è *Lo squalo* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975). In apertura di un altro fondamentale volume, *The Seven Basic Plots*, Christopher Booker suggerisce un semplice ma illuminante esercizio di comparazione tra *Beowulf* – il noto poema anglosassone la cui incerta datazione risale al tardo Alto Medioevo – e *Lo squalo*. La pacifica comunità costiera di Heorot (nell'attuale Danimarca) nel film

² Si tratta di un debito formativo che, pur riconosciuto costantemente dallo stesso Vogler, viene spesso ignorato sia dai sostenitori che dai detrattori di quest'ultimo. Cfr. C. VOGLER, *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*, Michael Wiese Productions, Saline 1998 [3a ed. rivista 2007], trad. it. *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, Dino Audino, Roma 2010.

³ È cosa nota che Lucas abbia fatto riferimento agli studi di Campbell per la sceneggiatura sia di *Guerre stellari* che de *I predatori dell'arca perduta* (*Raiders of the Lost Arc*, 1981). Non solo, terminata la prima trilogia di *Guerre stellari*, nel 1983 Lucas invita Campbell al famoso Skywalker Ranch nei pressi di San Francisco, proprio per discutere della struttura mitica da lui impiegata nei tre film. La collaborazione tra i due continua al punto che due anni dopo, la serie TV *Il potere del mito* (da cui Bill Moyers ricava in seguito il noto volume) viene girata dalla PBS proprio nel ranch di Lucas. Estratti della serie TV e altri interventi di Joseph Campbell sono disponibili in video sul canale YouTube della Joseph Campbell Foundation.

di Spielberg diviene l'ospitale Amity (nell'americana Long Island)⁴ conservando quindi sia l'aspetto denotativo che la connotazione simbolica di zona di confine tra terra (territorio sicuro) e mare, inizialmente luogo di divertimento ma aperto verso l'ignoto e, quindi, verso il pericolo. La tranquilla vita quotidiana degli abitanti viene inaspettatamente messa a soqquadro dall'arrivo di una creatura mostruosa che nel poema ha le gigantesche fattezze di Grendel, discendente dalla stirpe di Caino, mentre nel film assume quelle non meno terribili dello squalo eponimo. Infine, il protagonista Beowulf, che eroicamente affronta il mostro e ristabilisce la pace nella piccola comunità, riveste i panni dello sceriffo Martin Brody (Roy Scheider). Questo confronto tra gli elementi principali delle due storie, seppure necessariamente semplificato, non dimostra tanto che il film di Spielberg sia una versione moderna di *Beowulf*, ma che esiste una serie di elementi formali e di regole che costituiscono una sorta di linguaggio universale della narrazione. Nelle sue opere e attraverso decenni di lavoro, Campbell ha analizzato tali regole, articolandole in quella che egli definisce l'Avventura dell'eroe e che essenzialmente può riassumersi nella seguente macrostruttura triadica⁵:

1. l'eroe si avventura dal mondo ordinario in una regione in cui regnano forze soprannaturali (separazione);
2. lì incontra e si scontra con forze straordinarie fino a quando una vittoria decisiva vanifica gli effetti di tali forze (iniziazione);
3. l'eroe fa ritorno nel suo mondo con tesori/conoscenze da elargire tra i suoi simili (ritorno).

La domanda da porsi ovviamente è se il modello di Campbell funziona e se, attraverso la rielaborazione proposta da Vogler, esso è effettivamente applicabile *tout court* al formato lungometraggio di finzione. Nel tentativo di fornire delle risposte, ritengo sia importante inserire il discorso in

⁴ Il termine inglese *amity* può essere tradotto con amicizia, concordia o armonia.

⁵ J. CAMPBELL ha pubblicato tantissimo, ma i testi che ci interessano in questa sede sono principalmente quattro: *The Hero With a Thousand Faces*, Pantheon, New York 1949, trad. it. *L'eroe dai mille volti*, Guanda, Milano 2008; *The Masks of God*, Penguin, London 1959-1968, trad. it. *Le maschere di Dio*, composto dai 4 tomi *Mitologia primitiva*, *Mitologia orientale*, *Mitologia occidentale* e *Mitologia creativa*, in Italia da Mondadori (Milano) separatamente tra il 1990 e il 1992 (di questi *Mitologia creativa* risulta di particolare interesse per le nostre argomentazioni); *Myths to Live By*, Viking, New York, 1972, trad. it. *Miti per vivere*, Red, Como 1990; *The Power of the Myth*, Doubleday, New York 1988, trad. it. *Il potere del mito. Intervista di Bill Moyers*, Neri Pozza, Vicenza 2012.

un quadro che consideri la genealogia degli studi in questo ambito per capire meglio le ragioni di tanta popolarità del modello, soprattutto negli Stati Uniti. Successivamente, attraverso alcuni esempi pratici metterò a confronto i contributi di diversi autori per evidenziare come, in realtà, l'utilizzo di un paradigma narrativo (universale o meno) risulti proficuo o mostri i propri limiti nella misura in cui esso si presta in modo flessibile alla formulazione di numerose varianti. Questo diviene possibile se si comprende la natura 'duale' della struttura mitica del *Viaggio dell'eroe*, che prevede un percorso sia esteriore che interiore (il cosiddetto arco narrativo del protagonista) intimamente e funzionalmente connessi tra loro. Infine, con riferimento a studi compiuti in ambito cognitivista, cercherò di illustrare, seppure brevemente, il legame, dovuto alla natura intrinseca del mito, tra struttura archetipica e significati profondi connessi alla produzione di emozioni e alla nostra percezione del mondo.

1. *Joseph Campbell: antecedenti e miti universali*

Booker non è il primo a suggerire l'esistenza di un paradigma narrativo universale quando pubblica il suo libro nel 2004. Né prima di lui Vogler, il cui lavoro, prima di venire tradotto, esce in varie versioni tra la fine degli anni Ottanta e i Novanta. Né ancora prima, Campbell, che pubblica *L'eroe dai mille volti* già nel 1949. Per una succinta genealogia degli studi sulle strutture mitiche, occorre risalire almeno alla fine del XVIII secolo⁶. In uno studio inedito, Samuel Johnson osserva come nelle storie di ogni tempo le «immagini e situazioni» narrative siano in numero sorprendentemente limitato ma ricorrenti. Corrispondendo tra loro, due dei maggiori drammaturghi del Settecento (Carlo Gozzi e Friedrich Schiller) concludono che esistono soltanto 36 situazioni drammatiche possibili. Quasi un secolo dopo, Adolf Bastian è il primo a formulare una «teoria della mente umana» basata su un serie di «immagini elementari» che spiegherebbe la presenza di miti simili in tutte le culture in epoche e in zone lontane tra

⁶ Nell'*excursus* che segue, integro alcuni dei nomi suggeriti dallo stesso Booker con altri in un contesto genealogico più specifico per questa trattazione. Al di là dell'Illuminismo, il XVIII secolo, come mai prima, è secolo di viaggi e scambi, che promuovono il recupero delle tradizioni classiche (e non). È in questo periodo che prendono avvio intere discipline e ambiti di studio che scrivono e riscrivono la storia nei successivi due secoli: archeologia, filologia, etnografia, antropologia, studio dei miti, del folklore e delle religioni e, in seguito, psicologia e critica e teoria letteraria. C. BOOKER, *The Seven Basic Plots: Why We Tell Stories*, Continuum, New York 2004.

loro. In questa scia ma da una prospettiva antropologica, nel 1890 James Fraser pubblica *Il ramo d'oro*, nel quale vengono rimarcate le notevoli e numerose somiglianze esistenti tra i vari miti e religioni evidenziando tra gli altri, il motivo del dio risorto. Alla metà del XX secolo, Northrop Frye pubblica il suo *Anatomia della critica*, nel quale il tema della morte e resurrezione viene assimilato al ciclo naturale delle stagioni costituendo le basi formali sia per la tragedia che per la commedia.

Della prima metà del Novecento vanno ricordate due grandi scuole: la prima è il Formalismo russo in riferimento al quale mi limito a due considerazioni. Le note 31 «funzioni» enumerate da Vladimir Propp richiamano chiaramente le 36 situazioni narrative postulate da Gozzi e Schiller⁷. Come è noto, Propp non analizza i miti, né fa uno studio di letterature e religioni comparate: il suo *Morfologia della fiaba* considera un ambito più limitato che comunque rappresenta probabilmente il primo tentativo di accogliere e sistematizzare tutti gli apporti fin qui citati e di formulare una teoria comprensiva. Spesso trascurato dagli studi teorici in ambito cinematografico, Propp sta riscuotendo rinnovata attenzione. Nel suo recente *From Fairy Tale to Film Screenplay*, Terence Patrick Murphy illustra come, applicando il paradigma proppiano in modi diversi, sia possibile rintracciare quattro «genotipi» di intreccio⁸ – desunti dalle fiabe dei fratelli Grimm – che egli analizza attraverso altrettanti esempi celebri: il «fidanzato brigante», applicato all'horror di Rob Schmidt *Wrong Turn* (2003)⁹; il «principe ranocchietto», preferito al modello di Cenerentola per analizzare *Pretty Woman* (Garry Marshall, 1990); il «gatto con gli stivali» utilizzato per *The Mask – Da zero a mito* (*The Mask*, Chuck Russell, 1994); e Cappuccetto Rosso, come inaspettato modello per l'hitchcockiano *Psycho* (*Psycho*, 1960)¹⁰.

⁷ V. PROPP, *Morfologija skazki*, Akademia, Leningrad 1928, trad. it. *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino 2000.

⁸ Il termine 'genotipo' è un prestito dalla biologia evolutiva che lo utilizza per indicare l'insieme di 'istruzioni' di cui si compone il codice genetico di un organismo.

⁹ Murphy indica erroneamente Rob Schneider come regista di *Wrong Turn*. T.P. MURPHY, *From Fairy Tale to Film Screenplay: Working with Plot Genotypes*, Palgrave Macmillan, 2015.

¹⁰ Murphy sembra tuttavia ignorare del tutto (non citandolo mai nel suo volume) il precedente lavoro di Booker, che individua sette genotipi di intreccio, traducibili grosso modo in: lotta contro il mostro, ascesa verso il successo, missione, commedia, tragedia, rinascita e viaggio (ed eventuale ritorno). BOOKER, *The Seven Basic Plots*, cit. In un'appendice al proprio volume, inoltre, Murphy propone un confronto schematico tra le 12 fasi del viaggio dell'eroe e le 31 funzioni di Propp, attribuendo le prime a Campbell anziché a Vogler. Come è noto Vogler nel suo modello semplifica a 12 le 17 fasi individuate da Campbell ne *L'eroe dai mille volti*. Vogler non è l'unico ad aver proposto versioni semplificate del modello di Campbell: sia David Adams Leeming che Phil Cousineau riducono infatti le fasi a 8.

La seconda considerazione rispetto al Formalismo russo riguarda l'influenza che nei decenni successivi esso ha esercitato su un'altra scuola europea, quella dello Strutturalismo francese che apre la strada alla moderna narratologia. In questo senso, preme porre l'accento sullo sfasamento temporale (non di poco conto, visto che si tratta di almeno due decenni abbondanti) tra la pubblicazione originale del testo di Propp (nel 1928) e la sua traduzione e diffusione. Precisamente in questo lasso di tempo, ovvero a partire dagli anni Venti e Trenta e quindi contemporaneamente alla scena europea fin qui esaminata, oltreoceano si afferma la cosiddetta Scuola di Chicago, essenzialmente come reazione al New Criticism, che per almeno due-tre decenni riscrive l'agenda della critica letteraria e, per estensione, delle teorie narrative. Proprio in questi anni, Campbell si inserisce come *trait d'union* in uno scenario che si biforca tra Europa e Nord America. Campbell insegna al Sarah Lawrence College (privatissima università nello stato di New York); non è parte quindi della Scuola di Chicago, ma respira il clima del dibattito avviato negli Stati Uniti. Campbell è anche il primo ad appropriarsi della lunga tradizione, prevalentemente europea ma non solo, di cui ho riferito sopra e a cimentarsi in una sfida che lo porta per tutta la vita a studiare e a fare una comparazione enciclopedica di tutti i miti della storia umana. Col risultato che già nel 1949 egli propone la teoria del «monomito», ovvero un mitema universale, nel citato *L'eroe dai mille volti*¹¹.

Per approfondire e capire Campbell occorre però tornare brevemente alla fine dell'Ottocento/inizio Novecento, al tempo della grande rivoluzione avviata dalla psicologia e dalla psicanalisi. In *Miti per vivere* Campbell si dimostra molto critico con Fraser poiché quest'ultimo assimilava la mitologia a una serie di superstizioni da refutare con la scienza. Non ne coglieva, insomma, a detta di Campbell, la rilevanza e il collegamento con la vita interiore dell'essere umano. In quegli stessi anni, Sigmund Freud formula le sue teorie su isteria, sogni e miti, elaborando la distinzione fondamentale tra conscio e inconscio. Secondo Freud, le arti (soprattutto quelle religiose), le filosofie e le civiltà sono di natura patologica, in quanto surrogati delle delusioni infantili e delle esperienze traumatiche represses nell'inconscio. Relegando i miti allo stesso ordine psicologico dei sogni,

¹¹ In *L'eroe dai mille volti* Campbell fa suo ed elabora il concetto di *monomyth* coniato da James Joyce in *Finnegans Wake* (1938). È comunque doveroso ricordare, seppure *en passant*, anche il contributo fondamentale di due contemporanei di Campbell: il controverso Mircea Eliade, che approda a Chicago nel 1956; e, soprattutto, Heinrich Zimmer, studioso di indologia di cui Campbell cura la traduzione delle opere in inglese.

Freud li considera manifestazioni dell'inconscio. In quanto tali, i miti hanno dunque valenza biografica e patologica; una interpretazione negativa che lo pone in una posizione simile a quella di Fraser. La figura decisiva per la formazione di Campbell è Carl Gustav Jung, a cui Campbell giunge (anche) attraverso la mediazione culturale e linguistica di Heinrich Zimmer. La teoria dell'archetipo di Jung (1919) estende il discorso al livello della psicologia collettiva, e vede l'immaginario di miti e religioni in senso finalmente positivo, funzionante secondo una struttura uguale per tutti gli esseri umani, con valenza non biografica ma biologica. Poiché la psiche umana si basa e si forma attraverso l'esperienza interiorizzata del corpo (i cui organi, istinti, impulsi, conflitti, paure sono uguali per tutti), le idee (o immagini) elementari che Jung chiama, appunto, archetipi vengono prima dell'aspetto biografico, ambientale e culturale che solo successivamente provocano la scissione tra mondo esteriore (legato allo stato conscio) ed interiore (quindi, inconscio).

2. *Strutture mitiche tra antichità e Hollywood*

Sulla scorta di questi fondamenti teorici Campbell riesamina l'intera storia del genere umano attraverso la lente del mito¹²: dai Neanderthal di 250 milioni di anni fa fino alle società preistoriche, i cui miti si basano sui rituali di morte e rinascita legati alla caccia degli animali e, una volta divenute agricole, alle piante. Questo mito originario assume poi connotazioni sempre più astratte e simboliche con la nascita delle religioni e una serie di motivi ricorrenti (creazioni, immacolate concezioni, incarnazioni, morte, resurrezione, seconda venuta, giorno del giudizio) che Campbell chiama le «maschere di dio», ovvero metafore per spiegare ciò che ci chiama a una maggiore consapevolezza di noi stessi e della nostra esistenza. Il punto su cui Campbell insiste è che i motivi mitologici sono sempre gli stessi anche se nel corso dei secoli si sviluppano autonomamente in seno alle varie civiltà, entrano in collisione con quelli di altre civiltà, si amalgamano e, successivamente, si differenziano di nuovo.

La rilevanza di questo *excursus* storico e dell'impatto, seppure indiretto, delle teorie di Campbell sul cinema americano postclassico assume maggiore chiarezza se si considera l'attenzione che Campbell dedica a

¹² È possibile desumere il quadro storico complessivo elaborato da Campbell soltanto attraverso un dettagliato confronto tra alcuni suoi testi, in particolare: *Miti per vivere*, *Mitologia creativa* e *Il potere del mito*.

come i miti ‘universali’ giungono e si sviluppano nell’ambito della società anglosassone. Il punto di svolta è la conquista normanna della Gran Bretagna (1066): la nuova lingua (il francese) impone per la prima volta una fase letteraria che si innesta su una tradizione come quella celtica finora esclusivamente orale e che aveva in Artù la propria figura mitica per eccellenza, vista finora come un Messia che in una seconda venuta scaccerà gli invasori anglosassoni. Tale mito si trasforma rapidamente e si diversifica producendo: i) un’epica patriottica, ii) un *corpus* di leggende e iii) il ciclo dei romanzi cortesi. L’epica aggiorna il motivo della guerra e, quindi, della morte e del sacrificio per il bene collettivo; lo si ritrova in forme tuttora simili in molto cinema che riprende tale portata epica con ambientazione storica o contemporanea – si veda il caso eclatante de *Il gladiatore* (*The Gladiator*, Ridley Scott, 2000) nel quale l’iniziale errore di valutazione comporta per il protagonista Massimo una serie di sventure non meritate¹³ – così come nell’*action-adventure* e nel ciclo ormai corposissimo di *superhero movies* targati Marvel Comics o DC; ma anche in titoli come il citato *Lo squalo* che marcano uno spostamento dalla modalità alto-mimetica a quella basso-mimetica, per usare la classificazione che Frye mutua da Aristotele in base alla tipologia di eroe. È bene notare come nella quasi totalità dei film ascrivibili alla prima modalità (alto-mimetica) – a titolo di ulteriore esempio, ai cicli sopra menzionati si possono aggiungere le *franchise* di James Bond, *Missione: Impossibile* e Jason Bourne – la struttura mitica tenda ad espandere l’intero segmento centrale (quello che Vogler descrive come il viaggio attraverso il mondo Straordinario) in una struttura episodica che trova il suo modello archetipico nell’*Odissea*.

Il *corpus* di leggende anglosassoni più o meno religiose ruota intorno alla ricerca del Sacro Graal che da calderone celtico diventa calice cristiano, il primo grande mito occidentale moderno a simboleggiare la ricerca/missione per antonomasia; quella di un ideale spirituale, della possibilità di vivere secondo le proprie potenzialità. Kevin J. Harty ha recentemente curato un intero volume dedicato alle versioni cinematografiche che portano sul grande schermo tale *quest*, con saggi che spaziano da Robert Bresson, Hans-Jürgen Syberberg ed Eric Rohmer a Lars von Trier, passando per i Monty Python e Indiana Jones, fino al Terry Gilliam de *La leggenda del re pescatore* (*The Fisher King*, 1991) e il caso mondiale de *Il codice Da Vinci* (*The Da Vinci Code*, Ron Howard, 2006). Tuttavia, più che la diretta trasposizione sul grande schermo del mito del Graal in termini di contenuto

¹³ Martha C. Nussbaum desume un elenco di possibili sventure dall’*Etica nicomachea* di Aristotele. M. CRAVEN NUSSBAUM, *The Therapy of Desire*, Princeton University Press, 1996.

della storia in prospettiva storica o contemporanea, risulta particolarmente affascinante la con-fusione tra tradizione celtica e cristiana alla luce dell'uso frequente che ne fa il cinema di fantascienza e, in particolare, il sottogenere del *cyberpunk*: non mancano al riguardo studi sui vari episodi di *Terminator* ma, probabilmente, gli esempi più eloquenti li forniscono *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995) – sceneggiato da William Gibson dal suo romanzo omonimo – e, successivamente, *Matrix* (Andy e Lana Wachowski, 1999)¹⁴.

Con la progressiva elaborazione del ciclo di romanzi cortesi francesi, la figura di Artù perde rapidamente importanza lasciando sempre più spazio alle imprese dei suoi cavalieri. Una in particolare ci interessa poiché inserisce una novità assoluta: l'amore come tema dominante (e quindi, dettaglio non secondario, anche personaggi femminili) ma non in chiave che oggi definiremmo romantica. Si tratta ovviamente della storia di Tristano e Isotta la cui ribellione al matrimonio imposto travalica i confini dell'ideale cortese costituendo, di fatto, una ribellione all'ordine sociale e morale imposto. Un mito siffatto rappresenta un cambiamento di portata epocale quando lo si considera alla luce degli eventi che caratterizzano i secoli successivi dominati da Umanesimo e Rinascimento: Inquisizione, Riforma, Controriforma, scisma della Chiesa romana e invenzione della stampa, spostano sempre più l'accento sulle cose terrene, tangibili, e soprattutto sulla sfera individuale. Un processo che trova un suo culmine in quello che possiamo considerare a tutti gli effetti il vero archetipo narrativo moderno: Faust. Con la versione di Christopher Marlowe siamo in piena tragedia elisabettiana; tre secoli dopo, Oswald Spengler, ispirato all'altro Faust, quello settecentesco di Goethe, definisce 'faustiana' l'intera cultura occidentale, basata sul dualismo di forze universali (materia/spirito, luce/ombra, diavolo/dio, e via dicendo)¹⁵. Alla luce di tutto ciò, Campbell ne *Il potere del mito* distingue tra due tipi di mitologie: una mitologia religiosa come rappresentazione di valori e motivazioni umane la cui funzione è dare un senso all'esistenza e al mondo naturale; e una mitologia sociologica, legata alla specifica società di appartenenza che spesso si pone in diretto contrasto con la prima, ovvero non cerca di capire o spiegare ma tende a

¹⁴ Si veda l'analisi del mito romantico/cristiano in *Matrix* proposta nel saggio di Alison Muri. Vale inoltre la pena di citare l'esempio italiano di *Nirvana* (Gabriele Salvatores, 1997). A. MURI, *Of Shit and the Soul: Tropes of Cybernetic Disembodiment in Contemporary Culture*, in «Body & Society», vol. 9 n. 3, 2003, pp. 73-92.

¹⁵ O. SPENGLER, *Der Untergang des Abendlandes. Umriss einer Morphologie der Weltgeschichte*, Verlag Braumüller, Vienna 1918 - Verlag C.H.Beck, Monaco 1922, trad. it. *Il tramonto dell'Occidente. Lineamenti di una morfologia della storia mondiale*, Longanesi, Milano 1957.

voler controllare la natura¹⁶. Fondamentalmente, questa distinzione riassume il portato filosofico alla base dei miti, ovvero la consapevolezza di due cose: l'inevitabilità della morte – e il dubbio esistenziale che ne deriva – e il perdurare dell'ordine sociale.

In *Mitologia creativa* Campbell ritiene che la saga di *Guerre stellari* riproponga il messaggio di Faust con un linguaggio moderno in grado di arrivare a un pubblico planetario, e il messaggio è che la tecnologia non ci salverà. Campbell precisa però (ne *Il potere del mito*) che ciò non significa negare la Ragione, ma che il vero nemico da controllare e sconfiggere sono le passioni negative che albergano dentro ognuno di noi. Quando nella celebre sequenza della morte di Darth Vader (Dart Fener nell'edizione italiana) in *Il ritorno dello Jedi* (*The Return of the Jedi*, Richard Marquand, 1983) il mostro resta finalmente senza maschera, il volto rivelato è quello di un uomo informe che suscita pietà poiché non ha mai sviluppato una sua umanità: è diventato un freddo automa che vive un modello di vita imposto dal sistema.

Occorre però analizzare come gli elementi tematici evidenziati in questi ultimi passaggi vengano articolati attraverso la struttura narrativa. Tornando al viaggio/avventura dell'eroe, e alla luce del contrasto tra i due livelli (individuale/collettivo) sopra esposti, è possibile ridefinire le tre fasi suggerite da Campbell come segue:

1. abbandono della Condizione 1 da parte dell'eroe;
2. il viaggio vero e proprio alla ricerca di motivazioni, capacità, conoscenze adeguate a condurre una vita diversa;
3. approdo a una Condizione 2 (maggiore ricchezza interiore e maturità).

Vogler riprende questa suddivisione, ridefinendo la condizione iniziale come Mondo ordinario, il viaggio vero e proprio come l'attraversamento del Mondo speciale (o straordinario) e infine l'approdo alla condizione finale come ritorno al Mondo ordinario. Vogler ne semplifica inoltre la struttura interna, riducendo i 17 step previsti da Campbell a 12¹⁷. A oggi Stuart Voytilla è l'unico ad avere tentato di applicare il modello di Vogler

¹⁶ A dispetto di quanto si potrebbe inizialmente pensare, la Bibbia è un compendio del mito sociologico per eccellenza.

¹⁷ Diagramma e rappresentazioni grafiche di vario tipo del modello di Vogler sono facilmente reperibili in Internet. Le 12 fasi del viaggio dell'eroe sono tradotte in italiano nel modo seguente: 1) Mondo ordinario; 2) Richiamo all'avventura; 3) Rifiuto del richiamo; 4) Incontro col mentore; 5) Varco della prima soglia; 6) Prove, amici, alleati; 7) Avvicinamento alla caverna più recondita; 8) Prova centrale (seconda soglia); 9) Ricompensa; 10) Via del ritorno; 11) Resurrezione (terza soglia); 12) Ritorno con l'*elisir*.

sistematicamente a un ampio campione di cinema americano (con qualche eccezione), in massima parte rappresentativi dei decenni Ottanta e Novanta ma con non poche incursioni anche nei decenni precedenti. In *Myth and the Movies* Voytilla analizza ben 50 titoli, cinque per ciascuno dei dieci generi considerati – *action-adventure*, *western*, *horror*, *thriller*, guerra, drammatico, dramma romantico, commedia romantica, commedia e fantascienza/*fantasy* – applicando pedissequamente lo schema di Vogler¹⁸. Voytilla sembra avere buon gioco nel dimostrare che il viaggio dell'eroe funziona quando lo si applica a film come *I predatori dell'arca perduta* (*Raiders of the Lost Arc*, 1981; non a caso nato dal sodalizio Lucas/Spielberg/Kasdan) e *Trappola di cristallo* (*Die Hard*, John McTiernan, 1988) o a storie che narrano di viaggi veri e propri, come ad esempio *Balla coi lupi* (*Dances With the Wolves*, Kevin Costner, 1990) o *Il fuggitivo* (*The Fugitive*, Andrew Davis, 1993). È facile però obiettare che quasi tutti questi film presentano una struttura nettamente sbilanciata sull'intreccio, in molti casi con personaggi poco o per niente sviluppati: terminata l'avventura/missione è lecito chiedersi quale maggiore ricchezza interiore abbia acquisito Indiana Jones. Sia il *subplot* pseudoromantico con il personaggio femminile (Marion) che il difficile rapporto con le istituzioni accademiche e militari da cui prende spunto la vicenda rimangono francamente troppo esili per consentire di sviluppare un efficace 'arco' del personaggio. Voytilla è chiaramente consapevole di tale deficienza poiché cerca, con scarso successo, di convincere il lettore che in *Trappola di cristallo* il protagonista John McClane compie anche un percorso di crescita personale solo perché alla fine si riconcilia con la moglie.

Occorre invece riconoscere che non tanto il modello di Vogler quanto la sua applicazione si traduce spesso in un eccessivo schematismo delle 12 'tappe' del viaggio che ne trascura la natura più articolata e complessa. Ciò risulta evidente anche quando lo si utilizza per analizzare la struttura di film che, all'opposto degli esempi appena citati, risultano sbilanciati verso il viaggio interiore: film come *Sideways – In viaggio con Jack* (*Sideways*, Alexander Payne, 2004), *Little Miss Sunshine* (Jonathan Dayton, Valerie Faris, 2006), *Juno* (Jason Reitman, 2007), *The Wrestler* (Darren Aronofsky, 2008), *Il cigno nero* (*Black Swan*, Darren Aronofsky,

¹⁸ Le attribuzioni di Voytilla ai vari generi in alcuni casi sono quanto meno discutibili se è vero che riesce a raggruppare *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942), *La bella e la bestia* (nella versione d'animazione del 1991 diretta da Gary Trousdale e Kirk Wise) e *Lezioni di piano* (*The Piano*, Jane Campion, 1993) come drammi romantici; e *Il laureato* (*The Graduate*, Calder Willingham, Buck Henry, 1967) e *Mamma ho perso l'aereo* (*Home Alone*, John Hughes, 1990) sotto la generica etichetta di commedie.

2010), *Paradiso amaro* (*The Descendants*, Alexander Payne, 2011) o il recentissimo *Brooklyn* (John Crowley, 2015) citati spesso come campioni del cinema indipendente di successo, sono esempi lampanti che applicano il modello di Vogler alla lettera¹⁹.

Gli esempi proposti di Voytilla lasciano invece molto a desiderare laddove si cimentano con film che presentano strutture narrative basate su un'interazione più articolata tra viaggio esteriore ed interiore. La sua analisi non riesce a rendere conto, ad esempio, di come ne *Il silenzio degli innocenti* (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, 1990) l'avvio del viaggio interiore della protagonista Clarice (Jodie Foster) venga rinviato sistematicamente – a dispetto dello schema di Vogler che lo vuole procedere in parallelo al viaggio esteriore – fino al segmento centrale del secondo atto quando Hannibal Lecter (Anthony Hopkins) la costringe ad affrontare i fantasmi del suo passato. La *detection* che spinge la linea dell'intreccio principale – il caso del serial killer Buffalo Bill – potrà riprendere soltanto al completamento di tale viaggio interiore che, dunque, comincia e ha termine in una specifica e chiaramente circoscritta sezione della narrazione. In un altro capitolo dedicato a *Thelma & Louise* (Ridley Scott, 1991) Voytilla insiste nel descrivere l'ultimo segmento narrativo del film forzando gli step del modello di Vogler; la sequenza di vendette simboliche (contro il poliziotto e contro il camionista) che le due protagoniste si concedono ne scandirebbero il supposto ritorno al Mondo ordinario, mentre il salto nel vuoto del canyon rappresenterebbe una metaforica resurrezione, intesa come vittoria morale, nonostante l'estremo sacrificio compiuto. È invece evidente come le due donne optino per la decisione esattamente opposta, ovvero di rifiutare consciamente la possibilità di qualsiasi ritorno a un Mondo ordinario che non possono più accettare; tale rifiuto cortocircuita la struttura su se stessa provocando un *loop* narrativo che, casomai, estende la durata del viaggio nel Mondo speciale fino alle estreme conseguenze. Una soluzione simile la si ritrova ad esempio in *Seven* (David Fincher, 1995), quando l'inaspettata decisione del serial killer John Doe (Kevin Spacey) di costituirsi alla polizia causa un corto circuito analogo possibile perché alla tradizionale macrostruttura della *detection* lo sceneggiatore Andrew Kevin Walker ha sovrapposto una seconda struttura

¹⁹ Si noti come tutti i film qui citati, così come *Full Monty – Squattrinati organizzati* (*The Full Monty*, Peter Cattaneo, 1997), siano progetti targati Fox Searchlight, la società del gruppo Fox specializzata nella produzione e distribuzione di film 'indipendenti' e di 'qualità', a ulteriore dimostrazione che i modelli qui analizzati non sono esclusiva frequentazione dei blockbuster.

interna scandita, di crimine in crimine, dalla messa in scena dei sette peccati capitali²⁰. Quest'ultima strategia – la sovrapposizione di una seconda struttura che risponde a logiche interne precipue del film in questione su un'impalcatura che riprende in modi alquanto flessibili la struttura mitica – sembra essere diventata prassi comune in molto cinema contemporaneo: un film come *Inception* (Christopher Nolan, 2010) rappresenta senza dubbio uno dei casi più estremi di come sia possibile utilizzare tutti gli elementi archetipici – struttura e personaggi – proposti da Campbell e Vogler, per poi stravolgerli e piegarli alla complessa logica interna del proprio impianto narrativo²¹.

3. *Manualistica contemporanea, Aristotele e omeostasi*

Per comprendere meglio come i paradigmi teorici delle strutture narrative si siano andati articolando in tempi più recenti, Vogler e i miti di Campbell non sono sufficienti. È necessario infatti includere nel quadro anche un'altra area di studi e pubblicazioni. Gli ultimi decenni hanno visto un proliferare di manuali di sceneggiatura, per lo più, e la cosa ovviamente non sorprende, pubblicati negli Stati Uniti e tarati prevalentemente (ma non esclusivamente) in funzione del cinema hollywoodiano. Gli autori di questa manualistica si possono dividere grosso modo in due gruppi in base a formazione professionale e approccio. Del primo gruppo fanno parte sceneggiatori professionisti, *script reader*, *script doctor* e consulenti di case di produzione e sviluppo²². Buona parte di questi autori predilige un approccio informale nello stile di scrittura (spesso volutamente colloquiale) col chiaro intento di strizzare l'occhio al mercato. Al di là della effettiva qualità e utilità dei singoli contributi, queste pubblicazioni tendono a somigliarsi molto l'una con l'altra. La svolta decisiva viene dal secondo gruppo di autori, la cui attività in realtà precede spesso il primo. Questo secondo gruppo include autori che vantano esperienze in ambito sceneggiatorio a cui affiancano la carriera accademica, chi in modo più tradizionale e continuativo (come Richard Krevolin alla University of South California), chi soprattutto all'inizio per poi dedicarsi alla consulenza a

²⁰ Si potrebbe casomai disquisire sul fatto che tali ribaltamenti avvengono sistematicamente nel passaggio tra secondo e terzo atto, secondo il relativo paradigma di Syd Field citato più avanti.

²¹ Mi permetto di rimandare a un mio saggio su *Inception* e *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010) nel volume *Hollywood Puzzle Films*, a cura di W. Buckland.

²² A mero titolo di esempio, cito qui Dara Marks, Blake Snyder e William Akers.

tempo pieno, come i casi eclatanti di Syd Field (che negli anni Settanta insegnava allo Sherman Oaks Experimental College, oggi Sherwood Oaks Film School, a due passi da Hollywood) e Robert McKee. I testi di questi autori tendono a contestualizzare l'aspetto manualistico-pratico in un quadro teorico più o meno vasto che trova la propria giustificazione nel fatto che questi studiosi si formano o contribuiscono direttamente a introdurre l'insegnamento del cinema praticato, e quindi anche della sceneggiatura, nelle università americane, soprattutto a partire dagli anni Settanta e Ottanta. L'ampiezza e la solidità di tale impianto teorico trova fondamenta nell'onda lunga dell'impatto esercitato dalla citata Scuola di Chicago.

La scuola critica di Chicago è anche, se non meglio, nota come neo-aristotelica. E mentre a Chicago si occuparono soprattutto di letteratura anglo-americana, non c'è manuale di sceneggiatura, che si tratti di autori del primo o del secondo gruppo, che non trovi in Aristotele un punto di riferimento fermo per conferire autorità accademica al metodo proposto, spesso anche solo per giustificare la famosa struttura in tre atti²³. In riferimento ai tre gruppi di scienze da lui individuati, Aristotele ha scritto una quindicina di volumi sulle scienze teoretiche, una decina di volumi di etica (che con la politica rientra nelle scienze pratiche) e un solo, breve volume sulla poetica. È fondamentale però sottolineare che per Aristotele la poetica è *techne*, termine da cui ovviamente deriva 'tecnica', ovvero un sapere esperto che consente di applicare una teoria generale (vale a dire un insieme di conoscenze e regole derivate dall'analisi dei casi pratici) al singolo caso pratico. La *Poetica* di Aristotele è un manuale piuttosto succinto – ma comunque basato sullo studio dettagliato di un vasto corpus letterario – che fornisce in maniera piuttosto schematica una teoria generale finalizzata appunto a un'applicazione pratica. *L'incipit* programmatico ci informa che la *Poetica* è uno studio delle forme, intese essenzialmente come struttura dell'intreccio, e di quante (in numero) e quali parti tale struttura consista. Nel testo Aristotele insiste sul fatto che una tragedia (o una commedia) non si basa né su puro realismo, né sul simbolismo, ma sulla coerenza interna del mondo creato dalla/con la narrazione in base alle leggi di probabilità e necessità interne a tale mondo fittizio e dipendente

²³ Va sottolineato come nella manualistica in questione non sia affatto raro riscontrare osservazioni esegetiche riguardanti l'opera di Aristotele quanto meno discutibili, quando non palesemente errate: su tutte spicca la presunta relazione diretta – spesso invocata nei suddetti manuali – tra la struttura in tre atti resa celebre soprattutto da Syd Field e la tripartizione aristotelica di un «tutto» in «principio», «mezzo» e «fine». Dennis Packard ha presentato un dettagliato *paper* su questo argomento al Convegno 2015 della *Screenwriting Research Network*.

'interamente' dalla sequenza di eventi, idee e personaggi presentata dal testo. Vale a dire, come sottolinea giustamente Michael Tierno, che il soggetto di una storia drammatica è l'azione, non una persona (o personaggio)²⁴.

In un altro passaggio, Aristotele paragona la poetica alla filosofia poiché, come quest'ultima, la poetica cerca di esprimere motivi e concetti universali; la differenza tra le due risiede nel fatto che la poetica lo fa attraverso i sensi e l'immaginazione al fine di sollecitare e produrre emozioni. Si tratta di un'osservazione di importanza sostanziale che ci riporta a Campbell il quale, ne *Il potere del mito*, pone il mito in relazione diretta con le nostre emozioni. È soprattutto in questo che Campbell si rifà dichiaratamente alle teorie junghiane secondo cui il nostro stato conscio è orientato all'esterno per far fronte alla vita quotidiana; così facendo, però, perdiamo contatto con le nostre forze orientate all'interno. Ebbene, sostiene Campbell, il compito dei miti è precisamente quello di fare riemergere tali energie in una dinamica interno → esterno; trasformato in meccanismo narrativo, tale processo si evince chiaramente nell'impostazione strutturale dei citati esempi di *Thelma & Louise* e *Il silenzio degli innocenti*. È un collegamento che fa anche P.L. Travers – nota soprattutto come autrice dei libri di *Mary Poppins* tra gli anni Trenta e Ottanta – in un saggio sui miti e le favole pubblicato nel 1989 qualche anno prima della sua morte. Travers non solo conferma che i miti rivelano il nostro mondo interiore, ma suggerisce una traiettoria del mito da dentro a fuori; in sintesi, secondo Travers i miti trovano origine e motivazione dalle nostre emozioni per poi manifestarsi all'esterno nel mondo fisico, non solo in passato nelle religioni, nella storia e nella letteratura, ma anche oggi nei mass media e quindi anche nel cinema. Analoga argomentazione propone in tempi più recenti Laurie Hutzler: come il mito, le emozioni si denotano per una qualità universale e costituiscono il motore e l'origine della successiva azione che ne è la risultante.

Questa dialettica tra mondo interiore (delle emozioni) e mondo esteriore (fisico) ci indica la via per una struttura 'duale' della narrazione e riprende in qualche modo la distinzione vista in precedenza tra le due tipologie di miti riassunte da Campbell, complementari e al tempo stesso in conflitto tra loro: quella spirituale e quella sociologica. Sempre Aristotele spiega che il dramma nasce dall'interazione, di norma conflittuale, tra il mondo interiore dell'individuo (la sfera emotiva) e il mondo esterno, fisico. Diversi studiosi si sono preoccupati di analizzare la struttura duale

²⁴ Cfr. M. TIERNO, *Aristotle's Poetics for Screenwriter. Storytelling Secrets from the Greatest Mind in Western Civilization*, Hyperion, New York 2002, cap. 3.

che nasce da questa dialettica interno/esterno. McKee distingue il Viaggio strutturale dal Viaggio del personaggio; Voytilla chiama i due viaggi in modo diverso, definendoli come la causa superiore e la crescita personale, precisando che possono alternarsi in importanza. La definizione forse più utile è quella fornita da Linda Aronson che descrive il viaggio esteriore come la linea dell'azione principale (*action line*) e quello interiore come linea narrativa dei rapporti (*relationship line*)²⁵. La prima solitamente determina le scelte (e i relativi conflitti) nella seconda e le successive azioni operate in quest'ultima determinano una gamma di possibili conseguenze che ricadono su entrambe. Lajos Egri si concentra sulla motivazione del protagonista. Un elemento esterno che funge da catalizzatore pone il protagonista di fronte a una scelta: la scelta causa un conflitto interiore (esterno → interno) che determina il corso dell'azione che si manifesta quindi dall'interno verso l'esterno. Tierno analizza questo meccanismo in modo efficace in due film molto diversi tra loro come *Il gladiatore* e *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994). Altri film sviluppano questo concetto di base fino a farne l'intelaiatura dell'intera narrazione come, ad esempio, *La scelta di Sophie* (*Sophie's Choice*, Alan J. Pakula, 1981). Lo stesso Vogler, nell'edizione più recente del suo volume, raddrizza il tiro dedicando quello che chiama «Epilogo», e che in realtà è un corposo nuovo capitolo, alla distinzione tra viaggio esteriore e viaggio interiore²⁶. Vogler risulta particolarmente convincente quando applica in maniera rigorosa il suo modello alle storie multiple che compongono l'intreccio complesso del citato *Pulp Fiction*. Altrettanto affascinante è il resoconto che Vogler dà della consulenza da lui prestata a Disney Feature Animation durante lo sviluppo di quello che poi viene distribuito come *Il re leone* (*The Lion King*, Roger Allers, Rob Minkoff, 1994); analizzando *Amleto* con l'ausilio del modello del viaggio dell'eroe, Vogler ha inserito in un film di animazione che ha per protagonisti gli animali della 'terra del branco' africana diversi riferimenti più o meno diretti al testo shakespeariano rintracciabili sia nell'intreccio che nel personaggio del villain, Scar. Vogler convince meno quando propone una, alquanto succinta, analisi di *Full Monty – Squattrinati organizzati*; nonostante il film sceneggiato da Simon Beaufoy dipani un intreccio

²⁵ Aronson precisa, inoltre, che alla *action line* possono corrispondere più di una *relationship line*, anche se queste tendono a esaurirsi tutte – confluendo appunto nella *action line* – entro l'inizio del terzo atto, solitamente in ordine inverso per importanza ai fini dell'intreccio principale. L. ARONSON, *The 21st Century Screenplay: A Comprehensive Guide to Writing Tomorrow's Films*, Allen & Unwin, Sidney 2010

²⁶ Nelle edizioni precedenti del suo volume, Vogler dedica solo qualche sporadico accenno al viaggio interiore rispetto alla più dettagliata analisi del viaggio esteriore.

piuttosto semplice e lineare, in questo caso Vogler non va oltre l'analisi del viaggio esteriore a dispetto della premesse teoriche. Avvertendo tale lacuna, Craig Batty ha ricalibrato il modello di Vogler con il dichiarato intento di evidenziarne la natura duale della struttura e come sia l'impatto del viaggio interiore a determinare il vero cambiamento nei protagonisti, mappabile attraverso il cosiddetto 'arco'. Nel suo volume Batty propone l'analisi di sei film contemporanei: tra questi, *Le nozze di Muriel* (*Muriel's Wedding*, P.J. Hogan, 1994), *Cars – Motori ruggenti* (*Cars*, Joe Ranft, John Lasseter, 2006), *Non mi scaricare* (*Forgetting Sarah Marshall*, Nicholas Stoller, 2008) e *Up* (Pete Docter, 2009) in particolare appaiono come vere e proprie applicazioni da manuale del modello in questione.

In rapporto alla struttura duale, è utile aggiungere un'ultima considerazione teorica, facendo riferimento a un altro studioso che ha analizzato il funzionamento delle strutture narrative rapportandole a quello dei processi emotivi, soprattutto legati all'empatia. Torben Grodal spiega come le strutture narrative siano modellate sui nostri processi mentali in base ai quali esperiamo il mondo esterno. Questi modelli mentali elementari non sono imposti dall'esterno ma attivano veri e propri archivi di immagini mentali il cui valore affettivo associato determina un certo grado di empatia o identificazione cognitiva. Fondamentalmente ciò significa che una struttura narrativa è un processo orientato nel tempo, che per essere attivato necessita dell'unico vero elemento che non può mai mancare: ovvero un evento che introduce uno stato di disequilibrio nel processo. Grodal equipara la struttura narrativa a un sistema omeostatico che in situazione di disequilibrio provoca dei livelli di tensione che attivano una tendenza al riequilibrio: si tratta, in pratica, di sistemi che tendono ad essere *goal-oriented*, ovvero orientati al raggiungimento di un obiettivo, solitamente dato dalla risoluzione di un problema. Il che fondamentalmente spiega in termini cognitivistici quanto Tzvetan Todorov proponeva in ambito narratologico nella sua analisi del fantastico. Il limite dell'approccio di Todorov – che ritroviamo fondamentalmente analogo anche in Vogler – risiede nel fatto che le fasi fondamentali della struttura narrativa da lui individuate si concentrano sulla rottura dell'equilibrio iniziale e il suo eventuale ristabilimento finale; mentre questa impostazione macrostrutturale funge da premessa essenziale di qualsiasi storia, non ne spiega il funzionamento a livello strutturale della estesa parte centrale, ovvero il vero viaggio sia esteriore che interiore. Lo stesso modello di Vogler nel secondo atto prevede fasi denominate in maniera piuttosto generica «Prove, nemici e alleati» e «Avvicinamento alla caverna recondita», presagendo quindi un percorso graduale a formare segmenti della narrazione di lunghezza abitualmente

molto cospicua senza però chiarirne la microstruttura interna. Il modello 'omeostatico' di Grodal applicato alla struttura duale illustrata in precedenza consente di compensare a questa mancanza di dettaglio nella parte centrale (o secondo atto) della struttura mitica con un approccio che si potrebbe definire misto.

Uno dei metodi più efficaci per sviluppare in questo senso l'intreccio narrativo in un lungometraggio è l'adozione di quella che Aristotele definisce «struttura complessa», laddove complessa non è tanto sinonimo di complicata quanto di composita. Una struttura composita si basa sulla creazione e successivo ribaltamento di una serie di aspettative, combinata a una rivelazione inaspettata. Questo modello funziona simultaneamente sia a livello di microstruttura, ovvero all'interno di singoli blocchi narrativi per far progredire la storia; sia a livello di macrostruttura a delineare le due condizioni di partenza e di arrivo riferite da Campbell. In altre parole, nel momento in cui si avvia questo dispositivo narrativo, la narrazione si biforca sviluppando conseguenze per gli eventi della storia sia nell'immediato, in forma di incrementi graduali a livello microstrutturale; sia a livello di macrostruttura, la cui portata si sviluppa parallelamente ma arriva a compimento soltanto a uno stadio più avanzato del viaggio, se non in concomitanza della destinazione finale. Un esempio eccellente di questa tecnica lo offre *American Beauty* (Sam Mendes, 1999), il cui protagonista Lester (Kevin Spacey) attraversa una crisi di mezza età e si infatua dell'amica adolescente della figlia. Per fare colpo sulla ragazzina, Lester si sottopone a un regime di allenamento per migliorare la propria prestazione fisica. Questa linea di azione principale (collegata a un intreccio prevalentemente incentrato sul livello personale della storia) da origine a un problema esterno: Lester riceve infatti, declinandole, le attenzioni omoerotiche di un altro personaggio (il colonnello Fitz). Raggiungendo per incrementi graduali la conclusione del proprio viaggio interiore, Lester approda a uno stadio di consapevolezza sufficiente a comprendere i veri motivi della sua attrazione per la giovane e ad accettarsi per quello che è: una risoluzione positiva che purtroppo per lui è destinata a durare ben poco. L'aver trascurato l'impatto delle proprie azioni nella linea narrativa esterna, lo rende inconsapevolmente causa della propria sventura quando tale linea si scontra di nuovo (viene da aggiungere, inevitabilmente) con quella interna nella scena finale del film.

È dunque possibile concludere che il modello delle dodici tappe funziona relativamente bene se applicato a una storia decisamente sbilanciata verso uno dei due viaggi, esteriore o interiore, o quando i due viaggi procedono di pari passo, con le fasi indicate da Vogler in corrispondenza tra loro: si è

visto in precedenza il caso di determinati generi che ben si prestano a questa soluzione. Quando la storia da raccontare si fa più complessa, per svilupparla è necessaria una struttura duale nella quale il disequilibrio nasce spesso dal conflitto tra mondo esterno e quello interiore; i tentativi di riequilibrio orientati a risolvere tale conflitto nella successiva parte centrale della storia devono prevedere un'adeguata alternanza/interazione tra le due linee narrative, spesso in concomitanza con un'ulteriore struttura interna, che si rivela particolarmente efficace purché articolata a livello micronarrativo.

