

Struttura narrativa

| I atto - 1/4 | | Decisione di agire |
|---|--|--|
| Mondo ordinario | Portare l'eroe fuori dal mondo ordinario, teoria del pesce fuor d'acqua: prima di mostrare un pesce fuori dal proprio elemento, dovete farlo vedere nel suo mondo ordinario. | Consapevolezza limitata di un problema |
| | Xxx | Xxx |
| Chiamata all'avventura | Stabilisce la posta in gioco e chiarisce l'obiettivo dell'eroe. <i>Star wars</i> : ologramma di Leila che richiede aiuto. Interrogativo legato alla posta in gioco: Luke riuscirà a salvare Leia e sconfiggere Dart Vader? | Aumento della consapevolezza |
| | Xxx | Xxx |
| Rifiuto della chiamata (eroe riluttante) | L'eroe rifiuta o esita, sta affrontando il timore dell'ignoto, può ancora scegliere di tornare indietro. Occorrono altri fattori (cambiamento di circostanze, ulteriore affronto, incoraggiamento di un mentore) per farlo decidere. <i>Star wars</i> : Luke scopre che gli zii sono stati uccisi – combattere l'Impero diventa una questione personale. L'eroe è motivato. | Riluttanza al cambiamento |
| | Xxx | Xxx |
| Incontro col mentore (vecchio saggio) | Il rapporto mentore/eroe rappresenta il legame padre/figlio, insegnante/studente. Il compito del mentore è preparare l'eroe ad affrontare l'ignoto. Possono dare consigli e oggetti magici. Il mentore non può andare oltre, l'eroe deve sfidare l'ignoto da solo. A volte il mentore deve usare le maniere forti con spingere l'eroe all'avventura. <i>Star Wars</i> : Obi Wan dà a Luke la spada laser. | Superamento della riluttanza |
| | Xxx | Xxx |
| Superamento della I soglia | L'eroe entra per la prima volta nel mondo straordinario. Il racconto decolla e l'avventura inizia davvero. Da questo momento l'eroe non può più tornare indietro. | Impegnarsi nel cambiamento |
| | Xxx | Xxx |
| II atto - 2/4 | | L'azione dell'eroe |
| Prove, alleati, nemici | L'eroe si imbatte in nuove prove, si fa degli alleati e dei nemici. Questo permette di sviluppare i personaggi mostrando come l'eroe | Andare incontro al primo cambiamento |

| | | |
|---|--|--|
| | <p>e i compagni agiscono sotto pressione.</p> <p><i>Casablanca</i>: il Rick's è un covo di intrighi dove si stringono alleanze, nascono amicizie, la fibra morale dell'eroe viene continuamente testata.</p> <p><i>Star Wars</i>: Obi Wan sottopone Luke ad addestramenti sulla forza, Luke affronta le prime battaglie con la spada laser.</p> | |
| | Xxx | Xxx |
| Avviamento alla caverna più profonda / Superamento della II soglia | <p>L'ero si avvicina all'oggetto della ricerca, spesso il quartier generale del nemico, il luogo più pericoloso del mondo straordinario, la caverna più profonda. Addentrandosi in questo luogo, l'eroe varca una seconda soglia. Prima di farlo, spesso l'eroe sosta per prepararsi e studiare strategie per eludere le guardie del nemico.</p> <p>Questa fase include i preparativi che precedono l'ingresso l'incontro con la morte o il pericolo estremo.</p> <p><i>Star Wars</i>: Luke e compagni vengono risucchiati nella Morte Nera.</p> | Prepararsi al grande cambiamento |
| | Xxx | Xxx |
| Prova centrale | <p>L'eroe tocca il fondo e si trova faccia a faccia con la sua paura più grande, affronta la possibilità di morire e nella battaglia contro la forza ostile viene portato allo stremo. La prova centrale è un momento buio per il pubblico, che resta col fiato sospeso perché non sa se l'eroe vivrà.</p> <p>Nelle commedie romantiche, può essere la fine momentanea di un rapporto.</p> <p>È un momento critico dove l'eroe deve morire o essere sul punto di morire, per poter rinascere.</p> <p>Le esperienze precedenti hanno portato il pubblico a identificarsi con l'eroe, devono ora provare un momentaneo sconforto per poi essere rincuorati quando l'eroe si risollewa, con un risultato di euforia ed esaltazione.</p> <p>Ogni racconto necessita di un momento disperato, durante il quale l'eroe o i suoi obiettivi sono in pericolo mortale.</p> <p><i>Star Wars</i>: scena del tritarifiuti.</p> | Ricerca del grande cambiamento |
| | Xxx | Xxx |
| Ricompensa (conquista della spada) | <p>L'ero festeggia: è in possesso del tesoro che cercava, la ricompensa. A volte rappresenta la conoscenza ed esperienza che portano a una</p> | Conseguenze della ricerca (miglioramenti, battute l'arresto) |

| | | |
|--|--|-----|
| | <p>maggior comprensione e a una riconciliazione con forze ostili. A questo punto l'eroe può risolvere un conflitto con un genitore, o riconciliarsi con il sesso opposto.</p> <p>Spesso in questa fase una scena d'amore celebra la vittoria.</p> <p>L'eroe può diventare più affascinante per essere sopravvissuto alla prova centrale, è diventato un eroe per aver corso il rischio estremo nell'interesse della comunità.</p> <p><i>Star Wars</i>: Luke salva Laila e conquista i piani di costruzione della Morte Nera.</p> | |
| | Xxx | Xxx |

| III atto - 1/4 | | Le conseguenze dell'azione |
|---------------------------|---|---|
| Via del ritorno | <p>L'eroe inizia ad affrontare le conseguenze della sfida alle forze oscure. Se non è ancora riuscito a riappacificarsi con la figura genitoriale, con le divinità o le forze ostili, queste possono inseguirlo furiose. Scene di inseguimento. Questa fase evidenzia la decisione di tornare nel mondo ordinario: è necessario lasciare il mondo straordinario, ma per farlo l'eroe dovrà affrontare pericoli, tentazioni e prove.</p> <p><i>Star wars</i>: quando fuggono dalla Morte Nera, sono inseguiti da Dart Vader furioso.</p> | Reimpegnarsi nel cambiamento |
| | Xxx | Xxx |
| Resurrezione | <p>Prima di fare ritorno al mondo ordinario, l'eroe deve rinascere e purificarsi attraverso un'ultima prova estrema e la resurrezione.</p> <p>Secondo momento di vita o morte, quasi la ripetizione della morte e rinascita della prova centrale.</p> <p>La morte e l'oscurità si ripresentano per un ultimo tentativo prima di essere definitivamente sconfitte.</p> <p>È un esame conclusivo per verificare che l'eroe abbia imparato la lezione della prova centrale.</p> | Ultimo tentativo del grande cambiamento |
| | Xxx | Xxx |
| Ritorno con elisir | <p>L'elisir può essere conoscenza o esperienza che gioveranno alla comunità.</p> <p>A volte è un tesoro, ma può essere amore, libertà, saggezza ecc.</p> <p>Se non porta qualcosa con sé dalla prova centrale nella caverna più profonda, l'eroe è condannato a ripetere l'avventura.</p> | Padronanza finale del problema |

| | | |
|--|--|-----|
| | <i>Star wars</i> : Luke sconfigge Dart Vader e ristabilisce l'ordine nella galassia. | |
| | Xxx | Xxx |

Archetipi

| | |
|-------------------------------|-----|
| Eroe | Xxx |
| Mentore | Xxx |
| Guardiano della soglia | Xxx |
| Messaggero | Xxx |
| Ombra | Xxx |
| Trickster | Xxx |
| Shapeshifter | Xxx |
| Alleato | Xxx |