

LEONARDO PATRIGNANI  
FRANCESCO TRENTO

# NO SPOILER!

LA MAPPA  
SEGRETA  
DI TUTTE  
LE STORIE



Illustrazioni di  
Agnese Innocente

**DEAGOSTINI**

No SPOILER!

LA MAPPA  
SEGRETA  
DI TUTTE  
LE STORIE



LEONARDO PATRIGNANI  
FRANCESCO TRENTO

# No SPOILER!

LA MAPPA  
SEGRETA  
DI TUTTE  
LE STORIE

Illustrazioni di  
Agnese Innocente

**DeAGOSTINI**

Copyright: © 2020 Leonardo Patrignani e Francesco Trento  
Pubblicato in accordo con Piergiorgio Nicolazzini Literary Agency (PNLA)  
Illustrazioni: Agnese Innocente

© 2020 DeA Planeta Libri s.r.l.  
Redazione: via Inverigo, 2 - 20151 Milano

[www.deaplanetalibri.it](http://www.deaplanetalibri.it)

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questo volume può essere riprodotta, memorizzata o trasmessa in alcuna forma o con alcun mezzo, elettronico, meccanico, in fotocopia, in disco o in altro modo, compresi cinema, radio, televisione, senza autorizzazione scritta dell'Editore.

Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume/fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633.

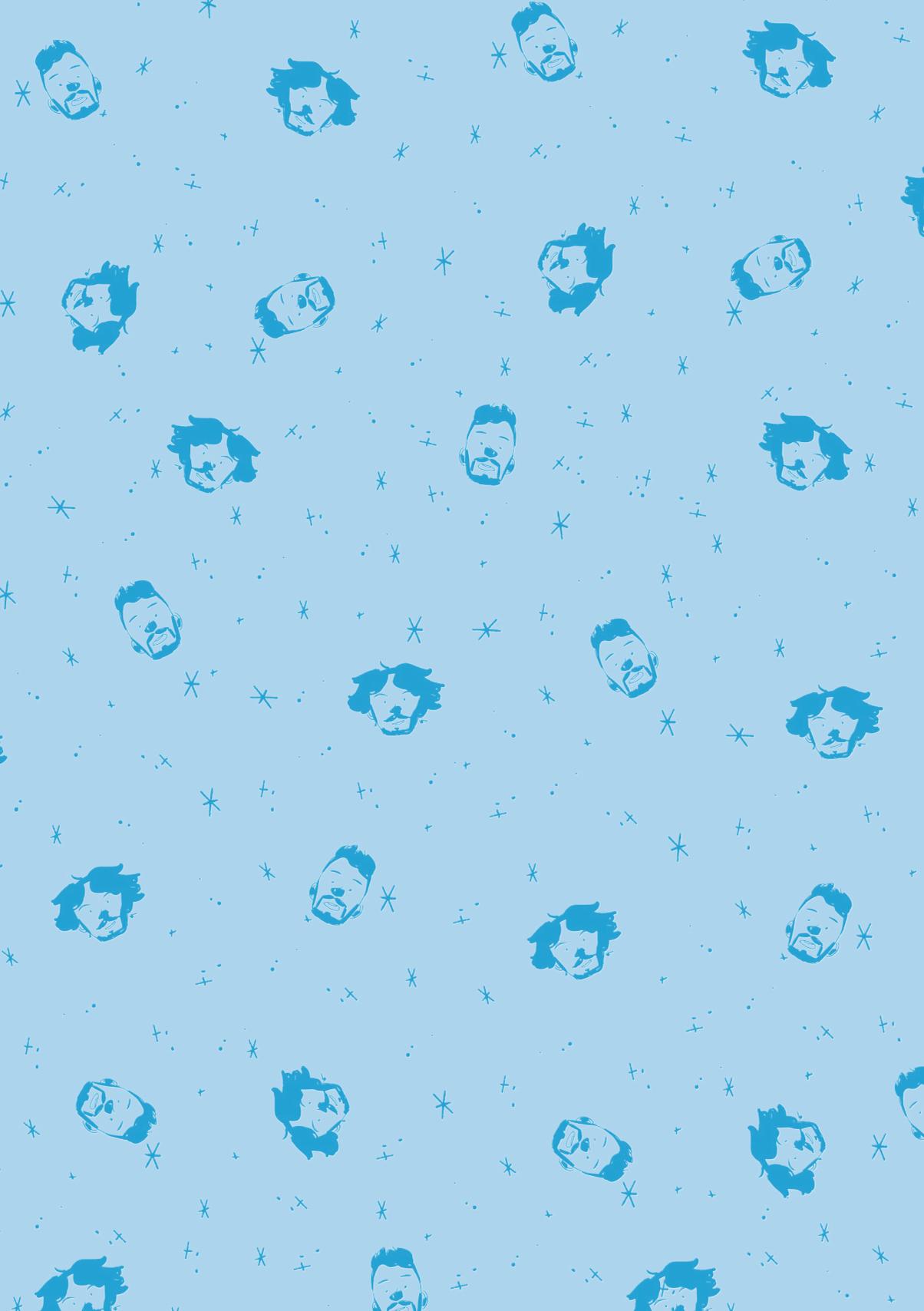
Le riproduzioni effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da CLEARedi, corso di Porta Romana n. 108, Milano 20122, e-mail [info@clearedi.org](mailto:info@clearedi.org) e sito web [www.clearedi.org](http://www.clearedi.org)

Stampato da DRUK-INTRO SPÓŁKA AKCYJNA, Polonia 2020



## INDICE

<b>Titoli di testa</b>	7
<b>Sempre la stessa storia!</b>	17
<b>L'eroe</b>	43
<b>Il cast al gran completo</b>	75
<b>A ciascuno il suo carattere</b>	103
<b>Atti, tempi e... trucchi per Instagram</b>	131
<b>La mappa segreta</b>	159



## TITOLI DI TESTA

Mettiamo subito le cose in chiaro: tu, che stai leggendo le prime righe di questo libro, sei un eroe.

Okay, ora non montiamoci la testa. Non hai guidato gli achei alla conquista della città di Troia. Non vai in giro a cavallo per la città, sfidando i vigili a duello. Soprattutto, non ti alzerai in piedi nel mezzo della lezione per rivolgerti ai tuoi compagni e, al grido di «Libertà!», spronarli alla liberazione dell'aula pochi minuti prima del temutissimo compito in classe.

Però sei un eroe. O un'eroina (per tutto il libro, quando scriveremo «eroe» staremo usando un maschile generico solo per

comodità. È sottinteso che può trattarsi di volta in volta di un lui così come di una lei. Ok?) E anche il tuo migliore amico lo è (ma anche il tuo peggior nemico). E i tuoi genitori, certo. Non ci crederai, ma anche i tuoi insegnanti sono eroi. E i bidelli? E la preside? Che dire della preside? Tutti voi siete eroi.

Per partire col piede giusto è bene che ripetiamo in coro un concetto tanto semplice quanto cruciale: ognuno è l'eroe della sua storia.

Anzi, di ogni sua piccola storia. Tutte le avventure in cui si lancia, tutte le sfide che raccoglie. Se siete capitati tra queste pagine è perché volete sbirciare dietro le quinte delle narrazioni più famose, siano esse film, romanzi, serie TV o fumetti. Bene, noi siamo qui per dirvi che non esiste una storia senza un protagonista. E costui, per riprendere la definizione dal sapore mitologico che diede un certo Joseph Campbell nel 1949, è appunto *l'eroe*. Dunque, anche voi lo siete quando iniziate la scuola, quando entrate in una squadra di calcio o nel team di ginnastica artistica, quando partite per le vacanze o preparate un'interrogazione. Ossia, quando vi trovate all'interno di una qualsiasi vicenda, più o meno lunga, che abbia un inizio, uno svolgimento e una fine. Un'esperienza che, in qualche modo, vi cambierà.

“Ma cosa c'entra la guerra di Troia con la mia squadra di calcio?” starete pensando. C'entra eccome. Siamo qui per dimostrarvelo.

A ben guardare, sguazziamo nelle storie da sempre. Vi ricordate quando eravate piccoli e i nonni o i genitori si sedevano sul bordo del lettino per leggervi una fiaba? E i primi cartoni animati che guardavate alla tv? E i libri illustrati che invadevano la vostra stanza? Eravate immersi nelle storie, e da lì in poi non le avreste mai abbandonate. Anche la bugia che inventavate a otto anni per giustificare la misteriosa sparizione dei biscotti nel barattolo era una storia, e dovevate essere piuttosto bravi a costruirla, altrimenti si finiva in punizione!

Ogni buona storia, infatti, ha le sue regole, indispensabili per riuscire a intrattenere chi la legge o la ascolta, per comunicare con la parte più nascosta del suo animo, quello che gli psicologi chiamano *inconscio*. E sapete cosa? Se sommiamo tutti, ma proprio tutti gli animi degli abitanti del pianeta, viene fuori il cosiddetto *inconscio collettivo*. Se un giorno vorrete approfondire, vi basterà digitare su Google il nome di Carl Gustav Jung. Uno che ne sapeva di psicologia. Per quello che ci serve sapere nel volume che tenete tra le mani... L'inconscio collettivo è il nostro ponte col passato.

Un sapere, una conoscenza inserita nella nostra psiche prima ancora che noi stessi facciamo esperienze di vita. In poche parole, **un'app che trovate già installata nel telefono la prima volta che ve ne regalano uno.** E che funzioni ha

questa nostra applicazione in dotazione dalla nascita? Semplice: ci fa riconoscere *archetipi*, ovvero modelli, presenti in tutte le culture del mondo. Figure di riferimento che riusciamo facilmente a individuare, capaci di evocare sentimenti e reazioni comuni a ogni essere umano. Ecco spiegato il motivo della fama del lupo cattivo, in *Cappuccetto Rosso* (e in chissà quanti altri racconti simili nelle tradizioni di Paesi lontani dal nostro). Il nemico di Cappuccetto Rosso poteva essere un tenero e indifeso gattino? No. Era un lupo famelico, e già a due anni ne avevamo paura.

Perché amiamo le storie, quando sono ben architettate? Perché... sono ben architettate! Era facile questa. Nessuno se ne accorge, altrimenti addio magia. Eppure ci sono strutture invisibili, linee e percorsi comuni a tutte le narrazioni, e solo quando queste impalcature sono solide il racconto è avvincente e, in una parola, funziona. Non serve essere sceneggiatori di Hollywood, per fortuna, per riconoscere una bella storia. Come mai? Lo sapete già: le regole sono nascoste nel nostro inconscio collettivo. Anche a quattro anni ci rendiamo conto se qualcosa in una storia non funziona, eppure non abbiamo seguito alcun corso. Anche a quattro anni, se il lupo ci dà un'affettuosa leccata in faccia e si allontana lasciandoci

andare dalla nonna, chiediamo alla mamma di leggerci qualcosa'altro. Perché? Perché l'autore si è dimenticato **un elemento fondamentale che rende appassionante qualsiasi racconto: il conflitto**. E noi, sacro pubblico, lo pretendiamo!

Non esiste una buona storia senza un conflitto.

Il conflitto ci mette alla prova, spalanca le porte dell'avventura, ci costringe a cambiare. Può essere anche un conflitto di cuore, intendiamoci. Vi piace la compagna (o compagno) di banco? Nella gita di classe fate di tutto per impressionare la vostra anima gemella, per far colpo su di lei e conquistare le sue attenzioni? E per ottenere questo risultato vi cacciate nei guai, vi servite di complici e cercate di superare la concorrenza di rivali col vostro stesso obiettivo? Magari avete un punto debole, ci lavorate su per dimostrare a lui o a lei di essere la persona giusta, e alla fine riuscite nella missione e guadagnate un bacio prima che riparta l'aereo? Perfetto! Questi ingredienti sono già sufficienti per costruire una bella storia. Quando la racconterete, chi vi ascolterà sarà preso dalle vicende, perché passerà tutto il tempo a farsi la famosa domanda: «Riuscirà il nostro eroe a...»

Immaginate invece che nessuno vi ostacoli nell'impresa. Andate a confessare il vostro amore e vi sentite rispondere: «Va bene,

mettiamoci assieme!» Okay, mille punti per voi ma, spiacenti, non abbiamo una bella storia da raccontare.

Cappuccetto attraversa il bosco saltellando felice, raccoglie fiori e finisce per rimpinzarsi di cibo con la nonna?

Che noia mortale!

La protagonista non vivrebbe alcuna difficoltà, il mondo in cui si muove resterebbe piatto, statico, e lei non avrebbe niente da imparare. Potreste immaginare la morale di una favola simile? No, non potreste.

Se leggeste questa favola a un bambino di quattro anni, probabilmente vi risponderebbe: «Che fine ha fatto quell'altra storia? Quella con il castello e i cocodrilli nel fiume, i guardiani ai cancelli, un re cattivo all'interno e un tesoro da scoprire che solo il buono a nulla del paese può trovare. È *quella* la storia che voglio ascoltare!»

Questo libro, insomma, vi darà un po' di magia; vi svelerà i trucchi dell'illusionista e consegnerà nelle vostre mani i segreti del mestiere.

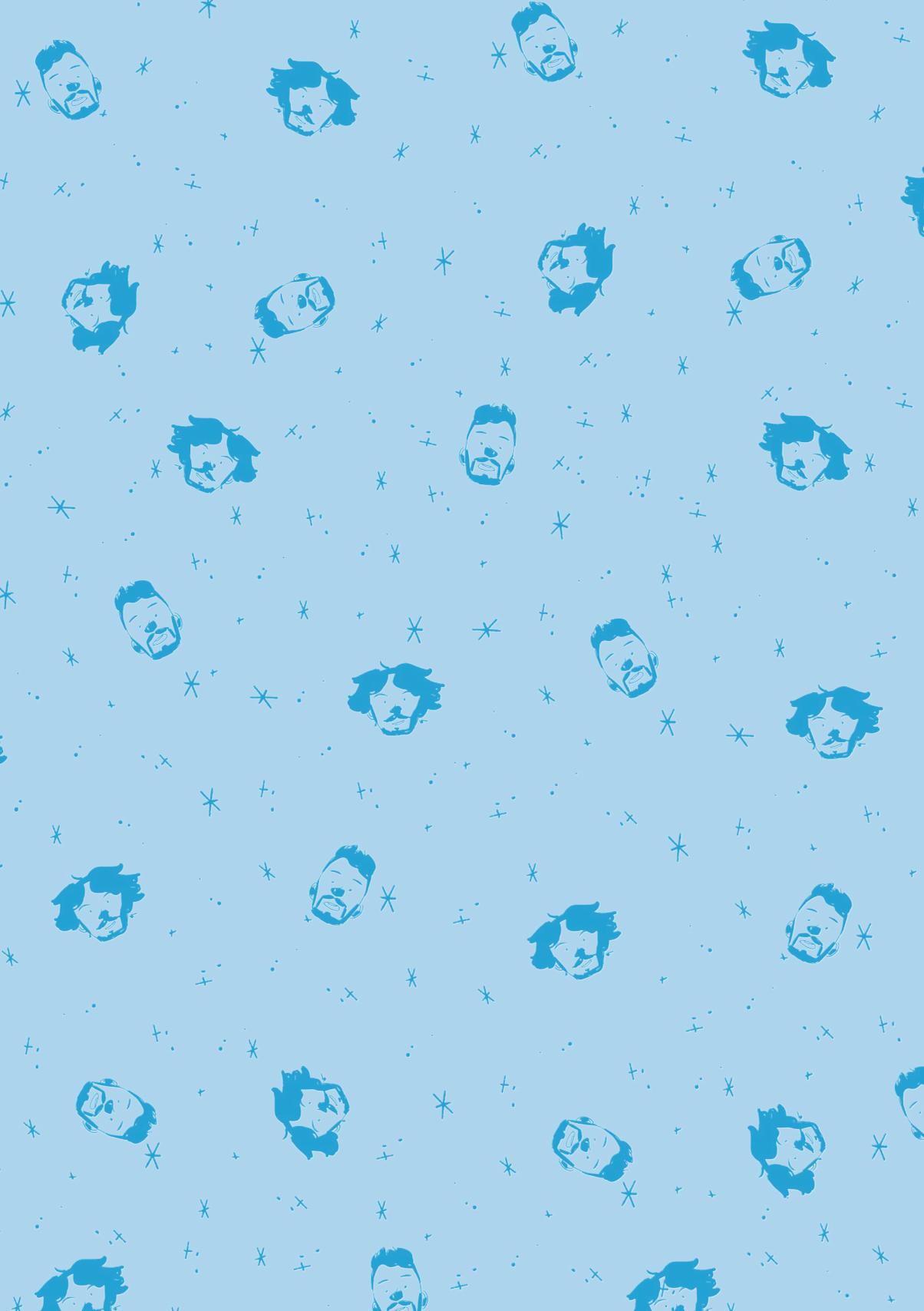
Vi racconterò perché *ogni storia è la stessa storia*, se la si guarda... da dietro. E alla fine anche voi saprete costruirne una con la stessa abilità di un autore della Pixar...

Ma sì, puntiamo in alto!

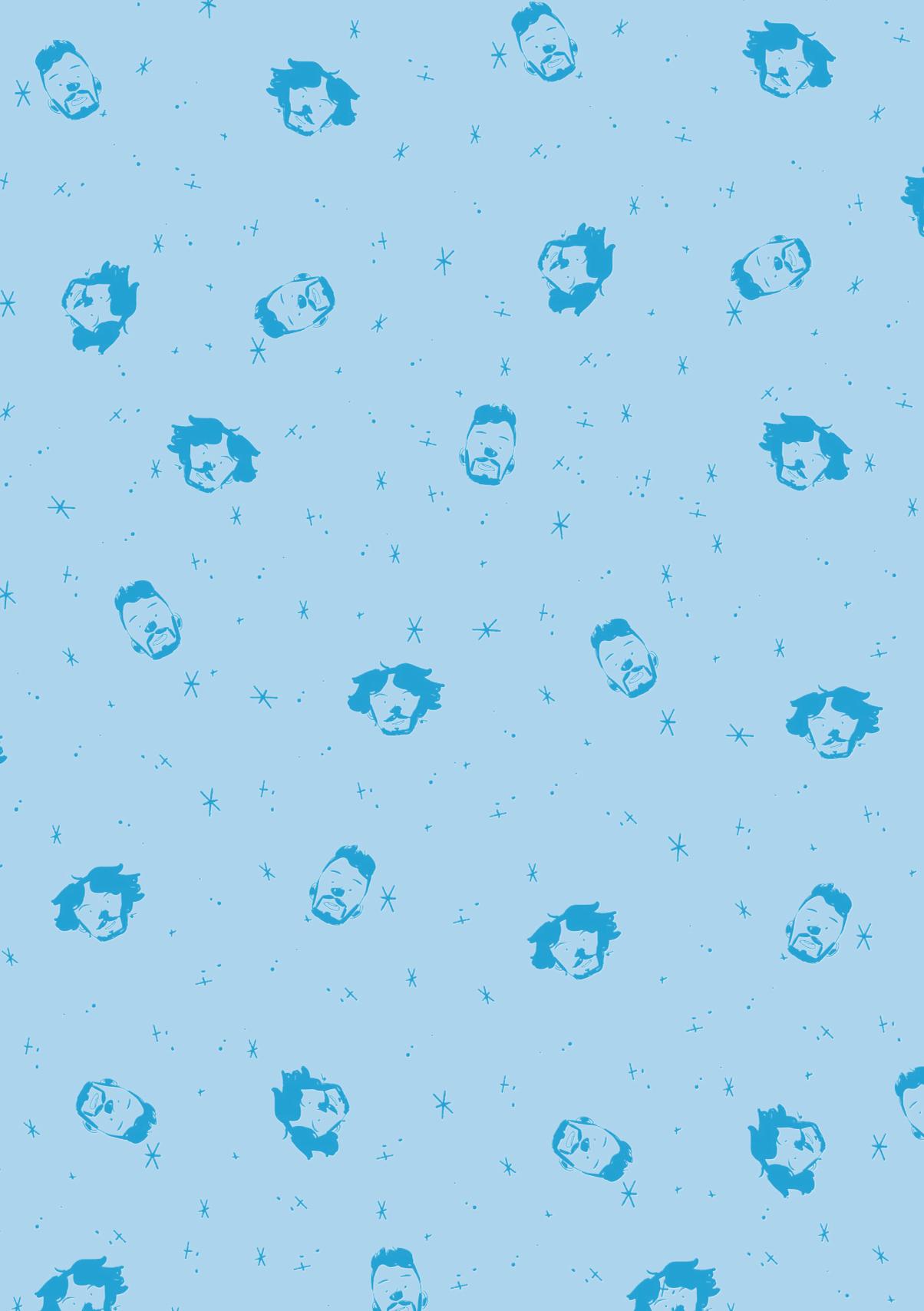
Parleremo di archetipi e conflitti, ma anche di tempi e atti. Qui troverete tutti gli strumenti utili per capire perché i film che guardiamo sono fatti così bene, e i romanzi che leggiamo ci fanno voltare pagina con tanta impazienza. E lo faremo (rullo di tamburi) passando attraverso i film, le serie TV, i romanzi e i cartoni animati di *questi* anni. Quelli che abbiamo amato e imparato a memoria. Stiamo parlando di *Coco*, *Harry Potter*, dei supereroi della Marvel, di *Stranger Things*, di *Wonder* e di tantissime altre opere meravigliose che spunteranno a sorpresa tra le pagine di questo manuale. E poi non dite che non vi vogliamo bene!

Così domani, quando sarete alle prese con il tema in classe e la traccia sarà *Racconta le tue vacanze estive*, saprete come prendere il massimo dei voti con un lavoro degno di essere portato a Los Angeles per un adattamento cinematografico.

Bando alle premesse, ora si fa sul serio. Voi, i vostri amici, l'insegnante, i genitori, la preside, perfino il gatto... prendete un bel respiro profondo, *eroi*, è tempo di mettersi in marcia.



# CAPITOLO 1



# SEMPRE LA STESSA STORIA!

Le storie si assomigliano un po' tutte.

Stiamo esagerando, dite?

Va bene, allora proviamo a spiegarla meglio.

Prendiamo uno dei film più visti e amati degli ultimi quarant'anni: *Star Wars*.

Luke Skywalker è un orfano che **conduce una vita piuttosto ordinaria** e monotona con gli zii, nel deserto di Tatooine. Un giorno, però, **riceve un messaggio che lo chiama all'avventura** (un grande classico di miti e leg-

gende: il messaggio di una principessa prigioniera, qui in forma di ologramma).

Luke scopre che suo padre è stato un maestro Jedi, nonché un provetto pilota di caccia. Così, **sotto la guida del saggio e barbuto Obi-Wan Kenobi**, Luke inizia il suo addestramento con la spada laser per diventare anche lui uno Jedi.

Luke entra nel mondo straordinario imbarcandosi sulla nave spaziale *Millennium Falcon*, e anche se all'inizio è disorientato trova per sua fortuna due **alleati**, Han Solo e la Principessa Leila (in originale Leia), che diventeranno i suoi inseparabili compagni d'avventura. Vi ricorda qualcosa?

In questo mondo straordinario Luke **deve superare molte prove**, ma soprattutto affrontare (nel primo e nei successivi film) un nemico terribile: Darth Vader, che in inglese suona un po' come "il Padre Oscuro", e che in italiano era stato tradotto con Dart Fener.

Nella battaglia finale, Luke si distingue come magnifico pilota di caccia, mettendo a segno il colpo che distrugge la nave spaziale chiamata *Morte Nera* e assicura la vittoria alle forze del Bene.

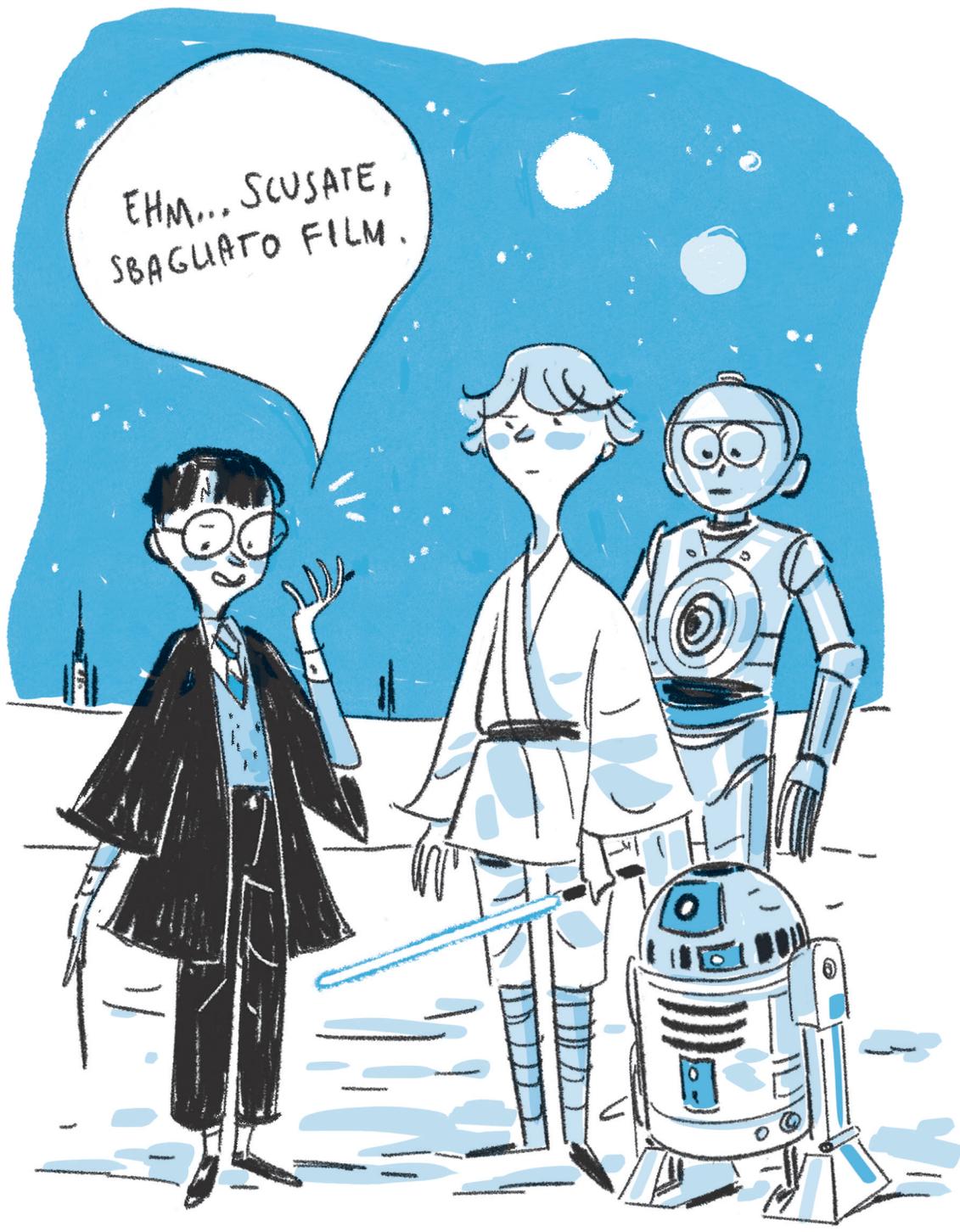


Vi viene in mente un altro orfano che vive con gli zii e un bel giorno riceve un messaggio che lo chiama all'avventura in un mondo straordinario? Un orfano che si fa due nuovi amici e poi, dopo un lungo addestramento, superando una prova dopo l'altra, diventa un eroe e assicura la vittoria ai buoni sui cattivi? Se non siete ancora arrivati alla soluzione, provate a:

- cambiare la spada laser con una bacchetta magica;
- la parola Jedi con la parola Mago;
- Han Solo con Ron Weasley;
- la principessa Leila con Hermione Granger.

**Ed ecco che *Star Wars* diventa *Harry Potter*!**

EHM... SCUSATE,  
SBAGLIATO FILM.



## C'ERA UNA VOLTA UN ORFANO, CHE POI...

Vi torna tutto? Vediamo. Il vecchio saggio barbuto che elargisce buoni consigli c'è? Sì, Silente (e prima di lui anche Hagrid). Il padre che pilotava i caccia? Sì. Cioè, non pilotava i caccia, ma in compenso era un grandissimo giocatore di Quidditch (e lo diventa anche Harry).

Il nemico cattivissimo? Sì: Darth Vader qui diventa Voldemort, che in qualche misura, scopriremo, è anche lui un Padre Nero, un'ombra, il "lato oscuro della Forza" rispetto a Harry. E così via. Ora, attenzione, *Harry Potter* non è, in nessun modo, una copia di *Star Wars*, ma ci cattura usando le stesse **armi narrative**. Da sempre miti, leggende, favole, racconti, sono costellati di storie di orfani che, entrando in un'avventura, trovano un nuovo posto nel mondo. Anche Wade Watts in *Ready Player One* ha perso i genitori e vive con la zia in una baraccopoli. Anche Batman è un orfano. Anche Mowgli, cresciuto da lupi e pantere nel *Libro della Giungla*. E Romolo e Remo, che vengono allattati da una lupa.

*Star Wars* e *Harry Potter* contengono un altro ingrediente irresistibile: la storia di un *underdog*, un **personaggio ingiustamente sottovalutato**, che poi si fa strada nel

mondo. Dalle stalle alle stelle! E anche questo è un modello comune nelle storie: pensate al *Brutto anatroccolo*, a *Cenerentola*, al pugile Rocky nel primo storico film. Oppure a... dai, trovate voi qualche esempio dai film e dai libri che avete più amato.

Questo tipo di personaggio spesso si addestra seguendo i consigli di un **mentore**. Come il protagonista di *Karate Kid* col maestro Miyagi. O *Kung Fu Panda* col maestro Oogway.

Così, tra archetipi millenari (nelle prossime pagine conoscerete Mentori, Alleati, Nemici, Guardiani della soglia e così via) e meccanismi narrativi altrettanto antichi, *Star Wars* e *Harry Potter* arrivano direttamente al cuore di lettori e spettatori, diventando parte dell'immaginario collettivo.

Divertente, no? Bene, continuiamo!

## DIETRO LE STORIE

Vediamo se riconoscete questa trama.

In un futuro distopico (cioè indesiderabile), ogni anno un gruppo di ragazzi selezionati a caso deve partecipare a un crudele gioco di sopravvivenza. Forniti delle armi più

disparate, e trasportati in un luogo di cui saranno sino al termine della sfida i soli abitanti, i selezionati hanno pochi giorni per uccidersi a vicenda al fine di essere eletti vincitori e poter tornare finalmente a casa.

Non ci sono sconti, non è previsto un risultato di parità: se più di un partecipante rimane vivo, il comitato organizzatore li ucciderà tutti facendo esplodere il collare elettronico che cinge il collo di ognuno di loro.

Ma, nell'edizione di quest'anno, un ragazzo e una ragazza innamorati uno dell'altra scombineranno i piani degli organizzatori... Pensate di aver indovinato?

E invece no: non è *Hunger Games* (anche se ci somiglia moltissimo). In *Hunger Games* infatti i concorrenti sono monitorati tramite un microchip installato nell'avambraccio, niente collari. Questa però è la trama (quasi uguale) di un film (e libro) giapponese uscito anni prima, che si chiama *Battle Royale*. Le due storie in effetti sembrano identiche: in entrambe i protagonisti combattono in una foresta, si nascondono in una caverna, nella caverna c'è il momento romantico, una ragazza muore avvelenata, e così via (ci sono tante altre cose in comune, ma non vogliamo fare troppi... *spoiler!*)

E va bene, direte, forse uno ha copiato un po' dall'al-

tro. Questo non possiamo saperlo, ma per noi è importante un'altra considerazione: *Hunger Games* e *Battle Royale* si somigliano perché entrambi si rifanno al **mito greco di Minosse e Teseo**.

Il re di Creta Minosse, dopo aver vinto una battaglia contro Atene, decide che ogni anno la città sconfitta dovrà inviare sette ragazzi e sette ragazze da sacrificare agli dèi. I ragazzi vengono fatti entrare nel Labirinto di Cnosso (che corrisponde all'Arena di *Hunger Games*), dove saranno divorati dal Minotauro, un feroce essere col corpo umano e la testa di un toro. Ma un giorno l'eroe Teseo si offre volontario (come Katniss), con l'intento di uccidere il mostro e liberare i ragazzi ateniesi.

Certo, nel mito greco manca la spettacolarizzazione dei Giochi, che in *Hunger Games* e *Battle Royale* vengono invece seguiti in diretta televisiva da tutta la popolazione: un intrattenimento collettivo che serve a sfogare la violenza e ad addomesticare il pubblico.

Da dove viene questa idea? L'autrice di *Hunger Games* Suzanne Collins ce lo svela quasi apertamente: lo stato di Panem deve il suo nome all'espressione romana *panem et circenses* ("pane e giochi da circo" o "pane e diverti-



menti”). È la politica del tener buona la popolazione (per evitare ribellioni) offrendo in cambio un po’ di cibo e lo spettacolo cruento e maestoso dei gladiatori. *Panem et circenses*: ad alcuni governanti di quella antica Roma sembra un buon modo di intrattenere i cittadini e tenerli lontani dai problemi reali del mondo in cui vivono.

Così, i ragazzi che combattono nell’Arena nel libro di Suzanne Collins altro non sono che moderni gladiatori romani. E come loro possono conquistare la libertà com-

battendo. Infatti sia in *Hunger Games* che in *Battle Royale* il mentore (ricordate? È quello che dà consigli utili) è un sopravvissuto delle passate edizioni.

Se ancora non siete convinti, sappiate che il maestro di cerimonia dei Giochi a Capitol City si chiama Caesar. Come Giulio Cesare!

## SE SEI INNAMORATO, A UN CERTO PUNTO TI TOCCA CORRERE

Quindi le storie sono davvero tutte uguali? No, ma forse iniziamo a imparare un segreto importante: **alcuni passaggi narrativi rimangono simili in tutte le narrazioni**. Anche in storie molto diverse.

Prendete le commedie romantiche: vi siete mai chiesti come mai, a un certo punto (che poi è sempre lo stesso, come vedremo), qualcuno si metta a correre a perdifiato?

Fateci caso: Hugh Grant corre da Julia Roberts in *Notting Hill*, Richard Gere corre da Julia Roberts in *Pretty Woman*, Brad Pitt corre da Julia Roberts in *The Mexican* e insomma di base Julia Roberts sta lì e tutti si precipitano.

E questa cosa capita nel 99,9% delle commedie romantiche, anche quelle dove non c'è Julia Roberts. Davvero! Hanno provato a toglierla, perché magari mettendo un'altra attrice i protagonisti se la prendevano con più calma, ma niente. Corrono lo stesso.

Perché, dunque, tutto questo podismo nei film sentimentali? La spiegazione in realtà è semplicissima ed è che... No, troppo presto. Ve la sveleremo nel capitolo finale sulle mappe, dove vi mostreremo anche come il confronto tra i due innamorati — quel dialogo che deciderà se si riappacificano o no — sia l'equivalente del duello nel western o nel poliziesco, o della battaglia finale nei film di guerra, o di certa fantascienza (questa cosa sleale che abbiamo appena fatto, per inciso, si chiama *teaser*).

Ma perché non possiamo scrivere una commedia romantica in cui nessuno si mette a correre?

La possiamo scrivere, ma rischiamo che non funzioni. Perché, come spiegano gli studi di alcuni signori (Vladimir Propp, Joseph Campbell, Chris Vogler, Christopher Booker e altri), **siamo impostati per raccontare (e ascoltare) storie in un certo modo.**



La prova? Esistono duemila versioni differenti di *Cenerentola* in culture che non erano ancora entrate in contatto tra loro. Il che vuol dire che in tutte le parti del pianeta, in lingue diverse e tra popoli diversi, qualcuno aveva raccontato la stessa storia (e noi oggi continuiamo a raccontarla. Infatti anche *Pretty Woman*, *Come tu mi vuoi* o *Ready Player One*, se guardate bene, sono altrettante rivisitazioni di *Cenerentola* o del *Brutto anatroccolo*).

Vale la stessa cosa per *Romeo e Giulietta*: metteteli su una barca che affonda, ed ecco *Titanic*. Metteteci vampiri e licantropi, ed ecco venir fuori *Twilight*.

E poi be', sappiamo di darvi una notizia pazzesca: gli Avengers che amiamo alla follia e ci fanno spendere vagonate di soldi in biglietti del cinema, *Blu-Ray* e gadget vari, devono moltissimo a una larga parte di quell'epica che a scuola più o meno tutti guardiamo con sospetto.

Allora ecco, di nuovo, quello che tenteremo di fare in questo libro: **capire come funzionano le storie**. Imparare a riconoscere con precisione le regole che ci permettono di raccontarle bene.

Iniziamo con la prima.

## PARTIRE È UN PO'... NON MORIRE!

La prima regola di ogni buona storia è questa: **l'avventura trascinerà il protagonista da un mondo ordinario a un mondo straordinario**. Dunque, ogni storia ha inizio in un luogo. Fermi tutti: per "luogo" si intende anche una certa condizione, un impianto di regole, abitudini, dinamiche. Luogo

dell'anima, prima che luogo fisico. Ecco dunque che per poter raccontare bene una storia un narratore deve prima impostarla, dedicarsi al **settaggio**, raccontandoci il mondo in cui quella storia si svolge, così da offrircene il contesto.

**Perciò ogni scrittore o sceneggiatore** (ma anche chiunque voglia raccontar bene una barzelletta) **dovrà cominciare spiegandoci in che ambiente ci troviamo, quali sono le regole di quel mondo, chi sono i protagonisti della storia e in che rapporti sono con quell'ambiente e con gli altri personaggi che lo abitano.**

Pensate a *Coco*. Una bella scena d'apertura ci chiarisce subito dove siamo (in un paesino messicano), chi è il nostro eroe (un ragazzo che ama la musica, Miguel Rivera) e con quali difficoltà si confronta ogni giorno. Sappiamo infatti che la sua famiglia detesta la musica, per le ragioni spiegate nell'introduzione del film. Lì abbiamo visto l'*antefatto*: un chitarrista, antenato del protagonista, ha lasciato la famiglia per andare in tour e non è più tornato a casa. La moglie ha dovuto crescere da sola la piccola Coco, che oggi è l'anziana bisnonna di Miguel. Da quel momento in poi, nessun Rivera sarà più un musicista. I Rivera sono calzolari, e... guai a sgarrare, volano gli zoccoli! Un piccolo

passo indietro per evidenziare un termine che tornerà spesso nel libro, e che dunque è bene farsi amico sin d'ora: antefatto. In inglese si dice *backstory*, e **rappresenta la storia prima della storia**, qualcosa che è successo ai nostri protagonisti prima che la narrazione abbia inizio. La vostra *backstory*, per esempio, prima di affrontare le scuole medie, riguarda gli anni precedenti, da quando andavate al nido a quando avete frequentato la materna e la primaria.

È un bagaglio di esperienze che vi portate dietro, pieno di rapporti, gioie, sofferenze, comportamenti e lezioni che vi hanno formato e reso quelli che siete ora. Immaginatela come uno zaino invisibile. Non si vede, ma pesa. E nel caso della famiglia Rivera pesa fin troppo, visto che la musica è diventata un nemico: non la si può nemmeno nominare.

Il *settaggio* di *Coco*, dunque, con l'antefatto nei titoli di testa e poi una scena iniziale ben ritmata, ci mostra subito il problema: il nostro protagonista, al contrario dei suoi parenti, adora suonare e vorrebbe semplicemente essere libero di farlo. Il contesto è chiaro e il conflitto anche.

Manca però un elemento temporale importante: sta per essere celebrato il *día de los muertos*, il giorno dei defunti, che da

quelle parti è una tradizione di una certa rilevanza. L'evento in preparazione è il cardine della storia. Già, perché se ora siamo nel mondo *ordinario*, normale, abituale di Miguel... presto ci ritroveremo in quello *straordinario*. Quale? Ma quello dei morti, naturalmente! Non temete, è coloratissimo e gli scheletri fanno ridere, perché si sfasciano e si ricompongono di continuo. Come immaginerete (o come avrete visto, e se non l'avete visto chiudete il libro e correte a cercare questo capolavoro, che si è portato a casa perfino un Oscar come miglior film d'animazione) il mondo dei morti ha le sue regole, che qui hanno molto a che fare col tema dei ricordi.



E LE REGOLE SONO  
FONDAMENTALI...  
SE VUOI TORNARE A CASA.



Per spiegare il passaggio tra i due mondi, *Coco* è un rigore a porta vuota, una cosa... da manuale! Il mondo di partenza è fatto di abitudini normali per un ragazzo, mentre l'avventura trascina il chitarrista ribelle in una realtà *davvero* straordinaria, dove Miguel è l'unico vivo in mezzo a tanti simpatici scheletri.

Però attenzione, non fatevi ingannare dalla terminologia. **Quel che è straordinario per noi potrebbe non essere straordinario per i nostri personaggi.**

## MONDI ALLA ROVESCIA

Prendiamo per esempio *Thor*. Bene, qui siamo al cospetto di un dio. E gli dèi non abitano nella periferia di Roma o in centro a Milano. Abitano, in questo caso, ad Asgard, e possono fare cose che noi ci sogniamo. Cose straordinarie.

Che succede, dunque, in una storia che parla di dèi? Succede che si ribalta tutto.

Il mondo abituale di Thor, quello di ogni giorno, è fatto di martelli magici e forze sovrumane, mentre quello straordinario (ovvero quello dell'avventura) è il nostro: una metropoli, il traffico, i semafori. La gente comune. Un ambiente che va piuttosto stretto a una divinità.

Nel primo film della serie Marvel, Thor combina un pasticcio, fa arrabbiare suo padre Odino e si fa cacciare da Asgard. Destinazione? Midgard. Ovvero casa nostra, la

Terra. Avete presente quando i genitori si imbufaliscono per qualcosa e dicono «adesso non esci per tre giorni»? O ti spengono la PlayStation? O ti sequestrano il cellulare?

Ecco, Odino è un genitore un tantino più severo, quindi invece di mandare Thor a letto senza cena lo caccia di casa, anzi lo caccia di mondo, a tempo indeterminato, e in più lo priva di ogni potere. Adesso è un uomo qualsiasi (insomma, qualsiasi ma con i muscoli di Chris Hemsworth) in un mondo “normale”. Con un settaggio del genere, non possiamo far altro che affondare le mani nel sacchetto di popcorn e goderci l'avventura, per vedere se il nostro protagonista riuscirà a essere di nuovo degno di impugnare il martello magico e riconciliarsi con suo padre. Ma soprattutto siamo curiosi di vedere cosa combinerà in mezzo a persone con un passato molto meno glorioso del suo e frequentazioni senz'altro più... terra terra!

## SPIDER-MAN, MONSTERS & CO. E LE TUE VACANZE

Tutto chiaro? Bene, allora inseriamo un'altra variazione in questo gioco di mondi ordinari e straordinari.



**Il passaggio da un luogo all'altro può essere rappresentato anche solo da un "cambio di stato".** L'esempio è a portata di mano, e ha sempre il logo Marvel: *Spider-Man*.

Peter Parker non si trasferisce nel regno dei defunti e non svolazza nel cosmo. È un impacciato studente di New York, lì è cresciuto e lì si svolge la sua avventura.

Cosa cambia, dunque? Semplice: un ragno lo morde, e dal giorno dopo Peter ha a che fare con una realtà nuova. La scoperta dei poteri di cui è in possesso, unita alla mutazione fisica, costituisce un drastico cambio di stato. E così, da quel momento in poi, pur trovandosi sempre a New

York, la vita attorno a lui è improvvisamente un'altra. Perché, lo sapete:



A volte, invece, è l'arrivo di un personaggio nuovo a trasformare un universo narrativo da ordinario a straordinario. Nel mondo di *Monsters & Co.* (ordinario per i mostri che ci vivono) irrompe un elemento impreveduto quando Boo, la bambina che proviene dalla Terra, varca la soglia, mandando all'aria le vite dei protagonisti.

Se state raccontando in un tema che cosa avete fatto in vacanza, con tutta probabilità il vostro mondo straordinario avrà l'aspetto del posto in cui siete stati. Ma non è detto. Magari non vi siete mossi di casa o quasi, però vi siete ritrovati nel mezzo

di una vicenda tutta da raccontare. **Quel mondo così nuovo e pieno di sfide è il Viaggio.** Ovvero è tutto ciò che succede attorno a voi, ma soprattutto dentro di voi, dal momento in cui siete coinvolti nell'avventura.

I quattro ragazzi di *Stand by me* non vanno chissà dove, nel film ispirato al racconto di Stephen King. Fanno solo un'escursione nel bosco oltre la ferrovia. Qualcuno c'è anche già stato. Quello che cambia è la loro disposizione d'animo. Stanno andando alla ricerca del corpo di un loro coetaneo, il cui cadavere – si dice – dovrebbe essere da qualche parte, in mezzo alla fitta vegetazione. Dal momento in cui si mettono in marcia, dunque, li vediamo entrare in un mondo straordinario. **Un luogo mentale ed emozionale prima che fisico, che li metterà di fronte a sfide decisive e li muterà profondamente.** Al ritorno a casa saranno più grandi, e non solo di un paio di giorni: il viaggio li ha cambiati per sempre.

È questo, infatti, che le grandi storie fanno ai loro protagonisti: gli permettono di imparare qualcosa. L'eroe che entra in un'avventura ne uscirà diverso.

**L'eroe, di solito** (quasi sempre, se abbiamo un lieto fine), **al termine della storia è più maturo.** Torna nel suo mondo ordinario con un bagaglio di nuove consapevolezza: su di sé,

sugli altri, sulla vita. Il luogo di partenza dovrebbe essere lo stesso, ma... *ops*, sapete che c'è? Non lo è affatto. Perché **noi vediamo la realtà attraverso il filtro di un pensiero in continua mutazione.**

Reduci da un lungo viaggio, lo stesso mondo da cui siamo partiti ci apparirà, per forza di cose, differente.

Perché siamo cambiati noi.

Noi, gli Eroi.

Vogliamo conoscerci meglio?



OGGI ESCO!  
VOGHO ARRICCHIRE  
IL MIO BAGAGLIO DI  
CONOSCENZE!



SBAM!

AHU!



BEH,  
HA FATTO  
UN PO' MALE,  
MA NE È  
VALSA LA  
PENA.

Leonardo Patrignani e Francesco Trento

NO SPOILER

## La mappa segreta di tutte le storie

**Da *Toy Story* agli *Avengers*, da *Harry Potter* all'epica: come riconoscere i personaggi e le strutture comuni a ogni storia!**

Che cos'hanno in comune il tema in classe in cui racconti le tue vacanze, il ritorno di Ulisse a Itaca, le Instagram stories e l'appuntamento con la persona per la quale hai una cotta? Sono tutte storie, più o meno conosciute. E ogni buona storia, in dall'alba dei tempi, segue delle regole precise e si regge su un'impalcatura invisibile. Ecco perché in tutte queste vicende ci sono sempre eroi o eroine destinati a vivere un'avventura, ma anche mentori, alleati, nemici, sfide da superare, addestramenti, prove con poste in gioco sempre più alte e duelli all'ultimo sangue (sì, anche in amore!).

Un viaggio straordinario alla scoperta di tutti i segreti custoditi dagli autori di film, romanzi e serie tv, ma anche uno strumento prezioso per svelare, dalla mitologia alla nostra vita quotidiana, gli elementi ricorrenti dietro alla costruzione di ogni grande storia.

**[SCOPRI DI PIÙ](#)**

[Registrati alla newsletter su deaplanetalibri.it](https://deaplanetalibri.it)  
[per restare aggiornato sulle nostre pubblicazioni](#)