

IL MOTORE DELLA CAVERNA

Abbiamo letto il mito della caverna nelle parole di Platone, con le sue ombre proiettate sulla parete. L'allegoria della caverna non solo si rivela essere il mito filosofico più potente della cultura occidentale, ma uno schema narrativo molto efficace, più vecchio e potente, e forse alla base, del celebre "viaggio dell'eroe" teorizzato, come già abbiamo visto, dallo sceneggiatore Christopher Vogler, ormai da qualche decennio il riferimento per chiunque voglia cimentarsi nella scrittura di storie per il cinema e non solo. Vogler non ha fatto altro che mettere efficacemente in forma schematica, a uso di scrittori e narratori di ogni genere, il contenuto dell'opera di Joseph Campbell, *L'eroe dai mille volti*, del 1949.

Il testo di Campbell era uno studio comparato dei diversi miti, alla ricerca del "monomito", il mito alla base di tutti i miti, lo schema generativo di ogni avventura. Per Campbell l'avventura dell'eroe mitico potenziava lo schema dei "riti di passaggio" ed era caratterizzata principalmente da tre fasi: separazione, iniziazione, ritorno. Lo studioso indica poi altre tappe intermedie che possono essere rintracciate, tutte o alcune, in ogni mito, in ogni avventura eroica. Ma il nucleo resta quello delle tre fasi.

Vogler riprende lo schema di Campbell, analizzando a sua volta molti romanzi e film per far emergere, anche in questo caso, la struttura portante che si ripete in ogni storia. Lo sceneggiatore individua così specifiche funzioni, scandite in tre atti, come nella tabella a p. 72, in cui Vogler riadatta le funzioni individuate da Campbell.

Dalla tabella comparativa emerge una funzione che dovrebbe saltare agli occhi dei lettori e che prova, implicitamente, la bontà dell'allegoria di Platone come nucleo narrativo: il riferimento alla caverna (assente nello schema di Campbell). Vogler parla di un avvicinamento alla caverna profonda ma non cita Platone. Tra le altre cose, volendo riferirci scrupolosamente a Platone, l'esperienza della caverna apparterebbe sia al primo atto (separazione), sia all'ultimo (ritorno), e non al secondo (iniziazione). Ma il riferimento alla caverna rivela qualcosa di arcaico che si agita in ognuno di noi. Per i nostri antenati, le caverne sono state il rifugio, la prima comodità, il luogo del primo racconto, dove era possibile ascoltarlo senza temere troppi pericoli esterni. Con il tempo, si sono

TABELLA 1	
IL VIAGGIO DELL'EROE	L'EROE DAI MILLE VOLTI
Primo atto	Partenza
Mondo ordinario	Mondo normale
Chiamata all'avventura	Chiamata all'avventura
Rifiuto della Chiamata	Rifiuto della Chiamata
Incontro con il Mentore	Aiuto soprannaturale
Superamento della prima soglia	Superamento della prima soglia
Secondo atto	Iniziazione
Prove, Alleati, Nemici	Strada delle prove
Avvicinamento alla caverna più profonda	
Prova centrale	Incontro con la dea Donna quale tentatrice Riconciliazione con il padre Apoteosi
Ricompensa	Ultimo dono
Terzo atto	Ritorno
Via del Ritorno	Rifiuto a ritornare Fuga magica Aiuto dall'esterno Varco della soglia del ritorno
Resurrezione	Signore dei due mondi
Ritorno con l'elisir	Liberi di vivere

rivelate anche un luogo limitato e asfissiante, il mondo ordinario, una trappola. Vivere davvero, provare l'avventura, ha significato uscire e ritornare nella caverna. L'inizio di ogni nuova storia, avvincente ed emozionante.

Un "viaggio dell'eroe" che la cultura pop avrebbe messo in scena molte volte. L'eroe scopre per una casualità o per un incontro che il mondo che lo circonda è falso e controllato, la liberazione da questo mondo implica la difficoltà di adattarsi alla nuova condizione e lo scontro finale con questo ordine e con chi lo difende. Proprio il film *Matrix* recupera pienamente questo schema, e gran parte della sua influenza nella cultura di massa è dovuta al suo utilizzo.

Qualcosa di analogo era stato proposto già con *The Truman Show*, ma il suo protagonista è visto lentamente rendersi conto e uscire dalla caverna. Non c'è il momento dell'uscita e del ritorno nella caverna per affrontare la sfida.

Riprendiamo quindi in modo schematico "il viaggio dell'eroe" che possiamo ricavare dal mito della caverna e che è stato ripreso in tante opere cinematografiche e seriali, scandendolo in quattro fasi:

Il viaggio dell'eroe (versione di Platone)

Il mondo che circonda l'eroe è un'illusione di realtà controllata.

Un caso fortuito, o un incontro, mostra all'eroe l'illusorietà di questo mondo.

L'accesso al mondo vero è la prima prova del nostro eroe: il difficile adattamento.

Il ritorno nel mondo dell'illusione: la sfida finale.