

**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA**

**Dipartimento dei Beni Culturali:  
Archeologia, storia dell'arte, del cinema e della musica**

Corso di Laurea Magistrale in  
Scienze dello Spettacolo e Produzione Multimediale

Tesi di laurea Magistrale

**DAL VIAGGIO DELL'EROE AL VIAGGIO DEL MATTO  
Modelli e dispositivi a uso della sceneggiatura**

**FROM THE HERO'S JOURNEY TO THE FOOL'S JOURNEY  
Models and devices for the screenplay**

Relatrice: Prof.ssa Farah Polato

Laureando: Giuseppe Tandoi  
Matricola: 2021078

Anno Accademico  
2022/2023



## INDICE

<b>Introduzione: Il lungo viaggio dell'eroe</b>	pag. 4
<b>1. Dal viaggio dell'Eroe al viaggio del Matto</b>	pag. 7
1.1. Il viaggio dell'Eroe in Campbell	pag. 7
1.2. Dal monomito di Campbell al viaggio dell'eroe di Vogler	pag. 14
1.3. Le funzioni di Propp	pag. 17
1.4. Non solo eroi	pag. 24
1.5. Narrazione e Tarocchi	pag. 32
<b>2. Classificazione dei Tarocchi per la narratologia</b>	pag. 45
<b>3. Applicazioni dei Tarocchi alle miniserie</b>	pag. 55
3.1. Il primo episodio	pag. 60
3.2. Il secondo episodio	pag. 63
3.3. Il terzo episodio	pag. 65
3.4. Il quarto episodio	pag. 67
3.5. Il quinto episodio	pag. 69
3.6. Il sesto episodio	pag. 71
3.7. Il settimo episodio	pag. 73
3.8. L'ottavo episodio	pag. 75
<b>4. Serie conformi e serie divergenti</b>	pag. 78
<b>5. Tarocchi e miniserie</b>	pag. 82
<b>6. Tarocchi e trame verticali</b>	pag. 91

7.	<b>Oltre il fantasy</b>	pag. 98
8.	<b>I Tarocchi e la serialità lunga: il caso di <i>Manifest</i> (2018-2023, Netflix)</b>	pag. 106
9.	<b>Rilevanza dell'antefatto nell'applicazione in sceneggiatura del dispositivo dei Tarocchi</b>	pag. 114
9.1.	Homeland - Caccia alla spia	pag. 121
9.2.	La Ruota del Tempo	pag. 124
9.3.	La regina degli scacchi	pag. 128
10.	<b>Appendice 1 – Tenebre e Ossa</b>	pag. 130
11.	<b>Appendice 2 – Il Signore degli Anelli - Gli Anelli del Potere</b>	pag. 136
12.	<b>Bibliografia</b>	pag. 147
13.	<b>Sitografia</b>	pag. 152
14.	<b>Ringraziamenti</b>	pag. 153

## Introduzione: Il lungo viaggio dell'eroe

Con “monomito” o “viaggio dell'eroe” si è andata indicando una struttura narrativa di base utile alla scrittura delle storie. Oggi i più ricordano l'omonimo volume degli anni '90 di Chris Vogler,<sup>1</sup> famoso story analyst hollywoodiano, che tuttavia riprende il precedente, *L'eroe dai mille volti*<sup>2</sup>, del 1949, dello storico delle religioni Joseph Campbell che individuava in un percorso di 17 tappe il viaggio ancestrale compiuto da ogni eroe. Ispirato dalla visione psicanalitica del mito di Carl Jung, ma tenendo anche conto delle interpretazioni di altre discipline, l'autore ha descritto gli stadi di un cammino iniziatico universale, individuandone le tracce nelle culture di ogni luogo ed epoca. Chris Vogler snellisce lo schema di Campbell, riducendolo in un tragitto di 12 step, per farne uno strumento pratico al servizio degli scrittori.

Prima di questi due autori, un approccio analogo si rinviene nello schema individuato dal linguista e antropologo Vladimir Propp, studioso del folklore russo. Nella sua opera del 1928, *Morfologia delle fiabe*<sup>3</sup>, individua la struttura monotipica delle fiabe popolari, uno schema narrativo suddiviso in 31 funzioni<sup>4</sup>.

La notorietà sortita dal lavoro di Vogler ha alimentato un dibattito di ampio raggio che ha evidenziato implicazioni o riverberi di carattere sociale.

In un'ottica di gender si colloca, ad esempio, l'intervento della psicoterapeuta Maureen Murdock. Nel suo libro *Il viaggio dell'Eroina*<sup>5</sup>, pubblicato per la prima volta nel 1990, delinea, in un percorso circolare a 10 tappe, il viaggio di ritorno della donna verso il proprio 'femminile'; un viaggio interiore, più che esteriore, finalizzato a riprendere possesso delle parti soffocate dalla società patriarcale. Un tentativo simile, finalizzato esplicitamente alla narratologia, è l'opera del 2010 della studiosa canadese

---

<sup>1</sup> Cfr. Christopher Vogler, *Il viaggio dell'Eroe*, Dino Audino editore, Roma, 1999, pag. 10 (Christopher Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*, Micheal Wiese Productions, Studio City, CA, 1992).

<sup>2</sup> Cfr. Joseph Campbell, *L'eroe dai mille volti*, Guanda, Parma, 2000.

<sup>3</sup> Cfr. Vladimir J. Propp, *Morfologia della fiaba*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 2000.

<sup>4</sup> Le funzioni, dette anche “sequenze di Propp”, rappresentano le situazioni tipiche della trama di una fiaba, riferendosi in particolare modo ai ruoli interpretati dai personaggi e quindi alle azioni compiute.

<sup>5</sup> Cfr. Maureen Murdock, *Il viaggio dell'Eroina*, Dino Audino Editore, Roma, 2010.

Kim Hudson dal titolo *La promessa della Vergine*<sup>6</sup>. L'intervento di queste autrici evidenzia chiaramente come il dispositivo dell'eroe, imperniato sulla conquista di luoghi remoti e impervi a dimostrazione del proprio valore, sia segnato da precisi contesti socio-culturali.

La struttura narrativa in tre atti e gli step principali rimangono però pressoché invariati anche nelle proposte di tali scrittrici.

Un tentativo effettivo di revisione e sistematizzazione della struttura narrativa, alla ricerca di maggior precisione ed efficienza, non proviene dalla dimensione del mito, ma dalla sfera della divinazione e dei riti iniziatici<sup>7</sup> nella quale primeggiano i Tarocchi come strumento operativo.

Già negli anni Novanta un astrologo tedesco, Hajo Banzhaf, nel suo libro intitolato *Tarot and the Journey of the Hero*<sup>8</sup>, afferma che la Stesa ordinata<sup>9</sup> dei 22 Arcani maggiori (detti anche Trionfi) corrisponde al viaggio dell'eroe, essendo un percorso a tappe ben preciso, simbolo del cammino universale compiuto dall'anima alla ricerca di se stessa. L'analisi di questo autore si è focalizzata solo sul tema della crescita personale, rivelando al grande pubblico la pratica esoterica dei Trionfi nelle iniziazioni di stampo massonico<sup>10</sup>.

Un'applicazione diretta dei Tarocchi nel campo della narratologia e della sceneggiatura è merito, invece, di due professionisti dell'audiovisivo: Alfonso Cometti, docente di serialità televisiva e capostruttura della Direzione Fiction di Mediaset, e Grazia Giardinello, sceneggiatrice Rai e Mediaset, che nel 2018 pubblicano il libro *Scrivere con i Tarocchi*<sup>11</sup>. Eludendo la naturale diffidenza verso il campo dell'occulto, i due autori elencano e dimostrano con esempi tratti da prodotti di successo le diverse possibilità di utilizzo degli Arcani maggiori: da fonte d'ispirazione per la creazione di personaggi potenti, a macchina narrativa combinatoria, fino a schema rigido per gli step

---

<sup>6</sup> Cfr. Kim Hudson, *La promessa della Vergine*, Dino Audino Editore, Roma 2016.

<sup>7</sup> Cfr. Frater Efes, *Il viaggio esoterico dell'uomo nelle lame dei Tarocchi*, Fontana Editore, Borgo Valsugana(Tn), 2020. L'autore descrive come i Trionfi siano utilizzati in ambito massonico come strumenti di iniziazione e crescita personale.

<sup>8</sup> Cfr. Hajo Banzhaf, *Tarot and the Journey of the Hero*, Samuel Weiser, Maine 2010.

<sup>9</sup> La Stesa ordinata dei Trionfi è la disposizione consequenziale dei 22 Arcani maggiori in base alla numerazione riportata sulla carta, una serie che procede dalla numero 0, il Matto, fino alla XXI, il Mondo.

<sup>10</sup> Cfr. Frater Efes, op. cit.

<sup>11</sup> Cfr. Alfonso Cometti, Grazia Giardinello, *Scrivere con i Tarocchi*, Dino Audino Editore, Roma 2018.

dei tre atti. Cometti e Giardinello propongono l'utilizzo dei Trionfi anche come macrostruttura per la scrittura delle serie tv, andando così a sondare un ambito poco esplorato.

La sfida oggi è lanciata proprio dalla narrazione della serialità audiovisiva, sempre più preponderante ai nostri giorni. I due autori di *Scrivere con i Tarocchi* si limitano ad un unico esempio nella loro trattazione<sup>12</sup>, mentre l'argomento necessiterebbe un maggior approfondimento per comprendere le effettive tecniche di applicazione ai diversi formati esistenti. Bisognerebbe capire come i Trionfi diventano una guida, oltre che per le trame verticali, ossia quelle del singolo episodio, anche per le trame orizzontali. Per trama orizzontale si intende la linea narrativa, solitamente di un singolo personaggio, che si estende trasversalmente lungo tutte le puntate di una stagione; in inglese è adoperato il termine "story arc", arco narrativo.

La lunga serialità audiovisiva presenta diversi formati, ma per effettuare una prima indagine si è ristretto il campo ad una tipologia specifica: la *miniserie*<sup>13</sup> composta in media da 8 puntate dove hanno maggiore importanza le trame orizzontali. In questi prodotti i Trionfi rivelano la loro forte applicabilità sia sugli archi narrativi che sulle trame delle singole puntate.

Un'ulteriore selezione è stata attuata concentrando l'attenzione sui prodotti di maggior successo, prevalentemente di origine statunitense e di genere fantasy. Nel fantasy si rintracciano più facilmente le personificazioni degli archetipi raffigurati sui Tarocchi, in quanto i Tarocchi sono frutto degli stessi mondi immaginari: quelli dove prevale la magia e l'ambientazione medievale.

Attraverso l'analisi si intende individuare l'uso più o meno consapevole delle simbologie dei Tarocchi da parte degli autori delle serie tv selezionate. In seguito si procederà a ricavarne dei metodi di applicazione validi per la stesura di ulteriori prodotti audiovisivi.

---

<sup>12</sup> Gli autori citano la prima stagione della miniserie *Breaking Bad*, composta di 7 episodi.

<sup>13</sup> Le miniserie appartengono alla categoria del *serial* televisivo che è una fiction suddivisa in un elevato numero di puntate, caratterizzate da una narrazione aperta, senza conclusione, fino alla fine della fiction stessa. Cfr. Pamela Douglas, *Scrivere le grandi serie tv*, Dino Audino Editore, Roma, 2017, pag. 10

## **CAP. 1**

### **Dal viaggio dell'Eroe al viaggio del Matto**

#### **1.1**

##### **Il viaggio dell'Eroe in Campbell**

Negli anni Novanta il volume del famoso story-analyst hollywoodiano Chris Vogler<sup>14</sup> ha oscurato l'opera ispiratrice, *L'eroe dai mille volti*<sup>15</sup>, pubblicata nel 1949 da Joseph Campbell. Storico delle religioni, Campbell dichiara di aver voluto decifrare il linguaggio simbolico dei miti tramite l'approccio psicoanalitico per rintracciare le strutture universali condivise dalle diverse culture del mondo. Il lavoro di Campbell fa riferimento a una nutrita raccolta di rimandi a miti, favole e leggende provenienti da ogni parte del mondo.

Questo libro ha lo scopo di svelare alcune delle verità camuffate per noi sotto le spoglie della religione e della mitologia, raccogliendo una gran quantità di esempi non eccessivamente complicati e facendo sì che l'antico significato si palesi da sé.<sup>16</sup>

Il fine dichiarato è quello di favorire una comprensione reciproca dell'umanità, un motivo particolarmente sensibile nella congiuntura storica: spingere quindi a una pacificazione globale grazie alla consapevolezza di essere tutti in uno: «come ci viene detto nei Veda: “La verità è una, ma i saggi la chiamano con molti nomi”»<sup>17</sup>

Questa prospettiva ha condotto Campbell a interpretare il mito come la fonte primaria più antica da cui scaturiscono non solo tutte le storie, ma anche le religioni, le filosofie, le arti, le forme sociali, le scoperte scientifiche e persino i sogni. Il modello di partenza di ogni riflessione ed espressione. Secondo una concezione spirituale di stampo iniziatico, il mito è definito dall'autore il ricettacolo e la manifestazione principale delle inesauribili energie del cosmo che l'uomo ha saputo comprendere. Nel mito sarebbe quindi racchiuso e tradotto lo schema universale del ciclo vitale di ogni

---

<sup>14</sup> Cfr. Christopher Vogler, op. cit.

<sup>15</sup> Cfr. Joseph Campbell, op. cit.

<sup>16</sup> Ivi, pag. 7.

<sup>17</sup> Ivi, pag. 8.



forma di vita esistente, sia nel microcosmo che nel macrocosmo, “come in cielo, così in terra”. È lo schema divino alla base del creato e dei suoi meccanismi di funzionamento.

Nella dimensione umana lo schema ancestrale sarebbe stato coniugato, attraverso i miti, in mille modi diversi, ma sempre con il medesimo fine: la crescita spirituale dell'uomo.

La mitologia e il rito hanno sempre avuto la funzione di fornire i simboli che aiutano il progresso dello spirito umano, da contrapporre a quelle altre immagini costanti che tendono ad arrestarlo.<sup>18</sup>

Anche l'evoluzione della coscienza sembra seguire gli stessi cicli della natura. Così come il corpo umano nasce, cresce, produce *frutti* e muore, così la psiche umana si sviluppa, generando e alimentando delle strategie di sopravvivenza, che poi disattiva e sostituisce quando diventano inefficaci. Secondo la story editor Dara Marks, le migliori narrazioni sono proprio quelle in cui l'eroe cambia, si modifica interiormente in reazione ai conflitti vissuti, acquisendo una nuova consapevolezza che permette di superare le difficoltà esterne.<sup>19</sup>

Il ciclo di nascita, morte e rinascita è valido per tutte le creazioni umane: società, religioni, culture... Le narrazioni, ispirate alle vicende umane, non fanno altro che rispecchiare il vissuto dell'umanità e quindi le fasi del creato. Campbell traduce questi cicli individuandone gli stadi universali che incasella nella struttura narrativa classica in tre atti, quella ispirata alla *Poetica* di Aristotele che scompone un'opera drammaturgia in un inizio, uno svolgimento e una fine. Una suddivisione che Campbell ritiene essere più antica, derivata dagli antichi riti di iniziazione dei giovani guerrieri.

La parabola convenzionale dell'avventura dell'eroe costituisce la riproduzione ingigantita della formula dei riti di passaggio: *separazione-iniziazione-ritorno*, che potrebbe definirsi l'unità nucleare del monomito.<sup>20</sup>

Nel primo atto di ogni avventura, quello della *Separazione* o della *Partenza*, l'eroe deve trovare il coraggio di abbandonare il suo mondo ordinario e confortante, che gli impedisce di progredire. Si tratta simbolicamente della dimensione dell'infanzia, del legame con la madre che ogni uomo deve recidere per diventare adulto, ossia autonomo.

---

<sup>18</sup> Ivi, pag. 20.

<sup>19</sup> Cfr. Dara Marks, *L'arco di trasformazione del personaggio*, Dino Audino Editore, Roma, 007.

<sup>20</sup> Cfr. Joseph Campbell, op. cit., pag. 41.

Superati i timori iniziali, il giovane eroe entra nel secondo atto, quello dell'*Iniziazione*, abbandona la sua tribù per avventurarsi in un regno diverso e sconosciuto, meraviglioso e soprannaturale, spesso identificato in una foresta ostile, in un deserto o in una caverna recondita. Qui l'eroe incontra forze terrificanti che lo mettono alla prova e gli permettono, dopo aver "sperimentato" una morte simbolica, di maturare acquisendo nuove facoltà oltre che una maggiore fiducia in se stesso e nella vita. Compiuta l'opera di trasformazione, ogni eroe deve tornare a casa per condividere la sua esperienza; entra nel terzo atto, quello del *Ritorno*, al fine di mettere in pratica le facoltà acquisite per aiutare la propria tribù. Il cambiamento deve essere dimostrato, di solito attraverso un sacrificio rituale; spesso si tratta di rinunciare ai propri desideri egoistici o alla propria vita per un bene più grande, quello della collettività. Il sacrificio di se stessi è il solo atto che attesti la piena maturità, il vero eroismo. Un'azione che viene di solito premiata con la rinascita, letterale o figurata, e un premio finale.

I tre atti individuati da Campbell prevedono in sintesi una *Separazione* dal mondo, un'*Iniziazione* in cui si accede a una qualche fonte di potere e un *Ritorno* apportatore di guarigione. L'autore ha poi suddiviso ogni atto in diversi stadi, in tutto 17, che rappresentano le tappe universali di ogni viaggio intrapreso dall'eroe. Nella Tabella n°1 è possibile leggere le tappe del monomito di Campbell con una breve descrizione degli eventi principali che le caratterizzano.

L'analisi di Campbell non si ferma alla sola avventura dell'eroe, ma affronta anche i miti della creazione del Mondo e i miti dell'infanzia dell'eroe umano, descritti nella seconda parte del suo libro, quella dedicata al Ciclo Cosmogonico. In questi capitoli l'autore individua i momenti archetipici di un altro elemento fondamentale della narrazione: l'antefatto, o back story, che può considerarsi a tutti gli effetti un quarto atto della narrazione, un "Atto Zero". In esso sono racchiusi i semi della storia, ossia gli eventi traumatici che hanno privato l'umanità del benessere divino in cui è stata generata, confinandola in una dimensione ingannevole di sofferenza e miseria, una condizione che è destinata a peggiorare se nessuno interviene. L'avventura dei tre atti classici ha lo scopo ancestrale di ripristinare quel benessere perduto nell'antefatto. L'unico predestinato a svolgere un tale compito è l'eroe, il salvatore dell'umanità, che deve prima riconoscere la propria vera identità, poi recuperare le facoltà sopite per

infine aiutare gli altri uomini a risvegliarsi e rigenerarsi.

Benché Campbell consideri i miti della creazione e dell'infanzia come un tentativo dell'umanità di dare ordine e senso alle forze inconscie della psiche, la sua analisi contribuisce a delineare lo schema universale dell'antefatto, che presenta essenzialmente due diverse tipologie. I miti della Creazione e della Cacciata dal Paradiso terrestre non sono altro che i modelli di una prima tipologia di antefatto, quella che racconta il destino dell'umanità – o di un gruppo più ristretto – che, avendo perso i privilegi dell'Eden, si ritrova immersa in un mondo di dolore e oscurità. I miti dell'infanzia sono invece i prototipi della seconda tipologia di antefatto, quella riguardante il singolo protagonista: raccontano spesso del figlio di un dio o di un re destinato a sconfiggere e detronizzare i propri genitori o i sovrani usurpatori del regno. Spaventati dalla profezia, i regnanti sotto minaccia provano di solito a disfarsi dell'eroe neonato, commissionandone l'omicidio o esponendolo alle bestie selvagge. Scampato alla morte, il piccolo trova riparo all'estero, vivendo inconsapevole delle proprie origini e spesso nella povertà. L'eroe, cresciuto nella miseria e nell'ignoranza, ben presto scopre la sua vera identità e decide di rivendicare i propri diritti di nascita.<sup>21</sup>

Campbell afferma che lo scopo di ogni eroe è quello di riscoprire le energie del Paradiso perduto, per riprodurre lo stesso benessere sulla Terra, sconfiggendo la vita quotidiana in cui l'umanità è impantanata, prigioniera di forze oscure e dimentica della connessione con il divino.

Il primo compito dell'eroe è quello di sperimentare consciamente gli stadi precedenti del ciclo cosmogonico; di risalire attraverso le epoche dell'emanazione. Il suo secondo compito è quello di ritornare dall'abisso al piano della vita contemporanea e di diventare quindi un trasformatore umano di potenziali demiurgici.<sup>22</sup>

Riscoprendo le proprie origini, quelle celate nell'antefatto, e curando le ferite subite, l'eroe può evolvere e ritornare al mondo quotidiano aiutando anche gli altri uomini a rigenerarsi.

L'eroe mitologico, infatti, non è il campione delle cose divenute, ma di quelle che divengono; il drago ch'egli deve uccidere è precisamente il mostro dello status quo: Holdfast, il custode del

---

<sup>21</sup> Ivi, pag. 371.

<sup>22</sup> Ivi, pag. 374.

passato.<sup>23</sup>

Il monomito rappresenta in definitiva il rito di passaggio dall'adolescenza alla maturità, ma anche il rito di iniziazione in senso più stretto che permette all'uomo di morire a se stesso, alla visione ingannevole della realtà, per accedere ad una consapevolezza superiore che lo trasformi in un essere illuminato, portatore di salvezza. Nel mondo antico i due aspetti erano spesso sovrapposti.

---

<sup>23</sup> Ivi, pag. 392.

TABELLA 1

## IL MONOMITO DI CAMPBELL

N°	STEP	DESCRIZIONE
0	Ambiente Quotidiano	Prima di ogni avventura è descritto il mondo quotidiano in cui vive l'eroe.
1° ATTO - LA PARTENZA		
1	L'Appello	All'inizio del mito appare una figura guida che chiama l'Eroe e lo invita all'avventura. Spesso si tratta di un problema da risolvere o di una sciagura da scongiurare.
2	Rifiuto dell'Appello	L'Eroe spesso rifiuta la chiamata, ma disubbidire all'appello comporta la perdita del vero senso della vita che è cambiamento e non stagnazione.
3	L'Aiuto soprannaturale	Coloro che rispondono positivamente all'appello incontrano un protettore, ossia un aiutante o un donatore che fornisce all'eroe gli strumenti e i consigli di cui ha bisogno per superare le prove.
4	Varco della prima Soglia	L'eroe, guidato dal protettore, giunge alla soglia del mondo soprannaturale, che è sorvegliata dai temibili guardiani della soglia che divorano chi non è degno di entrare.
5	Il ventre della balena	Il varco della soglia comporta una forma di autoannientamento: l'eroe, pur di crescere, deve liberarsi della sua vecchia identità.
2° ATTO - L'INIZIAZIONE		
6	La strada delle prove	Una volta varcata la soglia, l'Eroe deve affrontare prove difficili in un paese con regole e creature diverse da quelle conosciute. Questo è il secondo stadio del cammino: la purificazione dell'io dai desideri infantili che devono lasciar spazio a una nuova maturità spirituale.
7	L'incontro con la dea	Superate le prove, ha luogo un matrimonio mistico dell'anima-eroe con la Dea Signora del Mondo. Questa figura femminile simboleggia la bellezza e la beatitudine della vita che l'eroe ha dominato.
8	La donna quale tentatrice	La vita non è però così facile da conquistare. L'eroe deve rapportarsi anche con i lati oscuri e ripugnanti della materialità.
9	Riconciliazione con il padre	L'immagine del Padre visto come Dio severo e distruttore deve essere superata. La riconciliazione con il padre è l'abbandono del doppio mostro formato dall'antitesi Dio (super-io) e Peccato (Io represso). L'Eroe scopre che il padre e la madre non sono altro che due parti di

		un'unica cosa.
10	Apoteosi	Una volta riconciliate le energie femminili e maschili, ossia sanato il rapporto con la madre e con il padre, l'eroe raggiunge uno stato di unione, di pace e di elevazione spirituale.
11	L'ultimo dono	La trasformazione compiuta concede all'eroe un dono: una nuova consapevolezza e nuove facoltà.
<b>3° ATTO - IL RITORNO</b>		
12	Il rifiuto a tornare	Compiuta la ricerca, l'eroe deve ritornare a casa con il suo elisir rinnovatore di vita. Capita però che egli non voglia accettare questa responsabilità; spesso dubita che la propria conquista possa essere apprezzata dagli uomini rimasti nel mondo ordinario.
13	La fuga magica	Le forze antagoniste, sfidate nella prova centrale, possono cercare di vendicarsi della vittoria dell'eroe attaccandolo e costringendolo alla fuga.
14	L'aiuto dall'esterno	A volte l'Eroe ha bisogno di aiuto per fare ritorno in patria o perché impedito da cause esterne o perché non ha voglia di tornare.
15	Il varco della soglia del ritorno	Ritornato in patria, il difficile compito dell'eroe è quello di far comprendere agli uomini comuni la conoscenza spirituale conquistata.
16	Signore dei due mondi	L'eroe dimostra di essere un vero Maestro spirituale, capace di passare ripetutamente dall'uno all'altro mondo, quello umano e quello divino.
17	Libero di vivere	L'eroe è divenuto un uomo libero dai limiti della materia, perché ha riconciliato la propria coscienza con il volere universale.

## 1.2.

### **Dal monomito di Campbell al viaggio dell'eroe di Vogler**

Lo story-analyst di Hollywood Chris Vogler si avvicina allo schema di Campbell da una prospettiva professionale, convinto che il pubblico cinematografico sia affamato di 'miti', o meglio della loro funzione ancestrale di trasformazione interiore. Di qui il riconoscimento fatto allo storico delle religioni: «Campbell aveva scoperto il codice segreto del racconto».<sup>24</sup> Ed è adoperando il modello del monomito che Vogler cerca di spiegare il segreto del successo di film come *Guerre stellari* e *Incontri ravvicinati*: «avevo l'impressione che questi film attirassero tanto pubblico perché rispecchiavano quei modelli universali che Campbell trovava nella mitologia; possedevano qualcosa di cui la gente sentiva il bisogno»<sup>25</sup>.

Poco dopo aver iniziato a lavorare per la Disney, Vogler scrive una guida pratica in cui sintetizza e adatta lo schema del monomito alla narrazione cinematografica. Da questo primo scritto ha origine la sua versione del monomito, snellita in soli 12 step per farne uno strumento pratico al servizio degli scrittori, espungendo riferimenti mitologici a favore di esempi tratti dal cinema. Nel giro di pochi anni la sua analisi diventa una Bibbia nel mondo di Hollywood.

Non tutte le storie contemporanee sono mitologiche, né hanno necessariamente a che fare con la sfera del mito, ma le storie che si raccontano ai nostri giorni hanno molto in comune con quell'antica energia dei miti. La struttura e gli archetipi del mito sono alla base della narrativa contemporanea e ogni scrittore dovrebbe conoscerne gli elementi. Ho voluto, con questo libro, tracciare alcuni modelli della mitologia e rapportarli alla narrativa contemporanea e alla scrittura di sceneggiature.<sup>26</sup>

Partendo da un'ottica professionale, lontana dall'approccio che sosteneva il percorso di Campbell, Vogler intende il suo manuale come strumento e non come schema rigido, invitando chi ne fa uso ad adattarlo alle proprie esigenze.

Sto rileggendo il mito dell'eroe a modo mio e voi dovrete sentirvi liberi di fare altrettanto; ogni narratore adatta i modelli mitici secondo le proprie necessità e i canoni della propria cultura. Ecco

---

<sup>24</sup> Cfr. Christopher Vogler, op. cit. pag. 7.

<sup>25</sup> Ivi, pag. 7.

<sup>26</sup> Ivi, pag. 5.

perché l'eroe ha mille volti.<sup>27</sup>

Nella Tabella n°2 è possibile vedere un confronto fra lo schema di Campbell e l'adattamento di Vogler.

TABELLA 2

L'Eroe dai mille volti	Il viaggio dell'eroe
1° ATTO - LA PARTENZA	PRIMO ATTO
Ambiente Quotidiano	Mondo Ordinario
L'Appello	Richiamo all'avventura
Rifiuto dell'Appello	Rifiuto del Richiamo
L'Aiuto soprannaturale	Incontro con il Mentore
Varco della prima Soglia	Varco della prima Soglia
Il ventre della balena	
2° ATTO - L'INIZIAZIONE	SECONDO ATTO
La strada delle prove	Percorso delle Prove
	Avvicinamento alla Caverna più recondita
L'incontro con la dea	Prova Centrale
La donna quale tentatrice	
Riconciliazione con il padre	
Apoteosi	
L'ultimo dono	Ricompensa
3° ATTO - IL RITORNO	TERZO ATTO
Il rifiuto a tornare	La via del ritorno
La fuga magica	
L'aiuto dall'esterno	
Il varco della soglia del ritorno	
Signore dei due mondi	Resurrezione
Libero di vivere	Ritorno con l'Elisir

<sup>27</sup> Ivi, pag. 13.



Come la tabella dimostra, gli step del primo atto sono praticamente identici. Vogler sottolinea soltanto l'archetipo del Mentore evidenziandone il nome al posto del generico "aiuto soprannaturale" di Campbell.

Il secondo atto subisce invece una notevole revisione: Vogler elimina i riferimenti psicoanalitici dei riti di passaggio e li condensa in un unico step, quello della Prova Centrale, l'iniziazione che ha luogo nella pericolosa "caverna più recondita".

È il momento in cui l'eroe ha un rovescio di fortuna e guarda in faccia la sua paura più grande, nel senso che affronta la possibilità di morire e viene portato allo stremo in battaglia contro la forza ostile. [...] Quello della prova centrale è un momento critico in ogni storia, durante il quale l'eroe deve morire o essere sul punto di farlo, in modo da poter rinascere.<sup>28</sup>

Come chiaramente si evince dalle sue parole, Vogler condivide la funzione iniziatica e trasformativa del mito presente in tutte le narrazioni che non sono altro che la medesima storia narrata all'infinito con innumerevoli variazioni: «(Campbell) rilevò che tutta la narrativa, consapevolmente o meno, segue quegli antichi modelli della mitologia e che tutte le storie [...] possono essere ricomprese nei termini del viaggio dell'eroe: il "monomito".»<sup>29</sup>

Continuando il confronto dei due schemi, si nota che lo step della *Ricompensa* coincide con *L'ultimo dono* di Campbell: la vittoria che l'eroe ottiene dopo esser sopravvissuto alla morte, una vittoria che comporta l'acquisizione di un tesoro e/o di una nuova consapevolezza.

Anche il terzo atto subisce una notevole revisione. Con lo step *La via del ritorno*, Vogler condensa vari stadi del monomito raccontando la vendetta delle forze antagoniste private del loro tesoro. Le prove di questa fase possono essere molto forti. Il penultimo step di Vogler, la *Resurrezione*, enfatizza il momento del sacrificio finale, il Climax di ogni storia, in cui l'eroe, sacrificando la propria vita o il proprio successo per un bene superiore, dimostra di essere a tutti gli effetti un eroe. Trattasi di un momento in cui l'eroe muore per poi risorgere, oppure di una rinuncia al tesoro conquistato per poi riceverlo come premio. Lo step finale *Ritorno con l'elisir* corrisponde pienamente allo step finale di Campbell, *Liberato di vivere*, nel quale le conquiste dell'eroe sono di

---

<sup>28</sup> Ivi, pag. 19

<sup>29</sup> Ivi, pag. 12

giovanamento per il Mondo Ordinario che rifiorisce recuperando il benessere perduto.

Per quanto riguarda l'antefatto, Vogler lo cita solamente come un elemento che può apparire nella tappa iniziale del Mondo Ordinario, ma nel suo libro non lo approfondisce e non ne analizza la struttura.

Un contributo importante di Vogler è stato quello di evidenziare il ruolo che gli archetipi svolgono nella narrazione. Ne ha definiti sette principali.

Appena si entra nel mondo delle fiabe e dei miti, si individuano tipologie ricorrenti dei personaggi e dei rapporti: eroi avventurosi, messaggeri che esortano al cimento, vecchi saggi e sagge che affidano doni magici, guardiani delle soglie che sembrano impedire il cammino, compagni di viaggio mutaforme che confondono e disorientano, ambigui cattivi che eliminano gli avversari, imbroglioni che sconvolgono lo status quo e introducono elementi di comicità. Nel descrivere queste tipologie comuni tra personaggi, simboli e rapporti, lo psicologo svizzero Carl G. Jung usò il termine di archetipi, nel senso di modelli di temperamento che discendevano dall'antichità dell'uomo e che rappresentavano un'eredità comune all'intera specie umana.<sup>30</sup>

Vogler considera gli archetipi non come personaggi fissi ma come funzioni, svolte temporaneamente dai personaggi per ottenere determinati effetti sulla trama: una sorta di maschere indossate provvisoriamente per portare avanti la storia. In questo assunto Vogler si è rifatto a Vladimir Propp, l'esperto di fiabe russe che, in *Morfologia della fiaba popolare*<sup>31</sup>, ha analizzato i temi e i modelli ricorrenti in centinaia di racconti russi.

### **1.3 Le funzioni di Propp**

Prima di Campbell e di Vogler, lo schema individuato da Propp, linguista e antropologo, è stato un riferimento in narratologia. L'autore russo, esperto di folklore popolare, individua la struttura monotipica delle fiabe popolari elaborando uno schema narrativo suddiviso in 31 funzioni. Le funzioni, dette anche "sequenze di Propp", rappresentano le situazioni tipiche della trama di una fiaba, riferendosi in particolar modo ai ruoli interpretati dai personaggi e quindi alle azioni compiute. Il termine "funzione" sottolinea come i nuclei della struttura narrativa, ossia le situazioni

---

<sup>30</sup> Ivi, pag. 23

<sup>31</sup> Cfr. Vladimir J. Propp, op. cit.

caratteristiche, siano il frutto di azioni specifiche, compiute da personaggi archetipici, capaci di portare avanti la storia grazie all'innesco di reazioni nei personaggi in gioco.

L'intento di Propp non è stato quello di indagare storicamente l'origine della favola, né di classificare le tipologie esistenti in base al contenuto, ossia alla presenza o meno di determinati elementi (animali, creature magiche, streghe...) o in base agli intrecci; piuttosto ha indagato la morfologia delle favole, individuandone le parti componenti, delle sue grandezze costanti e di quelle variabili.<sup>32</sup> Mentre i nomi e gli attributi di un personaggio (le grandezze variabili) possono cambiare da una favola all'altra; le azioni, o funzioni svolte (le grandezze costanti), rimangono identiche: «dove la conclusione che la favola non di rado attribuisce un identico operato a personaggi diversi. Questo ci dà la possibilità di studiare la favola *secondo le funzioni dei personaggi*»<sup>33</sup>. Propp si domanda quindi quante funzioni compaiano nella favola e quale sia la loro ripetibilità. Come già affermato, la sua analisi indaga *che cosa* fanno i personaggi e non *chi* fa l'azione o *come* la fa: «atti identici possono avere significato diverso e viceversa. Per funzione intendiamo l'operato di un personaggio determinato dal punto di vista del suo significato per lo svolgimento della vicenda»<sup>34</sup>. Propp arriva alla conclusione che le funzioni sono poche, mentre i personaggi innumerevoli ed è questo a spiegare la sorprendente varietà delle favole. Le funzioni dei personaggi sono quindi le parti fondamentali che l'autore ha rintracciato e definito a prescindere dal personaggio che le compie, come si evince anche dai sostantivi utilizzati, che mettono a fuoco l'azione mentre ignorano il personaggio esecutore. Propp ha quindi analizzato il particolare significato di tale azione in base alla collocazione nello svolgimento della narrazione.

L'autore arriva così alle seguenti conclusioni:

I. Gli elementi costanti, stabili della favola sono le funzioni dei personaggi, indipendentemente dall'identità dell'esecutore e dal modo di esecuzione. Esse formano le parti componenti della favola.

II. Il numero delle funzioni che compaiono nella favola di magia è limitato.[...]

---

<sup>32</sup> Propp riconosce a Joseph Bédier il merito di aver distinto nelle fiabe popolari fattori variabili e fattori costanti. Tuttavia Bédier non ha saputo definire in che cosa consistano questi elementi. Gli invarianti per Propp rappresenterebbero le unità elementari, ossia le funzioni, mentre nomi e attributi dei personaggi sarebbero le grandezze variabili.

<sup>33</sup> Ivi, pag. 26

<sup>34</sup> Ivi, pag. 27

III. La successione delle funzioni è sempre identica.[...]

IV. Tutte le favole di magia hanno struttura monotipica.<sup>35</sup>

Propp precisa che sebbene alcune favole possono non contenere tutte le funzioni, ciò non cambia la successione di quelle presenti. Per struttura monotipica si intende che tutte le favole di magia esistenti rappresentano innumerevoli variazioni di una serie unica per tutte le fiabe.

Nello schema si individua un numero massimo di sette "sfere d'azione", definite da un insieme di funzioni specifiche, cui corrispondono l'Eroe, il Cattivo, il Mandante, il Donatore, l'Aiutante, la Figlia del Re (e il padre), il Falso Eroe. Alcuni di questi sono simili agli archetipi elaborati da Vogler, messi a confronto in Tabella 3.

L'approccio di Propp ha ricevuto numerose critiche, principalmente per la sua decisione di escludere le considerazioni verbali nell'analisi delle fiabe popolari determinanti trattandosi di una tipologia orale per cui risultano determinanti elementi come il tono, lo stato d'animo e i personaggi. Uno dei critici più influenti è stato il noto strutturalista francese Claude Lévi-Strauss. Nella sua monografia intitolata *Struttura e forma: Riflessioni su un lavoro di Vladimir Propp*<sup>36</sup>, Lévi-Strauss sosteneva la superiorità dell'approccio strutturalista rispetto al formalismo russo adottato da Propp.

Al contrario del formalismo, lo strutturalismo rifiuta di opporre il concreto all'astratto e di accordare a quest'ultimo una posizione di privilegio. La *forma* si definisce per opposizione a una materia che le è estranea; ma la *struttura* non ha contenuto distinto: essa è il contenuto stesso colto in una organizzazione logica concepita come proprietà del reale.<sup>37</sup>

Lévi-Strauss sottolinea che il focus di Propp è sulle funzioni narrative e sulla struttura fissa delle fiabe.

Per definire le funzioni, considerate come le unità costitutive della favola, bisognerà innanzi tutto eliminare i personaggi, che servono soltanto a «sostenere» le funzioni. La funzione sarà indicata semplicemente da un nome di azione: «divieto», «fuga», ecc. In secondo luogo, la funzione deve essere definita tenendo conto della sua collocazione nella narrazione: un matrimonio ad esempio, può avere funzioni differenti secondo la sua posizione. Ad atti identici si possono attribuire

---

<sup>35</sup> Ivi, pag. 27

<sup>36</sup> Cfr. a «La struttura e la forma. Riflessioni su un'opera di Vladimir Ja. Propp» (1960), che costituisce un'appendice di Vladimir J. Propp, op. cit.

<sup>37</sup> Claude Lévi-Strauss, op. cit.

significati diversi e viceversa; possiamo venirci a capo solo ricollocando l'avvenimento tra gli altri, cioè ponendolo in rapporto coi suoi antecedenti e conseguenti, il che implica che l'ordine di successione delle funzioni sia costante [...], pur rimanendo, come vedremo in seguito, la possibilità di alcuni spostamenti, che rappresentano però fenomeni secondari, eccezioni ad una norma che deve sempre poter essere ristabilita. Si ammette anche che in ogni favola appresa singolarmente non compare mai la totalità delle funzioni enumerate, ma solo alcune di esse, senza che venga modificato l'ordine di successione. Il sistema totale delle funzioni, di cui è possibile che non esista la realizzazione empirica, pare dunque avere nel pensiero di Propp il carattere di quella che chiameremmo oggi una «metastruttura».<sup>38</sup>

Lévi-Strauss critica la scelta di Propp di prendere come oggetto di studio del suo metodo solo le favole trascurando i miti. Benché l'autore russo consideri miti e favole provenienti dalla stessa fonte arcaica e sconosciuta, la favola, essendo una trattazione attenuata dei temi espressi nel mito, è più libera dalla pressione della collettività permettendo più libertà creativa al narratore. Quindi la favola è maggiormente svincolata dalla dimensione storica e dal contesto etnografico. Secondo Propp il mito non può essere affrontato soltanto dal punto morfologico (come ritiene invece possibile per la favola), ma necessita anche di uno studio storico che lui non può affrontare.

Lévi-Strauss considera quindi Propp vittima di un'illusione: considerare la favola una forma astratta, slegata dal contesto storico, separando così in modo netto forma e contenuto. Questa dicotomia tra forma e contenuto è una limitazione del formalismo russo che porta Propp a una situazione in cui la forma si svuota di significato e la sua analisi diventa problematica. Il contenuto delle fiabe è trascurato o inserito in modo forzato, impedendo una comprensione adeguata delle differenze tra le varie fiabe concrete. Secondo Lévi-Strauss l'approccio formale limita l'efficacia del metodo di Propp e lo priva di un contesto etnografico, che è fondamentale per una comprensione completa delle storie e delle culture. Inoltre, le fiabe e i miti dovrebbero essere considerati come parti di un continuum, in quanto entrambi sono modi di esprimere strutture narrative culturali, e il formalismo di Propp non permette una comprensione completa di questo rapporto.

In definitiva, l'approccio formalista di Propp limita la conoscenza delle fiabe nella loro completezza e ostacola la comprensione delle loro variazioni e significati culturali.

---

<sup>38</sup> Ibid.

La necessità di integrare forma e contenuto emerge come un elemento cruciale per una comprensione più profonda delle fiabe e dei miti.

Prima del formalismo, certo, ignoravamo quello che avevano in comune queste favole, ma dopo esso ci troviamo privati di ogni mezzo per comprendere in che cosa differiscono. Siamo sì passati dal concreto all'astratto, ma non possiamo più ridiscendere dall'astratto al concreto.<sup>39</sup>

L'analisi di Propp risulta incompleta proprio perché ha perso il contenuto.

Propp ha scoperto – e in ciò sta la sua gloria – che il contenuto delle favole è permutabile, ma da ciò ha concluso troppo spesso che esso è arbitrario e sta qui il motivo delle difficoltà che ha incontrato, perché anche le permutazioni sono sottoposte a leggi.<sup>40</sup>

Leggi collegate al contesto socio-culturale.

In definitiva, comunque, Lévi-Strauss afferma che Propp ha offerto un metodo di analisi che, nonostante le sue limitazioni, continua a suscitare riflessioni sulle narrazioni tradizionali e contemporanee.

---

<sup>39</sup> Ivi, pag. 11.

<sup>40</sup> Ivi, pag. 12.

TABELLA 3

<b>Le funzioni di Propp</b>	<b>Descrizione delle funzioni</b>	<b>Il viaggio dell'eroe</b>
0 – La situazione iniziale di felicità		(ANTEFATTO)
I – allontanamento	Uno dei membri della famiglia si allontana da casa.	
II – proibizione	All'eroe viene fatta una proibizione.	
III – violazione	Il divieto viene infranto ed entra in scena l'antagonista, il cattivo.	
IV – investigazione	Il cattivo tenta di eseguire un'investigazione.	
V – delazione	Al cattivo vengono date notizie sulla vittima.	
VI – tranello	Il cattivo tenta di ingannare la sua vittima per impossessarsene o per impadronirsi dei suoi beni.	
VII – connivenza	Il protagonista favorisce involontariamente il nemico.	(Mondo Ordinario)
VIII – danneggiamento o mancanza	Il cattivo arreca un danno a uno dei membri della famiglia. Oppure ad uno dei membri della famiglia manca qualcosa.	Richiamo all'avventura
IX – mediazione	La sciagura è resa nota. L'eroe riceve un ordine o un invito ad agire.	Rifiuto del Richiamo - Incontro con il Mentore
X – inizio della reazione	L'eroe si decide a reagire.	
XI – partenza	L'eroe abbandona la casa.	Varco della prima Soglia
XII – prima funzione del donatore	L'eroe è messo alla prova, interrogato, aggredito...	Percorso delle Prove
XIII – reazione dell'eroe	L'eroe reagisce (positivamente o negativamente) alle azioni del futuro donatore.	
XIV – conseguimento del mezzo magico	L'eroe riesce (o non riesce) ad entrare in possesso del mezzo magico.	
XV – trasferimento sul luogo di destinazione	L'eroe si dirige, raggiunge o viene portato sul luogo in cui si trova l'oggetto della sua ricerca.	Avvicinamento alla Caverna più

		recondita
XVI – lotta	L'eroe e il cattivo si battono in uno scontro diretto.	Prova Centrale
XVII – marchiatura	All'eroe è impresso un marchio.	
XVIII – vittoria	Il cattivo è vinto.	
XIX – rimozione della sciagura o della mancanza	Viene posto riparo alla sciagura iniziale o viene eliminata la mancanza iniziale.	Ricompensa
XX – ritorno	L'eroe ritorna.	La via del ritorno
XXI – persecuzione	L'eroe viene perseguitato.	
XXII – salvataggio	L'eroe si salva da persecuzione.	
XXIII – arrivo in incognito	L'eroe arriva in incognito.	
XXIV – pretese infondate	Il falso eroe avanza pretese infondate.	
XXV – compito difficile	All'eroe viene affidato un difficile compito.	
XXVI – adempimento	Il compito è eseguito.	
XXVII – identificazione	L'eroe è riconosciuto.	
XXVIII – smascheramento	L'antagonista è smascherato.	
XXIX – trasfigurazione	L'eroe assume nuove sembianze.	Resurrezione
XXX – punizione	L'antagonista è punito.	
XXXI – nozze	L'eroe si sposa e sale al trono.	Ritorno con l'Elisir



## 1.4 Non solo eroi

Per quanto l'approccio di Vogler, come dichiarato, abbia una finalità meramente strumentale, ha promosso un dibattito che ne ha messo in rilievo le implicazioni socio-culturali.

In un'ottica di genere si colloca l'intervento, del 2010, di Maureen Murdock *Il viaggio dell'Eroina*<sup>41</sup>. A supportare l'esigenza di una prospettiva di genere, l'autrice fa riferimento a un confronto avuto con lo stesso Campbell:

Desideravo tanto conoscere il punto di vista di Campbell, ma rimasi sorpresa quando mi disse che le donne non hanno bisogno di compiere il viaggio. Durante il nostro incontro, affermò che nell'intera tradizione mitologica la donna è *li* e deve solo capire di essere la meta che le persone cercano di raggiungere e che, quando si rende conto di quanto è meraviglioso il suo personaggio, non va più in confusione con l'idea di essere pseudomaschile. Le sue parole mi sbalordirono, le trovai del tutto insoddisfacenti. Le donne che conosco e con le quali lavoro non vogliono essere lì, essere il luogo che le persone provano a raggiungere. Non vogliono incarnare Penelope, la quale aspettava con pazienza, tessendo e disfaccendo la tela interminabilmente. Non vogliono essere le ancelle della cultura maschile dominante e servire gli dei. [...] Hanno bisogno di un nuovo modello che comprenda chi e cosa è una donna.<sup>42</sup>

Da questo orizzonte nasce un percorso circolare a 10 tappe che risponderebbe al viaggio di ritorno della donna verso il proprio lato femminile inteso come ripresa di possesso delle parti soffocate dalla società patriarcale. Si tratta di un viaggio interiore, più che esteriore.

Inizia con una reazione molto brusca a tutto ciò che rappresenta il femminile, definito da me dipendente, super dispotico e pieno di rabbia; continua con la totale immersione nel ben noto viaggio dell'Eroe, completo di alleati maschili, per raggiungere il dono dell'indipendenza, del prestigio, del denaro, del potere e del successo. Segue un periodo confuso di aridità e di disperazione che conduce a un'inevitabile discesa negli inferi per incontrare il femminile oscuro. Da questa oscurità, poi, emerge il desiderio urgente di guarire la ferita di quella che io chiamo la separazione madre/figlia, la ferita femminile profonda. Il ritorno comporta la ridefinizione e la conferma della validità dei valori femminili e la loro integrazione con le abilità maschili apprese durante la prima parte del viaggio.<sup>43</sup>

---

<sup>41</sup> Cfr. Maureen Murdock, op. cit.

<sup>42</sup> Ivi, pag. 6

<sup>43</sup> Ivi, pag 7.

Come la stessa autrice evidenzia, questo schema, più che essere un modello universale per le donne di ogni tempo e luogo, è un tracciato localizzato, rispondente a un preciso contesto storico-culturale e sociale delle donne occidentali: «questo viaggio è descritto dalla mia prospettiva e dalla prospettiva di molte donne della mia generazione che hanno cercato accettazione da parte dei sistemi patriarcali e li hanno trovati non solo carenti ma terribilmente distruttivi. Siamo i figli della guerra fredda, incoraggiati a eccellere per affermare la supremazia dell'Occidente.»<sup>44</sup>

L'autrice aggiunge che tale ribellione non è solo delle donne; caratterizza anche alcuni uomini che non si identificano nella sfera machista di potere, dominio e tensione alla conquista.

Svincolandosi dalle istanze di Murdock, Robert McKee guarda al lavoro dell'autrice in un'ottica narratologica assimilando il suo tracciato alla struttura indicata come “trama educativa” in cui si assiste a un profondo cambiamento, da negativo a positivo, della visione che il protagonista ha della vita, delle persone di se stesso.<sup>45</sup> Nel caso del *Viaggio dell'Eroina* questa struttura si incarnerebbe in una narrazione incentrata sulla emancipazione dal giogo dei valori patriarcali di dominio e controllo della società capitalista e androcentrica.

In una direzione apparentemente simile procede anche il lavoro della studiosa canadese Kim Hudson che nel 2010 pubblica *La promessa della Vergine*<sup>46</sup>, con la finalità di recuperare la metà mancante al viaggio dell'Eroe: «Ci è stato detto che nella teoria di Campbell, tutte le narrazioni, nel corso della storia e in ogni cultura, seguono il monomito da lui chiamato “viaggio dell'Eroe”: la storia dell'archetipo mascolino della fase iniziale, che si applica allo stesso modo a donne e uomini»<sup>47</sup>. Quanto riportato dall'autrice fa riferimento a un'esperienza occorsale durante un corso di sceneggiatura. Sempre in quella cornice, gli archetipi femminili venivano considerati: «più passivi ed interiori. Adatti ai romanzi, ma i film sono tutta azione».<sup>48</sup>

---

<sup>44</sup> Ivi, pag 7.

<sup>45</sup> Robert McKee, *Story*, Omero, Roma, 2010 pag. 86.

<sup>46</sup> Kim Hudson, op. cit.

<sup>47</sup> Ivi, pag. 11.

<sup>48</sup> Ibid.

La scrittrice intraprende dunque un suo personale viaggio nello studio di miti, leggende, teorie mitologiche e antropologiche, film... alla ricerca di quella che poi battezzerà come *La promessa della Vergine*: percorso affrontato dai personaggi più *femminei* in contrapposizione a quelli più *mascolini* che seguono il classico viaggio dell'Eroe. Per non ricadere in pedissequa contrapposizioni essenzialiste su matrice biologica, l'autrice fa infatti una distinzione tra i termini "mascolino" e "maschile", così come tra "femmineo" e "femminile", affermando che un archetipo può applicarsi indifferentemente a uomini e donne.

In questa teoria, viene fatta un'importante distinzione tra femmineo e femminile. Un archetipo può incarnare un'energia femminea senza essere necessariamente di genere femminile. Gli archetipi si possono applicare indifferentemente a entrambi i generi. Per dimostrarlo, ho usato esempi di Vergini maschili e femminili nel descrivere la struttura della Vergine e, allo stesso modo, Eroi femminili e maschili per illustrare la struttura dell'Eroe. [...] Potete sostituire nella vostra mente Vergine con Principe se vi sembra più appropriato per un personaggio maschile, poiché anche il Principe rappresenta un personaggio nato con una serie di aspettative che ne limitano la capacità di realizzare il proprio progetto di vita. Pensate a Scott in *Ballroom* a Rocky o a John in *2 single a nozze*. Sono tutti Vergini secondo la mia definizione, poiché sognano di esprimere il proprio potenziale interiore.<sup>49</sup>

Il viaggio dell'eroe risulta quindi più *mascolino* perché contraddistinto da viaggi e lotte ambientati nel mondo esteriore, mentre il cammino della Vergine (e del Principe) è un percorso soprattutto interiore, di liberazione dalla dipendenza dalla famiglia d'origine, alla ricerca, cioè, di un legame profondo e autentico con il proprio mondo spirituale. Sia il viaggio dell'Eroe che la promessa della Vergine sono dunque percorsi di formazione e di autonomia, talora opposti e complementari, a volte intrecciati, a volte sovrapposti. Anche i rispettivi modelli narrativi sono per molti aspetti l'uno l'esatto opposto dell'altro, due metà che formano un'entità completa.

Sebbene siano entrambe storie tracciati che hanno a che fare con l'imparare a essere autonomi, la storia della Vergine riguarda la conoscenza del suo sogno e la sua realizzazione circondata dalle influenze del suo regno. [...] La storia dell'Eroe riguarda l'affrontare un pericolo mortale lasciando il proprio villaggio e dimostrando di poter esistere in un mondo più grande. La Vergine nel corso della storia modifica i propri valori per essere pienamente se stessa nel mondo. L'Eroe è concentrato sullo sviluppo delle proprie capacità per compiere attivamente nel mondo azioni che è

---

<sup>49</sup> Ivi, pag. 14.

necessario siano compiute. Per la Vergine si tratta di realizzarsi, per l'Eroe di sacrificarsi.[...] In termini junghiani, la Vergine deve superare il Complesso del Padre, o di Ofelia, ossia un bisogno di accontentare gli altri e conformarsi ai loro valori.[...] Il viaggio dell'Eroe è il cammino per superare il suo Complesso della Madre, o di Edipo, ossia il desiderio di rimanere aggrappati alle comodità della propria casa a spese della conoscenza del mondo.<sup>50</sup>

Nella Tabella 4 è possibile vedere i due schemi a confronto.

---

<sup>50</sup> Ivi, pagg.31-32.

TABELLA 4

<b>La promessa della Vergine</b>	<b>Descrizione de La promessa della Vergine</b>	<b>Il viaggio dell'eroe</b>
PRIMO ATTO		
1.Mondo della dipendenza	La Vergine inizia la propria storia in una dimensione in cui è dipendente dalle richieste del suo regno. Non è libera di realizzare il proprio sogno e teme la disapprovazione del regno stesso.	1.Mondo Ordinario
2.Peso del conformismo	La vita domestica in cui la Vergine è prigioniera risulta soffocante e opprimente.	
3.Momento del bagliore(incidente scatenante)	La Vergine ha l'opportunità di assaggiare per un attimo la realizzazione del proprio sogno.	2.Richiamo all'avventura 3.Rifiuto del Richiamo
4.Entrare nella parte	La Vergine vive questa esperienza riconoscendo il proprio desiderio.	4.Incontro con il Mentore 5.Varco della prima Soglia
SECONDO ATTO		
5.Mondo segreto	La Vergine riesce a destreggiarsi fra il regno e il mondo segreto in cui vive il suo sogno.	6.Percorso delle Prove
6.Crisi col suo mondo	Presto la Vergine entra in crisi col mondo della dipendenza.	7.Avvicinamento alla Caverna più recondita
7.Prezzo del bagliore	Il segreto della Vergine è svelato e lei ne paga il prezzo.	8.Prova Centrale
8.Uscire dal bozzolo	Grazie alla crisi, la Vergine raggiunge un momento di consapevolezza e decide di uscire dal bozzolo, di abbandonare il mondo della dipendenza.	9.Ricompensa
9.Caos nel regno	La sua azione crea il caos nel regno.	
TERZO ATTO		
10.Vagare nel deserto(momento di dubbio)	La Vergine è disorientata: non sa se tornare sui suoi passi ad accontentare il regno o se vivere pienamente il suo sogno.	10.La via del ritorno
11.Scegliere la propria luce	Sceglie di perseguire il proprio sogno.	
12.Relazionarsi in modo nuovo(salvataggio)	La Vergine perde la protezione del regno e le cose si fanno difficili.	11.Resurrezione
13.Splendore nel regno	Il regno per non perdere la Vergine è costretto ad andare incontro alle sue esigenze e cambia in meglio.	12.Ritorno con l'Elisir

Anche la proposta di Kim Hudson assomiglia per diversi aspetti a quello della Murdock: entrambi evocano l'emancipazione dai valori di una società soffocante e

limitante, intenta solo a perpetuare se stessa, attraverso la ricerca quindi di un'indipendenza psicologica.

Tuttavia, il viaggio dell'Eroe, se interpretato in modo figurato, anziché letterale, può benissimo tradurre anche i movimenti di liberazione verso l'interno, compresi quelli compiuti dalla Vergine o dal Principe che combattono le proprie paure, trovando in sé l'Elisir per curare il proprio regno. Un regno che, come il Mondo Ordinario del mito dell'eroe, è ugualmente in pericolo di annientamento, non per cause esterne, ma perché soffocato dai suoi stessi valori. Proprio Vogler, che cura la prefazione del libro di Hudson, afferma di considerare il proprio modello di viaggio come: «...neutrale, senza distinzioni di genere, una descrizione della condizione umana generale»<sup>51</sup>, ma rivela anche di aver compreso che: «c'è più di una goccia di testosterone nei presupposti e nei dettagli specifici del viaggio dell'Eroe, a cominciare dall'uso della parola "eroe".»<sup>52</sup> Di qui l'utilità di affiancare al viaggio dell'Eroe, in apparenza più rivolto alle conquiste esterne, uno schema rivolto alla liberazione interna, per ampliare le possibilità narrative.

Gli interventi di Murdoch e di Hudson hanno avuto il merito di porre l'attenzione al moto interiore dei personaggi – un'attenzione mostrata anche da Dara Marks in *L'arco di trasformazione del personaggio*<sup>53</sup> – ma non hanno contribuito granché ad una revisione della struttura narrativa di base. Anche se declinati al *femminile*, i 10 step del viaggio dell'Eroina e le 13 fasi della Promessa della Vergine non si discostano molto dai 12 stadi individuati da Vogler per il suo viaggio dell'Eroe.

Rispetto a Vogler, Hudson approfondisce maggiormente gli archetipi, rifacendosi a propria volta alla psicoanalisi junghiana: «Jung ha descritto gli archetipi sia come una fonte di simboli psichici sia come una predisposizione a reagire, comportarsi e interagire in un certo modo. [...] Questi due aspetti sono molto potenti».<sup>54</sup> L'autrice afferma che ogni archetipo ha sia il lato di luce che quello di ombra: la controparte dell'Eroe è il "Codardo", quella della Vergine è la "Puttana": «La Puttana è intrappolata in una vita al servizio dei bisogni, dei valori e delle indicazioni di altri, finendo per

---

<sup>51</sup> Ivi, pag. 5.

<sup>52</sup> Id.

<sup>53</sup> Dara Marks, op. cit.

<sup>54</sup> Kim Hudson, op. cit., pag. 19.

danneggiare e trascurare se stessa. [...] La sua sessualità è una metafora della sua essenza spirituale o anima, che è messa al servizio degli altri. [...] La Puttana vende l'anima perché ne è completamente scollegata o perché si sente una vittima priva del potere di un individuo.»<sup>55</sup>

Il lato ombra può anche rappresentare l'aspetto immaturo e iniziale del lato luminoso: l'Eroe, per esempio, può presentarsi all'inizio come un Codardo. Hudson sottolinea dunque come gli archetipi possano corrispondere a stadi (di comportamento) che i protagonisti attraversano e rivestono durante il tragitto del racconto. Ogni personaggio, man mano che avanza nella narrazione, cambia il suo modo di pensare e di agire, ossia si sveste di un vecchio modo di essere – e che corrisponde ad uno specifico archetipo – per indossarne uno nuovo.

Tali passaggi e identificazioni da un archetipo ad un altro di diversa evoluzione producono effetti intensi sugli spettatori: «Jung pensava che la funzione delle storie fosse guidarci attraverso le trasformazioni universali della vita, [...] tramite l'utilizzo degli archetipi coi loro personaggi e modelli di comportamento simbolici.»<sup>56</sup> Una funzione che porta a definire in modo preciso le variazioni subite dagli archetipi: la Vergine deve prima imparare a reggersi con le proprie gambe diventando autonoma; poi, nel secondo atto, ha bisogno di trasformarsi in una “Madre/Dea” consapevole del proprio potere e capace di instaurare un rapporto sano con un'altra persona. Infine, nel terzo atto, è il momento di rivestire le vesti di una Vegliarda, fondendosi con il cosmo e mettendo al servizio degli altri la sua saggezza. Stesso percorso segue l'Eroe che, diventato sicuro di sé, può rivestire il ruolo di Amante/Re portando ordine, sicurezza e giustizia, e infine di Mentore dei nuovi eroi.

Anche gli archetipi del lato ombra, se non passano alla luce, possono modificarsi, in peggio: la Puttana, schiava e depressa, degenera in una “Femme fatale” abile manipolatrice del suo amante per poi tramutarsi in una “Megera” che rifiuta la fusione col cosmo e tenta di ostacolare la vita degli altri. Il Codardo, inizialmente legato alle sue comodità, degrada in un “Tiranno” che controlla la donna amata, ed infine in un “Avaro” incurante delle esigenze altrui e isolato nella sua fortezza. «Oltre ad essere

---

<sup>55</sup> Ivi, pag. 23.

<sup>56</sup> Ivi, pag. 19.

personaggi simbolici, gli archetipi configurano percorsi per le trasformazioni universali della vita.»<sup>57</sup>

Campbell, Propp, Vogler e Hudson lasciano intendere che gli archetipi non corrispondono solo ai personaggi, ma definiscono tappe precise della narrazione; basti pensare alla figura del Mentore che appare necessariamente nel primo atto dando il nome a uno step indispensabile del viaggio dell'Eroe. Alcune "funzioni", usando la terminologia di Propp, hanno quindi un posto ben preciso nell'arco della storia, configurano una situazione archetipica e possono incarnarsi in personaggi autonomi o in maschere temporanee indossate dal protagonista. Un tale assunto conduce l'analisi in direzione di altri autori che hanno attinto a uno schema narrativo antico, costituito da una sequenza numerata di archetipi ben precisi dove meglio si evince la connessione tra personaggio archetipico, tema archetipico e situazione archetipica: trattasi della stessa ordinata degli Arcani maggiori dei Tarocchi, adoperati in ambito occultista per la divinazione e per i riti iniziatici della massoneria. Così in *Il viaggio esoterico dell'uomo nelle lame dei Tarocchi* Frater Efes, rileva che

Ci sono maestri che sono arrivati a formulare l'idea che il Tarocco sia in realtà una vera e propria manifestazione del divino che aleggia sospesa, come un aiutante numinoso posto lì a nostro beneficio, ed al contempo come un magazzino o un repertorio apparentemente inesauribile, contenente tutte le forme, i colori, i nomi, i numeri, i simboli, i segni e gli archetipi che all'umanità è dato di poter concepire. [...] Il suo luogo di attuale stazionamento sarebbe allora, leggendo in chiave cosmogonica cabalista, il Mondo degli Archetipi e dell'Inconscio, la sede dell'archivio Akashico<sup>58</sup> di cui ci parla anche Jung.<sup>59</sup>

---

<sup>57</sup> Ivi, pag. 22.

<sup>58</sup> Akasha è il termine sanscrito per indicare l'etere, l'essenza base di tutte le cose del mondo materiale, ma in questo caso si riferisce al concetto sviluppato da Rudolf Steiner, per il quale Akasha rappresenta una sorta di biblioteca universale che riunisce tutte le conoscenze del mondo, in virtù della sua capacità di contenere e collegare insieme ogni evento dello spazio e del tempo.

<sup>59</sup> Frater Efes, op. cit., pag. 7.



## 1.5 Narrazione e Tarocchi

Hajo Banzhaf, un astrologo esperto di divinazione, pubblica nel 1997 *Tarot and the Journey of the Hero*<sup>60</sup> affermando che i 22 arcani maggiori (detti anche Trionfi) corrispondono esattamente al viaggio dell'eroe: rappresentano il percorso universale compiuto da ogni anima per ritrovare se stessa. L'autore affronta l'argomento da un punto di vista di crescita interiore tralasciando le applicazioni nel campo della narratologia: «riconoscere i simboli archetipici delle 22 carte degli arcani maggiori nel percorso della vita di un essere umano – e comprenderli con sempre maggiore profondità – è stata tra le esperienze più arricchenti della mia vita.»<sup>61</sup>

Banzhaf ritiene che gli arcani siano immagini emerse dall'inconscio collettivo dell'umanità attraverso il corso dei secoli e che corrispondano a una sintesi perfetta di quella saggezza segreta di cui parla lo stesso Jung che sarebbe presente in tutti i riti iniziatici e nelle tradizioni religiose perché ne costituisce la radice originaria. Questa si basa sostanzialmente nella tensione di polarizzazioni:

Condensato al massimo, il pensiero alla base di tale saggezza segreta è che noi viviamo in una realtà polarizzata, dove possiamo percepire e comprendere qualcosa solo se è possibile confrontarlo ad un polo opposto. Non potremmo percepire qualcosa di maschile se non ci fosse una controparte femminile. Senza notte, non ci sarebbe il giorno; senza la morte, non sapremmo di essere vivi. Se comprendiamo questa legge di polarità come principio onnicomprensivo della realtà, allora possiamo concludere che esista anche un polo opposto all'idea di polarità stessa: l'inimmaginabile unità del tutto, quella che tutte le religioni descrivono in modi differenti usando immagini specifiche e termini come "beatitudine", "nirvana". La caduta ancestrale da questo stato originario di fusione, lo stato di conflitto, la molteplicità e il possibile ritorno al paradiso perduto rappresentano la conoscenza esoterica relativa al percorso individuale nella vita. Questo è il motivo per cui tutti gli insegnamenti spirituali descrivono questo percorso come un cammino di guarigione perché il suo obiettivo è raggiungere la totalità dell'essere umano. Presupponiamo, come nella psicologia junghiana, che la condizione di partenza dell'uomo sia di "non interezza", dato che porzioni della nostra totalità sono state celate nel cosiddetto "lato d'ombra", un'area vissuta dalla mente cosciente come estranea o assente e della quale si può prendere consapevolezza solo gradualmente. Le parti della nostra natura essenziale lasciate giacere nell'ombra, oltre a renderci incompleti, diventano fonte di comportamenti devianti, pur di attirare la nostra attenzione su di esse. Tale percorso verso la totalità dell'essere è reso visibile nelle 22

---

<sup>60</sup> Hajo Banzhaf, op. cit.

<sup>61</sup> Ivi, pag. XII. (traduzione mia)

immagini degli arcani maggiori. Questo è ciò che rende le carte così uniche. Hanno una dimensione che va ben oltre tutto ciò che si legge durante la stesa delle carte. Qui risiede il significato più profondo, il vero cuore dei Tarocchi. Un individuo che riconosce gli arcani maggiori come le immagini universali del sentiero dell'esistenza, troverà in essi una guida chiara e appassionante per orientarsi nella propria vita.<sup>62</sup>

Banzhaf mostra quindi un altro modo di approcciarsi ai Tarocchi, in cui i 22 arcani maggiori funzionerebbero come “cartelli stradali” per orientarsi, pietre miliari sulla strada che conduce a un tesoro difficile da trovare: la propria interezza. L'autore cita diversi esempi di come le carte possano rappresentare le fasi della nostra vita:

2. Alla numero 21, il Mondo, se, in termini lavorativi, abbiamo trovato il nostro posto nel mondo. [...]

5. Alla numero 7, il Carro, cioè all'inizio di un nuovo progetto, dopo però aver già riconosciuto la validità dei nostri piani, nella numero 5, Il Papa, e aver scelto con il cuore di correre il rischio dell'avventura, nella numero 6, Gli Amanti. [...]

7. Alla numero 9, L'Eremita, se siamo in una fase di ritiro e riflessione per giungere a comprendere e formulare il nostro compito nella vita, nella successiva carta numero 10, La Ruota della fortuna.<sup>63</sup>

Il significato delle carte corrisponde agli avvenimenti principali di ogni nuova impresa o esperienza vissuta dall'umanità. L'ordine di successione delle carte ricalca il naturale sviluppo degli stessi avvenimenti. Nella realtà le cose sono più complesse: capita ovviamente di bloccarsi in una determinata fase, oppure di ripetere a ciclo continuo le stesse tappe senza giungere a conclusione. L'antica saggezza afferma che sino a quando non si impara la lezione offerta dall'esperienza, non è possibile progredire. Nella necessaria sintesi richiesta dalle narrazioni, tali blocchi e ripetizioni vengono ridotti o tagliati per procedere subito agli step successivi. In generale, nei film la vita sembra scorrere molto meglio che nella realtà.

Nell'affrontare il tema del viaggio dell'eroe, Banzhaf non fa confronti dettagliati con Campbell o Vogler, ma cita il filologo Walter Burkert<sup>64</sup> per il quale il modello

---

<sup>62</sup> Ivi, pag. 8.(traduzione mia)

<sup>63</sup> Ivi, pag. 12.(traduzione mia)

<sup>64</sup> Walter Friedrich Max Burkert (Neuendettelsau, 2 febbraio 1931 – Zurigo, 11 marzo 2015[1]) è stato uno storico delle religioni e filologo classico tedesco, studioso della cultura religiosa greca. Era professore emerito presso l'Università di Zurigo.

archetipico del viaggio eroe consiste in

una perdita o una missione iniziale si traduce in un compito, che l'eroe deve portare a termine. Si avvia sul percorso, incontra lungo il cammino avversari e aiutanti, conquista un incantesimo magico, affronta l'avversario, lo sconfigge e spesso viene marchiato; ottenuto ciò che cercava, si avvia sulla strada di casa, e si scrolla di dosso inseguitori e concorrenti. Alla fine, viene premiato con un matrimonio e con l'ascesa al trono.<sup>65</sup>

Un'applicazione diretta dei Tarocchi alla narratologia e alla sceneggiatura è proposta nel citato *Scrivere con i Tarocchi*<sup>66</sup>, opera del 2018 di due professionisti del settore: Alfonso Cometti, capostruttura presso la Direzione Fiction di Mediaset e fondatore della scuola per giovani autori di Mediaset, e Grazia Giardinello, docente di Serialità televisiva alla Civica Scuola di Milano, nonché sceneggiatrice da trent'anni per Rai e Mediaset. Come già in *Banzhaf* anche in questo libro è sostenuta la sovrapposibilità perfetta fra il viaggio dell'Eroe e i 22 Trionfi.

C'è una linea culturale fortissima che lega *Il Viaggio del Matto* alla *Morfologia della fiaba di Propp* e al *Viaggio dell'Eroe* di Vogler – tutti pilastri della narratologia contemporanea – e questa linea è costituita dai 22 Arcani Maggiori letti in sequenza. Si parte con *Il Matto* – un personaggio incompiuto, che si è messo in viaggio anche se gli mancano obiettivi e strumenti [...] – e si arriva al Mondo, che rappresenta un ideale raggiunto, un nuovo equilibrio di livello più alto. Durante il viaggio, il nostro *Matto/Eroe* incontra situazioni che gli fanno prendere coscienza di sé e dei propri obiettivi: ecco il mentore rappresentato dalla Papessa, i riti di passaggio con l'Innamorato e la Morte, la rivoluzione della Torre, le tentazioni del Diavolo, i rovesci del destino con La Ruota della Fortuna e ancora tutte le prove che la vita ci presenta.<sup>67</sup>

Cometti e Giardinello evidenziano come il ricorso ai Tarocchi sia stato nel tempo dichiarato anche da un certo numero di scrittori di fama, quali, tra altri Margaret Atwood, T.S. Eliot, Jodorowsky, Calvino e tanti altri.<sup>68</sup>

Sottolineano quindi le potenzialità dell'orizzonte di utilizzo dei Tarocchi proponendo diverse soluzioni per utilizzare gli arcani maggiori nella scrittura audiovisiva: dall'ispirazione per la definizione dei personaggi agli sviluppi narrativi delle trame fino alla definizione della struttura in tre atti. Infine, la Stesa Ordinata degli arcani maggiori

---

<sup>65</sup> Banzhaf, op. cit., pag. 18. (traduzione mia)

<sup>66</sup> Alfonso Cometti, Grazia Giardinello, op. cit.

<sup>67</sup> Ivi, pag. 7.

<sup>68</sup> Cfr. ivi, pag. 8.

può fungere da schema narrativo alternativo a quello di Vogler per la strutturazione di una storia.

Ogni Arcano ha un suo significato preciso [...] eppure ogni Arcano parla a ciascuno di noi in modo differente o, per meglio dire, ognuno di noi legge nell’Arcano qualcosa che è legato indissolubilmente alla propria individualità [...] La vera potenza dei Tarocchi si esprime nella lettura degli Arcani affiancati gli uni agli altri nelle diverse stese o giochi, ossia gli specifici schemi in cui le carte vengono disposte. In quel momento nasce l’interpretazione che dà vita proprio a *quella* storia raccontata in *quel particolare* modo e da *quel preciso* punto di vista. [...] Grazie ad un’azione casualmente combinatoria è possibile trovare un’infinita varietà di percorsi narrativi<sup>69</sup>

Si passa poi a verificare la funzionalità dei tarocchi attraverso la loro applicabilità a serie realizzate di un certo successo.

Per quanto riguarda l’applicazione degli arcani come guida per creare i personaggi principali, citano il personaggio di Mike Ross<sup>70</sup> interpretato da Patrick J. Adams nella serie televisiva *Suits* che si presenta come un Bagatto perfetto. Il Bagatto, o Mago è la carta numero uno, che rappresenta creatività e abilità ma anche inganno. Nonostante non abbia una laurea, Mike Ross vive una vita insolita sostenendo esami al posto di studenti poco capaci che sono disposti a pagarlo. I suoi talenti risiedono in una intelligenza acuta e in una memoria straordinaria. Mike sfrutta le proprie abilità per lavorare da avvocato in uno studio legale benché non abbia i titoli necessari per farlo.

Nella serie *I Soprano* troviamo il personaggio di Jennifer Melfi<sup>71</sup>, interpretato da Lorraine Bracco che incarna una perfetta Papessa, ovvero la carta numero due che rappresenta la conoscenza segreta in tutte le sue forme, proprio come quella di una sacerdotessa dei misteri. Jennifer Melfi è una psicoterapeuta che si cala nella mente del protagonista Tony Soprano. Nel suo studio, che può essere considerato un santuario, Melfi cerca di comprendere l’infallibile criminale attraverso le sue sedute terapeutiche, indossando sempre tailleur identici, quasi come una sorta di uniforme che aiuta a stabilire una distanza.

---

<sup>69</sup> Ivi, pag. 10.

<sup>70</sup> Ivi, pag. 19.

<sup>71</sup> Ivi, pag. 23.

Nella serie *The Good Wife*, il personaggio di Alicia Florrick<sup>72</sup>, interpretato da Julianna Margulies, viene chiamato a diventare un'Imperatrice a causa dell'arresto del marito Peter Florrick. Terza carta degli arcani maggiori, rappresenta abbondanza e intelligenza assieme a senso pratico e grande ambizione. All'inizio, Alicia Florrick non è pronta per questo ruolo: ritiratasi dalla professione di avvocato molti anni prima, rientrava nella figura della Papessa, chiusa nella sua vita domestica dedicata solo a dispensare consigli al marito e alla prole. Nel momento in cui la sua vita prende una svolta drammatica, Alicia emerge come una figura potente e determinata, trasformandosi in Imperatrice.

Quest'ultimo esempio rivela come il protagonista di una serie possa partire da un archetipo per poi trasformarsi gradualmente in un altro, rivelando così la dimensione combinatoria dei Tarocchi funzionale allo sviluppo di un personaggio.

Ma è l'applicazione della Stesa Ordinata proposto dai due autori, e concordante con Banzhaf, a risultare rilevante.

La numerazione degli Arcani Maggiori è il motivo che ha ispirato questo libro. Non è affatto una numerazione casuale: è tanto progressiva nella crescita numerica quanto nello sviluppo di un personaggio o di una situazione. Ogni carta ha in sé quella che la precede e prevede quella che seguirà. [...] Leggendo le spiegazioni dei Tarocchi in sequenza, risulterà chiara la fluidità del percorso: ognuno dei 22 Trionfi preso nel suo ordine è un passo, un accadimento ben preciso all'interno di una narrazione.

Dal matto – numero 0 o Senza Numero – Fino al MONDO – XXI – seguendo una carta dopo l'altra, compiremo un percorso strutturato in cui i momenti di crescita, i riti di passaggio, le crisi, le scelte, i blocchi, gli errori e le risoluzioni, i rivolgimenti più imprevedibili capitano nel momento migliore, opportuno, giusto.<sup>73</sup>

È chiaro che la Stesa Ordinata si afferma qui come uno degli strumenti migliori per la scrittura degli script, grazie alla precisa articolazione e sequenza delle simbologie raffigurate sulle carte. I Tarocchi presentano infatti un vantaggio importante: ogni arcano, meglio degli step di Vogler, può diventare una guida chiara per delineare sia i personaggi archetipici, sia i temi e le situazioni archetipiche di quella specifica fase della narrazione. Inoltre l'iconografia delle carte presenta elementi che possono ispirare

---

<sup>72</sup> Ivi, pag. 26.

<sup>73</sup> Ivi, pag. 11.

la messinscena: oggetti, animali simbolici, luoghi emblematici, condizioni luministiche ben precise e persino mezzi di locomozione.

Nella Tabella 5 è possibile vedere lo schema narrativo desunto dai Trionfi (Il viaggio del Matto), confrontato con il viaggio dell'eroe di Vogler e con una breve descrizione di ogni step. Tale schema ha come base quello proposto dagli autori di *Scrivere con i Tarocchi* al quale ho personalmente ampliato il significato di ogni carta per adattarlo agli eventi e agli archetipi tipici della narrazione.

TABELLA 5

<b>Il viaggio del Matto</b>	<b>Descrizione degli step del viaggio del Matto</b>	<b>Il viaggio dell'Eroe</b>
PRIMO ATTO		
0. Il Matto	Il Matto simboleggia l'incoscienza o la mancanza di consapevolezza del protagonista all'inizio della storia. Rappresenta anche il suo vuoto interiore (proveniente dall'antefatto) e i bisogni che cerca di colmare spesso girando a tondo, senza trovare una vera soluzione. Agisce, quindi, ma prigioniero della routine della vita quotidiana.	1. Mondo Ordinario
1. Il Bagatto	Il Bagatto è la forza creativa che agisce consapevolmente. È maestria pratica, capacità di padroneggiare i propri compiti. In questa fase può incarnarsi in un Messaggero che invita il protagonista all'avventura, che mostra il problema da risolvere come missione da compiere. È un invito all'azione. Oppure è lo stesso protagonista che, presa consapevolezza del problema, si attiva per trovare una soluzione. Alle volte può trattarsi anche dell'Antagonista che crea il problema.	2. Richiamo all'avventura
2. La Papessa	La Papessa è la sacerdotessa dei misteri, la voce interiore che conosce il mondo interiore. Nelle storie si incarna in un personaggio che, scrutando l'anima del protagonista, può intercettare i suoi dubbi e le sue paure. Oppure può rivelare informazioni riservate che aiutano a capire meglio come affrontare l'avventura. Di solito è un momento di dubbi che conducono ad un rifiuto dell'avventura.	3. Rifiuto del Richiamo
3. L'Imperatrice	L'Imperatrice è la raffigurazione della Dea Madre che nutre e supporta i suoi figli. Spesso si incarna in un personaggio di genere femminile che aiuta l'eroe a vedere un'opportunità di riuscita. Di sovente si tratta di una sorta di battesimo, di iniziazione (anche di tipo lavorativo) che ricorda al protagonista di essere il predestinato. È un evento collegato all'idea di una possibilità di riuscita.	
4. L'Imperatore	L'Imperatore, simbolo del Padre severo che controlla e blocca i figli troppo immaturi per uscire di casa, corrisponde al Guardiano della Soglia che ostacola o letteralmente imprigiona l'eroe. Di solito a questo punto la storia sembra concludersi negativamente senza nemmeno essere davvero iniziata.	
5. Il Papa	Il Papa è il Gran sacerdote che permette di capire lo scopo della propria vita, è il Mentore per eccellenza che aiuta l'eroe ad uscire dalla fase di stallo precedente.	4. Incontro con il Mentore
6. Gli Amanti	Gli Amanti simboleggiano la scelta del cuore. Una volta intuita una via di fuga, l'eroe deve scegliere se lanciarsi nell'avventura oppure no.	

SECONDO ATTO		
7. Il Carro	Il Carro è l'inizio di una nuova avventura, indica il viaggio verso il Mondo Stra-Ordinario e spesso comporta un ingresso trionfale, la prima vittoria che l'eroe ottiene, ma che si rivelerà essere breve e illusoria.	5. Varco della prima Soglia
8. La Giustizia	La Giustizia spesso si incarna in un Guardiano della soglia che punisce la tracotanza dell'eroe convinto di poter vincere facilmente in un mondo a lui estraneo. Spesso si tratta dell'imprevisto che complica la situazione.	6. Percorso delle Prove
9. L'Eremita	Dopo la batosta ricevuta, l'eroe deve ritirarsi e riflettere sull'accaduto proprio come l'Eremita è solito fare. È un necessario momento di pausa e isolamento per riprendersi dallo shock dell'essere entrati in questa nuova dimensione.	
10. La Ruota della Fortuna	Ripresosi dallo stordimento, è tempo di riformulare un nuovo piano di azione, spesso con l'aiuto degli alleati. La Ruota della Fortuna è il simbolo del nostro scopo del mondo, della missione da portare a termine. In questo caso è necessaria una diversa strategia, dato il fallimento di quella iniziale. La Ruota indica anche la "ruota del tempo", il momento propizio per attuare il proprio destino.	7. Avvicinamento alla Caverna più recondita
11. La Forza	La nuova strategia viene applicata con un iniziale successo. Come nella carta della Forza, l'eroe sembra dominare e soggiogare la bestia feroce, ossia i suoi avversari.	8. Prova Centrale
12. L'Appeso	Anche questa vittoria dura poco; vi è un rovesciamento di sorte e l'eroe si ritrova, letteralmente o in senso figurato, prigioniero e a testa in giù come nella carta dell'Appeso. Le forze antagoniste lo catturano o hanno la meglio su di lui. La posizione di capovolgimento aiuta anche a cambiare punto di vista. L'eroe inizia a capire che il suo modo di agire ostinato lo porterà alla distruzione. Se non cambia atteggiamento, non potrà vincere.	
13. La Morte	L'eroe catturato rischia la morte. Sopravvive per miracolo, spesso grazie all'intervento di un alleato. Questa esperienza così forte e traumatica permetterà al protagonista di far "morire" quelle parti di sé che frenano il cambiamento interiore.	
14. La Temperanza	La Temperanza simboleggia la giusta misura, l'equilibrio interiore che l'eroe raggiunge dopo l'esperienza traumatica vissuta. È anche un momento di pausa, necessario al racconto per riprendere fiato. Solitamente l'eroe riesce ad ottenere la vittoria tanto auspicata contro le forze antagoniste, la ricompensa agognata, inoltre la sua consapevolezza è cambiata, spesso l'eroe si rende conto di aver vinto non in modo del tutto onesto.	9. Ricompensa



TERZO ATTO		
15. L'Avversario	La carta dell'Avversario è il momento in cui l'antagonista prevale e ha la sua rivincita approfittando dei tentennamenti dell'eroe, che tarda a cambiare. Il male trionfa in questo step e l'eroe viene spesso pubblicamente umiliato.	10. La via del ritorno
16. La Torre	Dopo la vittoria del male segue il crollo totale. Come mostrato dalla carta della Torre, si tratta del momento peggiore e più cupo della storia. Il piano dell'eroe è fallito, gli alleati spesso si sono allontanati delusi dal comportamento dell'eroe. Tutto è perduto e l'eroe sembra destinato all'insuccesso o alla morte.	
17. La Stelle	Nella notte buia le Stelle illuminano il cammino e rappresentano la speranza che si risveglia nell'eroe, spesso grazie all'intervento di un alleato o mentore. L'eroe, anche se solo e debole, trova il coraggio di affrontare le proprie paure, vuole dimostrare di essere cambiato, di essere cresciuto.	
18. La Luna	La Luna raffigura la notte oscura che l'eroe affronta con coraggio. In questo step ha luogo la lotta più cruenta contro le forze avversarie che sembrano prevalere.	
19. Il Sole	L'eroe sfrutta le sue vere doti per il bene e riesce a sgominare l'avversario e a riportare la luce nella sua vita e nella vita degli altri. Il Sole sorge come simbolo di successo e di felicità.	
20. Il Giudizio	Prima di festeggiare l'eroe deve dimostrare di essere davvero un eroe e lo fa con una rinuncia o un sacrificio personale che spesso comporta un morte (fisica o figurata) seguita da una rinascita. La carta del Giudizio, collegata al Giudizio Universale, indica un momento di redenzione e risurrezione. È il Climax di ogni storia.	11. Resurrezione
21. Il Mondo	Ormai rinato, l'eroe può festeggiare con il resto del mondo la sua vittoria e condividere i doni guadagnati, sia quelli materiali che quelli spirituali. L'eroe diventa padrone del proprio mondo interiore ed esteriore.	12. Ritorno con l'Elisir

Gli autori di *Scrivere con i Tarocchi* considerano la Stesa Ordinata applicabile non solo alle trame dei film o a quelle dei singoli episodi di una serie, le cosiddette trame verticali, ma anche alla narrazione complessiva di un'intera stagione, quindi alle trame orizzontali. Per trama orizzontale ricordiamo che si intende la linea narrativa, solitamente di un singolo personaggio, che si estende trasversalmente lungo l'intera stagione o, addirittura, lungo la serie completa. In inglese è adoperato il termine "story arc", arco narrativo, per indicare questa tipologia di trama che è usata ormai anche nelle serie con episodi autonomi, sitcom comprese, benché in modalità spesso secondarie.

Cometti e Giardiello affermano che la stagione di una miniserie, a prescindere dalla lunghezza, si sviluppa seguendo precisamente la Stesa Ordinata dei 22 arcani.

Per illustrare meglio il Primo Atto e gli altri due che verranno, abbiamo scelto di analizzare con questa modalità la prima stagione di una serie tv tra le più amate e famose: *Breaking Bad*. I sette episodi di cui è composta sembrano essere costruiti su questo schema rispettando il significato degli Arcani e gli appuntamenti narrativi con grande precisione.<sup>74</sup>

Leggendo l'analisi compiuta dai due autori, ogni episodio della prima stagione sviluppa indicativamente i temi e gli archetipi di circa tre arcani alla volta. Senza entrare nella lunga analisi della serie in questione, si evince chiaramente come i Tarocchi possano fungere da macrostruttura delle trame orizzontali.

Per quanto riguarda l'applicazione narrativa, i due autori si limitano tuttavia al caso di *Breaking Bad*. Di qui il mio interesse per un ampliamento del campo di verifica, soprattutto avendo riscontrato un'applicazione diversa degli arcani specialmente nelle miniserie composte da circa otto episodi a stagione. In questi prodotti non si individua l'influenza della Stesa completa, ma solo di un numero limitato di Trionfi.

In particolar modo nelle miniserie di genere fantasy, ho individuato una variante dell'approccio proposto dai due autori, uno schema in cui ogni episodio si lega principalmente a un singolo arcano (saltuariamente a due) del quale sviluppa i temi o mette in scena gli archetipi principali.

Nei prodotti seriali di circa 22 episodi, che siano sitcom o altri generi, sembra quasi ovvia tale assegnazione. Si tratta però di serie dove le trame orizzontali sono più

---

<sup>74</sup> Alfonso Cometti, Grazia Giardinello, op. cit. pag. 38.

sfumate, perché prevale la trama autoconclusiva del singolo episodio. In questo caso, in base all'analisi effettuata delle stagioni di alcune serie, sembra che gli autori prendano comunque spunto dagli arcani maggiori, almeno per sviluppare il tema principale o l'archetipo protagonista della vicenda. In molti episodi si riesce a cogliere facilmente tale ispirazione, in altri risulta più difficile. È possibile comunque elaborare una casistica di temi e personaggi ricorrenti che ciclicamente si ripresentano negli episodi con egual numerazione, ma tale analisi non è possibile in questa sede.

È tuttavia nelle miniserie di circa 8 episodi, soprattutto quelle fantasy, che si riscontra un'influenza più significativa del singolo Trionfo, sia relativa alle trame orizzontali, sia a quelle verticali. A mio parere, questo è dovuto al fatto che gli archi narrativi di tante miniserie, piuttosto che essere sviluppati come una dilatazione dei tre atti classici di un film, sono ideati e scritti come un'estensione soltanto del primo atto, con giusto un piccolo ingresso nel secondo atto. Quindi i classici otto episodi di questi prodotti combaciano inevitabilmente con i primi otto/nove arcani della Stesa Ordinata, quelli cioè corrispondenti essenzialmente al primo atto di ogni storia.

Gli autori di *Scrivere con i Tarocchi* benché non abbiamo prodotto ulteriori verifiche, sembrano accennare a questa possibilità per esempio quando parlano del primo arcano:

Il Matto è l'inizio del percorso. Quindi, nel caso in cui questa carta riguardi il protagonista, la troviamo quasi sempre nella prima puntata della serie: la puntata pilota. Nella serie *Tredici* il protagonista Clay Jensen (Dylan Minette) è triste perché la sua compagna di classe Hannah Baker (Katherine Langford) si è suicidata e lui non sa come sfogare il proprio disagio: se dare la colpa a qualcuno o a se stesso. Gira in tondo senza nessuna soluzione. Anche la madre non lo riconosce più, perché sta letteralmente *dando di matto*.<sup>75</sup>

Quindi il primo episodio di una serie spesso sviluppa i temi dell'arcano del Matto, del suo girare senza meta in attesa di una missione. Gli stessi autori affermano che ben presto si deve passare alla carta successiva per attivare il concatenarsi degli eventi. Continuando con l'esempio della serie *Tredici* gli autori suggeriscono questa necessità:

Poi Clay riceve le audiocassette con la voce registrata della ragazza morta. Improvvisamente ha uno scopo: sa cosa fare, prende la sua bicicletta e con grande decisione pedala verso il primo passo della soluzione del caso. Da Matto vuole diventare Bagatto – seconda carta della Stesa Ordinata –

---

<sup>75</sup> Ivi, pag.17.

e subito ha bisogno di competenze e strumenti che non possiede: deve andare dal padre a chiedere un vecchio registratore per sentire le cassette. E la storia inizia...<sup>76</sup>

Come gli autori lasciano intuire, le prime due carte, Matto e Bagatto, spesso vanno a braccetto nel primo episodio. L'analisi di diverse serie mi porta a confermare questa considerazione anche se è ugualmente possibile che i due arcani siano separati, la missione portata dal Bagatto può insorgere direttamente nel secondo episodio.

In sintesi la ricerca mi spinge ad affermare che in queste tipologie di miniserie di otto episodi la disposizione in genere è la seguente:

- 1) nel primo episodio è descritto il Mondo Ordinario, a volte sconvolto da una terribile calamità che sconvolge i protagonisti rendendoli dei Matti;
- 2) nel secondo episodio si assiste alla Chiamata all'Avventura da parte di un Messaggero/Bagatto che può essere anche l'antagonista che genera il problema da risolvere;
- 3) nel terzo episodio i dubbi innescati dalla Papessa possono comportare un Rifiuto della Chiamata, oppure la Papessa fornisce informazioni chiave per procedere;
- 4) nel quarto episodio l'incarnazione di un'Imperatrice/Donatrice rivela una possibilità di riuscita, a volte concedendo delle risorse materiali o delle iniziazioni;
- 5) nel quinto episodio l'Imperatore/Guardiano della Soglia impedisce l'avventura oppure l'eroe è bloccato in una situazione di stallo;
- 6) nel sesto episodio l'intervento risolutore del Papa/Mentore aiuta a trovare una via di fuga dal blocco tramite insegnamenti, indicazioni o doni;
- 7) nel settimo episodio, l'azione prende il via quando gli eroi scelgono, come gli Amanti, di varcare la Prima Soglia;
- 8) nell'episodio finale, l'ottavo, ha spesso luogo il viaggio, attraverso Il Carro, verso la caverna più recondita dove ha luogo un ingresso trionfale, una prima vittoria, tipica del secondo atto, che comporta un'apparente risoluzione del

---

<sup>76</sup> Ivi, pag.17

conflitto. L'ultimo episodio però comprende anche un inaspettato peggioramento che corrisponde all'imprevisto dell'ottavo arcano, la Giustizia. Un aggravamento che sarà affrontato nella stagione successiva.

Questo macro schema è rintracciabile in prodotti di diverso genere, anche se nel fantasy è ben più visibile l'incarnazione degli archetipi dei Trionfi. Spesso i temi del Matto e del Bagatto sono fusi nel primo episodio, quindi gli altri arcani scalano di posto. In miniserie più brevi, di sei episodi, si assiste a ulteriori affiancamenti di arcani consecutivi. In serie leggermente più lunghe gli autori sembrano continuare a usare i restanti Trionfi del secondo e terzo atto.

Ogni singolo episodio della stagione preserva comunque la propria trama verticale, comprensiva di un problema da risolvere nei tre atti classici.

La macrostruttura degli story arc non consiste, dunque, in una semplice diluizione lungo l'intera puntata di uno step narrativo (quello ispirato a un Arcano), piuttosto di una vera e propria avventura collegata al tema o all'archetipo di quella fase. Ad esempio, nell'episodio in cui interviene il Mentore (di solito il quinto o il sesto), la trama dell'episodio può consistere in una lotta per raggiungere il Mentore o per liberarlo da una qualche prigionia (anche simbolica) nel quale si è rinchiuso. Oppure è il Mentore che insegue, affronta o mette alla prova il suo discepolo riluttante all'avventura. Attorno all'Arcano di riferimento si scrive quindi un'avventura specifica, ovviamente concatenata agli episodi precedenti e successivi. Gli esempi analizzati nei capitoli successivi aiuteranno a comprendere meglio le possibilità che i Tarocchi offrono alla narrazione seriale e le interpretazioni più ricorrenti che ne hanno fatto i diversi autori.

L'analisi delle serie tv, ma anche dei lungometraggi, ha evidenziato inoltre la presenza di una struttura ricorrente per l'antefatto, un elemento della narrazione che necessita una maggiore attenzione. Come già affermato, Campbell ne ha indicato alcuni aspetti nel capitolo dedicato al Ciclo Cosmogonico, mentre Propp, nel suo schema, è stato il solo ad individuare le tappe ricorrenti di una backstory, benché siano limitate al solo mondo delle fiabe.

## CAP. 2

### Classificazione dei Tarocchi per la narratologia

Per approfondire l'analisi sulla serialità televisiva proposta dagli autori di *Scrivere con i Tarocchi*, ho sentito prima l'esigenza di comprendere meglio e classificare le simbologie raffigurate sulle carte dei Trionfi.

I Tarocchi, composti da 78 carte, sono suddivisi in due gruppi: i 22 Arcani Maggiori, protagonisti della tecnica di scrittura in esame, e i 56 Arcani Minori, i predecessori delle odierne carte da gioco, suddivise in quattro semi (Bastoni, Spade, Coppe, Denari), che però non rientrano in questo studio.

L'origine dei Tarocchi è ignota: indizi rivelano che gli Arcani Minori siano giunti in Europa dal mondo islamico nel XIV secolo, mentre gli Arcani Maggiori compaiono per la prima volta verso il 1430 in un mazzo italiano, quello dei Visconti-Sforza. Le origini dei Tarocchi vengono fatte risalire ai misteri sacerdotali dell'antico Egitto che Mosè avrebbe ereditato e trasmesso al suo popolo. Molti infatti sono i collegamenti simbolici fra i 22 Arcani Maggiori, le 22 lettere dell'alfabeto ebraico<sup>77</sup> e i 22 sentieri dell'Albero Sefirotico, l'albero della vita della Cabala che rappresenta le leggi e gli stadi con cui Dio ha manifestato l'universo oltre che il cammino di risalita compiuto dall'anima per ricongiungersi al cielo. Destreggiarsi tra queste ipotesi non è semplice, né utile ai fini di questa ricerca. Come suggerisce l'astrologo Hajo Banzhaf<sup>78</sup> l'importante è la sapienza antica che le carte tramandano e che, a parere dell'autore, hanno radici nell'inconscio collettivo. Solo gli Arcani Maggiori, con il loro profondo simbolismo, celano questa conoscenza spirituale che combacia con il viaggio dell'eroe, come affermato già nel libro *I Tarocchi e il viaggio dell'eroe*.

È necessario allora approfondire questo simbolismo per comprendere come applicarlo alla narrazione. Bisogna prima chiarire che i Tarocchi hanno ricevuto nel

---

<sup>77</sup> L'omologazione delle 22 lettere dell'alfabeto ebraico con i 22 Arcani maggiori fu opera dell'occultista Eliphas Lévi a fine Ottocento. Il collegamento delle lettere dell'alfabeto ebraico con i sentieri dell'albero sefirotico è più antico, deriva dalla Cabala, dagli insegnamenti esoterici dell'ebraismo rabbinico diffusi a partire dal XII secolo.

<sup>78</sup> Hajo Banzhaf, op. cit., pag.11.

tempo diverse rappresentazioni ad opera di svariati illustratori: non sempre le simbologie raffigurate sulle carte sono le stesse. Uno dei mazzi più famosi e usati è quello Rider-Waite, ideato dal mistico ed esoterista statunitense Arthur Edward Waite, disegnato da Pamela Colman Smith e pubblicato da William Rider tra la fine del 1909 e l'inizio del 1910<sup>79</sup>. Per questa tesi userò come riferimento questa versione dei Tarocchi, ricca di un profondo simbolismo e maggiormente commentata da diversi autori nel corso del tempo; ritengo che sia la più suggestiva per la scrittura di storie.

Oltre alle diverse illustrazioni subite nel tempo, gli Arcani Maggiori si differiscono fra di loro per una diversità di soggetti raffigurato: basta guardare a uno a uno i singoli Trionfi per capire che i temi riprodotti sono disparati, benché tutti appartenenti principalmente alla cultura occidentale. Alcune carte ritraggono personaggi tipici dell'antichità (e non solo) aventi caratteristiche e ruoli sociali ben definiti: il Matto o Viandante, il Bagatto o Mago, la Papessa o Sacerdotessa, l'Imperatrice, l'Imperatore, il Papa, l'Eremita, il Diavolo. Altre carte riproducono allegorie di virtù cardinali: la Forza, la Giustizia, la Temperanza. Altre ancora citano storie e personaggi biblici: gli Amanti effigiano il peccato originale di Adamo ed Eva; l'Impiccato rimanda alla crocifissione di Gesù; la Torre ricorda il crollo della torre di Babele; il Giudizio è un chiaro riferimento alla Resurrezione della carne dopo il Giudizio Universale. Vi sono anche carte che raffigurano gli astri: le Stelle, la Luna, il Sole, il Mondo; e infine i restanti Trionfi traducono simboli molto importanti: il Carro (quello trionfale del vincitore), la Ruota della Fortuna e la Morte.

Analizzare le differenze è fondamentale per comprendere le interpretazioni che gli sceneggiatori ne possono dare e le applicazioni possibili per la scrittura.

Considerando questa disomogeneità è stato necessario raggruppare le carte in base all'impiego principale che se ne può fare nella narrazione. In un primo gruppo ho inserito gli Arcani che raffigurano degli Archetipi ben definiti, traducibili in personaggi concreti: il Matto si incarna di solito nel protagonista a inizio storia; l'Imperatore si trasforma in molti casi in un Guardiano della Soglia autoritario; il Papa corrisponde

---

<sup>79</sup> La rivoluzione principale di questo nuovo mazzo fu l'illustrazione anche degli Arcani Minori, che però non rientrano nella tecnica di scrittura presa in esame. Comunque, anche gli Arcani Maggiori subirono un notevole arricchimento iconografico. Cfr. Hajo Banzhaf, *Enciclopedia dei Tarocchi: L'interpretazione di tutte le carte secondo la loro posizione. Bussola, oracolo dell'amore, parte ignota*, Hermes Edizioni, Roma, 2004.

quasi sempre al Mentore; il Diavolo è l'antagonista preso nel suo momento di trionfo.

Ognuno di questi archetipi, in qualità di funzione narrativa, svolge un ruolo attivo influenzando le reazioni dell'eroe e l'andamento della storia. Secondo la Stesa Ordinata dei Tarocchi, tali personaggi archetipici si presentano in un punto esatto della narrazione, in uno step specifico, generando di conseguenza una situazione archetipica. L'Imperatore, che di solito si incarna in un Guardiano della Soglia, ha il compito di impedire l'avvio dell'avventura; deve generare con le sue azioni la situazione archetipica di un blocco, di una prigionia, di uno stallo da cui è difficile uscire. Naturalmente, non sempre il blocco è causato da un personaggio reale, può essere il risultato di un evento che ostacola l'eroe: un incidente, un cataclisma, un fallimento, un licenziamento, un lutto... Nell'antichità una forte tempesta che impediva la partenza ai naviganti non era altro che l'azione di una divinità furiosa e vendicativa. Le carte dei Tarocchi si possono dunque interpretare come entità spirituali o forze coscienti in azione, a volte manifestate in esseri in carne ed ossa, altre in accadimenti esterni e in ultimo in demoni interiori del protagonista. Qualsiasi sia la natura di tali forze, l'azione preserva però la stessa funzione narrativa.

Gli Arcani di questo primo gruppo da me individuato ispirano soprattutto personaggi concreti, come quelli disegnati sulle carte. Un altro esempio lampante di questo primo raggruppamento è il Papa, la carta successiva a quella dell'Imperatore, che aiuta ad uscire dal blocco creato dal Guardiano della Soglia. Il Papa ha la funzione di Mentore. Il personaggio effettivo che svolge il ruolo di Mentore può anche apparire in diversi momenti della storia, ma la sua funzione principale, quella di aiutare l'eroe ad uscire dalla fase di stallo, la esercita principalmente nel primo atto, dopo appunto l'Imperatore.

Nella Tabella A ho elencato gli Arcani del primo gruppo con indicati gli Archetipi maggiormente prodotti e le funzioni narrative ad essi collegate.



TABELLA A – I Personaggi Archetipici

N	ARCANO	ARCHETIPI	FUNZIONE
0	Il Folle	L'Eroe L'Orfano L'Ingenuo L'Innocente Il Folle Il Viandante Il Ribelle	Agire da protagonista. È l'eroe che porterà a compimento la missione, raccontato nella sua fase iniziale di vita quotidiana e nella sua ignoranza dei pericoli che lo attendono. Spesso si distingue dagli altri proprio per l'alone di follia che sembra possedere.
1	Il Bagatto	L'Innovatore L'Imbroglione Il Messaggero Il Mago Lo Scienziato Il Creatore L'Antagonista	Informare l'eroe del pericolo imminente e quindi della missione da compiere. Costringere l'eroe alla missione anche con l'inganno. Generare in qualche modo la missione, il problema da risolvere.
2	La Papessa	La Custode dei segreti La Sacerdotessa dei misteri La Medium L'Informatrice La Sapiente La Psicologa	Fornire all'eroe informazioni segrete relative alla missione.  Instillare dubbi nell'eroe scrutandone l'animo.
3	L'Imperatrice	La Madre Terra La Regina buona o cattiva Il Donatore Il Consacrante La Femme Fatale	Svelare all'eroe di essere il predestinato. Far intravedere all'eroe una possibilità di riuscita. Curare le ferite dell'eroe o sostenerlo materialmente per l'avventura. Investire l'eroe dei titoli necessari. Addestrare l'eroe.
4	L'Imperatore	Il Guardiano della Soglia L'Antagonista Il Re o il Tiranno Il Padre autoritario	Impedire all'eroe di partire all'avventura Proteggere l'eroe dai rischi dell'avventura.
5	Il Papa	Il Mentore Lo Sciamano Il Vecchio Saggio L'Allenatore	Rivelare all'eroe come uscire dal blocco. Incoraggiare l'eroe e aiutarlo a liberare il proprio talento.
9	L'Eremita	L'Eroe solitario L'Eremita	Riflettere sulle difficoltà dell'impresa.
15	Il Diavolo	L'Antagonista Le Forze Oscure Il Distruttore	Sconfiggere e umiliare l'eroe. Svelare il vizio dell'eroe.

In un secondo gruppo ho posizionato quelle carte che raffigurano e danno vita essenzialmente agli eventi, a situazioni archetipiche vissute dai protagonisti. La carta degli Amanti si traduce nell'attimo in cui l'eroe deve scegliere se lanciarsi o meno nell'avventura: gli Amanti rappresentano quindi il momento della scelta. Una volta accettata la sfida, l'eroe intraprende il viaggio verso il Mondo Stra-Ordinario varcando la Prima Soglia e ottenendo un primo illusorio successo, evento rappresentato dalla carta del Carro, simbolo di un ingresso trionfale. L'arrivo nel secondo atto comporta però un imprevisto, vissuto come una punizione: la carta della Giustizia segna questo momento. Dopo essersi ripreso dalla delusione, l'eroe deve escogitare un nuovo piano, redigere una nuova strategia per ribaltare la situazione: si tratta dello step segnato dalla Ruota della Fortuna che indica la missione della propria vita. Messa in atto la nuova strategia l'eroe sembra prima avere successo, ma le cose non sono come sembrano: presto l'eroe subisce un'inversione di fortuna tanto da ritrovarsi legato, a volte sottosopra proprio come la carta dell'Impiccato, fino a rischiare la distruzione, segue infatti la carta della Morte. Scampato miracolosamente alla morte, l'eroe riprende fiato nella carta della Temperanza e riesce ad ottenere la sua ricompensa. Siamo alla fine del secondo atto, il momento di maggiore azione in cui sono presenti in primo luogo carte del secondo gruppo.

Anche questi Trionfi possono generare dei personaggi archetipici: la carta della Giustizia può dar vita a un ulteriore Guardiano della Soglia, spesso un qualche giudice severo che bacchetta la tracotanza o l'ingenuità dell'eroe all'ingresso del Mondo Stra-Ordinario, oppure dà vita ad un'eroina battagliera che combatte per la giustizia. Il Carro produce addirittura un mezzo di locomozione oltre al suo conducente; la Torre, invece, che rappresenta il momento di crisi e fallimento dopo il trionfo dell'antagonista, può manifestarsi nel crollo effettivo di un castello, di un grattacielo, di una fortezza appena conquistata dall'eroe...

Nella Tabella B sono elencati gli arcani di questo gruppo e le principali situazioni archetipiche da questi generate, declinate sia a livello reale che figurato. Sono inoltre descritti i possibili archetipi o i temi che a volte possono ispirare.

#### TABELLA B

## Le Situazioni Archetipiche

N	ARCANO	EVENTO O AZIONE	TEMA	ARCHETIPI
6	Gli Amanti	L'eroe deve scegliere se lanciarsi o meno nell'avventura.  L'eroe deve scegliere tra due persone a lui care.	La scelta  Relazione sentimentale illecita	Gli Amanti Il Guardiano della Soglia
7	Il Carro	L'eroe affronta il viaggio necessario per raggiungere il Mondo Stra-Ordinario. Spesso usa un mezzo di locomozione o viene accompagnato da qualcuno. L'ingresso comporta di solito una vittoria apparente.	Il Viaggio  L'Ingresso trionfale  L'apparente vittoria	Il Traghetto L'Esploratore
10	La Ruota della Fortuna	L'eroe pianifica una nuova strategia di lotta.	Pianificazione  Riorganizzazione	Lo Stratega
12	L'Appeso	L'eroe si trova prigioniero in senso figurato o letterale. Inizia a vedere il mondo da un'altra prospettiva.	Prigione  Cambio di punto di vista	L'Impiccato Il Crocifisso
13	La Morte	L'eroe viene messo a morte o rischia di morire. Di solito un alleato lo aiuta ad uscirne vivo.	Morte  Esaurimento	La Morte Il Boia Il Salvatore
16	La Torre	La missione dell'eroe fallisce a causa della vittoria delle forze antagoniste. Tutto va a rotoli. Muore ogni speranza. Spesso un edificio importante, torre o castello, crolla.	Fallimento/Disastro  Crollo psicologico	Il Distruttore
20	Il Giudizio	L'eroe compie il sacrificio finale: dà la vita morendo per poi resuscitare. Può anche rinunciare alla ricompensa ottenuta per poi riceverla in premio.	Il Sacrificio  Il Climax  Morte e Resurrezione	Il Martire
21	Il Mondo	La comunità festeggia l'eroe vittorioso.  I festeggiamenti sono rovinati dall'azione di una forza antagonista.  Una comunità rinasce o viene messa in ginocchio da un attacco più forte.	La Meta  Festeggiamenti  Il mondo rinato	

In un terzo e ultimo gruppo ho lasciato quelle carte che esprimono un tema forte che necessita di essere concretizzato in una serie di azioni o di situazioni archetipiche coinvolgendo i personaggi già in campo. Mentre le carte del secondo gruppo sembrano definire degli eventi singoli e ben definiti – il viaggio, la messa a morte, la prigionia, la pausa di riflessione – quelle del terzo gruppo appaiono più generiche e quindi permettono interpretazioni variegata. Anche in questo caso la funzione narrativa degli eventi prodotti o degli archetipi aggiunti deve comunque rimanere coerente.

Dopo il fallimento della Torre, per esempio, l'eroe è disperato e rassegnato alla sconfitta. La narrazione finirebbe senza lieto fine se il protagonista non recuperasse un briciolo di fiducia. La “speranza” è proprio il tema espresso dalla carta delle Stelle; un tema che deve materializzarsi in una qualche situazione o in un personaggio che inietta una dose di ottimismo nel protagonista. La carta successiva, quella della Luna, simboleggia il dover affrontare le proprie ombre, sia interiori, come la paura di non farcela, sia esteriori, quella relativa ad un antagonista in carne ed ossa. L'ultima lotta con l'Ombra deve condurre (almeno nella trama classica) alla vittoria dell'Eroe, simboleggiata dalla carta del Sole, poi seguita dal sacrificio finale, il Climax, descritto dalla carta del Giudizio, che porterà l'eroe a diventare salvatore del mondo o “Padrone dei due Mondi”, secondo la definizione di Campbell. La carta conclusiva della Stesa Ordinata si chiama proprio Il Mondo e raffigura la meta finale di ogni avventura.

Anche le carte di questo ultimo gruppo possono generare a volte nuovi personaggi archetipici: la Luna può dar vita ad una pericolosa donna del mistero o a un Mutaforme; il Sole può generare un Falso Eroe che abbaglia il prossimo fingendo di esser lui il salvatore...

La Tabella C descrive i temi, gli eventi e gli archetipi collegati agli arcani di questo ultimo gruppo

TABELLA C

N	ARCANO	TEMA	AZIONE/EVENTO	ARCHETIPI
8	La Giustizia	L'Imprevisto La Giustizia La Vendetta La Punizione	Un peggioramento inatteso allontana la possibilità di riuscita dell'impresa.  L'eroe subisce una punizione da parte di un Guardiano della Soglia.	Il Giudice Il Giustiziere Il Guardiano della Soglia
11	La Forza	La Vittoria Il Successo	L'eroe sembra aver dominato una volta per tutte le forze antagoniste.	La Bella e la Bestia Il Vincente
14	La Temperanza	La Ricompensa La Nuova Consapevolezza L'Intemperanza	L'eroe raggiunge una nuova consapevolezza.  L'eroe perde la calma e agisce in preda all'ira.	Il Collerico
17	Le Stelle	Speranza vs Disperazione	L'eroe deve ritrovare la speranza o ridare speranza ai suoi alleati.  Un antagonista o un evento porta disperazione.	Il Consolatore
18	La Luna	L'Ombra Affrontare le proprie paure	L'eroe deve affrontare le proprie paure o l'antagonista nella battaglia finale.  Un personaggio mutaforme smuove le paure profonde dell'eroe.	La Donna del Mistero Il Mutaforme
19	Il Sole	Emergere alla luce La Verità Rivelata L'Abbaglio	L'eroe trionfa sulle tenebre.  L'eroe si rivela al mondo.  Un falso eroe inganna tutti prevaricando l'eroe.  L'eroe è scambiato per l'antagonista e deve ripristinare la sua vera identità.  L'eroe deve tornare alla luce del sole, prigioniero di un mondo oscuro e sotterraneo.	Il Falso Eroe

Da questa suddivisione in tre gruppi si evince come il primo atto di ogni storia sia segnato per lo più dall'intervento di personaggi archetipici che agiscono sull'eroe per frenarlo o spingerlo all'avventura; il secondo atto è caratterizzato soprattutto da situazioni archetipiche che corrispondono alle prove dello schema di Vogler in cui l'eroe rischia costantemente la morte; nel terzo atto la narrazione è guidata infine da un tema molto forte: il passaggio dall'oscurità del fallimento alla luce del successo.

Anche gli autori di *Scrivere con i Tarocchi* sottolineano queste differenze interne dei Trionfi, tanto che, rispetto agli Arcani del primo atto, affermano: «gli Arcani che si avvicinano attorno a lui [al protagonista] sono potenti e mondani, sono figure, carte vestite: il Bagatto, la Papessa, l'Imperatrice, l'Imperatore e il Papa... fanno pensare ad una famiglia».<sup>80</sup> I due professionisti della narrazione seriale affermano che queste figure potenti possono essere funzioni rivestite da personaggi distribuiti lungo i vari episodi di una serie.

Come già detto in precedenza, quando descrivono il Matto, affermano per esempio che è un archetipo caratteristico della puntata pilota, spesso il protagonista assoluto della trama verticale che solo alla fine dell'episodio si tramuta in un Bagatto passando all'azione. Da tale assunto è nata la mia ricerca. Mi sono domandato se ogni puntata di una serie si potesse costruire attorno ad un unico arcano (al massimo due), magari quello con la stessa numerazione. La corrispondenza tra gli Arcani e il tema dell'episodio è stata riscontrata soprattutto nei prodotti statunitensi, prevalentemente nelle miniserie di circa 8 episodi, dove prevalgono gli archi narrativi. Anche nelle serie di 22 episodi dove invece comandano le trame verticali si riesce a volte a rintracciare una conformità.

Nelle miniserie non vengono generalmente applicati tutti gli Arcani della Stesa Ordinata, bensì i primi nove mentre nelle serie di 22 episodi è più consueto l'uso sistematico di tutti i Trionfi. In base al genere del prodotto seriale e in base all'interpretazione degli autori, l'ispirazione proveniente dagli Arcani può produrre diversi risultati, sia in termini di personaggi, sia in termini di situazioni archetipiche, ma si riesce quasi sempre a risalire alla carta ispiratrice.

---

<sup>80</sup> Alfonso Cometti, Grazia Giardinello, op. cit, pag.38

Analizzando le serie di maggior successo e di durata pluriennale, è possibile confrontare gli episodi con la medesima collocazione nelle diverse stagioni per ricavare lo schema. In alcune produzioni è palese l'uso dello stesso schema, che combacia abbastanza bene con quello degli arcani. Comparare più stagioni permette di rintracciare maggiori conferme alla compatibilità dei Tarocchi e di ottenere diverse casistiche di trame ispirate ai Trionfi, quindi di interpretazioni compiute dagli autori nel passaggio dalla carta alla storia del singolo episodio. Tali ventagli potrebbero così diventare una guida valida per future applicazioni. Nei prodotti a marcata verticalità, tuttavia, le trame orizzontali diventano meno importanti e quindi gli arcani lavorano solo come fonte d'ispirazione per il tema o per il protagonista della trama della singola puntata: il rinvio ai Tarocchi è quindi più blando.

Dal momento che l'analisi di prodotti così longeve non è compatibile con l'economia del presente lavoro, si farà un breve accenno a uno dei generi più frequentati della serialità – la sitcom – per poi circoscrivere il campo d'azione.

In alcune sitcom di successo, lunghe in media 22 episodi, il primo episodio sviluppa il tema della follia, del Matto, ossia qualcuno dà di matto; a metà stagione, di solito la puntata numero undici, si celebra sempre una festa comandata: il Natale, il Capodanno, la Festa del Ringraziamento... che comportano in un certo senso un giro di boa nella vita di tutti: la carta corrispondente è la Ruota della Fortuna. L'ultimo episodio, il numero ventidue che corrisponde all'Arcano del Mondo, è il momento di un altro tipo di festeggiamenti in cui la comunità (il "mondo") si riunisce a tavola o al ristorante: si tratta per lo più di matrimoni, addii al nubilato, lauree o premi vinti. Questi episodi sono i più sintomatici; anche gli episodi che incarnano dei personaggi archetipici, tuttavia, sono indiziari.

Nelle miniserie costruite come un primo atto dilatato il rinvio ai Tarocchi è duplice, sia sulle trame verticali sia su quelle orizzontali, quindi più evidente. È in questi prodotti che si manifesta più chiaramente il loro potenziale come macrostruttura. Su questa tipologia di prodotti si effettuerà l'analisi più dettagliata.

## **CAP. 3**

### **Applicazioni dei Tarocchi alle miniserie**

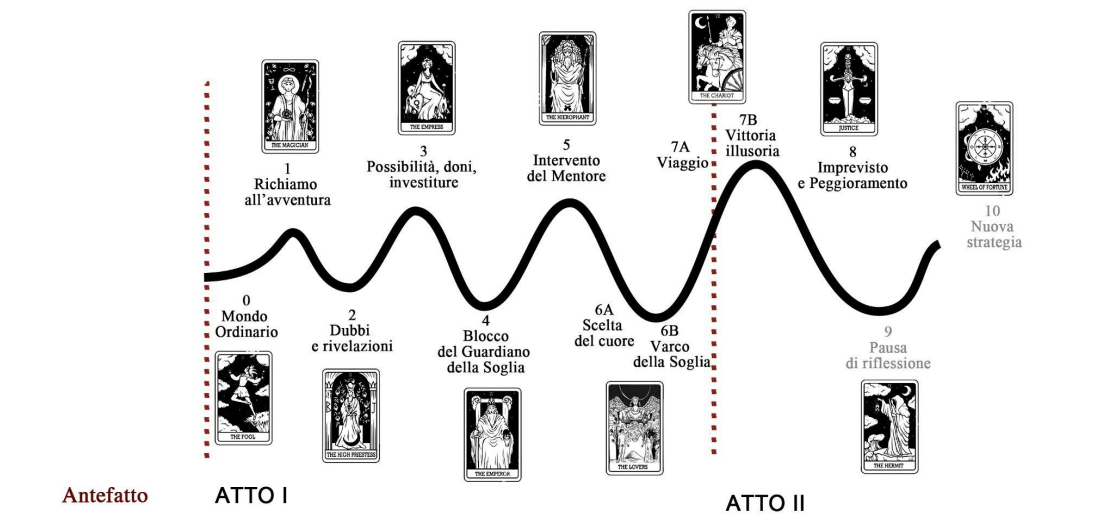
Come evidenziato, in alcune tipologie di miniserie si riscontra una notevole corrispondenza tra la struttura di una stagione e lo schema dei Tarocchi: si tratta di prodotti per lo più statunitensi, della durata di 8 episodi, spesso attribuibili alla categoria del fantasy, elemento questo non indifferente.

Si tratta per lo più serie non autoconclusive, dato che ogni stagione si chiude spesso con un finale aperto. Sono progetti pensati in partenza per svilupparsi su più stagioni, con budget elevati, considerate anche le esigenze del genere in questione. Le storie sono ricavate di solito da romanzi ben noti al pubblico, dai best seller, a volte da saghe composte di più libri. Serie create, finanziate e distribuite da importanti piattaforme streaming.

A livello di struttura narrativa la caratteristica principale di questa tipologia di prodotti seriali è la narrazione impostata come il primo atto dilatato di una narrazione che, solo negli ultimi episodi, varca la soglia del secondo atto dove ha luogo la prova centrale, la battaglia conclusiva per la quale gli eroi si sono preparati nel corso degli episodi precedenti. I primi cinque o sei episodi sono di solito finalizzati a convincere e preparare i protagonisti all'ingresso nel Mondo Stra-Ordinario: si manifestano quindi gli Archetipi tipici del primo atto: Messaggeri, Guardiani della soglia, Donatori e Mentori. Solo nell'ultimo episodio si entra effettivamente nel secondo atto di una trama classica dove gli eroi sostengono una prova decisiva, sperando sia l'ultima, ritrovandosi invece ad aver combattuto (e non sempre vinto) la prima battaglia di una guerra più lunga. A fine episodio un terribile evento inatteso rivela che lo scontro non è concluso né il problema risolto; continuerà nelle stagioni successive. Anche le stagioni successive, di solito, ripropongono la medesima struttura narrativa: impostano una nuova missione, un'ulteriore battaglia decisiva da affrontare nell'ultimo episodio che si rivelerà però non essere ancora quella finale. In questo modo la serie può continuare a sfornare ulteriori stagioni.

Nell'immagine seguente è possibile vedere lo schema generale degli Arcani del primo atto che entrano in gioco in questa serialità.

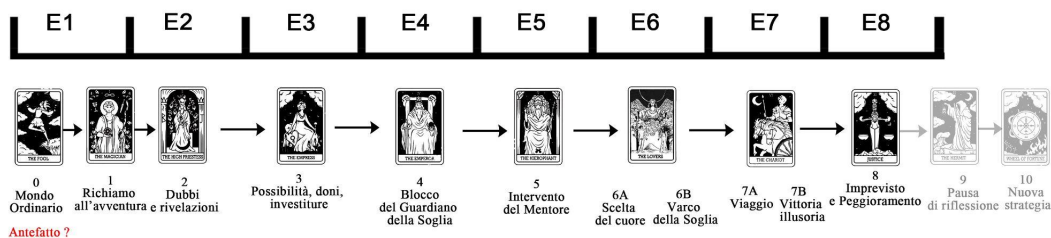




Dato che le trame di questa tipologia di serie assomigliano a un primo atto dilatato, è inevitabile riscontrare le funzioni narrative ricavate dai primi otto o nove Arcani Maggiori dei Tarocchi, quelli appunto del primo atto con alcuni del secondo atto. In molti prodotti analizzati si riesce a rintracciare una sovrapposizione fra il numero dell'episodio e quella della carta del Trionfo. Solo nel primo e nell'ultimo a volte appaiono uniti due Arcani. Tale abbinamento, più volte riscontrato, mi ha indotto a trarre uno schema ideale relativo alla disposizione degli eventi della narrazione. Nella concreta analisi di vari prodotti televisivi è inevitabile riscontrare piccoli scostamenti, degli slittamenti di alcuni Arcani negli episodi precedenti o successivi a quello assegnato a livello ideale. Piccole discrepanze che non tolgono però efficacia allo schema, che oltre che come metodo di analisi, può assurgere a guida per la scrittura di nuove serie della stessa tipologia.

Nell'immagine seguente è riportato lo schema ideale. A ogni episodio è assegnato l'Arcano di riferimento.

## EPISODI



Prima di passare all'analisi di un esempio concreto, vediamo brevemente le tappe dello schema ideale.

Il primo episodio è usualmente costruito attorno a due Arcani: lo 0 – Il Matto e l'1 – Il Bagatto, presentando prima i protagonisti nella loro vita quotidiana alquanto insoddisfacente, per poi introdurre una minaccia imminente da affrontare, quindi la missione principale della stagione. Il secondo episodio subisce l'influenza della carta numero 2 – La Papessa: una qualche sacerdotessa, reale o figurata, si incarna svelando segreti relativi alla missione, oltre che innescando timori e dubbi nei protagonisti che di sovente rifiutano l'avventura. Nel terzo episodio la carta numero 3 – L'Imperatrice spesso si incarna in figure femminili pronte a donare riparo, nutrimento, conforto e sostegno materiale ai protagonisti, risvegliando in loro una speranza e la voglia di affrontare la sfida. Nel quarto episodio entra in azione la carta numero 4 – L'Imperatore che, da buon Guardiano della Soglia, prova a bloccare l'avventura sul nascere, sia che si incarni in un antagonista sia che si manifesta in eventi contrari. Nel quinto episodio interviene il Trionfo numero 5 – Il Papa rivestendo il ruolo di Mentore, una funzione indispensabile per far emergere i talenti nascosti degli eroi e liberare i protagonisti dalla fase di stallo. Nel sesto episodio la carta 6 – Gli Amanti si traduce nel momento decisivo della scelta: gli eroi devono decidere se partire all'avventura oppure no. Spesso questo Arcano si manifesta in veri "amanti" indecisi sul da farsi, oppure in una scelta tra due persone amate. Nel settimo episodio, idealmente sotto l'influenza della carta numero 7 – Il Carro, gli eroi affrontano il viaggio periglioso che conduce al Mondo Stra-Ordinario. Nell'ottavo e ultimo episodio, giunti sul campo di battaglia i protagonisti ottengono inizialmente una vittoria (collegata simbolicamente ancora

all'ingresso trionfale del Carro), seguita però da un imprevisto, da un drastico peggioramento dovuto al risveglio delle forze antagoniste, che è collegato simbolicamente alla carta numero 8 – La Giustizia.

La trama di ogni episodio appare disegnata sulla funzione narrativa ispirata dall'Arcano corrispondente. La funzione può incarnarsi, come già analizzato in precedenza, in personaggi archetipici o in situazioni archetipiche, oppure ne influenza il tema generale. I primi sei Arcani, ossia il Matto, il Bagatto, la Papessa, l'Imperatrice, l'Imperatore e il Papa, danno vita in special modo a personaggi archetipici ben definiti attorno ai quali ruotano le trame verticali, ossia Eroi, Messaggeri, Mentori, Alleati, Ombra...

Nel genere fantasy i protagonisti delle narrazioni condividono molte delle caratteristiche dei Tarocchi: viandanti, maghi, sacerdotesse e sovrani abbondano a dismisura, ma naturalmente questo non basta, le fattezze sono secondarie. Un personaggio riveste pienamente il ruolo dell'Archetipo suggerito dalla carta solo se ne svolge la funzione narrativa nel momento appropriato della fabula. Data la somiglianza dei personaggi fantasy con gli Arcani Maggiori, l'analisi risulta più immediata, l'individuazione del Tarocco di riferimento è più facile, ma ciò non toglie che la tecnica si possa applicare ad altri generi, come vedremo in seguito. Nei prodotti ambientati nel nostro tempo non bisogna naturalmente cercare la Papessa incarnata ancora in una qualche sacerdotessa, ma la si può individuare in un'informatrice, in una spia, in una psicologa o in una studiosa esperta di una certa disciplina; il Papa – come Vogler ci insegna quando descrive il Menore – può diventare un allenatore, un vecchio insegnante... persino un bambino può rivestire un tale ruolo: l'importante è la funzione svolta e l'effetto sulla narrazione. Come già affermato, oltre che in personaggi archetipici, i Tarocchi possono incarnarsi in eventi esterni o in emozioni degli eroi. Il blocco creato dal Guardiano della Soglia, L'Imperatore, può essere una paura interiore al protagonista oppure un evento, quale un cataclisma o un incidente, che non permette la partenza.

I restanti episodi della miniserie, influenzati dalle seguenti carte: Gli Amanti, Il Carro e La Giustizia, tendono a mettere in scena soprattutto le situazioni archetipiche e i temi indicati dagli Arcani, ossia la scelta di affrontare o meno l'avventura nel sesto

episodio (Gli Amanti), il viaggio pericolo nel settimo (Il Carro) e la battaglia finale con imprevisto nell'ottavo (La Giustizia). In molti casi possono manifestarsi anche dei personaggi derivanti dalle carte: veri amanti nel sesto episodio o un giudice che sceglie al posto dell'eroe; un mezzo di locomozione con conducente o un accompagnatore esperto per il viaggio del settimo episodio; un'incarnazione della Dea della Giustizia, una guerriera armata di spada, nell'ottavo episodio.

Un modello esemplare di questo schema si può rintracciare nella miniserie fantasy *La Ruota del Tempo (The Wheel of Time)*<sup>81</sup>, una serie televisiva statunitense creata da Rafe Judkins per Amazon Prime Video e basata sull'omonima serie di romanzi fantasy di Robert Jordan e Brandon Sanderson. Già il titolo dell'opera sembra richiamare un Arcano specifico: la Ruota della Fortuna (X).

L'analisi riportata si è concentrata sull'arco televisivo ideato dallo sceneggiatore e showrunner Rafe Lee Judkins indipendentemente dal confronto con le narrazioni originali dei romanzi. Il criterio secondo il quale le situazioni e i personaggi tratti dai romanzi sono stati distribuiti e intrecciati lungo le puntate della stagione corrisponde con notevole precisione allo schema desunto dai Tarocchi, ai primi nove Arcani della Stesa Ordinata. Dal terzo episodio in poi, oltre al rispetto della funzione narrativa, i personaggi in campo coincidono in modo sorprendente alle figure ritratte sui Trionfi. Non è dato sapere se lo schema dei Tarocchi sia stato applicato in modo consapevole. Finora solo gli autori di *Scrivere con i Tarocchi*, fatto non usuale, hanno dichiarato l'utilizzo degli Arcani Maggiori per la scrittura di serie tv.

Se è vero che i Tarocchi sono una manifestazione del percorso universale di ogni anima e quindi di ogni narrazione umana, la loro struttura è innata in ogni essere umano. Anche senza conoscere i singoli Tarocchi, i bravi narratori ne possiedono internamente lo schema.

Ma entriamo ora nell'analisi de *La Ruota del Tempo* per avere un chiaro esempio di come è possibile, con l'ausilio dei Tarocchi, evidenziare gli step narrativi dei singoli episodi.

---

<sup>81</sup> *La Ruota del Tempo (The Wheel of Time)*, 2021, Amazon Prime Video

### 3.1

#### **Il primo episodio**

Nel primo episodio si manifesta facilmente la funzione del Matto – irresponsabile, ingenuo o senza meta – attraverso il racconto dei protagonisti nella loro routine quotidiana o nell’inconsapevolezza dell’avventura che li attende.

Prima di procedere con l’analisi è bene precisare che il Matto è l’arcano con il più esteso range di significati: dalla follia in senso letterale fino alla follia creativa dell’artista o a quella del ribelle o dell’innovatore; può indicare anche l’ingenuità della fanciullezza, l’innocenza, la purezza, la gioia di vivere, o il vivere senza meta. Il Matto è chiamato altresì Viandante perché raffigurato come un pellegrino, spesso avventato, in cerca di cambiamenti o del senso della propria vita. Questo Arcano può giungere a diventare persino sinonimo di ogni anima umana incarnata sulla terra, intenta nel suo viaggio di trasformazione alla ricerca di maggiore consapevolezza. Il Matto può dar vita anche a eventi improvvisi che sconvolgono l’esistenza rendendo i protagonisti “folli” per il cambiamento inatteso.

In ambito narrativo le applicazioni del Matto sono quindi molteplici, dato che deve raffigurare tutte le possibili tipologie di eroe a inizio storia, che in comune hanno soltanto un vuoto interiore e/o esteriore, simboleggiato dal numero zero della carta, ossia bisogni e desideri; e da una mancanza di consapevolezza, simboleggiata dalla follia e incarnata nel vizio che ogni protagonista deve avere per trasformarsi e crescere nell’arco della storia.

In generale, nelle miniserie, il Matto si traduce in una situazione iniziale poco dinamica che descrive gli eroi nel proprio Mondo Ordinario, fatto di luci ed ombre. Data questa enorme duttilità della carta del Matto e la sua facile applicabilità ad ogni inizio, è necessario proseguire nell’analisi degli Arcani successivi per verificare davvero la validità del metodo dei Tarocchi.

Una traduzione dell’Arcano numero zero, spesso riscontrata in questo tipo di prodotti, è che il protagonista principale sia spesso considerato folle dagli altri, talvolta perché ha

in mente un piano assurdo e non riesce a metterlo in atto, tanto che sembra girare a vuoto, instancabilmente, come un Matto testardo e irrazionale.

La principale protagonista de *La Ruota del Tempo*, Moraine, una potente Aes Sedai, ossia una maga capace di incanalare l'energia dell'*Unico Potere*, è descritta in una continua e infruttuosa ricerca durata ben vent'anni. Vuole individuare la reincarnazione del Drago Rinato, un umano dai poteri leggendari, in grado di distruggere il mondo o di salvarlo dal pericolo del Tenebroso, una forza maligna che ciclicamente si risveglia. Moraine è facilmente interpretabile come un Matto: benché abbia una chiara missione, non riesce a metterla in pratica, incapace di trovare il prescelto che le permetterà l'inizio dell'avventura. La sua missione è considerata da taluni insensata. È quindi fissata in un'operazione ritenuta irragionevole e della quale, da ingenua, sottovaluta i pericoli e la complessità. Il suo girovagare come una pellegrina corrisponde all'aspetto da viandante dello stesso Arcano di riferimento.

Moraine nello stesso primo episodio si tramuta in Bagatto, la carta numero uno, quando, giunta in un villaggio nei Fiumi Gemelli in compagnia del suo custode Lan, crede di aver individuato dei possibili candidati per la reincarnazione del Drago, sono quattro ragazzi ventenni: Rand, Egwene (unica donna), Mat e Perrin. Anche loro incarnano il Matto, inteso nel suo aspetto di ingenuità e innocenza, ma anche di insoddisfazione, perché vivono la loro vita quotidiana non del tutto soddisfatti e sono ignari degli eventi che sconvolgeranno la loro placida routine. Rand, orfano di madre, sogna di metter su famiglia con la sua fidanzata, Egwene che invece vuole diventare una sapiente, come la sua maestra Nynaeve, dovendo però rinunciare ad una vita di coppia. Perrin è sposato, ma in realtà è innamorato di Egwene; Mat infine si arrabatta con il gioco d'azzardo per nutrire le sue sorelline che il padre scellerato e la madre fragile e alcolizzata trascurano.

Poco dopo l'arrivo di Moraine, fanno irruzione nel villaggio i mostruosi Trolloc (mezzi uomini con teste di animali) e un Fatuo (una sorta di fantasma senza occhi) al servizio del Tenebroso: sono anche loro alla ricerca del Drago Rinato. Il Tenebroso può essere considerato un Bagatto a tutti gli effetti, colui che agisce con rapidità e a volte furbizia. Il Bagatto è spesso identificato con un mago ciarlatano, ed è, a livello narrativo, colui che attiva la narrazione. Il Tenebroso, devastando il villaggio, costringe

i quattro ragazzi ad abbandonare le loro vite tranquille. Per sopravvivere i giovani protagonisti sono costretti a seguire Moiraine, ritenuta anche da loro una matta (Mat lo dichiara espressamente), perché convinta che uno dei quattro sia la reincarnazione del Drago.

Come ci ricordano Cometti e Giardiello, il Bagatto «pensa in fretta, è furbo, sottile, nulla gli sfugge ed è anche, spesso, un simpatico ruffiano. Un po' mago, un po' ciarlatano, sempre gran venditore di se stesso, contrariamente al Matto ha degli obiettivi ben chiari. [...] Il Bagatto è anche *L'apprendista stregone* che, rubato cappello e bacchetta al potente Mago di cui è servitore, combina un vero disastro perché non sa ancora governare le forze che ha scatenato.»<sup>82</sup>

Il Bagatto non è solo il momento in cui l'eroe inizia ad agire; è molto di più, perché è un'incarnazione del Dio Creatore, del Mago supremo, iniziatore di tutte le storie umane. È Colui che ha “imbrogliato” e “imbrigliato” le anime umane, rinchiudendole in tuniche di pelle<sup>83</sup> per sperimentare la densità della materia, con la complicità della sua controparte negativa, l'Ombra, il Male, che ha istigato le anime a sperimentare le sofferenze della dualità, della separazione. Il Bagatto si incarna cioè nella difficoltà da affrontare spesso annunciate da un Messaggero: tipico modo con cui il Divino annuncia i suoi piani agli uomini. Il Bagatto rappresenta dunque anche la manifestazione delle forze antagoniste che sconvolgono il Mondo Ordinario.

Ne *La Ruota del Tempo*, il principale Bagatto della serie è il Drago Rinato, un grande mago artefice della frattura che ha spezzato il mondo millenni prima. Il Drago ha cercato infatti, come un apprendista stregone, di imprigionare le Tenebre stesse. Con questa operazione ha permesso che il Tenebroso infettasse il lato maschile del Potere Unico, rendendo agli uomini l'uso della magia un pericolo dato che se incanalano rischiano la pazzia. È proprio il Drago Rinato che sta per rinascere e le Aes Sedai, che hanno curato e gestito da sole il mondo in frantumi, vogliono trovarlo prima che passi al servizio del Tenebroso causando una nuova distruzione.

Moiraine, come già detto, si fa Bagatto quando raggiunge i quattro giovani candidati,

---

<sup>82</sup> Alfonso Cometti, Grazia Giardinello, op. cit, pagg. 18-21.

<sup>83</sup> In Genesi 3, 21 il Signore concede ad Adamo ed Eva delle tuniche di pelli, spesso interpretate a livello esoterico non come semplici abiti di pelliccia, ma come corpi materiali per vivere nel piano della densità.

li studia di nascosto e cerca di convincerli a seguirla. Solo dopo l'attacco dei Trolloc, da lei sconfitti con i suoi poteri, riesce a costringere i quattro candidati a fuggire con lei.

Infine Bagatto è anche il personaggio del venditore ambulante, un po' ciarlatano, che si scoprirà essere un servitore del Tenebroso, andato al villaggio per spiare i movimenti dei quattro ragazzi. Quindi un messaggero e una spia dell'antagonista.

Il Bagatto ha questa identità ambivalente di iniziatore cosmico, di Dio creatore e serpente tentatore, che permette l'esistenza del male pur di insegnare agli uomini il bene: prima genera il problema e poi invita l'eroe a risolverlo. Ogni storia si rivela così essere una prova iniziatica.

### 3.2

#### **Il secondo episodio**

Il secondo episodio è dominato prevalentemente dall'influenza della Papessa: «la saggia maestra totalmente dedita alla sua missione, la buona protettrice sensibile e intuitiva, in grado di dispensare ottimi consigli.»<sup>84</sup> La Papessa è una sacerdotessa dei misteri che conosce il passato, il presente e può avere doti di preveggenza; è infatti l'incarnazione delle forze medianiche, simbolo dell'Intuito, della voce interiore che guida all'azione ma che mette anche a nudo le paure e le debolezze dell'eroe. La Papessa invita alla pazienza e alla calma necessarie per giungere alla corretta visione. Come archetipo si può materializzare in una medium dei tempi antichi o in una psicologa dei nostri giorni o in donne molto studiose e razionali, chiuse nel loro tempio/studio. Può diventare, in negativo, molto fredda, ipercritica e manipolatrice, capace di instillare il dubbio. A mio avviso, le funzioni narrative principali della Papessa sono due: rivelare informazioni segrete necessarie alla missione e generare dubbi e perplessità sulla riuscita dell'impresa portando a galla le insicurezze dell'eroe.

Conoscere i dettagli della missione e manifestare i dubbi sulla sua riuscita è una parte fondamentale della narrazione, che sottolinea la difficoltà e i rischi dell'impresa aumentando la tensione della storia. Secondo Vogler si tratta già dello step del Rifiuto della Chiamata.

---

<sup>84</sup> Alfonso Cometti, Grazia Giardinello, op. cit, pag. 22.



Nel secondo episodio de *La ruota del Tempo*, Moiraine riveste finalmente il ruolo di Papessa che le appartiene di base: in qualità di Aes Sedai è infatti una sacerdotessa iniziata al Potere Unico, una maga che per giuramento *non può mentire* mai, né usare la magia come arma se non contro l'oscurità o per legittima difesa. Anche come carattere Moiraine è fredda, razionale, riservata e determinata come tante Papesse.

In questo episodio svolge pienamente la sua funzione perché rivela segreti e risveglia dubbi e ostilità almeno in tre dei quattro ragazzi: solo Egwene, l'unica donna del gruppo, ha fiducia in lei. Anche Egwene potrebbe incarnare le doti di una Papessa: ha sempre sognato di essere una saggia come la saggia del loro villaggio, Nynaeve, ma Moiraine pensa che abbia la stoffa per incanalare l'Unico Potere, diventando una Aes Sedai. La ragazza ha dubbi al riguardo benché Moiraine provi a convincerla e la suggerzioni tanto da farle incanalare per la prima volta l'energia magica.

Durante una sosta nella loro fuga, gli altri ragazzi esprimono le loro incertezze e sono tormentati da incubi durante il sonno. Temono che sia opera di Moiraine. Rand esprime i dubbi più forti, ma, non sapendo dove altro rifugiarsi, è costretto a seguire la Papessa in azione.

Durante il cammino la compagnia s'imbatte nei Figli della Luce, un'organizzazione di fanatici religiosi che dà la caccia alle Aes Sedai perché considerate streghe da eliminare. È anticipato in questo frangente un personaggio che sarà la chiave di un episodio successivo: Valda, un inquisitore che si rivelerà un vero Papa malvagio, che svolgerà la sua funzione a tempo debito, nel quinto episodio.

Moiraine, che per voto, è costretta a dire sempre la verità – un'altra caratteristica che ne fa una perfetta Papessa – riesce a nascondere la propria identità ai fanatici aggirando le domande del loro capo. Durante il cammino Moiraine rivela al suo seguito dei segreti del passato della loro terra continuando così il suo ruolo. Una ferita ricevuta nella battaglia con i Trolloc, però, la indebolisce tanto da farla svenire.

Quando i mostri li raggiungono, il gruppo si rifugia a Shadar Logoth, la città delle ombre, un luogo maledetto e disabitato che persino i servi del Tenebroso temono. Anche questo luogo deserto e decadente riattiva dubbi e paure, simboleggiando il vuoto e il silenzio necessari per guardarsi dentro. La città sembra l'incarnazione di questo step

della narrazione: era una città potente che si rifiutò di partecipare alle guerre contro i Trolloc innalzando mura per isolarsi. L'isolamento scatenò un grave male, un'ombra nera che annientò gli stessi abitanti. Sembra quasi un avvertimento: se non si partecipa all'avventura, si finisce per autodistruggersi! Proprio in quella città fantasma Mat trova un pugnale risvegliando quell'ombra oscura che distrugge tutto ciò che tocca. I fuggitivi sono costretti a separarsi: Egwene e Perrin si salvano tuffandosi in mare; Rand e Mat evadono attraverso una galleria nascosta; Lan e Moiraine fuggono dall'ingresso principale della città. Questo evento non fa altro che aumentare i dubbi dello spettatore sulla riuscita della missione, anche la Papessa Moraine sembra destinata a morte certa.

Nel secondo episodio di questa serie si assiste quindi sia all'incarnazione di un Papessa che rivela informazioni e suscita inquietudini, sia ad avvenimenti che contribuiscono a generare perplessità sulla riuscita dell'impresa.

### 3.3

#### **Il terzo episodio**

All'inizio del terzo episodio riappare la saggia del villaggio, Nynaeve, creduta morta ma sopravvissuta all'attacco dei Trolloc e in cerca dei suoi protetti: i quattro ragazzi. Nynaeve è a tutti gli effetti l'incarnazione dell'Arcano numero tre, L'Imperatrice.

In questo episodio sono ben tre le incarnazioni dell'Imperatrice, una per ciascuno dei gruppi in cui si sono divisi i protagonisti.

L'Imperatrice, spesso chiamata Madre Celeste o Venere Urania, è simbolo del terreno fertile in cui coltivare i propri talenti, con la fiducia di un raccolto abbondante. «L'Imperatrice domina il mondo che la circonda. Pratica e realistica, è fedele al ruolo che le spetta ed esercita la sua supremazia con giustizia e orgoglio. Sostiene il suo compagno, i figli e chi le chiede aiuto. È fertile, positiva, concreta, attiva. [...] Al contrario della Papessa nascosta nel suo eremo virginale, [...] l'Imperatrice è fiera del suo corpo statuario, e regna incontrastata sul mondo della materia e delle passioni: è la donna liberata.»<sup>85</sup>

Questo Arcano Maggiore è la personificazione della Madre Terra, della natura

---

<sup>85</sup> Ivi, pag. 25.

generosa fonte di vita. È il grembo materno, la matrice pronta ad accogliere e nutrire di energie vitali la missione da compiere. Nelle storie può incarnarsi in un archetipo, solitamente femminile, che, come una figura materna, nutre e prepara gli eroi all'avventura. Può corrispondere al Donatore di Propp, perché spesso concede un aiuto materiale, concreto, mentre il Papa/Mentore solitamente lavora più a livello psicologico.

In alcune storie romantiche, l'Imperatrice si può manifestare come la persona amata da conquistare, che inaspettatamente si affaccia nella vita del protagonista rivelando di non essere poi così irraggiungibile.

Nel terzo episodio de *La ruota del Tempo*, Nynaeve, la Sapiente del villaggio, dopo esser sfuggita ai Trolloc, rintraccia Moiraine ed è costretta da Lan a curarla. Nynaeve, da vera incarnazione dell'Imperatrice, è capace di portare salute grazie alla conoscenza delle erbe. Per merito del suo intervento salvifico, si ripristina una possibilità di riuscita: Moiraine è viva, almeno temporaneamente. La ferita dovuta ai Trolloc necessita comunque una cura magica che solo un'altra Aes Sedai può eseguire.

Anche in questo episodio è anticipato un archetipo che interverrà dopo: viene avvistato un accampamento di Aes Sedai dell'Ajah Rossa che sostengono di aver catturato un uomo che si proclama essere il Drago Rinato. È l'incarnazione dell'Imperatore, protagonista della puntata successiva.

Intanto Rand e Mat arrivano a un villaggio minerario in cui conoscono un menestrello di nome Thom e vengono aiutati da un'altra Imperatrice, la taverniera della locanda che li ospita: una vera regina autorevole e sensuale, che prima li aiuta con vitto e alloggio, ma poi si rivela essere una sostenitrice delle Tenebre, tanto che richiama sul luogo un Fatuo per catturarli. I due ragazzi vengono salvati dal menestrello, che uccide la donna e si offre di aiutarli, dirigendosi a est.

Egwene e Perrin, fuggiti attraverso le steppe e inseguiti dai lupi, incontrano una carovana di Tuatha'an, nomadi che perseguono ideali di pace e accoglienza verso il prossimo. Anche i due ragazzi vengono accolti da un'altra Imperatrice, la terza dell'episodio: la donna anziana che guida la tribù e concede loro ristoro.

Tutti e tre i gruppi in cui si sono divisi i protagonisti ricevono quindi un aiuto da

un'Imperatrice che dà loro la possibilità di proseguire nella missione. La Papessa/Moraine è fuori gioco per l'intera puntata, sempre addormentata, in balia delle cure di Nynaeve.

Solo una, la taverniera, si rivela un'Imperatrice negativa, ma come spiega a Rand, anche lei agisce guidata da un ideale di benessere e abbondanza, tipico di ogni Imperatrice: la donna si illude che il Tenebroso sia il vero salvatore, in grado di eliminare ogni miseria e dolore dal mondo.

Questo terzo episodio, in modo inequivocabile, incarna l'Arcano in questione per ben tre volte, sempre attraverso personaggi femminili, con caratteristiche simili a quelle dell'Imperatrice e con la stessa funzione narrativa.

### 3.4

#### **Il quarto episodio**

Dopo che l'Imperatrice ha rifocillato, guarito e sostenuto materialmente gli eroi, lo spettatore immagina che l'avventura possa iniziare, ma invece si presenta un ostacolo, un blocco quasi insormontabile che aumenta la tensione: entra in gioco il Guardiano della Soglia; nei Tarocchi è la carta numero quattro, L'Imperatore.

«L'Imperatore è un personaggio sicuro di sé, che incarna qualità e caratteristiche maschili positive. Uomo saggio ed equo, imparziale, coraggioso<sup>86</sup>». È simbolo di solidità, fermezza, ordine e struttura. Alle volte viene interpretato come troppo severo, rigido e senza cuore, ma la sua durezza è al servizio del proprio territorio. Al negativo diventa un despota che tiene sotto controllo i suoi sudditi, imprigionandoli e impedendo loro ogni libertà d'azione.

A volte spinto da intenzioni positive, altre da intenzioni negative, l'Imperatore si comporta di solito da Guardiano della Soglia, impedendo agli eroi di lanciarsi nell'avventura. I Guardiani a volte ostacolano l'eroe con la convinzione di proteggerlo da un pericolo, quello di lanciarsi verso un ignoto troppo pericoloso; il Guardiano può

---

<sup>86</sup> Ivi, pag. 28

aver sperimentato lui stesso l'avventura, ma ha fallito pagandone le conseguenze, per questo cerca di risparmiare la stessa sorte ai figli e ai sudditi. L'Imperatore è infatti raffigurato come un uomo di esperienza, seduto su un trono cubico di materia densa. Rappresenta le leggi materiali che sembrano ostacolare ogni crescita spirituale. È proprio l'incarnazione della figura paterna che detta legge, il "re della casa" che impedisce al figlio di diventare autonomo imprigionandolo letteralmente o simbolicamente.

L'Imperatore è quindi generatore di una situazione di blocco. Un blocco che sembra irrimovibile, destinato a concludere la narrazione prima ancora che la vera avventura inizi.

Il Guardiano della Soglia/Imperatore appare in tante storie incarnandosi in un vero e proprio leader, un capo tribù, un governatore, un imperatore galattico. Spesso è l'antagonista che svolge questa funzione nel primo atto.

Nel quarto episodio de *La ruota del Tempo*, Moiraine, dopo esser stata curata, è condotta in presenza dell'uomo che si proclama il Drago Rinato, di nome Logain, che è tenuto continuamente immobilizzato dalla magia di due consorelle affinché non possa utilizzare i suoi poteri. Le Aes Sedai vogliono condurlo a Tar Valon, la loro sede operativa, dove sarà giudicato e punito. È lui l'Imperatore: se fosse davvero il Drago Rinato, la missione di Moiraine risulterebbe vana e si concluderebbe. È talmente efficace la sua funzione che blocca l'avventura di Moiraine persino da prigioniero. Benché incatenato con la magia, è lui che tiene sotto scacco la protagonista. Un Imperatore comunque non può rimanere legato per troppo tempo, dato che ha un impero che lo sostiene. La prigionia dell'Imperatore/Logain è infatti interrotta dall'assalto dai suoi uomini, fedeli al "Falso Drago", che attaccano l'accampamento cogliendo le Aes Sedai e i loro custodi di sorpresa. Logain si libera dalla schermatura magica e sconfigge le Aes Sedai, uccidendone una. L'Imperatore sembra quasi aver vinto, sterminando le sue carceriere, se non fosse per l'intervento salvifico a fine episodio dell'Imperatrice/Nynaeve che interviene incanalando per la prima volta l'Unico Potere in un modo portentoso: cura all'istante tutti i presenti, partendo dal custode Lan di cui sembra essersi innamorata. Nynaeve rivela di nuovo le sue doti di Imperatrice. A questo punto, Moiraine e le altre Aes Sedai sopraggiunte domano Logain, privandolo del suo

potere.

Tutto l'episodio è dominato dall'Imperatore/Logain, del quale si racconta anche l'antefatto, il modo con il quale ha conquistato la fiducia del regno e del legittimo sovrano, proponendosi come un saggio salvatore, simile per fattezze al messia dei Vangeli, nonostante nella sua mente siano chiari i segni della follia.

Le trame degli altri personaggi procedono invece più in sordina. Mat, durante la notte, perde il senno a causa dei poteri che ha acquisito dopo aver toccato il pugnale a Shadar Logoth e stermina una famiglia che li aveva ospitati. Il menestrello Thom prova ad avvertire Rand del rischio di follia di Mat: quando gli uomini provano ad incanalare l'Unico Potere diventano folli. Rand e Mat, che erano stati accolti da un'Imperatrice cattiva, incontrano adesso, quasi a compensare, un Imperatore buono, il menestrello che protegge i due ragazzi e cerca di impedire a Mat di impazzire. Per difenderli da un Fatuo sopraggiunto, Thom sacrifica persino la vita.

Egwene e Perrin invece viaggiano in compagnia dei Tuatha'an, sono ancora accompagnati dall'Imperatrice che guida la tribù dalla quale ricevono insegnamenti sulla loro filosofia di vita: la "via della foglia" che consiste nel rifiuto di ogni violenza. Nella loro linea narrativa non appare al momento alcun Imperatore, apparirà nell'episodio successivo.

In questa puntata sono quindi essenzialmente due gli Imperatori: uno cattivo, il Falso Drago, e uno buono e secondario, il Menestrello. Mat può essere considerato un potenziale terzo Imperatore, almeno in fieri, perché avvinto dall'oscurità: se fosse la reincarnazione del Drago, sarebbe un flagello per l'umanità dato che si porrebbe al servizio del Tenebroso distruggendo il mondo e impedendo la missione. Svolgerebbe così la funzione narrativa di blocco.

### **3.5**

#### **Il quinto episodio**

Per uscire dal blocco generato dall'Imperatore/Guardiano della Soglia è necessario l'intervento del Mentore che aiuta l'eroe a trovare una via di fuga o ne risveglia il coraggio. Nei Tarocchi il Mentore è raffigurato principalmente dalla carta numero

cinque, Il Papa o Ierofante, che rappresenta la guida spirituale per eccellenza, il Gran Sacerdote degli antichi misteri che aiuta il discepolo a ritrovare il senso profondo della vita.

«Suo compito è guidare il gregge di Dio, incarnare il ruolo di mediatore tra mondo materiale e spirituale, incoraggiare vocazioni»<sup>87</sup>, ma in negativo può diventare anche un fanatico religioso, un inquisitore. La funzione narrativa del Papa/Mentore è liberare l'eroe dal blocco per poter iniziare l'avventura. Tale funzione si può esplicitare indicando una vera scappatoia dalla prigionia, oppure concedendo strumenti o conoscenze utili alla fuga. Molto più di sovente il Papa interviene sugli aspetti interiori agendo come un personal trainer, un motivatore che incoraggia l'eroe a non mollare e a manifestare i propri talenti. Papessa, Imperatrice e Papa possono sembrare simili e alle volte sono incarnati dallo stesso personaggio. Dalla analisi si riscontra che la Papessa è un'iniziatrice che, scandagliando il mondo interiore, scatena dubbi e timori, ma anche desideri frustrati; l'Imperatrice sostiene da un punto di vista più materiale; mentre il Papa incoraggia soprattutto a livello psicologico rivelando lo scopo della vita.

Il quinto episodio de *La ruota del Tempo* è caratterizzato da una molteplicità di Mentori in azione. La scena si svolge per lo più a Tar Valon, città stato dove sorge la Torre Bianca delle Aes Sedai. La sapiente Nynaeve, dopo aver dimostrato la sua eccezionale capacità di incanalare l'Unico Potere, è corteggiata da rappresentanti delle varie fazioni in cui sono divise le Aes Sedai, desiderose tutte di averla nella propria squadra. Principalmente è Liandrin, una Aes Sedai Rossa, che lusinga Nynaeve proponendosi espressamente come Mentore. Nel mondo anglosassone il termine 'mentore', 'mentor', è molto usato. In Italia si preferiscono altre espressioni quali 'maestro', 'guida spirituale', 'insegnante'...

Rand, arrivato a Tar Valon con Mat, incontra anche lui un Mentore nel personaggio di Loial, un Ogier (una sorta di orco buono) il quale intuisce che Rand possa avere origini diverse da quelle che crede: non dai Fiumi Gemelli ma da un altro popolo chiamato Aiel. Rand scoprirà infatti di avere una diversa provenienza. L'Ogier, inoltre, aiuta il ragazzo a rintracciare e riabbracciare Nynaeve.

---

<sup>87</sup> Ivi, pag. 31.

Un'altra funzione di Papa, inteso proprio come sacerdote, è rivestita dal custode Stepin che deve celebrare il funerale della Aes Sedai a cui era devoto, Kerene, unica vittima del Falso Drago. Distrutto dal dolore anche Stepin riceve il soccorso di un Mentore: quello di Lan, custode di Moraine, che cerca di confortarlo e ridargli fiducia, ma Stepin alla fine, incapace di sopportare il dolore, si suicida. Lan è costretto a celebrare il suo funerale, rivestendo anche lui il ruolo di sacerdote.

Egwene e Perrin non sono ancora giunti alla capitale, quando vengono intercettati e catturati dai fanatici religiosi, i Figli della Luce, guidati dall'inquisitore Valda. Nell'episodio precedente i due ragazzi non avevano incontrato nessun Imperatore: lo incontrano adesso, è Valda che li imprigiona per ucciderli perché dediti alla magia. A sua insaputa Valda si comporta anche da Papa/Mentore perché, torturando e minacciando i due ragazzi, libera le loro facoltà latenti: Egwene incanala un piccolo flusso di energia con cui slega Perrin, che a sua volta sprigiona il potere di comandare i lupi. Un branco inferocito accorre liberando i ragazzi. Nel loro caso Imperatore e Papa si sono fusi in un unico personaggio.

Persino Moraine, in questo episodio, riceve una dose di mentoring da una sua amica Aes Sedai Verde, Alanna, che le consiglia di fare attenzione alle false amiche presenti a palazzo pronte a tradirla e a metterla nei guai.

In questo quinto episodio il Papa/Mentore è chiaramente il vero protagonista, sia nella funzione di guida, sia come sacerdote intermediario tra il mondo dei vivi e gli spiriti. Mentre la Papessa scandaglia l'inconscio dell'eroe per far emergere le paure nascoste, il Papa innalza la coscienza e la ricollega con la vera missione spirituale. Sono due azioni fondamentali e complementari a livello narrativo per preparare il protagonista all'avventura.

### **3.6**

#### **Il sesto episodio**

Dopo aver ricevuto l'incoraggiamento e i consigli del Papa/Mentore, l'eroe deve scegliere se affrontare o meno nell'avventura. Spesso deve attraversare la via di fuga che gli è stata suggerita o oltrepassare la 'porta segreta' che gli è stata proibita, quella di



cui parla Vogler. È una fase che corrisponde al Varco della Prima Soglia, l'ingresso al Mondo Stra-Ordinario.

Durante la narrazione possono esserci diverse soglie da oltrepassare e, quindi, tanti momenti di scelta, ma la decisione principale, quella che avvia la narrazione e conduce al secondo atto, è quella dello step 6, corrispondente alla carta degli Amanti. In questa fase, rifiutare la chiamata può provocare una vera catastrofe. Le opzioni classiche davanti ad una decisione sono due: prendere o lasciare, ma vi sono anche delle alternative. Alle volte l'eroe non ha scelta e viene catapultato nella storia dagli eventi, dalla necessità o persino dal Mentore o dall'Antagonista stesso.

Il sesto Arcano Maggiore dei Trionfi è la carta degli Amanti che simboleggia la 'scelta del cuore', la decisione da prendere e che spesso viene presa senza tanto ragionare, con il cuore appunto.

L'iconografia è varia: a volte compare un uomo indeciso fra due donne sopra le quali campeggia Cupido, una scena che sembra ispirata al mito del giovane Ercole sedotto da due donne opposte, allegorie della virtù e del vizio. Su questo tema della scelta cruciale ruotano tutti i significati della carta che, più che d'amore, parla di indecisione davanti a un bivio da affrontare.

Nei Tarocchi Rider-Waite sono rappresentati Adamo ed Eva, due giovani nudi e ingenui. Alle loro spalle l'Albero della Vita e l'Albero della Conoscenza del Bene e del Male. Sembra che i due debbano scegliere a quale albero nutrirsi, se rimanere nell'Eden o se uscirne sperimentando divisione e dolore. Obbedire a Dio o al Serpente?

Nelle serie tv oltre al tema della scelta, questa carta spesso manifesta la presenza di veri amanti oppure all'eroe tocca scegliere fra due persone amate.

Nel sesto episodio de *La Ruota del Tempo* sono rappresentate entrambe le possibilità della carta: l'Amyrlin Seat, la sovrana delle Aes Sedai nonché la governatrice di Tar Valon e della Torre Bianca, è colei che ha una scelta fondamentale da compiere, un giudizio sull'operato delle Aes Sedai che, senza autorizzazione, hanno "staccato" il Falso Drago dall'Unico Potere. L'Amyrlin Seat deve anche giudicare Moraine che ha rifiutato di rivelare i propri piani segreti alle altre sorelle. Ma, guarda caso, l'Amyrlin

Seat è anche l'amante segreta di Moraine che già conosce e approva la missione della sua amata. La notte prima del verdetto, mentre sono in intimità, le due donne sono indecise se rivelare i loro segreti alle altre sorelle o se continuare l'inganno a fin di bene. Moiraine escogita uno stratagemma: l'Amyrlin Seat deve esiliare Moraine dalla Torre simulando una punizione per la sua reticenza, così Moiraine avrà la scusa per proseguire indisturbata la sua missione. L'Amyrlin Seat è il giudice che deve emanare la sentenza principale attorno a cui ruota l'intero episodio, è lei che deve compiere la "scelta del cuore". Ma a fine episodio anche gli altri protagonisti devono compiere la loro scelta che comporta il varco di una soglia.

Dopo il verdetto e la cacciata dalla Torre, Moraine ha infatti riunito i quattro ragazzi più Nynaeve, per condurli all'Occhio del Mondo, la prigione dove è intrappolato il Tenebroso. È convinta che questa sia l'ultima battaglia e spera che il Drago Rinato, non ancora identificato fra i quattro ragazzi, possa sconfiggere il Signore Oscuro.

Per raggiungere l'Occhio del Mondo, occorre compiere un lungo viaggio, che avrà luogo nell'episodio successivo. Adesso bisogna decidere se partire, se affrontare l'avventura varcando la Soglia verso il Mondo Stra-Ordinario, una soglia che è materializzata da un portale magico per accedere alle "Vie", i percorsi arcani che fungono da scorciatoie magiche tra i regni. Adesso tocca ai ragazzi scegliere se varcare la soglia o meno. Solo Mat esita e si rifiuta rimanendo indietro, mentre gli altri attraversano il portale senza di lui. Tutti i protagonisti di questo episodio si sono quindi confrontati con la scelta, che è il tema principale della carta degli Amanti, il Varco della prima Soglia secondo Vogler.

### 3.7

#### **Il settimo episodio**

Dopo aver scelto di lanciarsi nell'impresa è tempo di raggiungere il Mondo Stra-Ordinario, quello dove ha luogo il conflitto. In Vogler questo step corrisponde sempre al 'Varco della prima Soglia', è il 'plot point', il punto di svolta che permette di accedere al Secondo Atto. Corrisponde alla Funzione XI di Propp, la "partenza" in cui l'eroe abbandona la propria casa. Solitamente questa fase comporta uno spostamento fisico da un luogo ad un altro, un viaggio attraverso lo spazio, o anche il tempo. Ovvero

si tratta dell'ingresso in un nuovo regno, l'inizio di un nuovo lavoro, lo spostamento in un luogo di vacanza, il rifugiarsi in un hotel abbandonato. Naturalmente il viaggio può essere puramente interiore e corrispondere all'ingresso in una nuova situazione, che sia una sfida o un'avventura sentimentale.

L'eroe riveste l'archetipo dell'Esploratore ed è spesso accompagnato nel suo viaggio da altri personaggi che materializzano l'archetipo del Traghettoniere, come Caronte che accompagna le anime dei defunti nell'Ade o Virgilio che scorta Dante all'Inferno.

Questo step può in qualche caso corrispondere all'arrivo di un invasore straniero o alieno, qualcuno che irrompe nella quiete domestica dei protagonisti sconvolgendola e trasformando il Mondo Ordinario in un Mondo Stra-Ordinario.

Il settimo arcano maggiore dei Tarocchi è Il Carro che raffigura un re o un guerriero alla guida di una biga trainata da due cavalli; a volte la biga è alata. Molto chiaramente questa carta rappresenta il movimento verso il nuovo. Una partenza fiduciosa verso nuove mete, lasciandosi alle spalle il vecchio. Nella carta dei tarocchi Rider-Waite vi sono due sfingi a tirare il carro, due energie opposte e complementari, istinto e ragione, che bisogna ben domare e armonizzare per poter procedere nella giusta direzione.

Il Carro simboleggia anche la vittoria, un ingresso trionfale, una promozione che spesso si ottiene nel giungere a destinazione: trattasi a volte dell'illusione di aver risolto il problema, un trionfo istantaneo sull'avversario. Come si vedrà nello step successivo, spesso si tratta della vittoria di una battaglia, ma non della guerra. La felicità ottenuta durerà poco.

Nel settimo episodio de *La ruota del Tempo*, il viaggio che occupa buona parte dell'episodio è quello attraverso le Vie, compiuto da Moiraine e dai ragazzi, in questo luogo oscuro. Il loro Traghettoniere è l'Ogier Loial, un esperto conoscitore delle Vie. Il loro cammino è però interrotto da un Trolloc e poi dal Vento Nero, un'entità che risveglia le loro paure più profonde. Come nell'immagine raffigurata sui Tarocchi: se non si domano le due bestie che tirano il carro, istinto e ragione, si esce di strada rischiando un incidente mortale. Preso dal panico, il gruppo è costretto a fare una deviazione interrompendo il cammino: Moiraine apre un portale diretto alla città di Fal Dara, ultimo avamposto prima della Grande Macchia (la foresta malsana che circonda il

luogo dov'è imprigionato il Tenebroso). Una volta lì, ospiti di questo regno, Moiraine fa visita ad una veggente sperando di scoprire l'identità del Drago Rinato. In questo episodio vi è una ripetizione dello step 6, quello della scelta. I ragazzi devono di nuovo decidere se proseguire verso l'Occhio del Mondo rischiando la vita: hanno appena scoperto che solo il Drago Rinato sopravviverà al conflitto, gli altri periranno.

Quando Rand capisce e ha la conferma di essere il Drago Rinato, parte con Moiraine per raggiungere l'Occhio del Mondo, lasciando il resto dei loro amici a Fal Dara. Ecco che il viaggio riprende in direzione del pericoloso Occhio del Mondo, che è a tutti gli effetti il vero Mondo Stra-Ordinario di questa prima stagione. Un viaggio che sarà protratto in parte anche nel successivo episodio.

### **3.8**

#### **L'ottavo episodio**

Una volta varcato l'ingresso del Mondo Stra-Ordinario, dopo un primo attimo di meraviglia, l'eroe si ritrova a fronteggiare un imprevisto, qualcosa di inaspettato e sgradevole. Le cose non sono così facili come immaginava. La soluzione sembra essere più lontana del previsto. Il protagonista si sente sotto attacco per essersi introdotto in una realtà che lo considera un intruso, oppure è capitato in un luogo ripugnante, impervio, non accogliente, diverso da quello che immaginava.

In questo step entra spesso in gioco l'archetipo del Guardiano della Soglia, in questo caso si tratta di un Custode del Mondo Stra-Ordinario che punisce l'audacia dell'eroe e la presunzione di poter vincere facilmente.

L'ottavo Arcano Maggiore è la carta della Giustizia che corrisponde ad un giudizio maturo e incarna l'equilibrio. La giustizia è intesa anche come tributo da pagare per le proprie azioni squilibrate. La carta raffigura una donna seduta sul trono con in una mano una spada e nell'altra una bilancia. È colei che riporta l'ordine e non accetta compromessi, ben rappresenta, quindi, la difficile esperienza vissuta dall'eroe. È una sorta di esame di cui la Dea della Giustizia è l'esaminatrice. La sua spada raffigura il colpo inferto all'eroe non ancora pronto e non cosciente del proprio vizio: la sua giusta punizione. Si assiste insomma ad una prima bocciatura che darà modo al protagonista di

riflettere sull'accaduto per poi pianificare, negli step successivi, una nuova strategia. Nelle miniserie la narrazione continua di solito nella stagione successiva.

«La Giustizia è anche un rito di passaggio: l'esame, il diventare grandi e prendersi le proprie responsabilità.»<sup>88</sup>

Nelle miniserie l'ottavo episodio è il luogo della presunta battaglia conclusiva, che in realtà si scopre essere solo la prima di una lunga guerra. Quando i protagonisti credono di aver risolto il problema e sconfitto le forze antagoniste, il nemico torna in vita, pronto a scatenare l'inferno, ma solo nella stagione successiva. Quando si pensa di aver ottenuto la liberazione, si è invece appena scoperto il vaso di Pandora.

Nell'ultimo episodio de *La ruota del Tempo* è raccontata la seconda parte del viaggio verso l'Occhio del mondo, compiuta però soltanto da Rand e Moiraine attraverso la Grande Macchia. Moiraine dà a Rand un sa'angreal', un oggetto antico per aumentare il proprio potere di sconfiggere l'Oscuro. Giunto sul campo di battaglia, Rand ha una visione di se stesso ed Egwene sposati con prole, un futuro che può realizzarsi a condizione che Rand ceda il suo potere al Tenebroso. L'Oscuro intanto interrompe la connessione di Moiraine con l'Unico Potere: è la tremenda punizione riservata alla protagonista.

Nel frattempo un'orda di Trolloc si lancia contro Fal Dara. I due reggenti della città, fratello e sorella, incarnano l'arcano della Giustizia decidendo di sacrificare le loro vite contro gli invasori. Il fratello morirà assieme all'esercito. La sorella riunirà alcune donne capaci di incanalare, tra cui Egwene e Nynaeve, e, sommando l'energia di tutte, riesce a sterminare i Trolloc con una tempesta di fulmini. Questo eccesso di canalizzazione brucia e uccide tutte le donne. Egwene, unica sopravvissuta per merito di Nynaeve, riesce poi a riportare in vita l'amica deceduta.

Rand, compreso l'inganno del Tenebroso, usa il sa'angreal' e incanala l'Unico Potere affrontando l'avversario: crede di averlo distrutto, ma in realtà ha rotto il sigillo indistruttibile che lo imprigionava. Avendo sentito la follia che può pervadere gli uomini quando incanalano, Rand decide di nascondersi fingendosi morto: non vuole mettere a rischio la vita della sua amata Egwene. Lan raggiunge intanto Moiraine, che

---

<sup>88</sup> Ivi, pag. 45.

gli rivela esplicitamente che questa non era l'ultima battaglia come credeva.

Perrin, intanto trova il Corno di Valere, che può evocare i più grandi guerrieri della storia, ma gli viene rubato dal venditore ambulante, Padan Fain, che si rivela esser sempre stato un amico del Tenebroso, mandato ai Fiumi Gemelli per trovare i cinque candidati. Anche se Rand è il Drago Rinato, tutti e cinque i ragazzi, compresa Nynaeve, sono fondamentali per il futuro del mondo: una ruota ha bisogno di un mozzo e di almeno quattro raggi. La partita è ancora aperta.

L'episodio si conclude con grandi navi che arrivano ad occidente, i cui canalizzatori generano potenti onde distruttive. Quando il nemico sembra sconfitto, si scopre invece che lo si è solo liberato e che nuovi pericoli sono in arrivo. Ecco che la serie si conclude mettendo in scena i frutti positivi e negativi della carta della Giustizia, la dea delle punizioni e delle ricompense.

In altre serie la narrazione può toccare anche altri step, come la carta nove dell'Eremita, in cui viene raccontato il momento di riflessione dopo la sconfitta vissuta e anche la successiva carta de La Ruota della Fortuna dove si progetta il nuovo piano per risolvere la situazione, quello che sarà attuato nella stagione successiva. Difficilmente si procede oltre, almeno se il numero degli episodi rimane limitato a non più di otto. Nel capitolo successivo analizzerò altre serie simili e altre invece in cui non può applicarsi questa macrostruttura.

## CAP. 4

### **Serie conformi e serie divergenti**

Una serie che segue la stessa struttura individuata in *La Ruota del Tempo* è la statunitense *Tenebre e Ossa* (*Shadow and Bone*, Netflix, 2021) ideata da Eric Heisserer e basata sui romanzi *Tenebre e ossa* (2012) e *Sei di Corvi* (2015) della scrittrice fantasy statunitense Leigh Bardugo. L'adattamento televisivo ha fuso insieme romanzi distanti fra loro, dando vita a tre trame principali che corrono parallele incontrandosi solo alla fine. Questa scelta ha comportato diversi cambiamenti alle storie originali, degli adattamenti attuati in collaborazione con la scrittrice che ha così riscritto la duologia di *Sei di Corvi*. In appendice ho riportato l'analisi completa – usando lo schema dei Tarocchi – della sola trama tratta dal primo romanzo.

Una differenza rispetto allo schema generale fin qui individuato è visibile nel primo episodio dove entra in azione solo l'Archetipo del Folle: la protagonista Alina fa di tutto per non separarsi dal suo amato Mal attuando dei comportamenti squilibrati. Il Bagatto interviene solo nel secondo episodio che condivide con la Papessa. Molto del primo episodio sviluppa una digressione sulla triste infanzia dei due protagonisti. L'antefatto è un altro elemento fondamentale della narrazione seriale che alle volte può occupare anche un intero episodio, costringendo gli episodi successivi a condensare alcuni step narrativi.

Un esempio di questa circostanza lo si trova nella prima stagione di *Carnival Row* (Id., Prime Video, 2019), un'altra miniserie fantasy statunitense di 8 puntate. Il terzo episodio sospende la narrazione per mostrare la backstory dei due protagonisti, comportando poi uno slittamento di alcuni step narrativi nell'episodio successivo. Anche in questo prodotto, di cui è uscita di recente la seconda stagione, è facile individuare l'incarnazione di Papesse, Imperatrici, Papi...

Una medesima struttura si rintraccia nella prima stagione di *Sweet Tooth* (Netflix, 2021), sempre una miniserie fantasy statunitense di 8 episodi impostata come un lungo primo atto.

Un'altra serie ancora, approfondita in appendice, che grossomodo rispetta questa

macrostruttura è *Il Signore degli Anelli - Gli Anelli del Potere (The Lord of the Rings: The Rings of Power, Amazon prime, 2022)*. Si tratta di una serie televisiva statunitense creata da J. D. Payne e Patrick McKay, basata sulle appendici del romanzo *Il Signore degli Anelli* di J. R. R. Tolkien. La serie è ambientata migliaia di anni prima degli eventi raccontati ne *Lo Hobbit* e *Il Signore degli Anelli*. In questo prodotto gli sceneggiatori sono stati più liberi a livello creativo, non essendoci un romanzo specifico da adattare. Hanno creato ex novo le storie prequel di alcuni personaggi fondamentali della saga, rimanendo il più possibile connessi alla tradizione tolkeniana. La serie è stata impostata per durare cinque stagioni; al momento è stata messa in onda solo la prima. Rispetto allo schema generale presenta una variazione importante verso il quinto episodio: vi è un cambio di velocità fra le distinte trame che corrono parallele: la storia dell'elfa guerriera Galadriel, per esempio, accelera: raggiunge prima la battaglia decisiva con imprevisto, quella relativa alla carta 8 – La Giustizia, per poi proseguire lungo qualche altro step del secondo atto della trama classica. Difatti, dopo la tremenda sconfitta dovuta all'eruzione di un vulcano addormentato, Galadriel si riprende dallo shock, rimasta sola con un unico compagno, vivendo così la fase della carta 9 – L'Eremita. In seguito si riunisce ai restanti personaggi e capisce che deve cambiare strategia per sconfiggere il male: è il momento della carta 10 – La Ruota della Fortuna. Tornata nella città degli Elfi, assieme ad altri personaggi, Galadriel accetta di forgiare gli “anelli del potere”. Durante la lavorazione, l'eroina individua finalmente il nemico che ha sempre cercato dall'inizio, il potente mago Sauron, che si era finto un fedele alleato, spacciandosi per il re delle Terre del Sud. Questa situazione corrisponde alla carta 11 – La Forza, dove campeggia una bella fanciulla che doma un leone aprendogli le fauci. Le cose però si ribaltano: Sauron prima imprigiona Galadriel in un sogno, step 12 – L'Appeso, poi, non riuscendo a plagarla al proprio volere, cerca di affogarla, step 13 – La Morte. Salvata da un amico, Galadriel entra in fase 14 – La Temperanza e propone agli elfi di costruire tre anelli del potere, invece di due, per preservare l'equilibrio. Sviluppa così una nuova consapevolezza portatrice di pace.

Altre trame della stessa serie sono, invece, rimaste indietro, come quella del nano Durin che non è riuscito a convincere il padre ad aiutare gli Elfi e si è fermato alla batosta ricevuta nella carta 8 – La Giustizia, quando il padre lo disereda. La trama della pelopiede Nori si conclude addirittura prima, alla carta 6 – Gli Amanti, in cui decide di



lasciare la sua comunità di piccoli vagabondi, per intraprendere una nuova avventura: accompagnare lo Straniero, il misterioso mago caduto dal cielo e privo di memoria, alla ricerca della sua terra natia.

In questo prodotto la numerazione degli episodi coincide con quella degli Arcani fino grossomodo al quinto episodio, poi si assiste a queste variazioni, tanto che alcune trame sono sospese in alcuni episodi.

Un altro caso in cui la macrostruttura è la stessa, ma la durata degli episodi è diversa, è la miniserie *Fate: The Winx Saga* (Id., Netflix, 2021-2022). Si tratta di una coproduzione Italia e Regno Unito avente una lunghezza di 6 episodi. L'impostazione è comunque abbastanza simile: la protagonista, una predestinata come Alina di *Tenebre e Ossa*, deve giungere a controllare il suo enorme potere, per affrontare temibili mostri che vogliono distruggere il regno della magia e il college per fate in cui studia. Anche in questo caso la storia della prima stagione si conclude allo step 7 quando la protagonista, Bloom, annienta il pericolo, risvegliando e domando il proprio potere, ma si conclude con un imprevisto, quello della carta 8 – La Giustizia. Bloom ha difatti risvegliato una fata antagonista che prende il controllo della scuola, uccidendo la preside precedente. Considerando la lunghezza inferiore di questo prodotto, ogni episodio giunge a sviluppare anche tre step narrativi alla volta rendendo più articolato l'intreccio. L'applicazione del metodo desunto dai Tarocchi è comunque possibile, anche se scollegato dalla numerazione degli episodi.

Altre serie in cui è applicabile lo schema dei Tarocchi sono per esempio: *Stranger Things* (Id., Netflix, 2016 – in produzione ) e *Locke&Key* (Id., Netflix, 2020-2022), di genere fantasy e di origine statunitense. In esse è rintracciabile una corrispondenza quasi perfetta fra l'Arcano e la trama dell'episodio.

Serie invece nelle quali non si riscontra affatto questa macrostruttura, dove i Tarocchi non risultano applicabili come macrostruttura, sono spesso prodotti di altre nazionalità come ad esempio *La cattedrale del mare* (*La catedral del mar*, 2018, Netflix), un prodotto spagnolo tratto dal romanzo storico con eguale titolo di Ildefonso Falcones. In questo caso, mancano elementi fantasy, tuttavia la differenza principale è la tipologia di narrazione che si sviluppa lungo un arco temporale molto lungo rispetto alle

altre analizzate. La narrazione di *La cattedrale del mare* racconta l'ascesa sociale di un umile servo che deve lottare contro chi invidia il suo successo. È una storia che copre un lungo range temporale raccontando la lotta per la sopravvivenza di un personaggio dalla giovinezza alla senilità. Non è, dunque, una narrazione strutturata come la dilatazione di un primo atto, bensì sembra un ciclo di film uno sequel del precedente, diventati episodi di un'unica stagione. Per questo motivo gli Arcani del primo atto non sono applicabili come riferimento delle singole puntate. Ogni episodio è costruito comunque nei tre atti classici. Soltanto nella trama verticale è possibile applicare i Trionfi, ma non a livello globale.

Anche il sequel di questo romanzo, *Gli eredi della terra* (*Los herederos de la tierra*, 2022, Netflix), ha ispirato la realizzazione di una miniserie di 8 episodi che ha la stessa struttura della precedente, quindi non analizzabile con i Trionfi.

Nei prodotti statunitensi è più facile individuare le corrispondenze con gli Arcani; come vedremo in seguito è possibile rintracciare l'utilizzo dei Tarocchi anche in serie più lunghe e di generi diversi.

Nei prodotti con un numero maggiore di episodi, non si tratta ovviamente di un primo atto dilatato, bensì di due atti estesi o, come suggeriscono gli autori di *Scrivere con i Tarocchi*, anche dell'intera struttura in tre atti, distribuita lungo le puntate dell'intera stagione. In queste tipologie più lunghe a volte prevalgono le trame autoconclusive dei singoli episodi, spesso sviluppate attorno a personaggi secondari, mentre gli archi narrativi passano in secondo piano. Lo schema dei Tarocchi rimane comunque uno strumento utile per la scelta degli argomenti e dei personaggi dei singoli episodi.

## CAP. 5

### Tarocchi e miniserie

Il produttore e dirigente televisivo John Yorke, nel suo manuale *Viaggio nel bosco narrativo*<sup>89</sup>, difende l'importanza dello studio della struttura rispetto a coloro che la considerano «un tradimento del proprio genio, perché è là che i mediocri cercherebbero una musa sostitutiva»<sup>90</sup>. Nello stesso tempo però, critica lo schema di Vogler perché troppo: «imperfetto e semplicistico»<sup>91</sup>.

La soluzione di Yorke è stata essenzialmente quella di suddividere i 3 atti classici nei 5 atti di matrice shakespeariana recuperando gli sviluppi eseguiti del drammaturgo francese Eugène Scribe(1791-1861)<sup>92</sup>. L'analisi di Yorke non apporta, a mio parere, significativi miglioramenti allo schema di Vogler: semplicemente divide in due il primo e il terzo atto. L'intervento di Yorke è comunque indicativo dell'esigenza di approfondire la fin troppo svalutata struttura narrativa da lui chiamata “archetipo universale” o “storia archetipica”, lo stampo in cui tutte le storie sono forgiate in quanto «le leggi fisiche, logiche e formali impongono di seguire un unico sentiero, comune a qualsiasi narratore».<sup>93</sup>

Eppure le regole esistono. [...] ogni grande artista sa perfettamente: è indispensabile imparare la tecnica. Ogni forma di composizione artistica, così come ogni lingua, possiede una grammatica e tale grammatica, tale struttura, non è solamente un costrutto, ma l'espressione più bella e complessa di come funziona la mente.<sup>94</sup>

La struttura narrativa è dunque importante da studiare anche per poi essere liberi di violarla, infrangendo le regole. Lo schema di Vogler, e anche quello di Yorke, rimangono, a mio avviso, sempre alquanto lacunosi.

I Tarocchi sono preferibili perché tracciano un percorso più dettagliato, dato che

---

<sup>89</sup> John Yorke, *Viaggio nel bosco narrativo*, Dino Audino Editore, Roma, 2017.

<sup>90</sup> Ivi, pag. 11.

<sup>91</sup> Ivi, pag. 58.

<sup>92</sup> Ivi, pag. 48.

<sup>93</sup> Ivi, pag. 12.

<sup>94</sup> Ivi, pag. 13.

comportano 22 step al posto dei 12 di Vogler (o dei 15 di Yorke)<sup>95</sup>, distinguendo ed enumerando meglio gli accadimenti tipici di una narrazione; ma il punto di forza che rende i Trionfi più efficienti è la capacità di evidenziare le funzioni narrative di ogni fase, ossia gli Archetipi in azione.

Solo in due casi Vogler suggerisce una collocazione precisa per determinati archetipi: lo step 4 per il Mentore e lo step 6 per Alleati e Nemici mentre i restanti (l'Eroe, il Messaggero, il Mutaforme, il Guardiano della Soglia e l'Imbroglione) non hanno una collocazione fissa e possono ripresentarsi in qualsiasi momento.

La funzione di uno stesso Archetipo, però, subisce delle variazioni a seconda del momento esatto in cui interviene; a volte si tratta di variazioni lievi ma non per questo insignificanti. In molti casi il Bagatto, la Papessa, l'Imperatrice e il Papa possono essere equiparati in modo sbrigativo al Mentore del Viaggio dell'Eroe; tuttavia i Tarocchi rivelano delle differenze sostanziali tra questi quattro Arcani, soprattutto rispetto all'aiuto fornito all'eroe e al momento della storia in cui intervengono. Anche Propp è dell'idea che le funzioni narrative rispettino sempre un ordine ben preciso e possiedano dei significati inequivocabili per lo svolgimento della vicenda. Sebbene qualche funzione possa essere eliminata, l'ordine delle funzioni rimarrebbe invariato.

I Tarocchi sembrano confermare la tesi di Propp: la numerazione delle carte suggerisce una sequenza fissa nel succedersi di determinati Archetipi ed Eventi Archetipici. Le funzioni narrative appaiono stabili e imperniate nel proprio step, come nelle caselle di un gioco dell'oca. Se il narratore decide di tornare indietro e ricominciare da uno step precedente, è inevitabile imbattersi poi in eventi simili o in Archetipi già incontrati. Ne *La Ruota del Tempo* si è ripetuta due volte la fase della "scelta", lo step 6 – Gli Amanti, la decisione presa dai cinque giovani protagonisti di affrontare il loro nemico, il Tenebroso. La scelta era stata presa in precedenza e parte del viaggio, corrispondente allo step 7 – Il Carro, già affrontato; durante la sosta a Fal Dara i protagonisti mettono di nuovo in gioco la loro decisione: è come se tornassero sui loro passi. Ciò comporta anche la ripetizione dello step successivo del viaggio. Solo dopo aver compiuto l'ulteriore scelta, il viaggio riprende lì dove era stato interrotto, anche se in realtà non tutti effettivamente ripartono. Proprio come nel gioco dell'oca,

---

<sup>95</sup> Ivi, pagg. 54-59.

quando si torna indietro, bisogna riattraversare le caselle già incontrate. Vedi Figura n°1.

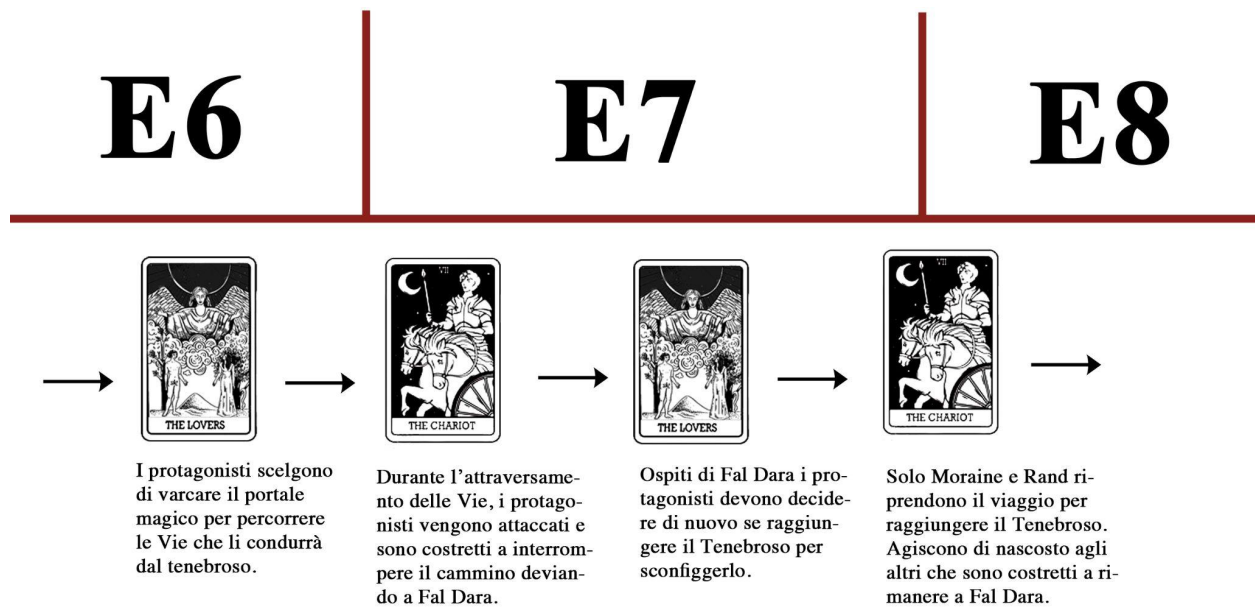


Figura n°1

La tecnica di ripetizione di alcuni step è molto comune nelle miniserie dato che accresce la tensione, allontanando la risoluzione del problema e permettendo nel frattempo di approfondire il vissuto interiore dei protagonisti.

La reiterazione di step consecutivi è più comune quando l'episodio si concentra su un'unica trama. Quando invece la narrazione si suddivide in più trame parallele, le singole linee narrative (a patto che procedano alla stessa velocità) attraversano inevitabilmente la medesima "casella" della favola e quindi si imbattono nello stesso Arcano. Si assiste così alla duplicazione del personaggio archetipico tipico dello step in questione. È esemplare, nel terzo episodio de *La Ruota del Tempo*, il caso dell'Imperatrice che si moltiplica in tre personaggi, sempre femminili, dediti alla cura, al nutrimento o alla protezione. Vedi Figura n°2.

# E2

# E3

# E4

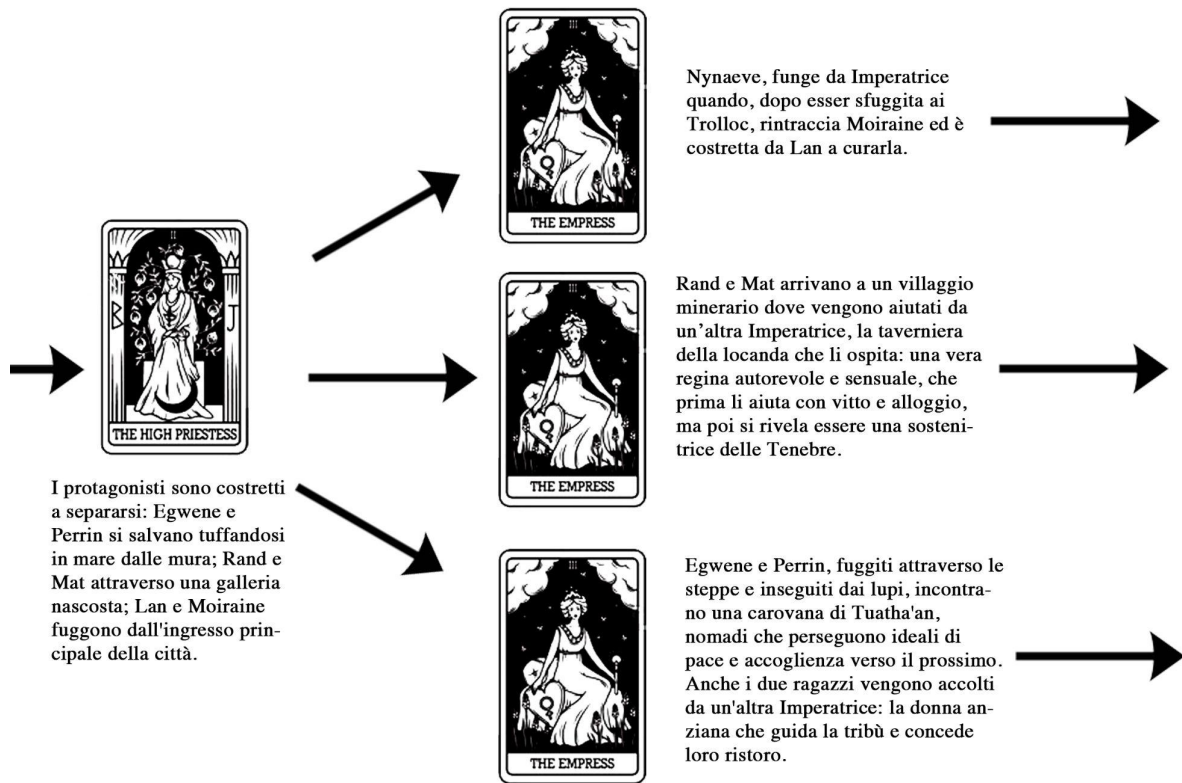


Figura n°2

Questo meccanismo non è applicabile se le trame procedono a velocità diversa, come si è riscontrato negli ultimi episodi de *Gli Anelli del Potere*, nel quale alcune trame accelerano il passo, mentre altre sono messe in pausa. Una procedura che rivela delle disparità di importanza tra i plot: la storia della pelopiede Nori retrocede in secondo piano al contrario della vicenda di Galadriel che primeggia su tutte rivelandosi la trama principale della serie.

Far avanzare le trame alla stessa velocità, permette allo spettatore di seguire meglio le diverse avventure, visto che attraversano gli stessi stadi con vissuti ed emozioni simili. Le differenze che intercorrono tra i duplicati dello stesso Archetipo arricchiscono la narrazione mettendo in luce le molteplici sfaccettature di una stessa funzione.

Tornando all'esempio de *La Ruota del Tempo*, lo spettatore assiste alla manifestazione di tre Imperatrici: una fredda, riluttante e scontrosa (Nynaeve); un'altra ruspante e accogliente benché malvagia (la taverniera); l'ultima pacifica e saggia (il capo dei Tuatha'an).

Anche il Guardiano della Soglia citato da Vogler si arricchisce di nuove identità quando attraversa il filtro dei Tarocchi: l'Imperatore è il custode che non permette di uscire dal Mondo Ordinario e ostacola l'inizio di ogni storia; la Giustizia si tramuta spesso nel guardiano interno al Mondo Stra-Ordinario che punisce la tracotanza dell'eroe al suo primo ingresso; il Diavolo può fungere anch'esso da Guardiano della Soglia quando ad inizio terzo atto sconfigge l'eroe e a volte lo espelle dal Mondo Stra-Ordinario. Non dimentichiamo che Campbell, nel suo monomito, nomina una tappa del terzo atto "Il varco della soglia del ritorno". Ogni varco può comprendere uno specifico guardiano, adeguato al livello di consapevolezza dell'eroe e attuatore di un'azione mirata: l'Imperatore imprigiona e ostacola; la Giustizia redarguisce e punisce; il Diavolo umilia e annienta in modo quasi definitivo. A fine narrazione, risorto dalla morte del Climax, l'eroe viene infine accolto da un Mondo esultante che, anche se non propriamente un Guardiano della Soglia, è comunque lì, sul varco, in attesa della rinascita del protagonista.

Un Arcano che ha creato perplessità nella sua analisi è quello del Matto o Viandante, proprio per la vastità di significati che può assumere. In molti prodotti e in tante narrazioni non è raro che il protagonista sia considerato un matto dagli altri personaggi, come accade per Moraine ne *La Ruota del Tempo*, o per Alina in *Tenebre e Ossa*, o per Galadriel ne *Il Signore degli Anelli – Gli Anelli del Potere*. Tutte e tre rivelano un vuoto interiore, un bisogno a volte di giustizia, che le porta a comportamenti ossessivi, a volte pericolosi per gli altri. Una follia o stravaganza, che distingue i protagonisti dalla massa ed è molto comune nelle narrazioni, nelle fiabe e nei miti. I personaggi più interessanti sono spesso quelli meno comuni, con comportamenti ritenuti bizzarri. Sono eroi che rivelano il vuoto vissuto nell'antefatto attraverso i loro comportamenti insani. Tale squilibrio, come una sete insaziabile dell'anima, è un motore fondamentale della narrazione, perché porta in sé il seme della futura azione, della ricerca di quel pieno che possa colmare questo "zero" raffigurato dal Matto detto altrimenti Viandante, perché

pronto all'avventura o girovago senza meta, in cerca di uno scopo. Anche la carta del Matto è uno strumento utile per la creazione di personaggi coinvolgenti, perché richiama l'attenzione sull'importanza della backstory, sul trauma vissuto nell'infanzia e sui meccanismi di difesa ormai divenuti ingestibili.

Nella lunga serialità il Matto, oltre a dar vita ad eroi significativi, può suggerire situazioni archetipiche per la trama del primo episodio: il Mondo Ordinario può impazzire per un evento imprevisto, come l'arrivo dei Trolloc nel paese tranquillo de *La Ruota del Tempo*.

Nel caso di eroi ben integrati e soddisfatti nella loro vita, la follia del Matto si può tradurre soltanto nella semplice ingenuità dei protagonisti, come quella del mezzo elfo Elrond, illuso che la realtà possa rimanere sempre inalterata e confortevole, senza alcun sacrificio personale o cambiamento. Una tale pretesa, di stasi continua, è in fin dei conti un pensiero irrazionale, dato che la vita è inarrestabile trasformazione.

Un altro vantaggio offerto dai Tarocchi riguarda la struttura di ogni prova affrontata dall'eroe. In questo caso l'applicazione concerne le trame verticali ed è utile altresì per narrazioni non seriali. Gli Arcani del secondo atto, quelli che procedono dal numero 9 – L'Eremita al numero 14 – La Temperanza, compongono la sequenza essenziale e archetipica dell'andamento di una qualsiasi prova: si inizia sempre da un momento di calma e riflessione sulle esperienze precedenti, come la carta 9 dell'Eremita suggerisce; poi si pianifica una nuova strategia di intervento, come indicato dallo step 10 – La Ruota della Fortuna. Si applica il nuovo piano ottenendo un successo iniziale: siamo nello step 11 – La Forza. Tutto fila liscio quando all'improvviso l'antagonista ha la meglio ribaltando la situazione. L'eroe è sottomesso, legato spesso nello stesso modo dell'Impiccato della carta 12, e rischia la morte o il fallimento: segue infatti la numero 13 – La Morte. Dopo esser scampato al rischio di morire, l'eroe riesce ad ottenere la sua ricompensa. L'esperienza vissuta comporta anche l'acquisizione di una nuova consapevolezza: siamo nello step 14 – La Temperanza, che corrisponde ad un necessario momento di quiete e riflessione.

Se l'eroe deve affrontare un'ennesima prova, è necessario ricominciare il ciclo: lo step 14 si tramuta in un ulteriore step 9 concedendo all'eroe di riprendere fiato e di



riflettere su quanto accaduto e si ricomincia il giro. Vedi Figura n°3.

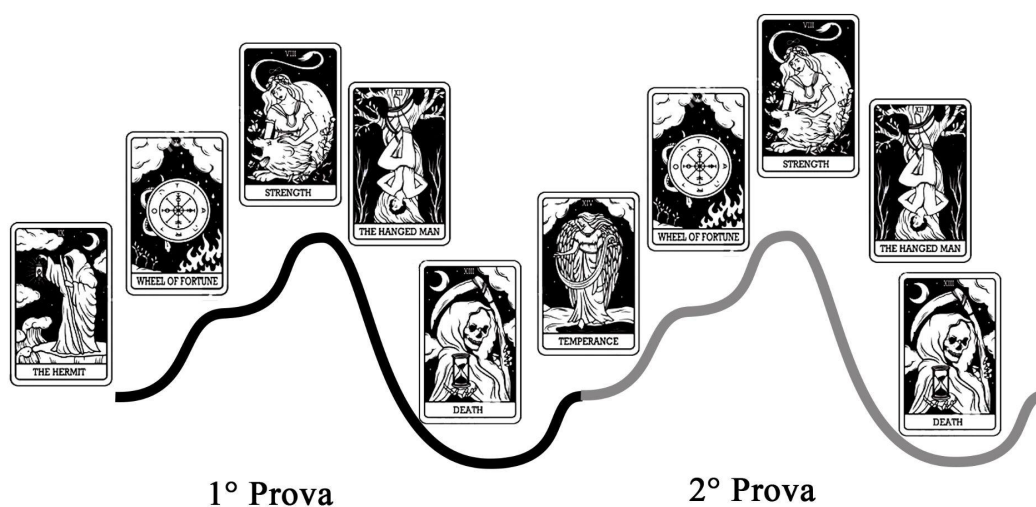


Figura n°3

Vogler accenna a questi momenti consequenziali racchiudendoli tuttavia in tre soli step: il primo è “l’Avvicinamento alla caverna più recondita”: «spesso gli eroi sostano, prima di entrare, per prepararsi e studiare delle strategie per eludere le guardie del cattivo.»<sup>96</sup> Uno step che corrisponde alla carta 10 – La Ruota della Fortuna. Il secondo è quello della “Prova Centrale” nel quale Vogler accenna al rovescio di fortuna, che coincide con la situazione dell’Impiccato, e alla possibilità di morte, quindi alla carta 13 – La Morte. Lo step della “Ricompensa” di Vogler coincide con la 14 – La Temperanza. I Tarocchi aiutano a dipanare meglio e a chiarire con immagini vivide lo schema di Vogler.

Anche nelle serie citate è presente almeno una prova in ciascun episodio. Le trame delle singole puntate rivelano una suddivisione per lo più in due atti. Il terzo atto, laddove presente, è di solito breve, consistente spesso in un momento di riposo e riflessione.

Nell’ultimo episodio della stagione, al contrario, il terzo atto è sviluppato: è il momento della lotta conclusiva con l’Ombra.

<sup>96</sup> C. Vogler, op. cit, pag. 18.

Nei Tarocchi il terzo atto è segnato dagli Arcani 18 – La Luna, ossia la lotta con le proprie ombre; la 19 – Il Sole, nella quale il bene trionfa; la 20 – Il Giudizio corrispondente al sacrificio dell'eroe, il Climax; e si conclude con la 21 – Il Mondo: momento di risoluzione del problema che richiede quindi un festeggiamento. Nelle serie destinate a continuare, la risoluzione finale è solo temporanea e illusoria.

Se analizziamo l'ottavo episodio de *La Ruota del Tempo*, assistiamo a un primo atto in cui il Drago Rinato, Rand, e l'Aes Sedai Moraine attraversano la foresta intricata della Macchia, lottando contro il Tenebroso che funge da Guardiano della Soglia, mentre la stessa Moraine riveste sia il ruolo di Imperatrice sia quello di Mentore fornendo l'amuleto magico e consigliando Rand su come incanalare. Contemporaneamente i sovrani fratelli di Fal Dara devono decidere se e come difendere la città dall'attacco dei Trolloc in arrivo. Fratello e sorella discutono fungendo una da Guardiano della Soglia e l'altro da Mentore: decidono alla fine di sacrificarsi in un combattimento suicida. A metà episodio inizia il secondo atto: Rand è arrivato all'Occhio del Mondo e viene ingannato dal Tenebroso, intanto a Fal Dara si avvia lo scontro con i Trolloc. Le due battaglie combattute non sono la prova centrale di un normale secondo atto, dato che si presentano gli step del terzo atto: Rand sacrifica il proprio sogno di una vita di coppia con Egwene, mentre i due sovrani di Fal Dara compiono il loro sacrificio affrontando e distruggendo i Trolloc. Anche Nynaeve muore bruciata sacrificandosi pur di salvare Egwene dalla stessa fine, ma viene resuscitata dal potere della ragazza. Sono tutti eventi tipici del Climax del terzo atto, dello step 20 - Il Giudizio, un'esperienza di morte affrontata volontariamente: il sacrificio di un vero eroe consapevole e determinato.

Il finale di questo episodio non è lieto: il mondo (step 21 – Il Mondo) non guarisce, il Tenebroso si è liberato e nuove minacce sono in arrivo. Il secondo atto di questo ultimo episodio della prima stagione de *La Ruota del Tempo*, non ha dunque il valore effettivo di un secondo atto classico, bensì di un terzo atto.

Strutture più articolate si rintracciano in altre serie in cui prevale la trama orizzontale. Per esempio nella serie *Locke&Key* si presentano spesso ben due prove centrali in un episodio. Alle volte, soprattutto negli episodi finali, le prove sono interrotte bruscamente a fine episodio in modo da continuare nella puntata successiva.

Un episodio del genere perde completamente ogni autoconclusività. Le trame verticali diventano a tutti gli effetti frammenti dipendenti della trama orizzontale.

Nell'episodio conclusivo dell'ultima stagione di *Locke&Key* si assiste a un finale positivo. I protagonisti, dopo aver sconfitto il nemico, distruggono le chiavi magiche che hanno scatenato tanto dolore risanando la vita della loro comunità: non ci saranno più morti inspiegabili, né ingresso di nuovi demoni. Quando una serie è programmata per concludersi in modo definitivo è consueto assistere al lieto fine tipico della trama classica.

Gli step e le funzioni narrative desunte dai Tarocchi si rivelerebbero dunque uno strumento valido per l'analisi della lunga serialità e quindi per la scrittura di nuovi prodotti. L'applicabilità di questo schema così saldo e articolato è utile sia per le trame orizzontali che per quelle verticali permettendo di gestire facilmente anche la diversa predominanza delle une sulle altre.

## CAP. 6

### Tarocchi e trame verticali

Dopo aver tracciato la disposizione ideale e reale degli eventi e degli archetipi suggeriti dai Trionfi, nella presente sezione ho voluto individuare le tecniche usate per modellare ogni singolo episodio attorno a un unico Arcano. Le tecniche, dunque, per adattare le storie agli episodi di una serie secondo lo schema dei Tarocchi.

Se consideriamo un lungometraggio di 90 minuti, ogni unità che scaturisce dai 22 step dei Trionfi può durare in media pochi minuti. Come si procede nelle miniserie – quelle impostate come un primo atto dilatato – a raggiungere lunghezze di 400 o 500 minuti basandosi soltanto su 8 o 9 step? Come si sviluppa quindi la trama verticale di una singola puntata cercando di mantenere più o meno stabile la narrazione in un unico step narrativo?

Come frequente nei prodotti seriali, anche in questa tipologie di miniserie ritroviamo l'utilizzo di storie corali. Nella lunga serialità è infatti pressoché inevitabile raccontare storie corali, caratterizzate da più trame che si sviluppano in parallelo. In *Tenebre e Ossa*, per esempio, gli autori, pur di arricchire la storia della trilogia principale, hanno attinto ulteriori personaggi da altri romanzi dell'autrice, da *Sei Di Corvi*, dando vita ad altre due trame parallele, con storie inventate appositamente per la serie, ben diverse dai romanzi.

Moltiplicare personaggi e storie non basta però a colmare gli otto episodi di una stagione. Non è nemmeno sufficiente diluire le scene secondarie, altra caratteristica tipica della lunga serialità che concedendo respiro a dialoghi, spostamenti, ricerche, celebrazioni, addestramenti e altre scene non strettamente indispensabili. Bisogna altresì ricordare l'importanza del dialogo nella lunga serialità televisiva, come afferma l'autrice Pamela Douglas nel suo libro *Scrivere le grandi serie tv*<sup>97</sup>: dato che il medium televisivo si trova in casa, la fruizione dello spettatore è di sovente distratta e spesso la tv è ascoltata come una radio, quindi i dialoghi sono fondamentali per aiutare a non

---

<sup>97</sup> Pamela Douglas, *Scrivere le grandi serie tv*, Dino Audino editore, Roma, 2017.

perdere il filo del discorso.

Di qui la funzione degli Arcani come centri di gravità attorno ai quali si delineano le trame verticali degli episodi. L'analisi mi ha permesso di individuare alcune strategie di scrittura per ottenere l'effetto di "fermare" la narrazione della singola puntata in uno step ben preciso senza dare la sensazione di una stasi, bensì mantenendo viva l'azione e di conseguenza anche l'attenzione dello spettatore.

### 1) LA PROVA INTERMEDIA

La tecnica principale usata per dilatare uno step narrativo è quella di prevedere una prova intermedia, incentrata sull'Arcano di riferimento. Di solito si tratta di una prova pericolosa destinata ai personaggi di ogni arco narrativo sviluppato nella puntata.

Nel secondo episodio di *Tenebre e Ossa*, la protagonista Alina deve raggiungere il Piccolo Palazzo dove ottenere il consenso all'addestramento da Grisha. Questo episodio risuona con lo step della Papessa che porta a galla i dubbi della protagonista. La prova da superare in questione è l'attacco al convoglio della protagonista ad opera di fanatici uccisori di Grisha. Un evento non fondamentale ai fini della narrazione. Tale prova è comunque coerente con lo step di riferimento, quello della Papessa, in quanto l'assalto rivela verità scomode sulla missione di Alina: in tanti vogliono ucciderla perché la considerano una minaccia ai loro affari. Le rivelazioni e il rischio di morte amplificano i dubbi dell'eroina, manifestati ripetutamente in tutto l'episodio. La ragazza continuamente si lamenta del suo destino. I narratori potevano semplicemente rivelare alla protagonista, tramite un personaggio secondario, che in tanti avrebbero cercato di ucciderla; invece hanno preferito mettere in scena il rischio, trasformando lo step della Papessa in una vera disavventura.

La prova intermedia del singolo episodio può assumere diverse forme: una missione affidata all'eroe; un problema da risolvere per proseguire nell'azione, come ad esempio la ricerca di rifornimenti o di mezzi di locomozione; un pericolo da sventare durante un viaggio o un evento. Può trattarsi anche della ricerca dell'Archetipo necessario per proseguire, come nel caso di Galadriel, ne *Il Signore degli Anelli – Gli Anelli del Potere*, quando la protagonista deve convincere la Regina Miriel a comportarsi da vera Imperatrice procurando navi, cibo e truppe per la battaglia contro il male. Galadriel

impiega l'intera durata dell'episodio per assolvere a questa missione, fallisce anche nell'impresa; solo un miracolo, un evento portentoso, convince a fine puntata la riluttante Regina Miriel.

## 2) LA MOLTIPLICAZIONE DELL'ARCHETIPO PRINCIPALE

Un'altra soluzione, già anticipata nel capitolo precedente, è quella della clonazione di una funzione narrativa, di un Archetipo che viene moltiplicato a seconda delle trame attive nella puntata. Un esempio lampante è quello delle tre Imperatrici de *La Ruota del Tempo*, apparse tutte nello stesso episodio. Come già illustrato, è una tecnica che arricchisce la narrazione presentando le differenti declinazioni di Archetipi molto simili.

Nel sesto episodio della seconda stagione di *Locke&Key* si assiste ad una moltiplicazione di "amanti" seguendo l'indicazione della carta 6 – Gli Amanti. Questo Arcano è declinato nella puntata soprattutto attraverso un tema specifico: un segreto da non rivelare al proprio amante. La giovane protagonista Kinsey deve fingere di non conoscere il segreto del suo fidanzato, Gabe, del quale ha appena scoperto la vera identità: è l'antagonista, Dodge, trasformatasi in uomo grazie a una chiave magica. L'altro protagonista della serie, il giovane Tayler, cerca di convincere la sua ragazza, quasi maggiorenne, a non dimenticare la magia, la cui memoria scompare dopo aver compiuto diciotto anni, ma lei non vuole. Anche la madre dei protagonisti, Nina, riceve mezze verità dal suo nuovo fidanzato, Josh. Si parla di amanti persino quando l'adolescente Eden incontra sua madre che ha lasciato il marito, colpevole di avere un'amante. Infine, anche il più piccolo dei protagonisti, Bode, è in difficoltà con la sua migliore amichetta di scuola a cui non può rivelare la verità sugli ultimi sviluppi. Il tema dell'amante, ispirato dall'Arcano, è dunque coniugato per l'intera puntata sfruttando tutti i personaggi in gioco.

Nell'episodio 4 della serie *Mercoledì (Wednesday, 2022, Netflix)*, spin-off della famiglia Addams, la figura dell'Imperatore, di solito tradotta nel Guardiano della Soglia, si manifesta nella visita dei genitori dei giovani allievi del college per reietti. Tutti i genitori fungono da Guardiani della Soglia cercando di influenzare il destino dei propri figli. Il principale Imperatore della puntata è il padre di Mercoledì, Gomez, che accusato ingiustamente di omicidio viene imprigionato. Lo step 4 corrisponde sempre a

un blocco, a una qualche prigionia. In questo caso è lo stesso Imperatore a essere bloccato e l'eroina ha il compito di liberarlo, in modo da poter continuare la sua indagine, la missione della stagione. Tutto la trama gira sul tentativo della protagonista di scagionare il padre dall'accusa. Un altro Imperatore imprigionato che ostacola l'azione è quello già visto in *La Ruota del Tempo*, il Finto Drago catturato che impedisce l'azione.

### 3) LA RIPETIZIONE DI STEP NARRATIVI CONSECUTIVI

Oltre alla clonazione di uno stesso Archetipo (o situazione archetipica), si può verificare la ripetizione di due o più step narrativi consequenziali nello stesso episodio o in episodi consecutivi, come nel caso già analizzato ne *La Ruota del Tempo* riguardo la replica della scelta di partire (step 6 – Gli Amanti) e del viaggio (step 7 – Il Carro). La ripetizione comporta di solito delle variazioni significative o è accompagnata da un approfondimento del mondo interiore dei protagonisti, altrimenti risulterebbe ridondante.

### 4) IL TRASFERIMENTO DI UNA FUNZIONE

In alcuni casi si assiste a una sorta di “passaggio di consegne” di una determinata funzione narrativa fra più personaggi. Spesso si tratta di uno scaricabarile di responsabilità o del palleggiarsi di una sorta di “patata bollente”. Non si tratta, cioè, di un eroe che ripassa due volte sul medesimo sentiero, piuttosto di un personaggio che agisce su un secondo personaggio perché questo a sua volta agisca su un terzo e così via. È un trasferimento quindi di uno stesso ruolo archetipico da compiere all'interno della narrazione.

Nella storia dell'elfo Elrond de *Il Signore degli Anelli – Gli Anelli del potere* si assiste ad una sorta di passaparola della funzione di Papa/Mentore: il Re degli Elfi per primo fa da Mentore a Elrond per convincerlo ad agire da Mentore con l'amico nano Durin che dovrà a sua volta fare lo stesso con il padre, il Re dei Nani, per indurlo ad aiutare gli Elfi.

### 5) LO SCONTRO FRA FUNZIONI CONSECUTIVE

In alcuni episodi è possibile rintracciare due funzioni narrative consequenziali che si

scontrano nella prova centrale della stessa puntata. Un caso ricorrente è la lotta tra Guardiano della Soglia (L'Imperatore) e Mentore (Il Papa) che si contendono il destino dell'eroe, come nel caso dell'Imperatore Kirigan e della Mentore Baghra che si fanno la guerra per influenzare le scelte di Alina in *Tenebra e Ossa*.

Nel quarto e nel quinto episodio della serie *La regina Carlotta: Una storia di Bridgerton* (*Queen Charlotte: A Bridgerton Story*, 2023, Netflix) vi è invece una fusione particolare tra Imperatore e Papa, una sorta di scontro interno ad un unico personaggio: nel quarto episodio la storia viene raccontata dal punto di vista del Re Giorgio che si scopre soffrire di una paura patologica che gli provoca momenti di schizofrenia. È lui l'Imperatore di se stesso, che si blocca non riuscendo ad agire da vero sovrano perché terrorizzato dal confronto con gli altri e dall'idea di essere considerato pazzo. Il medico chiamato a curarlo con una terapia alternativa, fatta di torture fisiche e psicologiche, svolge il ruolo di un Papa anomalo perché non riesce nel suo intento di cura, ma anzi, nel quinto episodio, praticamente sequestra il Re, legandolo ad una sedia e sottoponendolo a vessazioni continue. È un Papa che svolge anche la funzione di Imperatore sottomettendo il re sia fisicamente che psicologicamente. Alla fine episodio la Regina Carlotta andrà a liberare il consorte da questa prigionia, da questo crudele Papa/Imperatore. Una fusione tra Imperatore e Papa si era vista anche in *La Ruota del Tempo* nel personaggio di Valda, il fanatico religioso che sequestra Egwene e Perrin con l'intento di ucciderli ma finisce per far emergere i loro poteri liberandoli.

#### 6) LA DECLINAZIONE DELLA FUNZIONE NARRATIVA SU PIÙ LIVELLI

Come affermato in precedenza, un singolo Arcano dà vita ad una funzione narrativa che può incarnarsi su livelli differenti: in un personaggio concreto, in un evento esterno o in un moto interiore del protagonista. Manifestare tutte le espressioni possibili di un Arcano nello stesso episodio è un'ulteriore tecnica perseguibile che può rendere più complessa e profonda la narrazione.

Nel secondo episodio di *La Ruota del Tempo*, la Papessa si materializza sia nel personaggio della Aes Sed Moraine, sia negli incubi e nei dubbi che affliggono i quattro giovani protagonisti, sia nella disavventura nella città fantasma che mette a nudo le



oscurità interiori e costringe i ragazzi a dividersi.

Nel quarto e nel quinto episodio della serie *La regina Carlotta: Una storia di Bridgerton* l'Imperatore si manifesta sia come il blocco interiore di Re Giorgio, sia come il medico che lo blocca fisicamente in una cella sotterranea, legato ad una sedia, e gli impedisce di svolgere le sue funzioni da Re.

Anche nel quinto episodio de *Il Signore degli Anelli – Gli Anelli del Potere* l'Imperatore si declina su diversi livelli: come blocco interiore sia del personaggio dello Straniero, che crede di essere un “periglio”, ossia un mago cattivo e pericoloso, sia del personaggio di Halbrandt, il re delle Terre del Sud, che si rifiuta di partire perché non vuole più il regno. Contemporaneamente l'Imperatore si materializza come personaggio concreto in Adar, il padre degli orchi, pronto ad assediare la Torre degli Elfi dove si sono rifugiati gli umani. Infine l'Imperatore si esprime anche come evento esterno: il sabotaggio di una nave di Numenor che impedisce la partenza.

#### 7) L'EVOLUZIONE DELL'ARCHETIPO

L'Archetipo che influenza un episodio, spesso interpretato dal protagonista, può inoltre evolvere nell'arco della puntata sia a livello interiore che comportamentale. Non si tratta di una tramutazione in un altro Archetipo, come nel caso del Folle che diventa Bagatto una volta compresa la propria missione. Si tratta di un'evoluzione interna alla stessa funzione, magari da negativa a positiva. Una stessa funzione, intesa come azione fondamentale, può essere svolta in maniera diversa: con riluttanza, con pigrizia, con doppi fini, con rabbia, con maturità... Le tre Imperatrici de *La Ruota del Tempo* hanno rivelato tre diverse gradazioni di una stessa funzione senza però avere una vera evoluzione comportamentale.

Invece, nel terzo episodio de *La regina Carlotta: Una storia di Bridgerton* il ruolo dell'Imperatrice è rivestito dalla protagonista, la regina Carlotta, che si trasforma nell'arco dell'episodio, cambiando i metodi d'azione e la propria consapevolezza. Inizialmente si comporta da Imperatrice egoista e arrogante; un esempio è l'imposizione al marito riluttante di avere rapporti sessuali tutti i giorni pari. Col tempo trasforma il rapporto con il marito da accordo a relazione, da cui il venir meno dell'imposizione dei giorni pari, per vivere liberamente la sessualità secondo le propensioni di entrambi.

Quando una notte il Re dà di matto rivelando il suo disturbo psichico, Carlotta reagisce con maturità e vero amore, riuscendo a riportare dentro il marito che scorrazza nudo per i giardini reali parlando con il pianeta Venere su nel cielo. Per tranquillizzarlo e convincerlo a rientrare, Carlotta gli dice che è lei Venere, scesa sulla terra per stare con lui. A latere, il pianeta Venere è da sempre collegato all'Imperatrice.

#### 8) LO SCONTRO FRA ARCHETIPI UGUALI

Una variante dello scontro fra Archetipi è lo scontro fra Archetipi identici anche se in conflitto fra loro: di solito si tratta dell'Eroe e della sua Ombra che rivestono contemporaneamente lo stesso ruolo archetipico. Mentre un Guardiano della soglia e un Mentore si scontrano abitualmente a causa della loro opposta funzione, più raro è vedere, ad esempio, due Mentori in rivalità fra loro. Una tale tipologia di scontro è frequente quando il protagonista e l'antagonista rivestono la stessa parte. Nell'ottavo e ultimo episodio di *Mercoledì*, sotto l'egida della carta della Giustizia, l'eroina e la sua antagonista rivestono lo stesso ruolo di "Paladine della Giustizia". Il personaggio della prof.ssa Marilyn Thornhill, che finora ha agito dietro le quinte, adesso si rivela e opera con ferocia per ripristinare la sua idea di giustizia: distruggere la scuola per eliminare i reietti, colpevoli di aver ucciso il suo antenato. Mercoledì a fine episodio impugna effettivamente una spada per combattere la rivale e l'antenato malvagio che la docente ha risvegliato dall'oltretomba. Anche Mercoledì combatte per la sua idea di giustizia. Come in una partita a scacchi, Eroe e Antagonista possono fronteggiarsi con pedine identiche, rivestendo Archetipi dalla medesima funzione. Nello schema dei Tarocchi, i momenti più probabili di questa lotta sono quello del Folle, quando eroe e antagonista possono essere alla ricerca di una soluzione per interrompere il loro peregrinare senza scopo; o quello del Bagatto quando entrano in campo attivando la narrazione; o lo step della Giustizia nello scontro faccia a faccia, o nella fase della Ruota della Fortuna quando devono entrambi escogitare un nuovo piano d'azione.

## CAP. 7

### Oltre il fantasy

Oltre il genere fantasy si rintraccia una buona corrispondenza con i Tarocchi in tanti altri prodotti di generi diversi. Uno di questi è la succitata *La regina Carlotta: Una storia di Bridgerton*, miserie statunitense di sei episodi di genere storico e drammatico. Anche in questo prodotto i Trionfi diventano funzioni chiaramente rivestite dai protagonisti: nel primo episodio Carlotta riveste il ruolo del Matto rifiutando il matrimonio con il re d'Inghilterra; prova persino a fuggire dalla reggia inerpicandosi ad una pianta rampicante. Il giovane re Giorgio la inganna rivestendo la funzione di Bagatto: prima la seduce con la sua umiltà, poi, dopo averla sposata, la isola e abbandona in un palazzo senza consumare le nozze e senza dare spiegazioni del proprio comportamento. Nel secondo episodio Carlotta si fa prendere dai dubbi e incontra una Papessa, Lady Agatha Danbury che la istruisce sul sesso. Anche la madre del Re, preoccupata per la sua dinastia, sfrutta la stessa Lady Dambury come informatrice della vita sessuale di Carlotta. Nel terzo episodio Carlotta si fa Imperatrice costringendo il marito ad avere rapporti sessuali con lei nei giorni pari. Man mano la protagonista evolve nell'episodio diventando un'Imperatrice sempre più buona e aperta nei confronti del Re che decide di svincolarsi dal ricatto dei giorni pari. A fine episodio Carlotta scopre la malattia mentale del marito e inizia ad accudirlo rivelando il suo lato materno. Nel quarto episodio la narrazione è raccontata dal punto di vista di re Giorgio: è lui l'Imperatore che si blocca da solo. La paura di diventare pazzo lo frena dall'averne un rapporto sano con Carlotta e gli impedisce di svolgere i suoi compiti di sovrano. Nel quinto episodio domina un Papa che cerca di sbloccare il sovrano: è il medico di corte che imprigiona il sovrano e lo sottopone a cure innovative e violente, che non portano nessun frutto. È un Papa/Imperatore. A fine episodio Carlotta libererà suo marito dalle grinfie di questo Papa dannoso, la donna decide di convivere con la malattia mentale del marito. Nel sesto e ultimo episodio Carlotta e Giorgio riescono a diventare davvero amanti uniti e saggi: tocca alla carta degli Amanti. Di relazioni illecite si parla anche nella trama secondaria di Lady Dambury. L'episodio si conclude in modo positivo: la Regina Carlotta riesce a svolgere il proprio ruolo mettendo alla luce figli e riesce a trasformare il marito in un vero sovrano. Dato che la serie non prevede stagioni

successive, il finale è lieto: l'ultimo episodio esprime anche la carta 8 - La Giustizia, in cui Carlotta rivela di non essere più una donna ingenua ed egoista, ma di essere diventata una regina autoritaria e combattiva capace di proteggere il marito, i figli, la corte e il regno. Persino in un genere privo di elementi fantasy i Tarocchi possono svolgere il loro ruolo di guida: la Papessa si trasforma in un'informatrice, il Papa in un dottore, ma le funzioni rimangono inalterate.

Nella serie *Manifest* (*Id.*, 2018-2023, Netflix), che sarà analizzata nel dettaglio in seguito, sembra rivelare ampiamente come sia possibile adoperare i Trionfi anche per personaggi e situazioni attuali. Si vedrà per esempio che la Papessa si incarna sia nella protagonista Grace, la quale inizia a sentire le voci dentro di sé, sia nel personaggio del Maggiore che si finge una psicologa per spiare le azioni dei protagonisti. Gli stessi autori di *Scrivere con i Tarocchi* non pongono limiti all'applicabilità degli Archetipi derivanti dagli Arcani.

Un prodotto molto lontano dalla dimensione mitica è *Homeland - Caccia alla spia* (*Homeland*; 2011-2020, Showtime ; 2012-2020, Fox) una serie di spionaggio caratterizzata da dodici episodi a stagione in cui ho riscontrato un'incredibile corrispondenza con la struttura dei Trionfi.

La trama del primo episodio ruota attorno all'ossessione che Carrie, analista della CIA, ha per il sergente Brody dei marine, appena liberato dopo otto anni di prigionia in Iraq. La donna lo ritiene un terrorista al servizio di al-Qaida, segretamente convertito all'islamismo e pronto a intraprendere un attacco terroristico sul suolo americano. Carrie si scontra con il suo superiore per perorare la propria intuizione e ottenere il permesso di spiare il sergente acclamato da tutta la nazione come un eroe di guerra. Il Folle è dunque incarnato dalla protagonista Carrie, convinta di una tale assurdità. La donna è, tra l'altro, anche letteralmente "pazza", perché soffre di disturbo bipolare; assume di nascosto degli psicofarmaci: se rivelasse il suo disturbo, verrebbe licenziata in tronco. L'aspetto importante è che Carrie, nello stesso episodio, agisce da squilibrata, perché inizia a spiare Brody senza aver ricevuto l'autorizzazione. A fine puntata, scoperta dai suoi superiori, rischia il licenziamento. Anche il sergente Brody, coprotagonista della serie incarna il ruolo del Matto, ma visto più come Viandante che vaga senza meta: si è davvero convertito all'Islam ed è pronto a commettere un attentato

suicida. Ancora però non sa come agire e cosa fare, è in attesa di istruzioni.

Nel secondo episodio le trame dei protagonisti si concentrano sulla tematica della missione, che corrisponde allo step del Bagatto. Dopo aver trovato un indizio contro Brody, Carrie, è autorizzata a sorvegliare l'“eroe della nazione”, per lei un pericoloso terrorista. La missione della protagonista è approvata e lei inizia lo spionaggio. La missione del coprotagonista Brody è invece quella di accettare le interviste della stampa, fingendosi davvero un eroe di guerra, sostenendo così la propaganda americana contro il terrorismo.

In questa serie, i due protagonisti calzano quasi a perfezione l'archetipo corrispondente allo step 1: il Bagatto, ossia il mago imbrogliatore o ciarlatano. Carrie “imbrogliata” attraverso lo spionaggio, che è parte del suo lavoro; è un'imbrogliatrice di professione. Brody, al contrario, è costretto a ingannare gli altri, sia i familiari che l'intera nazione. Al fine di compiere l'attentato alla Casa Bianca, mente affermando di approvare la politica USA contro il terrorismo islamico e indossa la maschera dell'eroe di guerra.

Nel terzo episodio di *Homeland* la trama gira attorno all'intervista che Brody deve concedere fingendo di avere una famiglia perfetta. La figlia è riluttante perché conosce il tradimento della madre con il migliore amico del padre e non è d'accordo a mentire in tv, a fingere di avere una famiglia perfetta. Anche Brody ha dubbi al riguardo, ma alla fine convincerà la figlia a sostenerlo e a mentire per lui. Intanto Carrie riceve i dati del telefono di un principe arabo in trattative col capo dei terroristi: Abu Nazir. Sembra che il principe voglia aiutarlo a spostare dei fondi in USA. Carrie non trova nessuna informazione utile sul telefono e la sua informatrice viene misteriosamente uccisa e derubata di un preziosissima collana regalata dal principe. Ciò mette in dubbio l'operazione. In questo episodio la Papessa, custode dei segreti, si incarna concretamente nella figlia di Brody che vuole rivelare il tradimento della madre e progetta di fare una scenata durante l'intervista televisiva pur di far emergere la verità. L'altra Papessa è l'informatrice di Carrie, la prostituta al servizio del principe arabo incaricata di copiare di nascosto i dati del cellulare del suo datore di lavoro. Dubbi, segreti e spie sono gli elementi principali sviluppati nell'episodio.

Nel quarto episodio, l'Imperatrice è rappresentata da una donna al servizio del vice presidente che entra in campo per sondare la stabilità psicologica del sergente Brody e capire se può essere l'uomo giusto per la politica. L'equilibrio psichico di Brody è minato dalla relazione della moglie col suo migliore amico. A fine episodio Brody decide di partecipare ad un incontro di supporto per i veterani. Sembra intenzionato a stare bene. Si apre così una possibilità di guarigione. Intanto Carrie, dopo aver compreso che la transazione di soldi del principe è avvenuta con la collana sottratta alla sua informatrice, inizia ad indagare gli avventori di una lavanderia servita per convertire la collana in denaro contante. Ha quindi ottenuto una possibilità di scoprire il piano terroristico. È però costretta a rimuovere le telecamere nascoste nell'appartamento di Brody, ma la notte lo segue all'incontro di supporto e lo incontra di persona. I due iniziano a flirtare. Anche dal punto di vista romantico, qui si attiva lo step della possibilità: una relazione fra i due sembra probabile. L'episodio ruota quindi su varie "possibilità", tipiche dello step dell'Imperatrice: quella di Carrie di scoprire la verità, quella di Brody di essere un uomo giusto per la politica e infine quella dei due protagonisti di innamorarsi. La stessa Carrie riveste i panni dell'Imperatrice grazie alle informazioni ottenute che le permettono di mettere in moto una nutrita squadra all'interno della CIA. Finora aveva agito da sola, isolata e sminuita dal suo superiore. Riveste persino i panni di un'Imperatrice sensuale e provocante quando incontra Brody e lo seduce.

Nel quinto episodio la CIA prende in custodia Afsal Hamid, unico sopravvissuto al raid in Iraq. È stato il carceriere che ha torturato per anni Brody. È lui l'Imperatore, un carceriere a tutti gli effetti. L'arresto di Hamid crea un pericoloso blocco per la missione di Brody, l'attentato terroristico. Se Hamid rivela la conversione di Brody all'Islam, Brody rischia di finire in carcere, la sua missione finirebbe prima di iniziare. Brody riesce ad avere un incontro privato con il suo ex carceriere con la scusa di volersi sfogare delle torture subite. In realtà simula una colluttazione per dargli di nascosto una lametta con cui suicidarsi. Hamid si toglie la vita evitando di confessare la verità. La morte di un informatore così prezioso diventa inevitabilmente un blocco per la missione di Carrie, che è convinta della responsabilità di Brody nel suicidio, senza averne prove. Il suo superiore la rimprovera e lei decide di licenziarsi, di arrendersi. Si rifugia dalla sorella e dalle sue nipotine che l'aiuteranno a ritrovare fiducia nella sua missione. Tutto

l'episodio gira dunque attorno al possibile blocco delle missioni di entrambi i protagonisti/antagonisti.

Nel sesto episodio, Carrie propone di effettuare il test con la “macchina della verità” a tutte le persone venute in contatto con Hamid, tra cui Brody, sperando così di incastrare finalmente il sergente per il suo doppio gioco, sicura che l'uomo non superi il test. In questo caso Carrie ha bisogno del “dono magico” che può fornire solo un Mentore, incarnato nella macchina della verità, per lei l'unico strumento per uscire dal blocco dello step precedente. La macchina della verità, come lo Ierofante dei Trionfi, è in contatto col mondo spirituale e fa da ponte tra l'esterno e l'interno. A complicare le cose, vi è il primo incontro sessuale fra Brody e Carrie. L'indomani Brody effettua il test della verità superandolo brillantemente, negando quindi di aver passato la lametta ad Hamid. Carrie, arrabbiata dall'esito del test, fa domandare al sergente se ha mai tradito la moglie. Brody risponde negativamente e il poligrafo segnala la sua risposta come veritiera. Il sergente è quindi scagionato da ogni sospetto. Carrie, che sa che Brody sta raggirando il poligrafo, non può però rivelare al suo superiore di esser andata a letto con il sergente. Grazie alla macchina della verità Carrie è ormai sicura che Brody è in grado di mentire senza farsi scoprire.

Nel settimo episodio le trame ruotano attorno al tema degli “Amanti”. Brody dovrà scegliere se stare con la moglie o con Carrie con la quale vive una fuga romantica in una baita. La figlia di Brody invita Mike, l'amante della madre, a lasciar perdere la madre per poter far tornare insieme i suoi genitori. Brody quindi tradisce la moglie con Carrie, quando però scopre che Carrie lo ha spiato e continua a crederlo un attentatore, lui si infuria e confessa di essersi convertito all'Islam, di esser stato crostetto ad uccidere l'amico Tom Walker e di essere stato soccorso da Abu Nazir, sebbene neghi di essere un terrorista. Deluso dall'inganno di Carrie, Brody torna dalla moglie, lasciando la protagonista nello sconforto e con il senso di colpa di averlo ingiustamente accusato. Si scopre nel frattempo che l'attentatore è Tom Walker, l'amico di Brody che risulta ancora vivo.

Nello stesso episodio sembra essere anticipato un “ingresso trionfale”, tipico dello step 7, corrispondente alla carta del Carro: si tratta del viaggio condotto dal superiore di Carrie, Saul, che cattura in Messico e riporta indietro Aileen, la collaboratrice di

al-Qaida che ha comprato la casa necessaria per compiere l'attentato perché a una distanza tale da consentire a un cecchino di raggiungere il posteggio per l'atterraggio riservato all'elicottero del Presidente degli Stati Uniti. Saul riesce a convincerla ad identificare l'attentatore: è Tom Walker, il soldato americano che Brody credeva di aver ucciso. Dopo questa rivelazione, la CIA entra effettivamente in azione. In questo viaggio si sviluppa tuttavia un'altra scelta del cuore, tipica dello step 6, quella compiuta da Aileen che deve decidere da che parte stare: sostenere cioè ancora la causa terroristica portata avanti dal suo amante o parteggiare per l'America, la propria madrepatria.

Nell'ottavo episodio, influenzato dalla carta del Carro, si assiste al vero ingresso nel Mondo Stra-Ordinario: adesso la CIA crede alla teoria di Carrie e ha iniziato seriamente a indagare sul possibile attentato: Tom Walker è il solo sospettato. Il viaggio compiuto da Brody è rappresentato dall'invito alla festa di Elisabeth Gaines. Manderanno una limousine a prendere lui e la moglie: è il "carro del vincitore" che permetterà l'ingresso trionfale nel mondo della politica (ma anche nella dimensione dell'attentato). Un altro viaggio fondamentale della narrazione è quello compiuto dalla FBI per catturare Tom Walker che si fa scoprire durante una telefonata alla moglie. Durante l'inseguimento dell'attentatore gli agenti lo perdono in una moschea dove uccidendo per sbaglio due fedeli. Ulteriore viaggio compreso in questo episodio, benché secondario, è la partenza della moglie di Saul, decisa a lasciarlo visto che non ha mai tempo per lei.

Nel nono episodio entra in gioco l'imprevisto tipico della carta della Giustizia e, ovviamente, si sviluppa il tema della giustizia. L'imprevisto è che gli agenti dell'FBI, avendo ucciso due uomini islamici nella moschea, hanno scatenato la protesta dell'iman e dei suoi fedeli. Gli islamici cercano *giustizia* per le famiglie delle persone uccise mentre pregavano ma l'FBI non vuole ammettere il suo errore. Carrie cerca di svolgere il compito della Dea della Giustizia anche perché spera di riuscire ad ottenere informazioni preziose su Tom Walker dall'iman che sembra conoscerlo, il quale però vuole essere ricompensato. Carrie cerca di convincere l'FBI a risarcire le famiglie delle vittime. L'FBI però si rifiuta di ammettere le proprie colpe e continua a coprire i suoi uomini colpevoli di aver ucciso degli innocenti. Carrie non tollera tale comportamento, ha bisogno di ottenere le informazioni dall'iman ed è pronta a ricattare l'FBI pur di



raggiungere il suo scopo. Solo il suo superiore riesce a impedirle di scatenare una diatriba con l’FBI. Sarà la moglie dell’iman a comportarsi da “Dea della Giustizia” dando le giuste informazioni a Carrie.

Brody intanto, dopo aver saputo di esser stato imbrogliato sulla morte dell’amico Tom Walker, va su tutte le furie e rifiuta di continuare la missione. Questa sua ribellione viene punita: gli uomini di Abu Nazir lo picchiano e lo costringono a rammentare i motivi che lo hanno spinto ad aderire alla causa islamica. Brody ricorda di come è stato assunto da Abu Nazir per insegnare inglese al figlio ucciso poi da un bombardamento americano. L’ingiustizia subita (l’America ha mentito sull’uccisione dei bambini della scuola) lo ha fatto convertire alla fede islamica con la promessa di fare giustizia. Abu Nazir gli chiede di essere fedele alla sua parola.

Il decimo episodio gira attorno all’Eremita e alla pausa di riflessione ad esso collegata, alla ricerca della verità. Mentre la Papessa rivela segreti e instilla dubbi, l’Eremita con la sua lanterna porta luce e chiarezza. Brody incarna l’Eremita dovendo decidere se accettare o no la proposta del Vice Presidente degli Stati Uniti di candidarsi al Congresso. Ne parla con la moglie che non vuole che i loro scheletri nell’armadio vengano rivelati. Carrie deve costringere un altro Eremita a venire allo scoperto e rivelare la verità sull’attentato, si tratta di Tom Walker. Per raggiungerlo, Carrie cattura e ricatta un diplomatico saudita, Al-Zaharani, che ha sostenuto Tom Walker. L’ambasciatore, che confessa di aver visto Tom Walker senza conoscere i dettagli della sua missione né dove si nasconda, sa come ottenere un appuntamento con lui. Costretto da Carrie, Al-Zaharani fissa l’incontro a mezzogiorno del giorno seguente in una piazza dove il diplomatico fa da esca. Walker, scoperta la trappola, invia al suo posto un sosia inconsapevole con una valigetta incendiaria. Al-Zaharani perde la vita nell’esplosione, mentre Carrie è ricoverata per le ferite subite.

L’undicesimo episodio gira attorno alla carta della Ruota della Fortuna. Brody, accettando la candidatura in politica, subisce una vera rivoluzione: la sua vita cambia perché messa ancor di più sotto i riflettori della nazione. L’uomo, nel frattempo, riceve un giubbotto esplosivo e scopre la nuova strategia da attivare come terrorista: quella di farsi saltare in aria uccidendo il vice presidente responsabile della strage dei bambini musulmani tra i quali anche il figlio di Abu Nazir.

Nel dodicesimo e ultimo episodio di questa stagione viene espressa la carta della Forza, della fanciulla che doma la bestia feroce. Brody si riprende con una telecamera e spiega le motivazioni che lo spingono all'atto terroristico suicida: è lui la belva che Carrie deve domare. Sarà aiutata da un'altra fanciulla: la figlia che, spaventata e istigata dalla stessa Carrie, parla al telefono col padre, riuscendo a fargli cambiare idea poco prima che si facesse saltare in aria, mentre è chiuso in un bunker con con tutti gli esponenti politici da colpire.

Impedito l'attentato, nessuno però viene a sapere la verità: Carrie ha sventato il disastro, ha domato la bestia. La sorte peggiora per Carrie, accusata di stalkerare Brody e di fomentare teorie insensate. Sconvolta dalla situazione – è stata anche licenziata – la donna decide di farsi l'elettroshock pur di dimenticare Brody per il quale ha perso la testa. Si fa legare come l'Appeso dei Tarocchi sperando di risolvere i suoi problemi cancellando la sua memoria. Prima dell'intervento ha l'illuminazione in cui collega la morte del figlio di Abu Nazir con l'attacco dei droni, cui lega la scelta di Brody a compiere l'attentato... ma ormai è troppo tardi, attivano la corrente, lei dimenticherà tutto.

La serie si chiude con la carta dell'Appeso: Carrie lo incarna ritrovandosi sottosopra, legata: nonostante avesse ragione e sia riuscita a evitare la strage, nessuno le crede e tutti la accusano ingiustamente. Persino lei ritiene di aver sbagliato tutto e vede il mondo sottosopra, come l'Impiccato.

A differenza di *Manifest* (come si vedrà in seguito) dove le trame autoconclusive dei singoli episodi, quelle legate a personaggi secondari, possono facilmente disegnarsi attorno all'Arcano di riferimento, in *Homeland* gli Arcani influenzano principalmente le trame orizzontali. Questa serie dimostra dunque chiaramente come il macro schema ispirato dai Tarocchi possa essere funzionale per serie di qualunque genere, a patto che l'azione globale sia costruita come un un primo atto dilatato, con un'unica prova centrale, e sviluppata su un arco temporale abbastanza contenuto.

## CAP. 8

### I Tarocchi e la serialità lunga: il caso di *Manifest* (2018-2023, Netflix)

Una serie in cui ho riscontrato una buona applicabilità dei Trionfi è *Manifest*, un prodotto statunitense ambientato ai nostri giorni e arrivato alla quarta stagione, ciascuna comprensiva di un numero variabile di episodi, tra i 13 e i 20 episodi. *Manifest* combina le forme del thriller, dell'avventura, del dramma e della fantascienza con elementi fantasy. Si incentra sulla misteriosa scomparsa del volo 828 e la sua ricomparsa dopo cinque anni. Mentre il resto del mondo è invecchiato, per i 191 passeggeri sono passate solo poche ore. Atterrati in America, i cosiddetti “redivivi” iniziano a sviluppare doti paranormali: sentono delle voci interiori, le “chiamate”, che spingono ad azioni di aiuto nei confronti di altri personaggi. Ubbidendo alle chiamate, si scoprono sempre nuovi segreti, avvengono fatti inspiegabili e si salvano vite. Protagonisti principali, nonché passeggeri del volo, sono due fratelli: Michela, una detective della polizia di New York, e il fratello Ben, un professore associato di matematica, assieme al figlio Cal, alla moglie Grace e alla figlia Olive. Le ultime due non hanno viaggiato sul volo 828, non sono quindi delle redivive.

In questa serie le trame orizzontali sono ben bilanciate con quelle verticali; la traccia autoconclusiva spesso consiste in casi da risolvere relativi a personaggi secondari. In ogni episodio vi è una “chiamata” relativa ad uno dei passeggeri del volo misterioso che i protagonisti devono salvare da un pericolo o aiutare a riconciliarsi con i parenti. Sono vicende per lo più autonome, limitate a una sola puntata. Questa formula permette di incarnare gli archetipi suggeriti dai Trionfi anche nei personaggi secondari, che sono diversi ad ogni episodio. Da segnalare che nella seconda stagione, i Tarocchi diventano protagonisti della diegesi, suggerendo un uso consapevole delle risorse narrative del riferimento. I Tarocchi si affacciano nel quinto episodio della seconda stagione quando Olive, la figlia del protagonista Ben, ricorda che da piccola, quando il padre e il fratello erano scomparsi nel volo misterioso, una cartomante le lesse i Tarocchi. Le carte rivelarono la solitudine provata dalla bambina, attraverso la carta dell'Eremita, e la esortarono a non perdere la speranza: la successiva carta pescata fu quella delle Stelle.

A fine episodio la madre di Olive ritrova la carta della Stelle che la cartomante regalò alla bambina e la consegna al marito. L'Arcano in questione presenta un'illustrazione anomala: un pavone davanti ad una piramide con in cima una stella. Tale raffigurazione coincide con il disegno impresso su un altro oggetto misterioso recuperato da Ben in un altro episodio: una bussola.

Nell'episodio successivo, il sesto, il mistero si dipana: lo studente universitario di TJ, un passeggero del volo 828, inizia con Olive ad indagare su questi Tarocchi anomali. Una cartomante da loro contattata confessa che appartengono ad un mazzo raro, quello Al-Zuras, ormai fuori catalogo. I ragazzi lo recuperano: il suo creatore era il marinaio Yusuv Al-Zuras scomparso misteriosamente in mare per dieci anni e poi ritornato in patria rivelando di poter sentire la "voce" di Dio, proprio come i passeggeri del volo 828 che sentono le chiamate. Tornati a casa, Olive estrae tre carte dal mazzo e si finge cartomante per giocare con l'amico TJ: estrae il Folle, raffigurato come un menestrello, che lei interpreta come Emo Drake intento a suonare un jam lento con il mandolino; poi a seguire Il Mondo, raffigurato come un vulcano in eruzione con un sentiero di lava. La ragazza lo traduce come il "sentiero illuminato verso il vero amore" che percorrerà TJ. Terza carta è l'Imperatrice, raffigurata come un cuore sormontato da una corona che Olive scherzosamente definisce una fragola cinta da una strana tortiera per crostata. Un'ottima crostata di fragole si prospetta nel futuro del ragazzo!

A fine episodio il personaggio di TJ sembra attuare la tecnica dei Tarocchi, traducendo il "vaticinio" scherzoso di Olive in una realtà concreta: un picnic romantico. Il "sentiero illuminato verso il vero amore", ispirato dal Mondo, diventa un percorso di lanterne lungo una scalinata che conduce ad un laghetto; la musica di Emo Drake, ispirata dal Folle, è davvero diffusa dal cellulare di TJ; mentre a fine percorso, su una tovaglia stesa per terra campeggia una crostata di fragole, quella della carta dell'Imperatrice. Grazie a questa applicazione pratica dei Tarocchi, TJ seduce la ragazza e la bacia. L'evento organizzato da TJ non solo traduce letteralmente la divinazione scherzosa di Olive, ma anche quella più probabile che ne farebbe una chiromante: il Folle Viandante senza meta non è altro che TJ, il quale ha finalmente trovato la "meta" della propria vita, indicata dal Mondo, che è rappresentata da una donna, l'Imperatrice, ossia da Olive, la ragazza di cui è innamorato.

La particolarità di questa sequenza sta proprio nell'esplicitare la tecnica di scrittura dei Tarocchi e i diversi livelli di applicazione, da quello simbolico a quello reale. Le carte possono ispirare sia temi, sia situazioni, sia personaggi archetipici e persino luoghi, condizioni luministiche, oggetti.

Anche l'analisi degli episodi di *Manifest* permette di rintracciare molti collegamenti con i Tarocchi. La tecnica descritta in *Scrivere con i Tarocchi* sembra effettivamente utilizzata per gli archi narrativi dei protagonisti principali e per le trame verticali e autoconclusive dei personaggi secondari e in particolare questo vale per la seconda stagione della serie, composta da tredici episodi, dove è possibile rintracciare delle corrispondenze molto precise.

Alla fine della stagione precedente i protagonisti hanno scoperto che i redivivi rimangono in vita per un tempo equivalente a quello della loro sparizione; scaduto quel periodo muoiono magicamente nello stesso modo in cui sarebbero dovuti morire. Nel primo episodio della seconda stagione si manifesta la carta del Matto in due personaggi secondari, una coppia di passeggeri del volo 828, convinti di essere pazzi a causa delle voci delle "chiamate" che sentono nelle loro teste. Ne sono talmente sconvolti che decidono di suicidarsi. Tra i protagonisti, il Folle/Viandante è incarnato invece da Zeke, anche lui è un redivivo, misteriosamente sopravvissuto a un'escursione pericolosa fra le nevi. Dato che è scomparso per pochi mesi, in questa stagione è destinato a morire "assiderato"... la morte che aveva evitato. Dopo aver accidentalmente sparato alla detective Michaela, Zeke fugge, per non essere arrestato. Un suggerimento che le dà la stessa Michaela che sembra innamorata di lui. Zeke diventa così il Folle in fuga, che non sa cosa fare.

Nel secondo episodio si manifestano sia il Bagatto che la Papessa. Bagatto è l'investigatore Vance, che si è finto morto (nella stagione precedente) per meglio continuare la sua indagine alla ricerca dell'antagonista principale: il Maggiore. Altro Bagatto è il passeggero TJ, un giovane universitario accusato di aver ucciso una compagna di corso con l'imbroglio; si scoprirà che il vero assassino è stata una guardia di sicurezza. Come già detto il Bagatto si incarna spesso in un mago truffaldino, in un imbrogliatore o in un personaggio che opera in modo creativo. La moglie del protagonista Ben, Grace, rimasta incinta, inizia a sentire a sua volta le voci delle

“chiamate”: diventa la Papessa della puntata. Un'altra Papessa è il temuto Maggiore, una donna specialista in guerra psicologica con trent'anni di operazioni segrete, fintasi sino a quel momento una psicoterapeuta per ottenere informazioni da un'altra protagonista che ha preso in cura. I due personaggi femminili, Grace e il Maggiore, hanno le caratteristiche e la funzione della Papessa, la sacerdotessa in contatto con il mondo spirituale: una vera medium la prima, una psicologa conoscitrice dell'animo umano la seconda.

Nel terzo episodio pullulano le Imperatrici: Micaela riveste il ruolo dell'Imperatrice aiutando il personaggio di Zeke ad uscire dal carcere; Grace si fa Imperatrice quando sente di dover aiutare una donna di nome Erika incontrata per caso, aprendole gli occhi; capisce però che la donna è ostile ai redivivi che considera dei mostri. Il personaggio di Jared, il detective ex fidanzato di Michaela (che avrebbe sposato se non fosse stato per il volo 828) è arrabbiato con la sua ex e inizia a corteggiare un'Imperatrice sensuale e disponibile, la barista di nome Tamara, il cui bar è frequentato da Xiani, il gruppo ostile ai passeggeri dell'828.

Nel quarto episodio il ruolo dell'Imperatore è svolto dal fratello di un passeggero del volo 828 che si è rifiutato di riconoscere il suo caro riapparso dal nulla e gli ha bloccato il conto in banca. Il passeggero, disperato, cercherà di rapinare una banca per recuperare la cassetta di sicurezza del fratello. Micaela e Zeke vi rimangono bloccati a rischio della vita. Ben e TJ riusciranno nel frattempo a trovare questo Imperatore con la chiave della cassetta di sicurezza per liberare gli altri protagonisti.

Nel quinto episodio il Papa si incarna in Adrian, fondatore e leader spirituale della Chiesa dei Redivivi (considerati salvatori dell'umanità). La sede di questa setta subisce un attacco degli Xiani. Diventata, di nascosto al padre, una seguace di Adrian, Olive è l'unica testimone dell'accaduto e decide di testimoniare. A fine episodio il padre minaccia il Papa Adrian, impedendogli di manipolare la figlia con pericolose idee fanatiche. Jared, tradendo la polizia, viene presentato a un altro Papa, Simon White, organizzatore degli Xiani, i fanatici che odiano i Redivivi, nonché rettore del college dove lavora Ben. Due Papi potenti si manifestano in questa puntata, leader spirituali di due fazioni opposte.

Il sesto episodio sembra subire l'influenza degli Amanti e della "scelta del cuore". Zeke deve "scegliere" se aiutare la sua ex *amante* cocainomane o se stare dalla parte di Michaela della quale è innamorato. Nella trama del personaggio secondario, il protagonista è un bambino malato, Theo, figlio illegittimo di un passeggero del volo 828. La madre però, una volta scomparso il volo, si è sposata con un altro uomo e ha finto che il figlio fosse suo. La donna deve scegliere quale padre ha il diritto di vivere con il figlio, se quello vero, l'*amante* della donna, o il marito attuale. Nel frattempo anche TJ confessa ad Olive di aver avuto una fidanzata prima di partire, ma ora è ininfluente dal momento che il ragazzo è innamorato di Olive con la quale compie la ricerca sui Tarocchi già descritta; a fine episodio mette in scena il picnic con crostata di fragole per sedurla sancendo lo statuto di veri *amanti*. Pure Grace deve compiere una "scelta del cuore" quando, in previsione di una intervistarla sulla gravidanza, è propensa a mentire sulla paternità della bimba per salvarle dalla discriminazione degli Xiani. La dottoressa ricercatrice, Saami – un'altra rediviva – affronta una scelta, in questo caso riflessiva, vale a dire di testare su di sé la propria ricerca per annullare gli effetti di mutazione sul DNA del volo 828.

Nel sesto episodio dunque cinque trame parallele sviluppano temi legati alla carta degli Amanti.

Nel settimo episodio la carta del Carro si manifesta con una "chiamata" che mostra lo schianto mortale del volo 828 con tutti i passeggeri che soccombono. Il viaggio catastrofico è solo nella visione della chiamata; nella realtà è stata organizzata una festa presso la Chiesa dei Redivivi, tutti i passeggeri sono invitati, ma si tratterà comunque di un "viaggio" mortale. Viene loro offerto dello champagne con sonnifero. Una volta addormentati, un fanatico seguace della Chiesa, incendia il locale per ucciderli nella speranza di vederli risorgere: vuole una prova della loro immortalità. La dottoressa Saami continua intanto la ricerca su se stessa e ottiene una prima vittoria, traducibile in un "ingresso trionfale" tipico della carta del Carro: il DNA della donna smette di mutare. Nel finale Ben legge il Diario del Marinaio Al-Zuras dove, su una pagina, vi è un'illustrazione che sembra raffigurare esattamente il salvataggio della figlia Olive nell'incendio della Chiesa dei redivivi. Ben crede dunque di aver trovato una soluzione al loro problema.

Nell'ottavo episodio si manifesta l'imprevisto della Giustizia. Michaela, aiutata da una collega che funge da donna della Giustizia, scopre il doppiogioco del suo collega Jared, complice degli Xiani, e chiede aiuto a un vero *giudice*. L'imprevisto per Olive è la morte di TJ nell'incendio al party. Grace fa da donna della Giustizia consigliando al marito Ben di lasciare alla figlia il tempo di vivere il lutto. La ricercatrice Saami si riavvicina alla sua ex amante che opera da Dea della Giustizia decidendo di chiudere definitivamente con lei. Saami si rende conto di aver perso la memoria della giornata, è l'effetto collaterale della cura, l'imprevisto dello step 8: è stata punita per aver voluto barare utilizzando la scienza (la modifica al proprio DNA) invece di seguire le voci misteriose.

Nel nono episodio l'Eremita al buio in cerca di risposte si incarna in TJ che si scopre esser sopravvissuto all'incendio, rimasto prigioniero in un cunicolo sotterraneo sotto il locale. Nella faticosa ripresa dal trauma, il ragazzo non capisce perché è l'unico a essersi salvato. Assieme a Olive legge il diario di Al-Zuras in cui si parla di riequilibri da ripristinare. La riflessione tipica dello step 9, quello dell'Eremita, porta a credere che chi venga miracolato da una "chiamata" debba riequilibrare il suo karma morendo in una disgrazia. Scoprono anche che rifiutare le "chiamate" conduce alla follia e al suicidio. La dottoressa Saami sta infatti rischiando di perdere il lavoro a causa dei continui vuoti di memoria. Dopo aver denunciato il tradimento del suo ex, Michaela subisce un interrogatorio in cui si invertono le cose: è lei la persona indagata, tanto che viene arrestata da Jared. In realtà l'uomo vuole salvarla da un possibile incidente mortale organizzato per eliminarla durante il trasferimento in un'altra sede per l'interrogatorio. Il piccolo Cal, figlio di Ben e Grace, si è intanto isolato nella sua stanza e, come un Eremita concentrato nella sua ricerca della conoscenza, sta cercando di costruire una ragnatela: ha avuto una chiamata. Dopo aver creato la ragnatela la famiglia ha una visione, si ritrovano sulla barca dell'autore del libro, il marinaio Al-Zuras, durante una tempesta, e assistono al passaggio sopra le loro teste del volo 828 (il drago d'argento citato dal marinaio). L'aereo ha attraversato un'altra epoca. Finita la visione, i protagonisti hanno capito come sopravvivere: bisogna accettare le chiamate per scongiurare la morte o la catastrofe. Questa consapevolezza invertirà il loro modo di agire nella puntata successiva.



Nell'episodio dieci è la Ruota della Fortuna che impone stravolgimenti di modi di vivere e di pensare, oltre che la necessità di nuove strategie di azione. Anche il titolo della puntata è indicativo di tale necessità: "Cambio di rotta". Olive e Cal, preoccupati per la sorellina in arrivo, rivedono i disegni profetici di Cal e decidono di creare un manuale esplicativo per la sorellina. Michela scopre che il collega Jared non ha tradito, ma si è infiltrato tra gli Xiani per spiare le mosse. Michaela viene reintegrata nella squadra, ricevendo una nuova missione: incastrare Simon, il capo dei fanatici assassini. Intanto gli Xiani catturano Zeke e chiedono a Jared di ucciderlo. Jared ne approfitta per convocare Simon e incastrarlo. Ben e la moglie ritrovano Adrian, fuggito sotto un ponte, in crisi per il gesto folle del suo discepolo che ha incendiato la chiesa durante il party. Si rompono in quel momento le acque di Grace. Il parto ha delle complicazioni: o si salva la donna o la figlia. Servirebbe uno specialista in grado di salvarle entrambe ma è irreperibile. Intanto Adrian salva un uomo che rischia di annegare vicino al ponte: è proprio il medico specialista che può salvare Grace e la bambina. Grazie a questo miracolo Ben ritrova la fede nelle chiamate, vive così un mutamento di prospettiva, tipico della Ruota della Fortuna. Adrian ha un ribaltamento opposto, inizia a credere che le chiamate siano negative e che i redivivi siano una sorta di cavalieri dell'Apocalisse. Non sono il bene, ma il male. L'uomo ha visioni di ombre negative.

Nell'undicesimo episodio, collegato alla carta della Forza, la fanciulla che doma la bestia (l'allegoria raffigurata sul Tarocco) è Michaela che doma Zeke. L'uomo prima cerca di lasciarla, ormai rassegnato alla morte da assideramento; a fine episodio, tuttavia, dopo essersi riappacificato col padre e aver calmato la propria rabbia (la propria bestialità), chiederà la mano della donna. Anche le altre trame ruotano attorno a Zeke: la dottoressa Saami cerca di "domare" con la scienza la morte imminente per congelamento che sta uccidendo l'uomo; Ben e TJ impediscono a un vecchio di suicidarsi lanciandosi sotto la metro: scoprono essere il padre di Zeke con il quale dovrà riconciliarsi.

Nel dodicesimo episodio tutti i personaggi si ritrovano in qualche modo legati (in senso letterale o figurato) e impediti nell'azione, una caratteristica propria della carta dell'Appeso. Michaela si sente "appesa" come l'Impiccato: se sposa Zeke lui si lascerà morire, se rifiuta di sposarlo potrebbe sopravvivere rimanendo però costretto alle

macchine in ospedale. Zeke è a tutti gli effetti un Impiccato, appeso a un filo, destinato a morte quasi certa. Ancora, Saami si ritrova con *le mani legate*, estromessa dal suo laboratorio e dalla sua ricerca. Il governo l'ha fermata. Lei non può più intervenire. Il piccolo Cal diventa effettivamente un Impiccato: viene sequestrato da tre spacciatori arrestati da Michaela che ora vogliono vendetta rifacendosi sul nipote.

Nel tredicesimo e ultimo episodio di questa stagione, si combatte espressamente con la carta della Morte: Cal rischia di essere ucciso dai tre spacciatori, mentre le condizioni di Zeke peggiorano: sta morendo assiderato. Anche Saami si confronta con la morte quando avvelena il Maggiore nel tentativo di ottenere informazioni: finisce per ucciderla rompendo per sbaglio la fiala dell'antidoto che l'avrebbe salvata. Scopre comunque che la donna voleva infettare l'intera popolazione per renderla mutante. Nell'inseguimento finale su un lago ghiacciato, Zeke pur di salvare Cal, viene tirato giù da uno dei sequestratori del bambino. Quando i tre antagonisti muoiono, scomparendo misteriosamente nel lago, Zeke riemerge dall'acqua gelata e muore dopo aver compiuto quest'ultimo atto di eroismo. A fine episodio vi è il miracolo: Zeke risorge. I protagonisti scoprono così che la morte imminente di ogni sopravvissuto si può evitare solo se ogni redivivo compirà un sacrificio. È la nuova consapevolezza ottenuta a fine stagione che richiama la carta successiva della Temperanza, la numero 14.

Come l'analisi ha messo in luce non solo il trattamento e il rinvio esplicito ai Tarocchi fanno ipotizzare un loro uso consapevole. Persino il numero degli episodi coincide quasi sempre con la numerazione dei Trionfi e, in questa serie, tutte le trame procedono alla stessa velocità, attraversando contemporaneamente gli stessi step e quindi gli stessi Archetipi.

## CAP. 9

### Rilevanza dell'antefatto nell'applicazione in sceneggiatura del dispositivo dei Tarocchi

Non potevo concludere questa trattazione senza trattare un elemento fondamentale della lunga serialità: l'antefatto. La backstory è infatti importante per qualsiasi tipo di narrazione, ma nella lunga serialità riveste un ruolo di primo piano: i protagonisti sono di sovente intere comunità con alle spalle un vissuto traumatico importante, responsabile delle problematiche che la storia deve risolvere. Come affermato anche da Campbell, i tre atti sono di solito un tentativo di recuperare il benessere perduto nell'antefatto, rivivendo e superando il trauma che ha reso incompleta e insoddisfacente la vita degli eroi.

L'antefatto, come ogni altra narrazione, possiede un suo schema di sviluppo, pressoché fisso, per il quale i Tarocchi possono venirci in aiuto, seppur in un ordine differente. Alcuni stadi della backstory infatti ripetutamente risuonano con taluni step dei tre atti: sono di conseguenza ricollegabili ad alcuni specifici Trionfi. Per esempio il trauma, che di solito i protagonisti vivono nell'antefatto (step E – La Rovina), è lo stesso che si ripropone a inizio terzo atto (step 16 – La Torre) e corrisponde all'occasione per l'eroe di far pace con la propria paura dominante e finalmente superarla. Come già accennato, Propp<sup>98</sup> è il solo tra gli autori presi in esame ad avere individuato le tappe di questa parte della narrazione, nelle prime sette funzioni del suo schema. Lo stesso autore afferma che l'avvio effettivo della storia (corrispondente al *Richiamo all'Avventura* di Vogler) equivale all'ottava funzione (il *Danneggiamento*) nella quale l'antagonista arreca un danno ai membri della famiglia dell'eroe. Propp non usa il termine antefatto, ma parla di *parte preparatoria* della favola; col danneggiamento si apre invece l'*esordio*<sup>99</sup>. Vogler cita invece l'antefatto come parte della tappa iniziale del Mondo Ordinario senza però analizzarne la struttura. Campbell tratta temi inerenti all'antefatto nei capitoli dedicati al Ciclo Cosmogonico, rivelando gli aspetti comuni della backstory di un popolo intero. Nel capitolo delle Emanazioni

---

<sup>98</sup> Vladimir J. Propp, op. cit.

<sup>99</sup> Ibid., pag. 37.

Campbell afferma innanzitutto che i miti rappresentano una dottrina universale che insegna che «le strutture visibili del mondo – tutte le cose e gli esseri viventi – sono gli effetti di un potere onnipotente dal quale sorgono, dal quale sono sostenute e riempite durante il periodo della loro manifestazione, e nel quale devono infine dissolversi».<sup>100</sup> Dato però che la mente umana, per sua costituzione, non riesce a percepire questa verità, i miti, attraverso l'analogia, cercano di suggerirla invitando la psiche alla meditazione. «Dio e gli dei sono perciò soltanto dei comodi mezzi [...] dei semplici simboli atti a risvegliare e mettere in azione la mente e a elevarla oltre se stessi.»<sup>101</sup> L'evoluzione umana consiste nel ritorno alla supercoscienza che è il grande tema del ciclo cosmogonico. Nella fase della creazione, l'umanità è inconscia, necessita quindi di vivere una fase di caduta, di degrado per poi, tramite l'avventura dell'eroe, raggiungere l'illuminazione, ottenendo la consapevolezza mancante. L'eroe deve risvegliare la bella addormentata, ossia la sua anima, morendo alla vita che è solo un sogno ingannevole. I miti della creazione rivelano la vera essenza dell'universo: un flusso eterno che vive ripetuti cicli di creazione e dissoluzione. Diverse narrazioni mitologiche parlano di ere felici, paradisiache prodotte dalla fonte universale che poi col tempo degradano in attesa di un salvatore. Campbell cita ad esempio la mitologia giainica<sup>102</sup>, la quale afferma che, conclusa la fase discendente in cui uomini e donne si riducono anche di altezza e potenza, inizierà una fase ascendente di ritorno al benessere iniziale grazie anche agli insegnamenti di un salvatore illuminato. Molte backstory dei popoli protagonisti di tante storie non fanno altro che ricalcare questo processo di degrado.

Quando Campbell affronta invece i miti dell'infanzia dell'eroe, si accosta a un'altra tipologia di antefatto: quello del singolo personaggio. Se si elaborano le tappe individuate da Propp, confrontandole con il mito principale della cultura occidentale, la "Cacciata dal Paradiso terrestre", e con le backstory di diversi prodotti cinematografici e televisivi, si può giungere ad uno schema di antefatto più universale, composto da 9 step<sup>103</sup>.

Il primo step di ogni antefatto descrive l'origine del benessere (step A) di cui è colmo il "Paradiso terrestre" e corrisponde alla creazione dell'universo operato dal

---

<sup>100</sup> Joseph Campbell, op. cit., pag. 303.

<sup>101</sup> Ivi, pag. 304.

<sup>102</sup> Ivi, pagg. 308-312

<sup>103</sup> Cfr. Tabella 6

divino. Il secondo step riguarda la condivisione di tale abbondanza (step B) con altri esseri: è la creazione dell'uomo e della donna ai quali è affidata la cura di tale paradiso e la riproduzione. Il benessere viene però ben presto bramato dall'umanità (step C) desiderosa di eguagliare Dio e di sostituirlo. Il serpente dell'Eden tenta Adamo ed Eva invitandoli a nutrirsi del frutto proibito dell'Albero della conoscenza del Bene e del Male. In questa fase si attiva il Vizio<sup>104</sup>, la bramosia del benessere che spinge i protagonisti ad impadronirsi della fonte di ogni bene, aggredendola e danneggiandola nel quarto step (step D). Adamo ed Eva commettono infrazione mangiando il frutto vietato e innescando un processo di declino nella fase successiva (step E) da cui i personaggi cercano inizialmente di salvarsi fuggendo o nascondendosi. Gli occhi dei nostri progenitori si aprono rendendosi conto di essere nudi; si nascondono temendo l'ira divina. I protagonisti corrono ai ripari nella vana speranza di evitare la punizione e non perdere lo stato iniziale di benessere (step F), ma chiaramente non si sfugge da un Dio onnipresente e onnisciente. A volte questa "corsa ai ripari" comporta il sacrificio di alcuni personaggi pur di frenare o almeno attenuare gli effetti devastanti della "valanga" in arrivo. Nello step successivo (step G) questo tentativo di riparazione impedisce la distruzione totale ma non permette il ripristino del benessere originario. L'umanità è punita, costretta a vivere in una dimensione più involuta, caratterizzata dalla scarsità delle risorse, dalla sofferenza, dalla fatica e dalla inevitabile rivalità e divisione. Il Signore Dio riveste l'uomo e la donna con tuniche di pelli, poi li scaccia dall'Eden. Non vedendo altre possibilità di risalita l'umanità si adatta, attivando una "Strategia di Sopravvivenza" (step H): Adamo ed Eva sono costretti a una vita di fatica e sofferenze. Il ricordo del trauma vissuto viene spesso rimosso (step I). La consapevolezza del paradiso perduto è troppo dolorosa da sopportare e bisogna scoraggiare ogni eventuale tentativo di ripristino che potrebbe, al contrario, riattivare la rovina provocando la distruzione totale di ogni forma di vita. Nella Genesi Dio pone a oriente del giardino di Eden i cherubini e la fiamma della spada folgorante per custodire la via all'Albero della Vita e impedire all'uomo di nutrirsi del frutto di questo albero, precludendogli per

---

<sup>104</sup> Jill Chamberlain, op. cit. Nella tecnica Nutshell il Vizio è l'elemento chiave attorno al quale ruota ogni storia. Il compito di una narrazione, secondo l'autrice, è mettere alla prova il protagonista per permettergli di superare il proprio vizio di partenza, sostituendolo con la virtù ad esso opposta. Soluzione che non avviene ovviamente nella tragedia, nella quale l'eroe paga il prezzo del suo perseverare nel proprio vizio. Nella tecnica Nutshell per "vizio" si intende il difetto caratteriale che il personaggio deve superare, il suo fatal flaw.

sempre la vita eterna.

Il racconto della Caduta contiene in sé tutte le fasi narrative che si riscontrano negli antefatti di innumerevoli narrazioni. Antefatti che servono a spiegare e delineare le caratteristiche di quello che Vogler chiama il Mondo Ordinario, il mondo di partenza dell'avventura dell'eroe.

Un'altra serie di miti che si adattano bene all'antefatto del singolo protagonista sono quelli dell'infanzia dell'eroe, il quale viene spesso abbandonato in una cesta nel fiume, per salvarlo da persecuzione, oppure è esposto alle fiere selvagge per essere sbranato. Tanti miti, come quello di Mosè, Edipo, Ercole, Perseo, Giasone e persino la storia di Gesù adoperano questi modelli narrativi nei quali il piccolo eroe è condannato a morte dal potere dominante perché le profezie affermano che da adulto diventerà una minaccia allo status quo. Scampato per miracolo da morte certa, l'eroe cresce in un mondo a lui estraneo fino a quando, recuperata la memoria delle proprie origini, si lancia nella missione salvifica: ripristinare il paradiso perduto insegnando all'umanità il "risveglio", ossia il superamento della percezione ingannevole della mente.

A livello simbolico l'antefatto si può paragonare alla costruzione di una diga sotto la quale l'umanità o il protagonista si proteggono dal fiume in piena dei traumi del passato. In molte narrazioni la diga cede in qualche modo nel primo atto: è un modo per spingere i personaggi ad ottenere una vera risoluzione, a uscire dalla stasi. Nella trama classica del monomito, lo status quo del Mondo Ordinario non può reggere a lungo, altrimenti non è immaginabile alcuna evoluzione.

L'antefatto è sempre presente, persino quando non è raccontato: ogni personaggio realistico ha alle spalle un vissuto doloroso. Stessa cosa vale per le comunità. Sia nei lungometraggi che nella serialità televisiva l'antefatto può apparire in qualsiasi momento, tanto che potrebbe essere chiamato "Atto Fantasma": racchiude gli spettri del passato e appare e scompare nella narrazione come un'entità ectoplasmatica. L'antefatto è il tesoro nascosto che alcuni eroi cercano pur di recuperare la propria identità ma è anche il vaso di Pandora dal quale sono scaturiti tutti i mali. L'antefatto è il nucleo segreto di ogni narrazione, le radici da curare in profondità per ottenere una vera risoluzione. Conoscere le tappe di questo Atto Zero è uno strumento potente per la

scrittura.

Nella tabella seguente ho elencato gli step dell'Antefatto confrontandoli con i Tarocchi dei tre atti ai quali spesso sono assimilabili. A seguire, l'analisi degli antefatti di alcune serie che dimostrano come, anche in generi diversi, lo schema generale di sviluppo della backstory rimane identico. I primi due casi sono ripresi da due serie trattate in questa tesi: *Homeland* e *La Ruota del Tempo*, la prima è una serie di spionaggio, la seconda è un fantasy. L'antefatto di *Homeland* riguarda uno dei protagonisti, il sergente Brody, ed è quindi incentrata sul suo trauma personale dovuto alle sue esperienze in guerra; *La Ruota del Tempo* racconta invece la catastrofe di un mondo intero di pura invenzione. In entrambi i casi, benché così distanti, è possibile rintracciare il medesimo schema di sviluppo.

Come terzo e ultimo esempio ho voluto introdurre un altro genere, quello drammatico, analizzando l'antefatto della serie *La regina degli scacchi* (*The Queen's Gambit*, 2020, Netflix) che racconta la vita di una bambina prodigio degli scacchi. Persino in una dimensione più "domestica", senza guerre eclatanti, si riscontra un tragitto uguale per la backstory della protagonista: prima un certo benessere; poi la rovina apportatrice di un trauma; infine l'attivazione di una qualche strategia di sopravvivenza.

TABELLA 6

## Gli step dell'antefatto

Step	Titolo	Descrizione	ARCANI DI RIFERIMENTO
A	L'origine del Benessere	L'eroe vive in una condizione idilliaca di benessere (in famiglia o in società), in una sorta di Paradiso Terrestre, oppure si assiste alla nascita dell'eroe o alla creazione del mondo.	19 – Sole Il benessere si ripristina di solito quando il nemico viene sconfitto.
B	La condivisione del Benessere	Il benessere vissuto è distribuito. Ogni essere della comunità o della famiglia dell'eroe condivide tale benessere e ne gioisce. Si vivono momenti lieti (vita coniugali, figli, lavoro...) e nulla sembra turbare questa quiete.	21 – Il Mondo I festeggiamenti finali corrispondono di solito al benessere perduto nell'Antefatto.
C	Invidia del benessere (la nascita del Vizio)	Uno o più personaggi della narrazione iniziano a bramare il benessere condiviso. Possono in alternativa temere di perderlo. Decidono di sottrarlo o proteggerlo in qualche modo. Nasce così il Vizio che di solito è il medesimo dell'Eroe e della sua Ombra.	15 – Il Diavolo Il Vizio che provoca la caduta è lo stesso con cui l'eroe dovrà confrontarsi nel terzo atto e superarlo.
D	Attacco al Benessere (danneggiamento o furto)	La fonte del benessere è colpita, rubata o danneggiata da uno o più personaggi. Oppure è il protagonista che subisce un attacco o vive un incidente o un lutto che distruggerà il suo stato di felicità.	1 – Il Bagatto In alcuni casi l'attivazione della storia corrisponde ad un nuovo attacco alla condizione iniziale di vita dei protagonisti. Anche se il livello di benessere è diverso tra inizio antefatto e Mondo Ordinario, spesso la tipologia di pericolo imminente è uguale.
E	Rovina e fuga per la salvezza	Il crollo ha inizio, a livello letterale o figurato. Il mondo di benessere in cui l'eroe viveva inizia a sgretolarsi. Il protagonista prova a fuggire o a mettersi al riparo per scampare ad una morte reale o simbolica, anche sociale. È il trauma che delineerà la Paura Dominante del carattere del protagonista.	16 – La Torre La crisi che di solito l'eroe vive ad inizio terzo atto, il fallimento più grave, spesso corrisponde al disastro vissuto nella backstory e che ha cercato di evitare. L'unico modo però per superare un trauma a volte è riviverlo.
F	Tentativo di riparazione (sacrificio)	Uno o più personaggi cercano di porre rimedio al crollo in atto, usando le proprie capacità per arginare la devastazione. Spesso si tratta di un sacrificio personale che in parte frena la distruzione.	20 – Il Giudizio Il sacrificio operato dai personaggi che cercano di scongiurare il peggio, talvolta corrisponde al sacrificio finale che dovrà



			compiere l'eroe.
G	Castigo dei colpevoli	La distruzione è stata impedita o rimandata, ma non si è tornati allo stato iniziale. I protagonisti ricevono una qualche punizione per l'affronto compiuto. Il castigo consiste nel dover vivere una vita difficile, di miseria, di vessazioni e di rivalità.	4 – L'Imperatore Alle volte l'Imperatore/Guardiano della Soglia è colui che preserva il castigo vissuto dai protagonisti e, come un vero carceriere, impedisce ogni cambiamento o fuga.
H	Strategia di Sopravvivenza	Dopo (o durante) il castigo, il protagonista, colpevole e/o vittima della rovina, si rassegna alle nuove condizioni di vita. Attiva quindi una Strategia di Sopravvivenza. È qui che prendono forma i tratti caratteriali dei protagonisti: i Desideri, i Needs, le Abilità, i Meccanismi di difesa.	0 – Il Folle: la “follia” iniziale dell'eroe ha le sue origini nella strategia di sopravvivenza attuata nell'antefatto. Una strategia che inizia ad essere non più efficace.
I	Oblivio di protezione	I colpevoli possono anche scomparire nell'oblio o essere allontanati e dimenticati. L'oblio, in atto in questa fase, è una forma di protezione dal trauma vissuto. Un modo anche per impedire ulteriori tentativi di ripristino del benessere iniziale. Si rischia di farsi male o di peggiorare le cose. È qui che prende vita il Guardiano della Soglia che cercherà di impedire all'eroe di partire all'avventura. L'oblio corrisponde anche al meccanismo di difesa di rimozione che spesso ha luogo nella psiche dei protagonisti.	4 – L'Imperatore L'Imperatore/Guardiano della Soglia è di solito responsabile anche di mantenere l'oblio del passato.

## 9.1

### **Homeland – Caccia alla spia**

La prima stagione di *Homeland* si incentra sulla liberazione del sergente Nicholas Brody, un marine ritenuto scomparso nella guerra d'Iraq. Ritornato a casa dopo 8 anni, la nazione lo ritiene un eroe di guerra e la politica vuole sfruttarne la notorietà. Solo Carrie Mathison, un'analista della CIA, dubita di lui, sostenendo che sia diventato un terrorista, convertitosi all'Islam e passato al soldo di al-Qaida. L'antefatto principale della prima stagione riguarda l'esperienza del sergente Brody in Iraq, una backstory che sarà rivelata soprattutto nell'episodio numero nove per rivelare le motivazioni che spingono Brody a collaborare con i terroristi. L'antefatto è costruito in due tempi.

#### 1°TEMPO

A. *L'origine del Benessere* – Prima di partire per la missione in Iraq, Brody è felicemente sposato con Jessica. Sono entrambi giovani e non del tutto consapevoli.

B. *La condivisione del Benessere* – Brody e la moglie hanno due figli.

C. *Invidia del benessere (la nascita del Vizio)* – Brody decide di partire in una missione pericolosa nonostante i dubbi della moglie. Come confesserà più in avanti, Brody non era più sicuro della sua vita coniugale. Brody è inoltre al servizio inconsapevole della “bramosia” degli USA, della sua presunta lotta contro il terrorismo.

D. *Attacco al benessere* – Brody viene catturato durante la missione.

E. *Rovina e fuga per la salvezza* – Brody è prigioniero e rischia di essere ucciso. Non vi è possibilità di fuga per lui.

F. *Tentativo di riparazione* – Per salvarsi la vita Brody è costretto, dai suoi carcerieri, a picchiare a morte l'amico Tom Walker, anche lui prigioniero di guerra.

G. *Castigo dei colpevoli* – Anche se ha obbedito all'ordine di uccidere l'amico, Brody continua a vivere anni di prigionia e torture.

H. *Strategia di Sopravvivenza* – Brody si è abituato alla prigionia, si è arreso, è del tutto sottomesso al volere dei suoi carcerieri.

I. *Oblio di protezione* - Brody vive nell'oblio di se stesso, stordito dalla prigionia e dalla solitudine.

## 2°TEMPO

A2. *L'origine del Benessere* – Brody scopre di non essere più chiuso a chiave. Esce dalla sua cella e viene accolto e nutrito da Abu Nasir, intenzionato a trasformarlo in un soldato musulmano al suo servizio.

B2. *La condivisione del Benessere* – Abu Nazir affida a Brody l'istruzione del figlio, Issa, un bambino al quale il Marine subito si affeziona. Brody ritrova una sorta di benessere con lui.

C2. *Invidia del benessere (la nascita del Vizio)* – Gli USA vogliono uccidere Abu Nazir e ne individuano la sede.

D2. *Attacco al benessere* – Gli USA lanciano un attacco missilistico ma colpiscono per errore la scuola di Issa.

E2. *Rovina e fuga per la salvezza* – Il figlio di Abu Nazir si trova nella scuola che viene colpita e distrutta.

F2. *Tentativo di riparazione* – Brody cerca di salvare Issa dalle macerie, ma è troppo tardi, il bambino ha perso la vita. Non c'è possibilità di riparazione.

G2. *Castigo dei colpevoli* – Brody è devastato dal dolore della perdita del suo pupillo ed è sconvolto dalle menzogne del vicepresidente americano Walden che nega la presenza di vittime innocenti nell'attacco. Anche se non è Brody il colpevole, il castigo della sofferenza ricade su di lui. La sua colpa è stata, più che altro, quella di aver servito ingenuamente la guerra degli USA.

H2. *Strategia di Sopravvivenza* – Brody accetta di diventare un terrorista per vendicare il torto subito e per distruggere i nemici interni all'America. Questa è la sua nuova Strategia di Sopravvivenza. Combatterà per ripristinare la verità e la giustizia.

12. *Oblivio di protezione* – Ritornato in patria, Brody deve celare la sua conversione e la sua disponibilità a vendicare le ingiustizie dell'America. Non conosce ancora la sua missione. È tenuto all'oscuro dei dettagli e non sa nemmeno che il suo collega, Tom Walker, che credeva di aver ucciso, è in realtà vivo. Anche Tom si è convertito all'islamismo e ha un ruolo nella missione terroristica.

## 9.2

### La Ruota del Tempo

La storia di *La Ruota del Tempo* è ambientata in un mondo fantastico nel quale la magia, chiamata “Unico Potere”, è accessibile solo ad alcune donne molto temute, le Aes Sedai, riunite in un’organizzazione molto potente. Agli uomini è vietato accedere a l’Unico Potere perché, in un lontano passato, la parte maschile di questa magia è stata contaminata dal Tenebroso. Qualunque uomo trasgredisca finisce per perdere la ragione.

Protagonista della versione televisiva di questa saga, come già visto, è Moiraine Damodred, una Aes Sedai alla ricerca della reincarnazione del Drago Rinato, una creatura mitica, creata dalla Ruota del Tempo e dai poteri incredibili in grado di distruggere il mondo o di salvarlo dalla minaccia del Tenebroso che ciclicamente si ripresenta. La potente Moiraine individua quattro ragazzi come possibili candidati e deve scoprire quale di loro è il Drago Rinato per spingerlo a combattere il Tenebroso e annullare la sua imminente minaccia. L’Antefatto in realtà presenta molteplici eventi e personaggi qui esaminati per il primo tempo – la creazione della Ruota del Tempo e prima “caduta” dell’umanità – e il secondo tempo in cui si verifica una ulteriore “caduta” dovuta all’inquinamento del lato maschile dell’Unico Potere. Nei romanzi si entra nel dettaglio di questi due tempi narrando molteplici eventi e personaggi. La struttura di base di entrambi i tempi dell’antefatto della saga fantasy, rispetta grossomodo gli stessi step.

#### 1° TEMPO(La creazione della Ruota del Tempo)

A. *L’origine del Benessere* – In principio il Creatore crea la Ruota del Tempo, che intesse il Disegno delle Ere utilizzando le vite degli uomini come suoi fili. I sette raggi che compongono la Ruota rappresentano sette epoche, e la sua rotazione è data dall’Unico Potere (o Vera Fonte), un potere magico diviso in due parti, *saidin* (potere maschile) e *saidan* (potere femminile), il cui contrasto genera il movimento della Ruota. Usare questo potere viene detto “incanalare”.

B. *La condivisione del Benessere* – Gli uomini e le donne capaci di attingere alla

fonte sono in grado di incanalare il Vero Potere e utilizzarlo per compiere incantesimi.

C. *Invidia del benessere (la nascita del Vizio)* – Agli inizi del tempo, il Creatore imprigionò Shai'tan (noto anche come l'Oscuro o il Tenebroso), un essere malvagio, nato assieme alla creazione, che intendeva dominare l'intero creato. Suo obiettivo era impossessarsi della Ruota del Tempo.

D. *Attacco al benessere* – Shaitan, con il ruotare delle ere, riesce a indebolire i limiti della sua prigione, minacciando la sicurezza della Ruota del Tempo. Avvalendosi di personaggi dal cuore oscuro, il Tenebroso è in grado di ordire trame malevole, con l'obiettivo di fermare la Ruota o addirittura distruggerla.

E. *Rovina e fuga per la salvezza* – Shai'tan più volte ha tentato di conquistare il mondo, di influenzare la Ruota stessa o addirittura di spezzare il suo continuo ciclo.

F. *Tentativo di riparazione* – Per impedire la realizzazione dei piani di Shaitan, la Ruota ha generato il Drago, il campione della Luce, un fortissimo *ta'veren* (una persona attorno alla quale il filo del destino compie una piega) incanalatore di immensa potenza. Periodicamente il Drago viene inviato nel mondo per contrastare il Tenebroso.

G. *Castigo dei colpevoli* – L'opera del Drago causa però la distruzione del mondo stesso e dà vita ogni volta a una nuova era. Il tenebroso riesce costantemente a riemergere.

H. *Strategia di Sopravvivenza* – A causa della natura ciclica della Ruota del Tempo, non ci può essere una vittoria definitiva per le forze della Luce o della Tenebra, questa guerra infatti è stata combattuta innumerevoli volte dal tempo della Creazione. L'umanità deve continuamente subire questa lotta e ricominciare da zero.

I. *Oblio di protezione* - Ogni volta che il Drago sconfigge Shai'tan, lo sigilla di nuovo fuori dal mondo, garantendo un periodo relativamente sereno, finché la Ruota non girerà per millenni, richiedendo la sua rinascita per contrastare una rinnovata minaccia. Perciò l'unica vera possibilità di vittoria che resta a Shai'tan è quella di riuscire a rompere il ciclo della Ruota, provocando l'annichilimento dell'universo. Rinchiudendo il tenebroso ogni volta, il rischio è temporaneamente allontanato.

## 2° TEMPO (La frattura del mondo)

A2. *L'origine del Benessere* – Tremila anni prima l'inizio della narrazione della serie tv, il Tenebroso è prigioniero e non può arrecare danno. Ciò permette un nuovo benessere. È la cosiddetta Epoca Leggendaria.

B2. *La condivisione del Benessere* – L'umanità ottiene un'immensa abbondanza, fatta di evoluzione tecnologica e benessere.

C2. *Invidia del benessere (la nascita del Vizio)* – Il Tenebroso entra di nuovo in azione a causa di un errore della scienziata Mierin, ex amante di Lews Therin Telamon, il Drago Rinato di quell'epoca. Facendo un esperimento sul Vero Potere ed usando lo Sharom (un potente amplificatore detto sa'angreal'), Mierin crea accidentalmente il Foro nella prigione del Tenebroso, iniziando il collasso.

D2. *Attacco al benessere* – Il Tenebroso si libera attraversando il foro.

E2. *Rovina e fuga per la salvezza* – Il Tenebroso sferra un nuovo attacco e porta dalla sua parte tanti uomini e donne contaminando la loro anima. Diverse lotte hanno luogo.

F2. *Tentativo di riparazione* – Lews Therin Telamon, il Drago di quell'epoca, assieme ai cosiddetti Cento Compagni e senza l'appoggio delle Aes Sedai femmine, colpisce i nemici ed intrappola il Tenebroso, utilizzando Sette Sigilli (fabbricati in un materiale quasi indistruttibile il cuendillar, o "pietra dell'anima"). Sfortunatamente il Tenebroso, prima di essere completamente imprigionato, riesce con un contrattacco a contaminare Saidin, la metà maschile dell'Unico Potere, una contaminazione che conduce sempre alla pazzia e alla malattia (per decomposizione) di ogni uomo che lo incanala.

G2. *Castigo dei colpevoli* – La contaminazione dunque sopraffà in breve tempo Lews Therin ed i suoi compagni ed infine porta ogni incanalatore maschio alla pazzia, con conseguenze catastrofiche che cambiano la forma dei continenti: ha luogo la cosiddetta "Frattura del Mondo". La Frattura del Mondo dura circa un centinaio di anni: progressivamente tutti gli incanalatori maschi si ammalano ed impazziscono, sconvolgendo la fisionomia dell'intero pianeta: intere città vengono distrutte, i fiumi deviati, i mari inaridiscono, le montagne ridotte a pianure, o le colline si elevano alla

dimensione di montagne altissime, i deserti diventano laghi...

H2. *Strategia di Sopravvivenza* – Per rimediare a questo flagello, quando possibile gli Aes Sedai maschi, ormai impazziti, vengono catturati e domati, cioè tagliati fuori dall'accesso alla Vera Fonte, il che li porta rapidamente alla morte per disperazione. Gli eventi principali dei millenni successivi, che cercano di ristabilire un certo equilibrio, conducono alla formazione delle nazioni odierne e alla riorganizzazione delle Aes Sedai femmine, con la fondazione della Torre Bianca. L'Unico Potere è quindi gestito dalle sole donne.

I2. *Oblio di protezione* – Agli uomini è vietato incanalare, proprio per impedirne la pazzia e altre devastazioni. In previsione del nuovo ritorno del tenebroso e quindi del Drago, vengono costruite e ben nascoste due armi potenti a disposizione del futuro Drago: l'Occhio del Mondo e la Pietra di Tear. L'Occhio del Mondo è un serbatoio di Saidin purissimo, ripulito dalla contaminazione del Tenebroso, creato dal sacrificio di un gruppo di Aes Sedai maschi e femmine. La Pietra di Tear è un'imponente fortezza, sede degli Alti Signori, modellata da un gruppo di Aes Sedai, allo scopo di custodire un potente amplificatore di potere, il sa'angreal Callandor.



### 9.3

#### **La regina degli scacchi**

*La regina degli scacchi (The Queen's Gambit)* è una miniserie statunitense ideata da Scott Frank e Allan Scott, e tratta dall'omonimo romanzo del 1983 di Walter Tevis. La serie racconta la vita di una bambina prodigio degli scacchi, Beth Harmon, rimasta orfana di madre a causa di un incidente stradale. Gli episodi seguono i suoi sforzi di diventare una campionessa mondiale di scacchi mentre lotta contro la dipendenza da alcol e psicofarmaci. In questa miniserie, imperniata su una sola protagonista, l'antefatto riguarda esclusivamente la backstory di Beth, incentrandosi sul trauma vissuto nell'infanzia, ma segue comunque lo stesso schema valido anche per le saghe di popoli interi. Anche in questo prodotto l'antefatto rivela la sua importanza quale seme della narrazione, fondamentale per comprendere il carattere della protagonista e l'evoluzione di cui necessita. La prima parte dell'antefatto, corrispondente al trauma infantile, è tenuta nascosta e rivelata solo alla fine, con pochi flash nell'ultimo episodio. La seconda parte, che prende il via dall'incidente stradale e che racconta la Strategia di Sopravvivenza della protagonista, è, al contrario, sviluppata ampiamente nel primo episodio della serie.

#### ANTEFATTO

A. *L'origine del Benessere* – Beth, figlia di una ragazza madre, vive da sola con la genitrice. Questa parte della sua vita non è mostrata, ma si presume sia una vita di un certo benessere, di sicuro maggiore rispetto a quello che la protagonista vivrà in seguito.

B. *La condivisione del Benessere* – La madre di Beth, essendo sola, non ha abbastanza risorse per crescere la figlia. Si trova in forti ristrettezze economiche. Proprio perché non vi è un vero benessere economico, la madre di Beth vorrebbe un sostentamento dall'uomo di cui è stata l'amante, il padre di Beth, un signore maturo e benestante, sposato e con figli, che vive in un'altra città.

C. *Invidia del benessere (la nascita del Vizio)* – Pur di ottenere un aiuto economico dal padre naturale di Beth, la madre della protagonista parte in auto con la figlia

intenzionata a raggiungerlo. Il “vizio” della donna è quello di non crederci capace di farcela da sola.

D. *Attacco al benessere* – La madre bussa alla casa del suo ex amante e lo supplica di aiutarla. È così che Beth, bambina di 9 anni, scopre di essere una figlia illegittima.

E. *Rovina e fuga per la salvezza* – Il padre di Beth si rifiuta di aiutare la sua ex amante e la caccia in malo modo. Non sembra aver intenzione di riconoscere la figlia. La rovina che si prospetta è una vita di stenti e sofferenza. Nel viaggio di ritorno in auto la madre è disperata, in lacrime, perché non sa come prendersi cura della figlia.

F. *Tentativo di riparazione* – La madre attua un piano folle di riparazione. Decide di suicidarsi assieme alla figlia scagliandosi in auto contro un camion.

G. *Castigo dei colpevoli* – La madre di Beth muore sul colpo mentre la bambina sopravvive per miracolo ma è costretta a vivere da sola, rinchiusa in orfanotrofio.

H. *Strategia di Sopravvivenza* – La piccola Beth trova negli scacchi una dimensione controllata in cui poter vivere sentendosi protetta dal mondo esterno.

I. *Oblio di protezione* - In orfanotrofio alla bambina sono somministrati dei tranquillanti di cui Beth diventerà dipendente, dato che amplificano le facoltà mentali e rimuovono il suo dolore. Sia gli scacchi che le droghe saranno il suo modo per affogare i ricordi del passato.

## Appendice 1

### Tenebre e Ossa

La macrostruttura derivante dagli Arcani è rintracciabile, con qualche variazione, anche nella serie statunitense *Tenebre e Ossa* (*Shadow and Bone*, Netflix, 2021) ideata da Eric Heisserer e basata sui romanzi *Tenebre e ossa* (2012) e *Sei di Corvi* (2015) della scrittrice fantasy statunitense Leigh Bardugo. L'Adattamento televisivo ha fuso insieme diversi romanzi che danno vita infatti a tre trame principali che corrono parallele incontrandosi solo alla fine. Ciò ha comportato diversi cambiamenti alle storie originali ai quali ha collaborato la stessa scrittrice.

In questa appendice è presa in esame solo la trama tratta dal primo romanzo, *Tenebre e ossa* (2012) la cui protagonista è Alina Starkov.

1° EPISODIO: Una violenta esplosione di luce (0 – IL MATTO)

Nel primo episodio è descritta la backstory di Alina e il suo “folle” tentativo di nascondere le sue doti magiche da Grisha pur di continuare a vivere con il suo amato Mal: sono entrambi orfani che vivono in orfanotrofio. Un gruppo di Grisha testa periodicamente gli orfani per individuare e arruolare i bambini con il potere di evocare e comandare gli elementi della natura. Il paese in cui è ambientata la storia è diviso in due da una faglia tenebrosa, popolata da mostri, che è stata creata in passata da un oscuro Grisha, l'Eretico Nero. Per tanto tempo Alina riesce nel suo intento di mantenere inalterata la propria vita.

Una volta cresciuti, Alina è diventata una cartografa mentre Mal un soldato tracciatore. Un problema turba il loro equilibrio: Mal viene arruolato in una pericolosa missione di rifornimento attraverso la faglia maledetta. Pur di proteggere il suo amato, Alina si aggiunge all'impresa con un escamotage: distrugge le mappe necessarie per il viaggio per farsi arruolare come guida per la navigazione. Un'azione considerata folle dagli altri cartografi costretti tutti ad imbarcarsi. La sua “follia”, il suo pensiero ossessivo che la porta a comportamenti squilibrati, è il voler sempre rimanere attaccata a Mal. Tutti infatti moriranno a causa sua, durante un attacco di mostri. Solo lei e Mal si

salveranno dato che Alina, improvvisamente e per la prima volta, scatena un incredibile potere, quello della “luce” che annienta e allontana i mostri.

Nel primo episodio è stata sviluppata per lo più l’essenza del Matto.

2° EPISODIO: Siamo tutti il mostro di qualcuno (1 – Il Bagatto + 2 – La Papessa)

La funzione del Bagatto entra in gioco nel secondo episodio e si manifesta in un personaggio, che si scoprirà in seguito essere l’antagonista: Aleksander Kirigan, il comandante dell’esercito, un Grisha capace di evocare il potere dell’ombra. Kirigan subito intuisce che Alina sia la potente “Evoca Luce” annunciata dalle antiche profezie, in grado di distruggere la faglia. Il generale le assegna la missione, tipica dello step del Bagatto, quella di usare il suo potere per eliminare la faglia. Il Bagatto si presenta di nuovo in questa doppia identità di iniziatore: la forza dell’ombra che mette alla prova l’eroe attraverso un inganno. Ritorna il simbolismo del Dio Creatore che si fa “aiutare” dal male per mettere alla prova l’essere umano. Come si scoprirà in seguito il Bagatto Kirigan non vuole Alina per distruggere la faglia, ma per dominarla e così regnare incontrollato sul mondo.

In questo episodio si attiva anche l’energia della Papessa portatrice di dubbi: Alina è costretta a viaggiare verso il Piccolo Palazzo dove deve essere addestrata, ma il suo convoglio diventa bersaglio di un’imboscata da parte di fanatici cacciatori di Grisha. Alina, sopravvissuta grazie all’intervento di Kirigan, è arrabbiata con lui per il fatto che ora sarà cacciata per il resto della sua vita, oltre che per esser stata divisa da Mal. Alina non vuole il suo potere. Ecco i dubbi che affiorano, tipici della fase della Papessa. Il Bagatto Kirigan interviene ancora per ribadire la missione della prescelta: distruggere la faglia. Giunta a Piccolo Palazzo Alina si ritrova a piangere da sola nella stanza che le hanno assegnato. Anche in questa serie, proprio come nel secondo episodio de *La Ruota del Tempo*, la Papessa ispira anche un evento che sembra impedire l’avventura. In *Tenebre e Ossa* è l’attacco dei cacciatori di Grisha, che risuona con l’evento nella città fantasma de *La Ruota del Tempo*.

3° EPISODIO: La creazione al cuore del mondo (3 – L’Imperatrice + 2 – La Papessa)

Nel terzo episodio interviene l'energia dell'Imperatrice che nutre, pulisce e allena la ruspante Alina. L'Imperatrice è incarnata da una Grisha "Plasmaforme" che gestisce questi aspetti a corte, il suo nome è Genya, subito soccorre Alina. Davanti ai sovrani Alina, grazie all'aiuto di Kirigan, evoca la luce che ancora non sa gestire e riceve il benessere del Re per rimanere a corte ad allenarsi. Ecco che si manifesta un altro aspetto dell'Imperatrice, portatrice di possibilità, di riconoscimenti e qualifiche che l'eroe necessita per iniziare l'avventura. Alina riceve la "qualifica" ufficiale di eroina, l'unzione che ne fa una predestinata, tipico di questo step. Ne *La Ruota del Tempo* le tre Imperatrici avevano svolto per lo più il ruolo di protettrici, intente a dare solo nutrimento e sostegno materiale agli eroi dispersi. In questa serie si manifesta l'aspetto che si potrebbe nominare *l'unzione del prescelto* che ha l'effetto di far ben sperare lo spettatore nella risoluzione del problema.

Oltre al nutrimento e alla qualifica, Alina riceve anche l'addestramento da Grisha, scontrandosi con un'altra maga, Zoya, gelosa dell'interesse di Kirigan per l'Evoca Luce. Intanto Alina ha visioni del cervo bianco: un altro evento tipico di tale step in cui l'eroe ha altri segni premonitori che lo aiutano a comprendere di essere il predestinato. Alina inizia a fare ricerche in biblioteca e scopre che si può accrescere il proprio potere con le ossa di speciali creature mitiche: il cervo bianco è una di queste. Nello stesso episodio appare, a sorpresa, l'incursione di una Papessa, Baghra, un'anziana insegnante nonché madre dell'antagonista Kirigan. Baghra fungerà da mentore in seguito, ma adesso riveste espressamente le fattezze e la funzione di Papessa che mette nuovi dubbi su Alina, tanto da cacciarla in malo modo chiedendole di tornare quando sarà pronta. A fine episodio questa Papessa ha di nuovo portato indietro la narrazione, innescando forti inquietudini in Alina: la voce narrante della ragazza conclude la puntata rivelando i dubbi sulle proprie capacità. Un episodio dove regnano varie Imperatrici ma poi una Papessa riporta indietro la narrazione.

#### 4° EPISODIO: Otkazat'sya (4 – L'Imperatore)

Nel quarto episodio Kirigan svolge il ruolo di Imperatore. Per prima cosa impedisce la comunicazione epistolare fra Mal e Alina, isolando la ragazza; nel frattempo incarica i suoi soldati di rintracciare il cervo bianco, un'impresa che sarà svolta da Mal. L'Imperatore Kirigan inizia a corteggiare Alina: esce con lei a cavallo e le racconta del

terribile Evoca Tenebre, l'Eretico Nero suo avo, che ha creato la faglia per bramosia di potere con una scienza proibita di cui perse il controllo. Voleva in realtà creare un esercito contro gli uomini nemici dei Grisha. Si scoprirà che Kirigan non è un discendente, ma l'Eretico Nero in carne ed ossa, divenuto immortale a causa delle magie proibite usate in passato. Kirigan finge di voler rimediare all'errore del suo presunto antenato, distruggendo la faglia. A tratti Kirigan si comporta da Papa, ma in realtà rimane un Imperatore dato che vuole impedire la distruzione della faglia.

In questa serie, il blocco tipico rappresentato dallo step 4 – L'Imperatore è comunque presente, ma è interno ad Alina: la ragazza ha paura di fallire e di diventare un nuovo Eretico Nero. Non sono più i dubbi dello step 2, della Papessa, è un vero blocco tutto interiore. Infatti Alina inizia a lavorare con la Mentore Baghra, ma la donna è insoddisfatta dei risultati. Dovrebbe aiutarla, ma invece le chiude letteralmente le porte, fungendo da Guardiano della Soglia. Baghra riveste contemporaneamente sia la funzione di Papessa, risvegliando i dubbi nascosti e i traumi del passato, sia quella di Mentore aiutando a superarli.

La ragazza, una notte insonne, raggiunge Kirigan. Anche l'Imperatore Kirigan mostra le sue paure e lei lo consola. Alina si è lasciata irretire dall'Imperatore che finge di sostenerla, ma in realtà la sta schiavizzando. A fine episodio Alina supera il blocco interiore; Baghra conferma il cambiamento affermando che adesso può iniziare il lavoro di addestramento. Nel frattempo Mal che per tutto l'episodio non è riuscito a trovare il cervo bianco, lo individua a fine episodio, anche se non riesce a catturarlo.

5° EPISODIO: Fammi vedere chi sei ( 4 – L'Imperatore VS 5 – Il Papa)

Nell'episodio successivo, il quinto, entra in gioco la funzione del Papa: Kirigan continua a fingere di essere un Mentore corteggiando Alina e rivelando quanto sia fondamentale per loro, ma è solo un Imperatore seducente e ingannatore. L'uomo annuncia Alina alla corte come la liberatrice che stavano aspettando e lei dà la dimostrazione di essere capace di evocare il potere della luce. Mal intanto raggiunge il palazzo con informazioni sul cervo bianco che darà solo se prima incontrerà Alina. Kirigan agisce da Imperatore bloccando l'incontro fra i due amanti. Baghra, però, si attiva nella funzione di Mentore e, cercando di impedire al figlio di trovare il cervo

bianco, commissiona l'omicidio dell'informatore, di Mal, che riesce però a cavarsela. Baghra, inoltre, fa fuggire Alina dalle grinfie dell'Imperatore, dalla schiavitù che l'attenderebbe a palazzo. Le rivela che Kirigan, suo figlio, è l'Eretico Nero che vuole solo amplificare la faglia. Alina vorrebbe combatterlo subito, ma Baghra le dice che non è forte abbastanza, è stato troppo poco il tempo del suo addestramento. Alina fugge attraverso un passaggio segreto: ecco la via di fuga suggerita dal Mentore. In questo episodio si sono quindi scontrati l'Imperatore Kirigan e la Mentore Baghra, madre e figlio si affrontano a fine puntata: lei accusa il figlio di essere troppo avido; lui rivela di voler usare Alina per difendere i Grisha dai loro nemici.

#### 6° EPISODIO: Il cuore è una freccia (6 – Gli Amanti)

Nel sesto episodio tocca agli Amanti, lo step 6, alla "scelta del cuore". La Grisha Zonya rivela di esser stata l'amante di Kirigan e vuole riprovarci, ma lui la rifiuta, perché desidera solo Alina. Alina si ricongiunge col suo amante Mal; assieme andranno a caccia del cervo bianco. Alina vuole trovarlo per sconfiggere Kirigan. La protagonista ha compiuto la sua scelta: quella di distruggere la faglia. Finalmente Alina è convinta della missione.

#### 7° EPISODIO: Il Nonmare (6 – Gli Amanti)

Il settimo episodio inizia mostrando l'antefatto di Kirigan, il momento in cui ha creato la faglia, poi si passa al presente. In questa puntata si assiste ad una ripetizione dello step 6, degli Amanti. Alina è costretta alla "scelta del cuore": una volta trovato il cervo, Kirigan li cattura e costringe Alina a scegliere tra la vita di Mal o quella del cervo bianco. Kirigan sottomette così Alina al proprio volere con un incantesimo: inserisce le ossa del cervo nel corpo della ragazza per amplificare il suo potere e un diadema nella propria mano con cui comandarla a distanza. Alina ora non ha più scelta, il suo potere è controllato da Kirigan.

Il settimo episodio quindi ripropone di nuovo l'energia della carta degli Amanti in preparazione del viaggio finale in cui Kirigan vuole dominare la faglia sfruttando il potere di Alina. Il viaggio dello step 7 inizia solo a fine episodio quando la nave con i protagonisti si immerge nell'oscurità della faglia, varcando la prima soglia, quella del Mondo Stra-Ordinario.

8° EPISODIO: Nessun rimpianto (7 – Il Carro 8 – La Giustizia + 9– L'Eremita )

Nei vari episodi ci sono stati spesso viaggi, ma quello che conduce al Mondo Stra-Ordinario dove ha luogo la battaglia principale è quella dello step 7, del Carro, che in questa serie si trova nell'ottavo episodio, assieme alla successiva carta numero 8 della Giustizia.

Il viaggio in nave inizia; vi sono anche degli intrusi nascosti a bordo, tra cui Mal e i personaggi dell'altra trama. L'ingresso trionfale, indicato dal Carro, è compiuto dall'Antagonista Kirigan che, attivando la magia di Alina, crea un tunnel di luce che protegge nave e passeggeri dai mostri. In prossimità della sponda opposta della faglia, Kirigan aggredisce col suo potere oscuro i cittadini dell'altro reame, perché considerati dei traditori pronti ad attaccarli. L'antagonista sembra aver vinto, ma gli intrusi, assieme a Mal, insorgono aiutando Alina a liberarsi dal sigillo magico inserito nella mano di Kirigan. Alina scaraventa nelle tenebre l'avversario e ha finalmente la sua vittoria, dimostrando il suo potere. Alina agisce in parte come donna della Giustizia ripristinando il giusto ordine delle cose, ma la carta 8 si manifesta anche con l'imprevisto del finale: Kirigan non è morto nelle tenebre ma ha acquisito maggiore potere ed è pronto alla vendetta che avverrà nella stagione successiva.

Interessante in questo episodio è l'importanza iconografica del Carro che si manifesta nella nave, dove dei Grisha azionano il vento che riempie le vele, ma la protezione che permette alla nave di procedere al sicuro è merito di Alina controllata da Kirigan, il vero conduttore del "carro". Durante l'episodio i due rivali si contendono la conduzione del mezzo: il Tarocco di solito rappresenta questi due destrieri, a volte con direzioni contrarie, che tirano il carro.

L'episodio non si conclude in modo netto, ma lascia spazio anche alla manifestazione di altri due step: il 9, l'Eremita, la pausa di riflessione. I protagonisti delle diverse trame, tutti riuniti, si riprendono dialogando insieme e programmano il futuro, dato che la faglia è ancora intatta in quanto Alina non ha abbastanza energia per annientarla. Dovranno individuare una nuova soluzione.



## Appendice 2

### Il Signore degli Anelli - Gli Anelli del Potere

*Il Signore degli Anelli - Gli Anelli del Potere (The Lord of the Rings: The Rings of Power)*<sup>105</sup> è una serie televisiva statunitense creata da J. D. Payne e Patrick McKay, basata sulle appendici del romanzo *Il Signore degli Anelli* di J. R. R. Tolkien. La serie è ambientata migliaia di anni prima degli eventi raccontati ne *Lo Hobbit* e *Il Signore degli Anelli*. Anche in questa serie ho riscontrato in prevalenza la stessa struttura narrativa fin qui individuata in altri prodotti, anche se con qualche variazione nel finale, almeno in alcune trame.

In questo prodotto gli sceneggiatori sono stati molto più liberi a livello creativo, non essendoci un romanzo specifico da adattare. Hanno creato quasi da zero le storie prequel di alcuni personaggi fondamentali della saga, rimanendo però connessi alla tradizione tolkieniana. La serie è stata impostata per durare cinque stagioni; al momento è stata messa in onda solo la prima.

La storia segue molteplici trame, le quattro principali seguono i seguenti personaggi: Galadriel, un'elfa guerriera comandante del nord desiderosa di vendicare il fratello ucciso da Sauron; Nori una timida pelopiede stanca di vivere una vita nascosta; Elrond, un mezzelfo architetto e politico incaricato di ottenere l'aiuto del principe nano Durin; infine l'elfo guardiano Arondir segretamente innamorato dell'umana Bronwyn, una guaritrice delle Terre del Sud.

#### 1° EPISODIO

Nel primo episodio il Matto è interpretato da Galadriel: è bloccata nella folle e inconcludente ricerca dell'assassino del fratello, lo stregone Sauron creatore di orchi e fedele servitore di Morgoth, l'Oscuro Signore. Galadriel prosegue la caccia fino ai confini della terra, finché la sua squadra si ribella e si ammutina, non vuole continuare questa ricerca insensata e senza frutti, Sauron ormai è scomparso nel nulla da decenni.

---

<sup>105</sup> *Il Signore degli Anelli - Gli Anelli del Potere (The Lord of the Rings: The Rings of Power)*, Amazon prime, 2022.

Tornata a casa, Galadriel chiede invano al Re degli Elfi una nuova squadra. Ha già disobbedito in passato e ora il sovrano la vuole esiliare, spedendola nel paradiso degli Elfi, convinto che la sua ossessione per Sauron abbia creato la malattia che sta corrodendo segretamente il loro regno. Condotta al cancello di questo eden di un'altra dimensione, lei si fa Bagatto tuffandosi in mare, rifiutando il destino assegnato. Galadriel ricorda molto Moraine de *La Ruota del tempo*, considerata da tutti folle per la sua missione. Effettivamente rivelano un carattere simile, entrambe vivono solo per la loro missione.

Nori vive nella sua comunità di pelopiedi, delle creature timide e minuscole, sempre intente a nascondersi. Nori si rivela avventata e un po' ribelle, altre caratteristiche del Matto. Porta i bambini in cerca di more in una zona pericolosa dove emergono tracce di lupo. Come il Matto/Viandante ha voglia di partire, di conoscere il mondo. Non si rassegna a dover battere sempre gli stessi sentieri, pensando solo a sopravvivere. È stanca di questa routine. Nori riceve un messaggio da un Bagatto/Messaggero della tribù: il vecchio Sadoc, interprete dei segni del cielo, che avverte di una minaccia in arrivo. A fine episodio precipita dal cielo una meteora che racchiude un umano: lo Straniero, un mago senza memoria, sarà il Bagatto del successivo episodio.

Arondir, l'elfo guardiano degli uomini che vive nelle Terre del Sud, non ha il coraggio di dichiararsi alla donna umana che ama, Bronwyn, persino ad inizio puntata quando riceve l'ordine di partire e tornare in patria. Il figlio della donna trova intanto un pugnale con la forma del simbolo che Sauron ha impresso sul corpo del fratello di Galadriel. Arondir e Bronwyn scoprono che un villaggio vicino è infetto e distrutto. Capiscono che devono agire per scoprire il mistero. Devono farsi Bagatti e scoprire il mistero.

Elrond, il mezzelfo architetto e diplomatico, vive felice nella città degli Alti Elfi, quando riceve una missione dal Re degli Elfi: deve lavorare con il grande fabbro elfo Lord Celebrimbor, un vero Bagatto costruttore di oggetti magici. Elrond, del Matto possiede solo l'ingenuità, infatti sembra ben integrato nella sua comunità e nella sua vita, ma sarà costretto ad agire anche lui.

## 2° EPISODIO

Nell'episodio due si manifesta soltanto la funzione del Bagatto con l'esplicitazione della missione di ogni protagonista.

La pelopiede Nori salva ed interagisce con lo Straniero, un mago dimentico della propria identità. Quando lo Straniero/Bagatto si sveglia, la pelopiede riesce a calmarlo e a comunicare con lui: l'uomo cerca delle costellazioni in cielo, quelle visibili solo nella sua terra natia. Nori confessa ad un'amica la sua missione: aiutare lo Straniero a tornare a casa.

L'elfo guardiano Arondir scopre un tunnel sotterraneo nel paesino devastato, decide di percorrerlo da solo. Si fa così Bagatto. Verrà catturato dagli orchi. La sua amata Bronwyn cerca di far evacuare i paesani senza ottenere alcun successo: nessuno le crede. Intanto il figlio Theo è raggiunto in casa da un orco che Bronwyn ammazza e usa per convincere la sua gente a rifugiarsi sulla torre degli Elfi.

Il mezzelfo Elrond riceve dal Bagatto Celebrimbor la sua missione: devono costruire, entro primavera, una forgia alta come una torre per creare oggetti incredibili. Dato i tempi stretti, Elrond propone di convocare l'aiuto dei nani. Il principe nano Durin è suo amico di vecchia data. Elrond si fa Bagatto, ricevendo però il rifiuto di Durin, offeso dall'assenza, di ben vent'anni, dell'amico elfo. Elrond, da buon Bagatto, escogita un trucco per convincere il vecchio amico: gli propone una sfida nella quale si fa sconfiggere giusto per aver la possibilità di parlargli. Dopo aver chiesto scusa, Elrond si fa invitare a cena dalla moglie di Durin, riuscendo così a sottoporre la sua proposta di collaborazione. Il Re dei nani non si fida, temendo che gli Elfi conoscano il loro segreto e vogliano impadronirsi del loro tesoro...

Galadriel, intanto, trova rifugio su una barca di naufraghi sopravvissuti ad un gigante verme di mare. Qui conosce l'egoista e truffaldino Halbrandt, un uomo che la soccorre dopo essersi svincolato dagli altri naufraghi. L'uomo rivela di essere un esule delle Terre del Sud di cui sembra essere stato il re cacciato dagli orchi. È un Matto in fuga che non vuole agire. È l'elfa ad assegnargli una missione: condurla nelle Terre del Sud per recuperare il regno perduto. In questo caso è Galadriel ad agire da Bagatto per spingere all'azione Halbrandt. I due vengono salvati a fine episodio da una nave proveniente dall'isola di Numenor.

### 3° EPISODIO

Nel terzo episodio entra in gioco l'energia della Papessa, incarnata nella trama di Galadriel da Miriel, sovrana reggente dell'isola di Numenor, anticamente creata dagli elfi ed ora non più ben visti dagli isolani. Galadriel prova a convincere la Papessa Miriel ad aiutarla nel suo desiderio di liberare la Terra di Mezzo dagli orchi. La regina indecisa, una Papessa piena di dubbi che ha avuto visioni spaventose relative al futuro del proprio regno. Intanto Galadriel viene accompagnata nella Sala dei Saggi in cerca di informazioni, altro elemento dello step della Papessa. Capisce che il sigillo di Sauron è in realtà una mappa delle Terre del Sud dove si vuole creare un regno del male per gli orchi. Galadriel insiste anche con il presunto re degli uomini, Halbrandt, ad accompagnarla nella Terra di Mezzo.

L'elfo guardiano Arondir è diventato schiavo degli orchi, costretto a costruire un tunnel di cui non si conosce la funzione. Cerca invano di fuggire assieme ai suoi compagni imprigionati. Nella sua trama non vi è un'incarnazione della Papessa, ma comunque, grazie alla cattura, riceve le prime informazioni sul pericolo in agguato: gli orchi schiavizzano umani ed elfi per il loro scavo che contamina le terre. Considerata la missione principale di Arondir, ossia difendere gli umani dei quali è custode, adesso ha scoperto la minaccia incombente e i dubbi sulla riuscita della sua impresa sono notevoli dato che è diventato schiavo del nemico. I suoi tentativi di fuga sono vani; sembra essere già prigioniero dello step 4, dell'Imperatore. A fine puntata è, difatti, condotto da Adar, il padre degli orchi, che fungerà da Imperatore in seguito.

La pelopiede Nori cerca anche lei informazioni, frugando tra i libri del vecchio Sadoc. La madre le fa da Papessa cercando di metterle dubbi sulla sua missione.

### 4° EPISODIO

Nel quarto episodio entra in gioco in tutte le trame l'energia e la funzione dell'Imperatrice.

La Regina di Numenor deve diventare Imperatrice, solo lei può concedere i rifornimenti, le navi e l'esercito necessari per condurre la battaglia agognata da Galadriel. Ad inizio episodio è ancora una Papessa tormentata da visioni profetiche

catastrofiche relative alla sua isola. Tutto l'episodio ruota sul tentativo di Galadriel di trasformare Miriel in un'Imperatrice: se non intervengono, l'oscurità raggiungerà anche Numenor. Solo un segno miracoloso, tipico dello step 3, convincerà la Regina a aiutare Galadriel: l'albero bianco degli Elfi perde i suoi fiori. Sono simbolicamente le lacrime dei loro valorosi antenati.

Nella trama di Arondir si affaccia l'Imperatore Adar, il padre degli orchi che, inaspettatamente, libera l'elfo per farne un messaggero. Chi agisce principalmente in questo episodio è Bronwyn, rivestendo il ruolo di Imperatrice: protegge i suoi compaesani nella torre degli Elfi, occupandosi del cibo che scarseggia o è infetto. Il figlio Theo si mette nei guai proprio per cercare cibo in un villaggio invaso dagli orchi. È Arondir a salvarlo. A fine episodio consegna il messaggio alla gente rifugiata: Adar pretende la fedeltà incondizionata degli umani, altrimenti li conquisterà con la forza.

Intanto la costruzione della fornace è iniziata per opera dei nani che hanno concesso il loro appoggio agli elfi, ma non hanno rivelato il loro segreto. La moglie di Durin interviene per proteggere i misteri del marito, fingendo di aiutare il mezzelfo Elrod. È lei che svolge il ruolo di Imperatrice, in questo caso negativo, perché rema contro gli interessi degli elfi. È proprio pedinando lei che Elrond scopre il segreto dei nani: il ritrovamento in una miniera abbandonata del Mithrill, un minerale portentoso che si scoprirà essere in grado di curare il male che affligge il regno degli elfi. È il nutrimento necessario che apre la possibilità di risoluzione della trama di Elrod, una caratteristica tipica dello step 3 dell'Imperatrice. Dopo il crollo della miniera abbandonata, Durin si confronta col padre, il Re dei nani che fungerà da Imperatore nella puntata successiva. Adesso spinge il figlio a non fidarsi degli elfi e a scoprire quello che nascondono: ossia il declino del loro regno. Una verità di cui anche Elrond è all'oscuro. Il Re degli Elfi lo sta sfruttando a sua insaputa.

## 5° EPISODIO

Nel quinto episodio dovrebbe manifestarsi l'Imperatore con la sua funzione di blocco.

Lo Straniero teme di essere un "periglio", come afferma alla sua amica pelopiede Nori che invece lo rassicura di essere buono. Sembra esser lui uno degli Imperatori

dell'episodio, vivendo un blocco interiore: quello di essere malvagio. Tre entità confermano allo spettatore questo timore: lo cercano infatti, convinte che sia Sauron, lo stregone malvagio scomparso. Lo Straniero aiuta i pelopiedi da un attacco di lupi anche se si dimostra pericoloso mettendo in pericolo Nori quando si cura una ferita col ghiaccio.

Il personaggio principale che riveste il ruolo di Imperatore è Adar, il padre degli orchi. È pronto all'assedio della Torre degli Elfi. Metà degli umani si arrende schierandosi con lui. Gli altri sono bloccati nella torre in attesa dell'attacco. Hanno la spada spezzata che capiscono essere una chiave, quella cercata da Adar per deformare le Terre del Sud nella patria del male degli orchi. La guaritrice Bronwyn vuole arrendersi al nemico, convinta che gli umani siano destinati all'oscurità, manifestando così il blocco, cedendo all'Imperatore Adar che intanto spedisce il suo esercito misto di orchi e umani.

Mentre gli isolani sono pronti ad entrare in guerra, il re delle Terre del Sud, Halbrandt, si rifiuta di partire, non vuole il regno. Si dimostra in questo caso l'Imperatore che blocca la partenza. A bloccare la partenza vi è anche un sabotaggio: durante una notte di festeggiamenti un personaggio secondario incendia una barca temendo per il suo popolo. La Regina Miriel esita, prende tempo per decidere. La Regina partirà solo se Lord Halbrand accetterà di accompagnarli. Bisogna convincerlo. Ecco che di nuovo Halbrandt costituisce un blocco. Galadriel cerca di convincerlo, facendo da Papa, mettendo a nudo le proprie debolezze e la sua ossessione per la vendetta del fratello. Gli ricorda che non ci sarà pace per lui, se non affronta la guerra e riprende la sua terra. Lord Halbrand a fine episodio decide di partire. Si parte. In questa trama vi è a fine episodio una contrazione e anticipazione degli step successivi: si manifesta subito il Papa, rivestito da Galadriel e gli Amanti, la scelta di partire.

Nella trama di Elrond, chi blocca l'avventura è lo stesso protagonista. Il Re degli Elfi confessa di aver mandato Elrond in cerca del Mithrill, frutto di un albero dove si sono uniti il potere del bene e del male. Il sovrano rivela che senza quel minerale, gli Elfi svaniranno come fantasmi e tutti i popoli della terra di mezzo saranno sterminati dagli orchi. Il Re pretende di sapere la verità sui Mithrill: i nani lo hanno trovato oppure no? Elrond ha fatto un giuramento che non può infrangere. Questo è il suo modo di

bloccare. Nell'arco narrativo di Elrond si assiste ad una sorta di "scaricabarile" di funzioni narrative, che comporta un'anticipazione e ripetizione di step successivi, quello del Papa e degli Amanti, ossia del Mentore e della Scelta di Partire, che cercano di portare avanti la narrazione, ma alla fine si ritorna a sbattere contro la porta chiusa di un ulteriore Imperatore/Guardiano della soglia. All'inizio è Elrond che fa da Imperatore non volendo infrangere il voto di silenzio. Il Re degli Elfi interviene fungendo da Papa. Una volta che Elrond si convince ad intervenire, si fa Papa per convincere un altro Imperatore: il Principe dei nani Durin. Quando Durin si arrende al volere dell'amico, deve però fare i conti con il vero Imperatore dell'episodio: suo padre il Re dei Nani. In questo caso la funzione dell'Imperatore si è solo moltiplicata, ma non è stata ancora superata.

## 6° EPISODIO

Nel sesto episodio dovrebbe prevalere il ruolo del Papa/Mentore, ma come si vedrà alcune trame sono già più avanti.

Adar si fa Papa/Mentore incoraggiando i suoi figli orchi a lottare per la loro patria. Arondir agisce nello stesso modo incoraggiando gli umani rimasti nella torre. Ma in entrambi i casi si ha un'accelerazione, si passa alla battaglia e gli umani hanno la peggio. Adar costringe Arondir alla scelta fra la vita della sua amata e la spada/chave che ha nascosto, ma è il figlio che rivela il nascondiglio, avendo spiato Arondir. La trama di Arondir si sposta quindi allo step successivo degli Amanti, concretizzati letteralmente.

La trama di Galadriel è già nello step 7 del viaggio, in nave, caratteristico della carta del Carro e si giunge già ad un ingresso trionfale, la prima vittoria tipica di questo stadio della narrazione. L'esercito di Numenor approda nelle Terre del Sud e sconfigge gli orchi di Adar e li disperde. Le due linee narrative si incontrano in questo episodio, consumando gli step narrativi che non coincidono più con il numero dell'episodio anche se Adar sembra per un attimo porta indietro la narrazione. Adar fugge a cavallo con la spada spezzata. Una volta catturato, Haldbrand e Galadriel cercano di farlo confessare: solo lui conosce il nascondiglio di Sauron, anche se Adar, che si scopre essere un elfo

corrotto dal male, afferma di averlo ucciso. Adar incarna in questo momento la funzione di Imperatore che blocca l'avventura, mentre Galadriel prova ad ottenere informazioni agendo come un Papa spietato che minaccia di trucidare gli orchi. Guardando la storia dal punto di vista delle forze antagoniste, Adar sta ancora fungendo da Papa per i suoi figli, perché, fuggendo, è riuscito a distrarre l'attenzione sulla vera spada spezzata che ha affidato ad un suo servitore. Infatti, mentre la trama di Galadriel sembra impantanarsi, a fine episodio la spada/chiave viene attivata aprendo una diga: tonnellate di acqua invadono il tunnel scavato dagli orchi raggiungendo il Monte Fato, un vulcano addormentato che si riattiva con violenza. L'eruzione annerisce i cieli e devasta l'esercito di Numenor con una pioggia di detriti infuocati. È l'inizio della terra per l'oscurità.

Nella trama di Galadriel corrisponde all'imprevisto dello step 8, della carta della Giustizia, anticipata in questo episodio. Di solito le miniserie con questa struttura, si interrompono qui, ma la trama di Galadriel invece prosegue negli episodi successivi addentrandosi negli stadi caratteristici del secondo atto di una trama classica.

Le trame di Nori e Elrond invece non sono raccontate in questa puntata; sono rimaste ferme allo step precedente.

## 7° EPISODIO

Nel settimo episodio due trame sono rimaste ancora indietro.

In quella di Nori, i pelopiedi si ritrovano a cercare cibo in una terra bruciata. Lo straniero prova a far rifiorire un albero secco ma rischia di uccidere una bambina con un ramo che si spezza. Lo Straniero decide di procedere da solo, in cerca delle sue stelle. Nori dopo aver scoperto le tre streghe alla ricerca di Sauron, decide di raggiungere l'amico per avvertirlo del pericolo. In un certo senso sembra voler rivestire il ruolo di un Papa/Mentore, a tratti semplice Alleato, che vuole consigliare l'amico. La accompagnano l'amica fidata, la madre e il vecchio saggio della comunità.

Elrond riveste di nuovo il ruolo di Papa/Mentore ma questa volta nei confronti del Re dei Nani, il vero Imperatore/Guardiano della soglia della sua linea narrativa. Per ottenere il Mithril promette rifornimenti continui ai nani. Il sovrano non vuole perché è



a rischio la vita dei nani scavando in una miniera franante.

Durin è preso dai dubbi, ma poi procede passando nello step 6, gli Amanti e nello step 7, il Carro. La moglie lo aiuta a scegliere di aiutare l'amico elfo nonostante il divieto del padre. Durin cerca di nascosto e trova una via sicura per raggiungere il minerale prezioso. Sembra vittorioso ma il padre lo scopre, si entra nello step 8, la Giustizia: il Re caccia Elrond e punisce il figlio diseredandolo. La trama di Durin prima di concludersi in questo episodio, attraversa altri due step, il 9, l'Eremita, e il 10, la Ruota della Fortuna, quando si ritira sconsolato a casa e la moglie lo consola affermando che quando diventerà re, deciderà lui cosa fare e cambierà la situazione. Elrod invece si ritrova scacciato fuori dal regno dei nani, una bella batosta tipica dello step 8, la Giustizia.

Nella trama di Galadriel e Arondir si passa allo step 9, l'Eremita. Dopo la distruzione dovuta all'eruzione i sopravvissuti cercano di riprendersi e di evitare gli orchi, che vagano liberi nell'oscurità creata dal fumo. Galadriel e il figlio della guaritrice, Theo, vagano da soli finché si riuniscono agli altri sopravvissuti. Si sentono entrambi in colpa per l'accaduto. Theo riabbraccia la madre e Arondir. La Regina Mirial è diventata cieca e deve decidere se ritornare a casa oppure no, dimenticando le Terre del Sud. Galadriel la raggiunge e si prende la colpa. La Regina è decisa a continuare la guerra. Miriel, giura che Numenor tornerà e gli Elfi saranno pronti per la battaglia. Il Capitano di Numenor, che ha perso il figlio, non vorrebbe ritornare e si pente di aver salvato in mare l'elfa. La Regina parte, i sopravvissuti andranno a Pelargir, vecchia colonia di Numenor per ricominciare da zero. Galadriel tornerà all'Alto Re degli Elfi assieme al re degli uomini, Haldbrand gravemente ferito: solo le cure elfiche possono salvarlo.

Anche in questo episodio, la linea narrativa di Galadriel, e degli altri personaggi con i quali si è unita, è portata avanti: sono in fase 9 – L'Eremita, in cui riflettono sull'accaduto e si riprendono dallo shock, si ritrovano anche loro davanti ad una scelta: proseguire la guerra o arrendersi. Passano comunque in step 10 – La Ruota della Fortuna, quando la regina Miriel promette di riprendere la guerra e i sopravvissuti delle Terre del Sud decidono di ricominciare in un'altra terra lì vicino. Solo Galadriel non ha ancora una nuova strategia, temporeggia tornando a casa.

## 8° EPISODIO

Nell'ottavo episodio Per lo Sconosciuto tocca compiere la scelta sulla propria identità: essere un mago buono o cattivo? Le tre streghe, convinte che sia Sauron, si comportano come dei Papa/Mentori che lo invitano a tornare nella sua patria e ad esprimere il suo massimo potenziale diventando padrone assoluto del mondo. Nori e i suoi alleati arrivano per liberarlo e lui mostra la sua vera identità, non è Sauron ma un mago buono, un Istar, e ricaccia nell'ombra le tre streghe. A fine episodio Nori deve compiere la sua scelta: accompagnare lo Sconosciuto o rimanere con i suoi cari. La madre la spinge a partire, a vivere la sua avventura. Nori sceglie di partire e saluta la sua comunità varcando la soglia che la condurrà nel mondo Stra-Ordinario. La trama narrativa di Nori si conclude con lo step 6, la scelta e l'inizio del viaggio, lo step 7, che continuerà nella stagione successiva.

La Regina Miriel, in viaggio, si sta abituando alla cecità. Continua ad essere in fase 9 – L'Eremita, a digerire la sconfitta vissuta, ma intanto si preparano per la nuova strategia, il 10 – La Ruota della Fortuna. Giunti a Numinor il re è morto, ci sarà necessariamente un cambio di governo.

Galadriel e Lord Halbrand raggiungono la città degli Elfi, dove si uniscono alla trama di Elrond che, ritornato da perdente dal regno dei Nani, ha con sé soltanto un pezzettino di Mithril, insufficiente per risolvere i loro problemi. Sia Galadriel, sia Elrond escono da una bella batosta ricevuta nello step 8. Il fabbro elfo Celebrimbor interviene, portando tutti in fase 9 – L'Eremita alla ricerca di una soluzione alternativa visto il rifiuto del Re dei Nani. Cercano tutti una nuova strategia per sopravvivere, vanno tutti verso il 10 – La ruota della Fortuna. Lord Halbrand, una volta guarito, raggiunge Celebrimbor nel suo laboratorio proponendo un modo per potenziarne le qualità del Mithril a loro disposizione legandolo con altri minerali che possano amplificarne le qualità. Decidono di creare inizialmente una corona capace di sprigionare un grande potere, poi optano per due anelli che garantiscono maggiore stabilità del potere. Stanno per realizzare un potere, non della carne, ma dello spirito. Ecco che si assiste ad un completo dirottamento delle loro trame: Galadriel voleva scovare e sconfiggere la minaccia di Sauron, Elrond doveva recuperare quantità enormi di Mithril per salvare il suo popolo. Vengono entrambi dirottati in un'altra direzione,

nella creazione di un potere invisibile che possa garantire l'immortalità degli Elfi e forse difenderli dalla minaccia di Sauron.

La narrazione di questo episodio continua passando nello step 11- La Forza, quando Galadriel scopre che Lord Halbrand è Sauron: è la bella che domina la bestia. In un sogno, Sauron la tenta invitandola ad essere la sua regina per plasmare insieme il mondo, ma lei si rifiuta e lui cerca di ucciderla. Galadriel si ritrova ad essere l'Impiccato dello step 12 legata sott'acqua dove sta per affogare, step 13 – La Morte. Salvata da Elrond, mentre Sauron fugge, gli Elfi proseguono nella fabbricazione degli anelli sacrificando il pugnale di Galadriel, quello ereditato dal fratello, fatto del metallo giusto per la lega. La narrazione si conclude con lo step 14 - La Temperanza: gli elfi ottengono la loro ricompensa, tre anelli invece di due. La decisione di farne tre è presa da Galadriel che incarna la Temperanza suggerendo un maggior equilibrio. Sono anelli destinati ai soli elfi, in modo che nessuna altra mano possa contaminarli.

In questa serie abbiamo notato diverse velocità nell'avanzamento delle singole trame. Quella di Nori si è conclusa allo step 6, con la scelta di partire alla ricerca della terra natia dello Sconosciuto; la sua avventura è ancora tutta da vivere. Le trame dell'elfo custode Arondir e la sua amata, del nano Durin e della regina Miriel sono giunti allo step 10 – La Ruota della Fortuna con l'obiettivo di iniziare una nuova vita, di ricominciare da zero in preparazione di una futura guerra. Gli archi narrativi di Galadriel e Elrond sono giunte fino allo step 14 – La Temperanza ottenendo una ricompensa che dovrebbe permettere loro di risolvere i propri problemi.

Come visto nel dettaglio, solo la numerazione dei primi episodi coincide grossomodo con il numero degli step delle singole trame, poi dalla quinta puntata in poi alcune trame accelerano, altre vengono sospese. Diversamente da *La Ruota del Tempo*, in questo prodotto si sono riscontrati degli sviluppi meno omogenei, ma ciò non toglie che gli Arcani possano essere comunque uno strumento utile di analisi e quindi diventare un metodo di scrittura valido per questa tipologia di lunga serialità.

## Bibliografia

- Age, *Scriviamo un film: Manuale di sceneggiatura*, Il Saggiatore Tascabili, Milano, 2009. (I ed. Pratiche Editrice, Parma, 1990).
- Andronico Tosonetti Pina, *La numerologia*, Xenia Edizioni, Milano, 1999.
- Barthes Roland, Paolo Fabbri, *Sul racconto: Una conversazione inedita con Paolo Fabbri*, Marietti 1820, Bologna, 2021. (I ed. Marietti 1820, Bologna, 2019).
- Berti Giordano, *Tarocchi Rider Waite*, Lo Scarabeo, Torino, 2011.
- Bettelheim Bruno, *Il mondo incantato: Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, trad. it. Andrea D'Anna, Universale Economica Feltrinelli, Milano, 2014. (Ediz. orig. in Bettelheim Bruno, *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*, New York, Knopf, 1976).
- Boschi Alberto, *Teorie del cinema: Il periodo classico 1915-1945*, Carocci, Roma, 2001.
- Cardini Daniela, *Long tv. Le serie televisive viste da vicino*, Unicopli, Trezzano sul Naviglio (MI), 2017.
- Calloni Williams Selene, *Yoga sciamanico: Volontà senza paura*, Edizioni Mediterranee, Roma, 2020.
- Calvino Italo, *Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio*, Oscar Mondadori, Milano, 1993.
- Campbell Joseph, *L'eroe dai mille volti*, trad. it. Franca Piazza, Lindau, Torino, 2012. (Ediz. orig. in Campbell Joseph, *The Hero with a Thousand Faces*, Pantheon Books, s.l., 1959).
- Cane William, *Scrivere come i grandi: A lezione di scrittura da Salinger, Hemingway, Kafka e altri diciotto grandi maestri*, Dino Audino Editore, Roma, 2010.
- Careddu Riccardo (14 Ottobre 2022), *Gli anelli del potere: recensione finale della serie Prime Video*, Cinematographe.it, <https://www.cinematographe.it/recensioni-serie/gli-anelli-del-potere-recensione-finale-serie-tv/> - ultima consultazione 30 agosto 2023
- Chamberlain Jill, *Rompere il guscio: I segreti per scrivere una sceneggiatura di*

- successo*, Utet, Novara, 2018.
- Cometti Alfonso, Giardiello Grazia, *Scrivere con i Tarocchi: Dal viaggio dell'eroe al viaggio del matto. Usare i tarocchi per raccontare una storia*, Dino Audino Editore, Roma, 2018.
  - Coviello Massimiliano, *Comunità seriali. Mondi narrati ed esperienze mediali nelle serie televisive*, Meltemi, Milano, 2022.
  - De Angelis Martina (22 Novembre 2021), *La Ruota del Tempo: recensione dei primi episodi della serie*, Cinematographe.it, <https://www.cinematographe.it/recensioni-serie/la-ruota-del-tempo-recensione-serie-tv/> - ultima consultazione 30 agosto 2023
  - De Angelis Martina (21 Aprile 2021), *Tenebre e Ossa: la recensione della serie fantasy di Netflix*, Cinematographe.it, <https://www.cinematographe.it/recensioni-serie/tenebre-e-ossa-recensione-serie-netflix/> - ultima consultazione 30 agosto 2023
  - De Bortoli Carla Maria, *Enneagramma, Tarocchi e Cristalli: Sentiero di conoscenza, consapevolezza e guarigione*, Anima Edizioni, Milano, 2018.
  - Di Chio Federico, *American storytelling. Le forme del racconto nel cinema e nelle serie tv*, Carocci, Roma, 2016
  - Douglas Pamela, *Scrivere le grandi serie tv*, Dino Audino Editore, Roma, 2017.
  - Esposito Valentina (2 Maggio 2022), *Gli eredi della terra: recensione finale della serie spagnola in arrivo su Netflix*, Cinematographe.it, <https://www.cinematographe.it/recensioni-serie/gli-eredi-della-terra-recensione-finale/> - ultima consultazione 30 agosto 2023
  - Field Syd, *La sceneggiatura: Il film sulla carta*, Lupetti, Milano, 1991. (Ediz. orig. in Field Syd, *The Screenwriter's Workbook: A Workshop Approach*, Dell Publishing Co., New York, 1984)
  - Field Syd, *Come risolvere i problemi di sceneggiatura*, Dino Audino Editore, Roma, 2001.
  - Forlai Luigi; Maccari Claudio, *Costruire una narrazione. Venti elementi per strutturare film, format, serie web e tv*, Dino Audino Editore, Roma, 2013.
  - Frater Efes, *Il viaggio esoterico dell'uomo nelle lame dei Tarocchi*, Fontana Editore, Borgo.

- Gennaro Valeria (3 Maggio 2023), *La regina Carlotta: Una storia di Bridgerton* – recensione della serie Netflix, Cinematographe.it, <https://www.cinematographe.it/recensioni-serie/la-regina-carlotta-una-storia-di-bridgerton-recensione-della-serie-netflix/> - ultima consultazione 30 agosto 2023
- Ghiringhelli Martina (15 Gennaio 2021), *Fate: The Winx Saga, la recensione della serie Netflix*, Cinematographe.it, <https://www.cinematographe.it/recensioni-serie/fate-the-winx-saga-recensione-serie-netflix/> - ultima consultazione 30 agosto 2023
- Giuliano Carlo (30/11/2021) *La Ruota del Tempo, 5 grosse differenze tra la serie tv e i libri*, Everyeye, <https://serial.everyeye.it/notizie/ruota-tempo-5-grosse-differenze-serie-tv-libri-55831.html> - ultima consultazione 30 agosto 2023
- Grasso Aldo; Penati Cecilia, *La nuova fabbrica dei sogni: Miti e riti delle serie tv americane*, Il Saggiatore, Milano, 2016.
- Grignaffini Giorgio, Bernardelli Andrea, *Che cos'è una serie televisiva*, Carrocci, Roma, 2017.
- Hajo Banzhaf, *Enciclopedia dei Tarocchi: L'interpretazione di tutte le carte secondo la loro posizione. Bussola, oracolo dell'amore, parte ignota*, Hermes Edizioni, Roma, 2004.
- Hajo Banzhaf, *Tarot and the Journey of the Hero*, Samuel Weiser, Maine 2010.
- Hudson Kim, *La promessa della Vergine: Una drammaturgia dal punto di vista femminile, oltre il viaggio dell'Eroe*, Dino Audino Editore, Roma, 2016. (Ediz. orig. in Hudson Kim, *The Virgin's Promise*, Michael Wiese Productions, Studio City, 2010)
- Hutcheon Linda, *Teoria degli adattamenti: I percorsi delle storie fra letteratura, cinema, nuovi media*, Armando Editore, Roma, 2011.
- Jung Carl Gustav, *Gli archetipi dell'inconscio collettivo (1934-54)*, trad. di Elena Schanzer e Antonio Vitolo, Bollati Boringhieri, Torino, 1977.
- Lévi-Strauss Claude, *Struttura e forma: Riflessioni su un lavoro di Vladimir Propp*, in appendice a *Morfologia della fiaba* di Vladimir Propp (a c. di Gian Luigi Bravo, Einaudi, Torino, 1966, pagg. 163-199).
- Lusuardi Nicola, *La rivoluzione seriale*, Dino Audino Editore, Roma, 2013.

- Maiello Angela, *Mondi in serie. L'epoca postmediale delle serie tv*, Pellegrini, Cosenza, 2020.
- Marks Dara, *L'arco di trasformazione del personaggio*, Dino Audino Editore, Roma, 2007.
- Martin Sara (a cura di) *La costruzione dell'immaginario seriale contemporaneo: Eterotopie, Personaggi, Mondi*, Mimesis Cinergie, Milano, 2014.
- McKee Robert, *Story: Contenuti, struttura, stile, principi per la sceneggiatura e per l'arte di scrivere storie*, Omero, Roma, 2010. (Ediz. orig. in McKee Robert, *Story substance, structure, style, and the principles of screenwriting*, Regan Books, New York, 1941).
- Mittell Jason, *Complex TV. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, Minimum Fax, Roma, 2017.
- Monaco Teresa (31 Agosto 2022), *Il Signore degli Anelli: Gli Anelli del Potere: recensione della serie TV Prime Video*, Cinematographe.it, <https://www.cinematographe.it/recensioni-serie/il-signore-degli-anelli-gli-anelli-del-potere-recensione/> - ultima consultazione 30 agosto 2023.
- Morales Paolo, *Narrare con le immagini: Le tecniche del racconto cinematografico dallo script allo schermo*, Dino Audino Editore, Roma, 2004.
- Moscati Massimo, *Manuale di sceneggiatura*, Editore. Mondadori, Milano, 1998.
- Murdock Maureen, *Il viaggio dell'Eroina: La risposta femminile al viaggio dell'Eroe*, Dino Audino Editore, Roma, 2010. (Ediz. orig. in Murdock Maureen, *The Heroine's Journey*, Shambala Publications, Boston, 1990).
- Muscio Giuliana, *Scrivere il film: Sceneggiatura e sceneggiatori nella storia del cinema*, Dino Audino Editore, Roma, 2009.
- Piperno Ilaria (16 novembre 2020), *La lezione della Regina*, Fata Morgana Web, <https://www.fatamorganaweb.it/la-regina-degli-scacchi-frank-scott/> - ultima consultazione 30 agosto 2023.
- Pisione Miranda, *L'Eroe Tematico: ovvero come scrivere grandi personaggi Creare figure emozionanti e profonde usando l'Enneagramma*, Dino Audino Editore, Roma, 2019.
- Propp Vladimir, *Morfologia della fiaba: Le radici storiche dei racconti di*

- magia.*, a cura di G.L. Bravo, Einaudi, Torino, 2000. (Ediz. orig. in Propp Vladimir, *Morfologija skazkim Academia, Leningrad, 1928*).
- Rank Otto, *Il mito della nascita dell'eroe*, Sugargo Edizioni, Varese, 1994. (Ediz. orig. in Rank Otto, *The Myth of the birth of the hero: A Psychological Interpretation of Mythology*, trad. di F. Robbins e Smith Ely Jelliffe, Brunner, New York, 1952).
  - Rondolino Gianni, Tomasi Dario, *Manuale del film: Linguaggio, racconto, analisi*, Utet, Novara, 2011.
  - Rondolino Gianni, *Storia del cinema*, Utet, Novara, 2000.
  - Seger Linda, *Come scrivere una grande sceneggiatura*, Dino Audino Editore, Roma, 2004.
  - Rossini Gianluigi, *Le serie tv*, Il Mulino, Bologna, 2016.
  - Sermonti Giuseppe, *L'alfabeto scende dalle stelle: Sull'origine della scrittura*, Mimesis, Milano, 2009.
  - Sermonti Giuseppe, *Misteri lunari, Nel folklore, nella favola, nel mito, nella scienza*, Lindau, Torino, 2014.
  - Tagliani Giacomo (22 maggio 2017), *Homeland: quanto può un'immagine?*, Fata Morgana Web, <https://www.fatamorganaweb.it/homeland-guerra-al-terrore/> - ultima consultazione 30 agosto 2023
  - Truby John, *Anatomia di una storia: I ventidue passi che strutturano un grande script*, Dino Audino editore, Roma, 2009. (Ediz. orig. in Truby John, *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*, Faber and Faber, s.l., 2007)
  - Yorke John, *Viaggio nel bosco narrativo*, Dino Audino Editori, Roma, 2017. (Ediz. orig. in Yorke John, *Into The Woods: How Stories Work and Why We Tell Them*, Penguin Book, s.l., 2013).
  - Vanoye Francis, *La sceneggiatura, Forme, Dispositivi, Modelli*, Lindau, Torino, 1998.
  - Vogler Christopher, *Il viaggio dell'eroe: La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, Dino Audino editore, Roma, 2005. (Ediz. orig. in Vogler Christopher, *The writer's journey: mythic structure for writers*, Michael Wiese Productions, Studio City, 1992).



- Von Franz Marie-Louise, *Le fiabe dal lieto fine: Psicologia delle storie di redenzione*, trad. it di Donatella Besana, Red Edizioni, Novara, 2004. (Ediz. orig. in Von Franz Marie-Louise, *The Psychological Meaning of Redemption Motifs in Fairytales*, Inner City Books, Toronto, 1984).

### Sitografia

- *Homeland* (official series site), <https://www.sho.com/homeland>, ultima consultazione 30/08/2023.
- *The Wheel of Time* (official series site), <https://press.amazonstudios.com/us/en/original-series/wheel-of-time/1>, ultima consultazione 30/08/2023.
- *The Lord of the Rings: The Rings of Power* (official series site), <https://press.amazonstudios.com/us/en/original-series/the-lord-of-the-rings-amazon-original-series/1>, ultima consultazione 30/08/2023.
- *Carnival Row* (official series site), <https://press.amazonstudios.com/us/en/original-series/carnival-row/2>, ultima consultazione 30/08/2023.
- *Shadow and Bone* (official series site), <https://www.netflixshadowandbone.com/>, ultima consultazione 30/08/2023.

## **Ringraziamenti**

In conclusione di questa tesi, desidero esprimere la mia profonda gratitudine a tutti coloro che mi hanno sostenuto.

Innanzitutto vorrei ringraziare la Prof.ssa Farah Polato che mi ha seguito con dedizione e pazienza in ogni fase della realizzazione di questo elaborato, insegnandomi un prezioso metodo di lavoro che sicuramente porterò con me nel mio futuro.

Desidero rivolgere un sentito ringraziamento alla mia famiglia per il sostegno incondizionato fornito durante questo percorso impegnativo, perché intrecciato con la mia vita lavorativa.

Ringrazio anche i miei amici dell'Aquila, sempre costantemente al mio fianco.

Non posso fare a meno di ringraziare tutti i docenti del mio corso di laurea e gli insegnanti che ho avuto nel corso della mia vita. Ho sempre cercato di assimilare i loro insegnamenti e di applicare nel mio lavoro il meglio di quanto mi hanno trasmesso.

Infine, un ringraziamento speciale va a tutti i Maestri, visibili ed invisibili, che con i loro grandi insegnamenti mi guidano nel mio personale "Viaggio dell'Eroe".