

Storie sostenibili

ALLA SCOPERTA DELLA NARRAZIONE

IL VIAGGIO DELL'EROE APPLICATO AI TEMI DELLA
SOSTENIBILITA'

Webinar

16 Febbraio 2023 – ore 10

Relatori: Manlio Castagna, Nicola Sapio





IL VIAGGIO DELL'EROE

Il **Viaggio dell'Eroe** è un archetipo narrativo comune, o **modello di storia**, che coinvolge un eroe che parte per un'avventura, impara una lezione, ottiene una vittoria con la nuova conoscenza e torna a casa trasformato.

Il Viaggio dell'Eroe può essere ricondotto a tre fasi essenziali:

La partenza.

L'eroe si lascia alle spalle il mondo familiare.

L'iniziazione.

L'eroe impara a navigare nel mondo sconosciuto.

Il ritorno.

L'eroe ritorna al mondo familiare.

1. MONDO ORDINARIO

Nel Mondo Ordinario, le cose vanno sostanzialmente bene, anche se all'Eroe già manca qualcosa: **c'è una situazione di equilibrio precario, che aspetta solo di essere rotto da un evento scatenante.**

WALL-E vive in un mondo in cui un grande magazzino (BUY-N-LARGE) ha rovinato l'economia e la spazzatura ha distrutto l'ambiente



UNA STORIA SOSTENIBILE

*L'equilibrio precario in cui versa il pianeta in cui viviamo purtroppo è noto a tutti.
I contesti da cui partire per ambientare la nostra storia sono veramente tanti.*

2. LA CHIAMATA ALL'AVVENTURA

L'Eroe si trova di fronte a qualcosa di nuovo, una sfida o un'avventura. È la rottura del suo equilibrio. La Chiamata all'avventura stabilisce la posta in gioco e chiarisce l'obiettivo dell'Ero

WALL-E conduce una vita poco avventurosa. Raccoglie la spazzatura e la sistema. Punto. Ma un'astronave atterra con EVE a bordo, che è una bellezza per gli standard dei robot.



Proviamo a pensare alla nostra vita di tutti i giorni, per individuare una “**Chiamata alla Sostenibilità**”...

Un esempio: tutti noi facciamo la raccolta differenziata suddividendo il vetro, la plastica, la carta e l'organico dalla indifferenziata. L'indifferenziata sembra quasi aver assunto un ruolo secondario nella nostra storia.. Ma cosa succede se invece scopriamo che esistono tecnologie avanzate che possono trasformare la spazzatura in energia per le nostre case?

Da qui può partire una **Storia Sostenibile**..

3. IL RIFIUTO DELLA CHIAMATA

L'eroe a questo punto esita, rifiuta la chiamata o comunque mostra riluttanza, perché si manifestano le sue paure. Ancora non ha definitivamente deciso di intraprendere in viaggio

In realtà Wall-e non rifiuta la chiamata all'avventura, ma non riesce a conquistarla. Se WALL-E fosse un umano, sarebbe l'imbranato che dice e fa le cose sbagliate e si mette in imbarazzo.



A volte quando si parla di tematiche come Transizione Energetica, Economia Circolare e Sviluppo Sostenibile, ci troviamo di fronte a visioni polarizzate da cui possono nascere nelle paure, spesso legate al tema della sicurezza e dell'impatto ambientale in un determinato territorio.

4. IL MENTORE

Il mentore ha il compito di preparare l'Eroe all'affronto dell'ignoto, dandogli consigli o strumenti magici, tuttavia non potrà andare oltre della sua funzione.

Eve è sia l'interesse amoroso che il mentore, e gli affida l'obiettivo di riportare gli esseri umani sulla terra dal pianeta Axiom e riportare gli umani sulla Terra. EVE amplia la portata del mondo di WALL-E. Non si tratta solo di una relazione con EVE per la quale sta combattendo. È in gioco il futuro dell'umanità.



Esistono varie “voci” nel mondo della sostenibilità, ma il miglior mentor è la **Conoscenza**

E potremo diventare **Eroi della Sostenibilità**, una volta che avremo recepito le informazioni giuste e verificato le fonti.

5. IL VARCO DELLA PRIMA SOGLIA

Qui l'Eroe decide di agire. La Prima soglia segna il punto di svolta tra primo e secondo atto, quando l'Eroe, superata la paura, sceglie di affrontare il problema e inizia il viaggio. Da questo momento non può più tornare indietro.

Wall-e si aggrappa all'astronave e riesce finalmente a capire quanto siano stati ingenti i danni subiti dal pianeta. È un vero atto eroico.



Dopo aver individuato il contesto di riferimento ed approfondito la conoscenza di quel contesto, possiamo determinare la **Sfida di Sostenibilità** che vogliamo intraprendere o raccontare.

6. PROVE, ALLEATI E NEMICI

Oltrepassata la prima soglia, l'Eroe si imbatte in nuove sfide e prove e inizia a farsi alleati e nemici e a conoscere le regole del nuovo mondo.

A bordo dell'Axiom, WALL-E incontra robot delinquenti, persone in sovrappeso e altri ostacoli che rallentano il cammino suo e di EVE verso il successo. Poiché WALL-E è un po' un emarginato, si allea con gli altri robot malfunzionanti sperando di superare in astuzia e in velocità AUTO, la malvagia barra di comando del Capitano.



Come per tutte le sfide, anche per quelle legate alla sostenibilità, è importante:

- recepire informazioni verificate (le *Prove*)
- fissare l'obiettivo che ci prefiggiamo per determinare un cambiamento di uno status quo (i *Nemici*)
 - individuare con chi portare avanti la sfida (gli *Alleati*)

7. APPROCCIO ALLA CAVERNA PIÙ PROFONDA

La caverna più profonda può rappresentare molte cose nella storia dell'Eroe: un luogo reale in cui si trova un terribile pericolo o un conflitto interiore che finora l'Eroe non ha dovuto affrontare. Quando l'Eroe si avvicina, deve fare gli ultimi preparativi prima di compiere l'ultimo salto nel grande ignoto.

Eve entra nel gigantesco compattatore di rifiuti di Axioms e Wall-e viene schiacciato in un cubo, così Eve cerca di riportarlo indietro. Si rende conto di tenere a lui.



Nel racconto di una Storia Sostenibile, la *caverna più profonda* può rappresentare la situazione di massimo pericolo nella quale ci potremmo trovare nel caso in cui non vengano messi in atto approcci ed azioni di sviluppo sostenibile.

8. LA PROVA SUPREMA

La Prova Suprema può essere una pericolosa prova fisica o una profonda crisi interiore che l'Eroe deve affrontare per sopravvivere o perché il mondo in cui vive continui a esistere.

Wall-e va in cortocircuito ed è quasi fuori uso, Eve gli dà il bacio della vita, Wall-e assiste Eve ovunque lei vada, non si arrende mai e con l'aiuto degli altri robot malfunzionanti torna sul pianeta per l'olorelevatore ma Wall-e viene schiacciato.

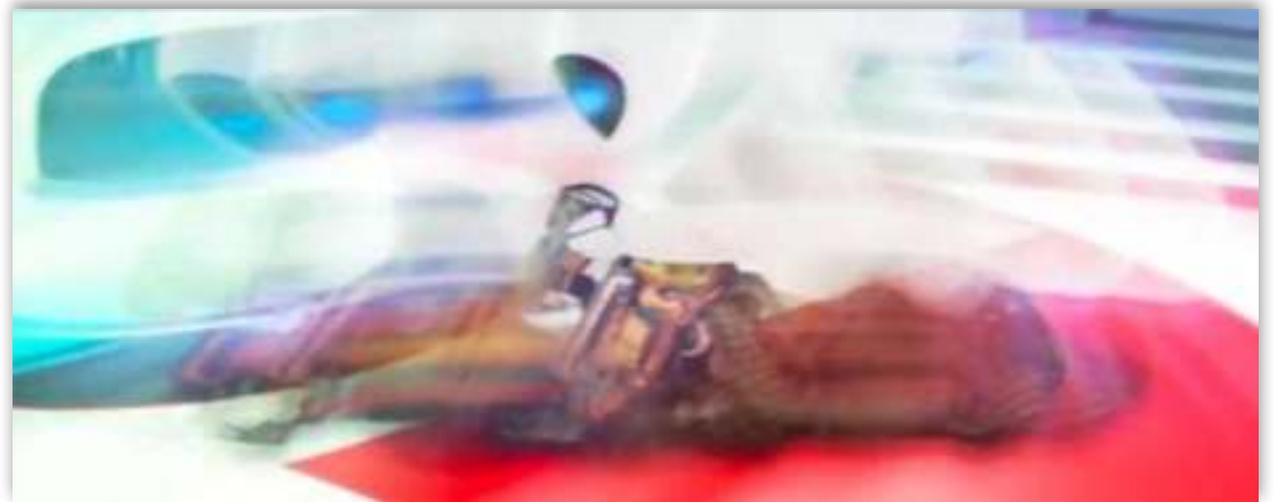


Con la *Prova Suprema* ci imbattiamo nelle **difficoltà** che possono insorgere nel nostro percorso verso lo Sviluppo Sostenibile focalizzando però il racconto nelle modalità con cui affrontarle e risolverle positivamente.

9. LA RICOMPENSA

Dopo aver sconfitto il nemico, sopravvissuto alla morte e infine superato la sua più grande sfida personale, l'Eroe si trasforma, uscendo dalla battaglia come una persona più forte e spesso con un premio. La ricompensa può assumere diverse forme: un oggetto di grande importanza o potere, un segreto, una maggiore conoscenza o intuizione, o persino la riconciliazione con una persona cara o un alleato. Ma non è ancora tempo di festeggiare.

Restituendo la pianta, l'Axiom è in grado di tornare sulla Terra. Evviva! Ma a EVE questo non interessa. La sua ricompensa è tornare sulla Terra per trovare pezzi di ricambio per WALL-E.



Superate le difficoltà grazie alle azioni che sono state messe in campo, è il momento della *Ricompensa*, che nel caso di una Storia Sostenibile può essere legato alla soddisfazione di aver dato il proprio contributo per il raggiungimento di obiettivi comuni (per esempio i 17 SDGs della'Agenda 2030 delle nazioni Unite)

10. LA STRADA DEL RITORNO

Questa fase del viaggio dell'Eroe rappresenta un'eco inversa della Chiamata all'Avventura, in cui l'Eroe ha dovuto attraversare la prima soglia. Ora deve tornare a casa con la sua ricompensa. può essere un momento in cui deve scegliere tra il suo obiettivo personale e quello di una causa superiore.

L'Axiom torna sulla Terra e si schianta sui rifiuti, preannunciando il modo in cui puliranno il pianeta che hanno rovinato. Eve



Compiere o anche solo raccontare una Storia Sostenibile, non solo migliorare il pianeta in cui viviamo (con impatti positivi più o meno grandi a seconda dei casi), ma è fondamentale per ribadire l'importanza della responsabilità condivisa. In altre parole, vivremo in un mondo migliore con persone migliori, consapevoli e propositive, a partire da noi stessi.

11. LA RISURREZIONE

È il momento climax in cui l'Eroe deve avere il suo ultimo e più pericoloso incontro con la morte. La battaglia finale ha conseguenze di vasta portata sul suo Mondo Ordinario e sulle vite di coloro che si è lasciato alle spalle.

EVE deve ancora riparare il nostro eroe, WALL-E. I suoi circuiti di memoria sono fritti e si comporta come qualsiasi altro robot, raccogliendo rifiuti e smaltendoli. Tutto il suo fascino è scomparso. Ma in una piccola inversione di ruoli, EVE dà a WALL-E una scintilla di bacio e risveglia il suo principe azzurro addormentato.



Nel nostro percorso del *Viaggio dell'Eroe* applicato ai temi della Sostenibilità, questo è il momento più alto in quanto ci permette di raccontare l'impatto positivo che le azioni sostenibili abbiamo messo in campo ha generato nel processo di cambiamento del Mondo Ordinario da cui eravamo partiti e che ci eravamo prefissi di migliorare.

12. RITORNO CON L'ELISIR

La ricompensa finale che ottiene può essere letterale o metaforica. Può essere un motivo di festa, la realizzazione di sé o la fine delle lotte, ma in ogni caso rappresenta tre cose: il cambiamento, il successo e la prova del suo viaggio.

Con il ritorno della memoria di WALL-E, umani e robot lavorano insieme per guarire il mondo e renderlo un posto migliore, per voi, per noi e per l'intera razza robotica. La ruota AUTO si spegne. Il piccolo robot cattivo viene fatto esplodere. E gli umani perdono molto peso nel corso degli anni.



Alla fine, la Storia Sostenibile che avremo raccontato servirà per fornire un esempio concreto e per tracciare una strada ed invitare altre persone a percorrerla insieme a noi. Non è obbligatorio terminare con un *happy end*, ma è sicuramente necessario esprimere un messaggio di positività con un approccio propositivo verso il cambiamento:

un futuro più sostenibile