

L'EROE TEMATICO

Un personaggio, signore, può sempre domandare a un uomo chi è.
Perché un personaggio ha veramente una vita sua, segnata di caratteri suoi,
per cui è sempre qualcuno. Mentre un uomo – non dico lei, adesso –,
un uomo così in genere, può non essere nessuno.

(Luigi Pirandello, *Sei personaggi in cerca d'autore*)

Spesso accade che i personaggi da interpretare o da scrivere abbiano priorità e caratteri molto diversi dai propri. Un buon metodo in questi casi è portarsi in vantaggio approfondendo le dinamiche archetipiche, gli schemi mentali ed emozionali, il bagaglio del vissuto e dei traumi infantili che ogni personaggio porta coerentemente con sé. Questo consente a chi interpreta e a chi scrive di *vedere* la vita, *comprendere* le urgenze, *sentire* le emozioni e le pressioni dallo *specifico punto di vista* del personaggio.

Il sistema *Eroe Tematico*¹ fornisce, a questo proposito, una chiave nuova ponendo l'intero complesso di azioni, motivazioni, temi delle storie, dinamiche e ferite esistenziali di ciascun personaggio sotto il potente influsso ineludibile di una specifica *Paura Dominante*.

La *Paura Dominante*, intesa quale dinamica archetipica, ma anche psicologica di un personaggio, si sviluppa nell'infanzia in conseguenza a una determinata "grande preoccupazione" legata alla sopravvivenza che il personaggio-bambino comincerà a percepire come fondativa ed esistenziale del suo stare al mondo. Ad esempio: *Non essere al sicuro*; *Essere indegno di amore*; *Essere corrotto o maligno*.

Questa specifica *Paura* è così profonda, traumatica e irrisolta che, anche se viene seppellita nel subconscio, condizionerà in modo automatico e inconsapevole gli atteggiamenti, i comportamenti, le strategie difensive e perfino l'indole del personaggio divenuto adulto. Pertanto risulterà un filtro utile per concepire l'interpretazione e la scrittura di personaggi dinamici, conflitti, ricchi di sfumature psicologiche, eppure dotati di propri

¹ L'Eroe Tematico è un sistema teorico/pratico utile per chi vuole conoscere e far emergere nell'interpretazione e nella scrittura del proprio personaggio sia le dinamiche archetipiche che possono contribuire a dargli forza universale, sia un approfondimento della psicologia del profondo appartenente allo specifico schema mentale ed emotivo del suo carattere. Cfr. Miranda Pisione, *L'Eroe Tematico, ovvero come scrivere grandi personaggi. Creare figure emozionanti usando l'Enneagramma*, Dino Audino editore, Roma 2019.

coerenti schemi mentali e caratteristiche archetipiche rappresentabili sulla scena e quindi accessibili dallo spettatore a livello profondo ed emozionale.

Il sistema distingue nove diverse *Paure Dominanti* che, a seconda della loro tipologia, agendo come una spinta inconscia, producono automatismi sottili e differenti, riconoscibili come i vari cromosomi di un Dna. Le differenti stringhe di cromosomi, per così dire, sono riferibili a *Nove Archetipi* detti *Mobili*, ognuno focalizzato sulle dinamiche istintive e difensive scatenate da una specifica *Paura Dominante*.

Nell'ambito di questi nove *Archetipi Mobili*, si riconoscono e si possono sviluppare, infiniti personaggi articolati e complessi, ma coerenti a se stessi, che chiamiamo *Eroi Tematici (ET)*.

In quanto rappresentante di una dinamica archetipica specifica di portatore del Dna dell'archetipo di riferimento, un personaggio Eroe Tematico può essere riconosciuto universalmente. Infatti ogni Archetipo Mobile dispone di un piccolo *archivio* che raccoglie le caratteristiche profonde archetipiche, le diverse potenzialità, le varie dinamiche comuni in reazione a una specifica *Paura Dominante*. Naturalmente ogni Eroe Tematico è un personaggio originale con un proprio carattere e storia, quindi articolerà i contenuti dell'archivio in modo differente, ma il sistema permette di riconoscere e padroneggiare alcune caratteristiche e dinamiche sottili che possono contribuire a renderne più profonda e focalizzata l'interpretazione e la scrittura.

La tabella seguente enumera le nove *Paure Dominanti* archetipiche collegandole all'Archetipo Mobile e quindi al relativo tipo di personaggio *Eroe Tematico* che ne deriva.

PAURA DOMINANTE	EROE TEMATICO
Paura di: <i>Essere corrotto o maligno</i>	ET1 - Riformatore Morale
Paura di: <i>Essere indegno di amore (e perciò di non essere amato)</i>	ET2 - Dativo Amorevole
Paura di: <i>Essere riconosciuto senza valore (e perciò essere rifiutato)</i>	ET3 - Ambizioso Vincente
Paura di: <i>Essere mancante, non avere un'identità e uno scopo nella vita</i>	ET4 - Esistenzialista Romantico
Paura di: <i>Essere invaso da cose o persone (e non sapersi difendere)</i>	ET5 - Solitario Sapiente
Paura di: <i>Non essere al sicuro (e perdere la propria guida)</i>	ET6 - Alleato Insicuro
Paura di: <i>Soffrire, essere deprivato o intrappolato nel dolore</i>	ET7 - Entusiasta Cronico
Paura di: <i>Essere sopraffatto, lesa e/o perdere il controllo della propria vita</i>	ET8 - Guerriero Impavido
Paura di: <i>Essere lasciato solo, essere separato, perdere qualcuno, e/o perdere la propria pace</i>	ET9 - Pacifico Persistente

Come si potrà notare i nove tipi di Eroe Tematico sono numerati (ET1, ET2 ecc...). Adoperare i numeri, e non unicamente le definizioni, non solo è un invito a tenere la mente aperta e a non standardizzare il personaggio sulle caratteristiche più comuni rintracciabili nel canone banalizzante di una definizione, ma è altresì la nuova chiave del sistema che, con specifiche tecniche pratiche, permette di tenere traccia delle caratteristiche e dinamiche di un Eroe tematico, una per una, durante la concezione dell'interpretazione e nella scrittura di un personaggio. Infatti nel profilo di ogni Archetipo Mobile, ogni dinamica descritta nel suo specifico archivio è riferibile a una specifica sigla. Tale *notazione* consente di sintetizzare alcune note utili e profonde di un personaggio in una sorta di *formuletta* cumulativa, ovvero un complesso di sigle che si riferiscono a determinate dinamiche caratteriali, agli effetti del background ambientale, interpersonale e parentale dell'infanzia, ma anche a specifiche transizioni psicologiche e comportamentali che il personaggio può manifestare sia nel suo arco narrativo, sia durante una scena, mettendo in luce un determinato *momentum*. La *formuletta* dei personaggi esaminati nel libro è riportata nell'apposita sezione del box di informazioni di base che precede ogni monologo.

I profili di approfondimento contengono la descrizione delle caratteristiche e l'archivio di potenziali dinamiche di ognuno dei nove tipi di personaggio Eroe Tematico. Per una facile consultazione le informazioni sono organizzate e suddivise in sezioni secondo argomento, che qui elenchiamo e andremo poi man mano ad approfondire, indicando la relativa notazione:

- le *caratteristiche* psicologiche e comportamentali, con i potenziali lati *positivi* e *negativi* nelle situazioni ordinarie o estreme;
- la *ripartizione tra personaggi d'istinto, di cuore, di cervello*;
- il background psicologico, familiare e ambientale con le dinamiche della specifica *Paura Dominante*;
- l'*atteggiamento fisico* e lo *stile di linguaggio* che rispecchiano gli schemi mentali di questo tipo di personaggio;
- i particolari *Temi Caratteriali*, ovvero temi d'elezione e valori positivi e negativi ricorrenti nelle storie di questo tipo di personaggio;
- l'influenza del *Mentore Recondito*;
- la *Modalità Sociale*;
- il complesso dei *Quattro Atteggiamenti Atipici Temporanei*.

Ogni profilo è completato dai personaggi esaminati dal libro riconoscibili in quel tipo di Archetipo Mobile, con il numero di pagina di riferimento del loro monologo. In ultimo, vengono citati esempi di personaggi Eroi Tematici basati sullo stesso Archetipo Mobile tratti da Serie tv, cinema, fiaba, letteratura e teatro.

LA RIPARTIZIONE TRA PERSONAGGI D'ISTINTO, DI CUORE, DI CERVELLO

I nove *Archetipi Mobili* pur essendo, come detto, molto diversi tra loro si possono raggruppare in tre triadi che assimilano anche una ripartizione usata di consuetudine, quando intendiamo distinguere personaggi guidati dall'istinto, dal cuore o molto cerebrali:

- I. *Gli Archetipi M. del Comando* (ET8, ET9, ET1), quelli che avvertono il pericolo nello *stomaco* e agiscono d'*istinto*. Sono i personaggi portati all'azione e tendenti al controllo. Ancorati al presente, hanno i piedi per terra e posseggono un forte senso del sé, come Achille, Caterina (*La bisbetica domata*) e Ophelia Harkness (*Le regole del delitto perfetto*) (p. 62). Il loro problema più grave è il controllo dell'Ira che esplose se non è trasformata in Azione.
- II. *Gli Archetipi M. delle Relazioni Interpersonali* (ET2, ET3, ET4), quelli che avvertono il pericolo col *cuore* in rapporto al sentimento per gli altri e degli altri, e quindi privilegiano le *emozioni*, come Desdemona, Jon Snow (*Il trono di spade*), Hanna Baker (*Tredici*) (p. 17) e la Strega di *Biancaneve*. Più che a Essere, questi personaggi tendono ad avere un'immagine e un'idealizzazione dell'Essere, che vedono solo di *riflessione* negli altri in modo positivo quando sono riconosciuti degni di amore, valore e accettazione. Il sentimento negativo stigmatizzante per loro terribile più della morte è la *Vergogna*: ovvero essere riconosciuti come indegni di amore.
- III. *Gli Archetipi M. del Pensiero* (ET5, ET6, ET7), quelli che avvertono con la *mente* il pericolo che deriva dall'imprevedibilità degli eventi e si difendono con il *pensiero logico e razionale* cercando risposte rassicuranti e univoche, come Amleto, Sherlock Holmes, Miranda Hobbes (*Sex & The City*) (p. 78) e Peggy Olson (*Mad Men*) (pp. 88, 90). Ma questo approccio li pone dinanzi a indicazioni contrastanti rendendo difficile la scelta. È in questa fase che emerge la

Paura dell'Imprevedibilità, di ciò che potrebbe accadere nel futuro, riferito alle minacce alla loro sopravvivenza: dell'ambiente, degli eventi, degli altri individui.

Indichiamo nello stesso gruppo personaggi comunemente definiti per il loro comportamento “positivi” o “negativi”, perché qui non ci occupiamo della scelta morale o della possibile disfunzionalità, malattia e meccanismi di difesa di un personaggio², ma ci focalizziamo sulle sue potenzialità e su come funzionano i suoi schemi mentali, emotivi e cognitivi.

L'INFLUENZA DEL MENTORE RECONDITO

Durante gli anni formativi di un giovane individuo, le figure educative sono fondamentali. Si tratta dei primi maestri con cui l'allievo ha reali conflitti per l'attestazione della sua personalità, ma da loro impara anche a crescere, a vivere, a correggere le sue asperità caratteriali, portando per sempre con sé questo ascendente. Questo tipo di background del personaggio solitamente è difficile da rappresentare sulla scena.

Nel sistema Eroe Tematico ogni Archetipo M. ha nel suo archivio due specifiche potenziali variazioni caratteriali che contemplanò, nel presente del personaggio, l'effetto di un *Mentore Recondito*, ovvero una “voce” della figura educativa introiettata, che il personaggio porta sempre con sé.

Dal punto di vista tecnico il Mentore Recondito è virtualmente un altro Eroe Tematico che “vive” nella testa del personaggio e ne ha modificato e “corretto” il carattere con i suoi specifici consigli dettati dai suoi precisi schemi mentali. Anche quando è in difficoltà, il personaggio da adulto, risente la sua “tipica voce”, trovandosi a volte perfino in conflitto con la sua natura e il suo giudizio e perciò agisce di conseguenza spesso trovandosi tra due fuochi.

Le due variazioni caratteriali dell'Archetipo M. di base, dovute al Mentore Recondito vengono indicate in formula dal numero dell'Eroe Tematico seguito da una **w** (dall'inglese Wing, ala) e poi dal numero dell'Eroe Tematico del suo Mentore Recondito. Ma come funziona?

Esaminiamo l'Archetipo M. di base dell'*ET1-Riformatore Morale* di cui riportiamo dal profilo le caratteristiche: «etico, grande lavoratore, ipercritico e controllato. Però ha impossibili parametri di perfezione

² Per approfondimenti su questi argomenti vd. i capitoli: L'escalation della Strategia Reattiva e dei Meccanismi di Difesa; I nove Stadi. Miranda Pisione, *L'Eroe Tematico, ovvero come scrivere grandi personaggi. Creare figure emozionanti usando l'Enneagramma*, Dino Audino editore, Roma 2019.

assoluta, per se stesso e gli altri. Ciò accade perché tende a vedere le cose come potrebbero essere al “meglio”, e non resiste all'impulso di correggere tutto e tutti. Ha grande forza e volontà interiore, il coraggio delle sue convinzioni e la disposizione al sacrificio personale per la vittoria del Bene. Pensa che il genere umano possa migliorarsi ed elevarsi. È un Archetipo M. del Comando, ancorato al presente, molto istintuale anche se frena fortemente gli impulsi naturali, fisici e materiali che considera bassi, “animaleschi” e negativi. Ha problemi con il risentimento e l'impazienza che reprime. **Al suo Meglio:** Può essere l'Eroe Morale, un mentore, un riformatore positivo, un giudice equo, una persona devota e corretta. **Al suo peggio:** Ipercritico. Ipocrita. Può giungere a essere fondamentalista assoluto integrale e punitivo. In questa descrizione è facile riconoscere personaggi “tutti di un pezzo” come: Bree Van de Kamp (*Desperate Housewives*), Lady Violet (*Downton Abbey*), Claire Dunphy (*Modern Family*), Brianna di Tarth e Tywin Lannister (*Il trono di spade*), Solomon Northup (*12 anni schiavo*), il “predicatore” Jules Winnfield (*Pulp Fiction*) e Belinda Friers (*Fleabag*) (p. 125).

L'ascendente di un Mentore Recondito cambia un po' le cose, questi tipi di personaggi tendono a essere più complessi e conflittuali. Ad esempio, *ET1n9*, si legge: «ET1 con ala 9», indica un Eroe tematico 1 con l'influsso di un Mentore Recondito *ET9-Pacífico Persistente*, molto umile, legato alla comunità e alla famiglia, che ha lasciato la sua impronta nel carattere del personaggio. Riportiamo dal profilo le caratteristiche della variante *ET1n9*: «più calmo, idealista, distaccato e obiettivo. Introverso, di poche parole, spesso saggio e rispondenti alla verità. La rabbia interna è meno visibile, ma è ostinato e conservatore. Il sarcasmo può diventare passivo-aggressivo. Il conflitto è tra il fare la cosa giusta contro l'agire in favore delle persone della famiglia/comunità». In queste caratteristiche si riconoscono: Ned Stark (*Il Trono di Spade*), John Bates e Charles Carson (*Downton Abbey*), Sergio Marquina (il Professore)/Salvador Martín (*La casa di carta*) e Nora Durst (*The Leftovers – Svaniti nel nulla*) (p. 27).

La variante *ET1n2* regalerà al personaggio alcune caratteristiche del Mentore Recondito della triade del cuore *ET2-Dativo Amorevole*: «più affabile, tollerante, centrato sui rapporti umani e generoso. Sa perdonare gli errori delle persone, soprattutto se giustificati da problemi o se vede sinceri sforzi verso il miglioramento. Il conflitto è tra il senso del dovere e perfezione contro le ragioni del cuore». In queste caratteristiche si riconoscono: Mary Poppins, Mrs. Hughes (*Downton Abbey*), il manipolativo Alto Passero (*Il Trono di Spade*), Birgitte Nyborg (*Borgen*) (p. 55) ed Elisabeth McCord (*Madam Secretary*) (p. 60).

LA MODALITÀ SOCIALE

Un altro tipo di background è la *Modalità Sociale*, un effetto che il personaggio adulto porta con sé come conseguenza diretta del modo in cui ha sviluppato le sue abilità relazionali nell'infanzia nel rapporto con gli altri individui. Infatti, se dal comportamento di un personaggio iperdifensivo abituato a contare solo su se stesso, il pubblico può facilmente indovinare un'infanzia difficile, diventa più complesso elaborare e rappresentare sulla scena questo tipo di vissuto nei personaggi educati ad avere rapporti interpersonali più evoluti.

Esistono tre tipi di Modalità Relazionali: *Salvaguardia della Vita*; *Rapporto a due*; *Sociale*. Ogni Archetipo Mobile ha le sue specifiche, determinate dal filtro della Paura Dominante.

Anche in questo caso, nella formula che permette di sintetizzare molte informazioni utili e focalizzate, si trova riportata la sigla della Modalità Relazionale, eventualmente preceduta da quella del Mentore Recondito.

Di seguito la descrizione generale delle tre Modalità Relazionali, con esempi tratti dal libro e relative *formulette*.

- **Salvaguardia della Vita (Sv):** *Io e il mio mondo*.

Il personaggio-bambino non ha avuto figure sufficientemente accudenti e ha dovuto contare solo su se stesso per sopravvivere e svilupparsi. Qui non intendiamo solo personaggi con un'infanzia difficile o abusata, ma anche quelli a cui, fisicamente non è stato fatto mancare nulla, che però dal punto di vista psicologico si sono sentiti soli e senza nessun supporto. Questi personaggi faticano a fidarsi delle persone, spesso sono "contro tutti". Invece cercano di regolare l'ambiente per rendersi più sicuri e confortevoli. Hanno avuto un background di «carezza», in cui hanno sviluppato una preoccupazione, che ora si portano dietro, relativa alle proprie necessità basilari di sopravvivenza (e delle persone a loro vicine) come sicurezza, comfort, salute, energia e del benessere del corpo fisico, e in senso lato cibo, denaro, alloggio, alle questioni mediche e al comfort fisico.

Es.: L'ET9Sv Marie Adler (*Unbelievable*) (p. 21), l'ET3w4Sv Cersei Lannister (p. 39) e l'ET7Sv Danaerys Targaryen (p. 46) (*Il Trono di Spade*), l'ET3Sv Kim Wexler (*Better Call Saul*) (p. 57), l'ET8Sv Ophelia Harkness (*Le regole del delitto perfetto*) (p. 62).

- **Rapporto a Due (A2):** *Solo il mondo tuo e mio.*

Il personaggio-bambino ha avuto una persona accidentale con cui ha creato un rapporto interpersonale preferenziale. Questi personaggi hanno capito fin dall'infanzia che interagire con un altro individuo – un familiare, un amico, un educatore – ed entrare in relazione profonda dà sicurezza, protegge e fa star bene, quindi hanno imparato a sviluppare capacità relazionali one to one più accentuate a secondo dell'Archetipo M. di appartenenza, e a essere più attrattivi per avere più relazioni umane intime con le persone, una alla volta, in particolare il partner, familiari, e amici scelti.

Es.: L'ET4w5A2 Hanna Baker (*Tredici*) (p.17), l'ET1w9A2 Nora Durst (*The Leftovers – Svaniti nel nulla*) (p. 27), l'ET7w8A2 Nairobi (*La casa di carta*) (p. 41), l'ET1w2A2 Birgitte Nyborg (*Borgen*) (p. 55), l'ET5w6A2 Miranda Hobbes (*Sex & The City*) (p. 78).

- **Sociale (Soc):** *Il mondo di tutti noi.*

Il personaggio-bambino ha potuto contare su una comunità accidentale. Ha imparato ad agire e reagire alla società e alle sue regole. Questi personaggi hanno imparato che far parte di un gruppo sociale dà sicurezza e stabilità, quindi si adattano ai bisogni della situazione sociale in cui si trovano. Sono altamente consapevoli delle altre persone, siano essi in situazioni intime o in gruppi. Sono anche consapevoli di come le loro azioni e atteggiamenti stiano interessando coloro che li circondano. Questi personaggi cercano una connessione personale: vogliono rimanere in contatto a lungo termine con le persone ed essere coinvolti nel loro mondo.

Es.: L'ET6w7Soc Piper Chapman (*Orange Is the New Black*) (pp. 25 e 105), l'ET9w1Soc Elisabeth (*The Crown*) (p. 30), l'ET3w2Soc Madeline Mackenzie (*Big Little Lies – Piccole grandi Bugie*) (p. 43), l'ET1we2Soc Elisabeth McCord (*Madam Secretary*) (p. 60).

IL COMPLESSO DEI QUATTRO ATTEGGIAMENTI ATIPICI TEMPORANEI

È ben noto che la credibilità di un personaggio nell'interpretazione e nella scrittura passi dalla coerenza. Perciò se ne studiano con attenzione le caratteristiche e le dinamiche psicologiche preoccupandosi di non disattenderle. I problemi sorgono quando gravi pressioni spingono i

personaggi a comportarsi temporaneamente in modo molto “diverso” rispetto alla loro natura, ovvero quando “crollano”, sono depressi oppure spaventati o ancora quando “cambiano in meglio”. Spesso chi interpreta e chi scrive agisce secondo il proprio istinto, con il pericolo di equiparare e ripetere le dinamiche uguali per personaggi con schemi mentali e indole differenti. Infatti, alla luce del nostro sistema, è facile immaginare che ad esempio il crollo sotto la depressione del forte e aggressivo *ET8-Guerriero Impavido* sarà ben diverso, e con motivazioni, modalità e rappresentazione diverse, da quello dell’ottimista gioioso *ET7-Entusiasta Cronico*, o ancora da quelle dell’affettuoso *ET2-Dativo Amorevole*, in quanto tutti gli eventi porteranno a una reazione coerentemente filtrata dalla loro specifica Paura Dominante.

Quando un personaggio è costretto a fronteggiare la sua *Paura Dominante* si trova in difficoltà che lo colpiscono proprio nelle sue ferite subconscie, su problemi che non è equipaggiato a sciogliere. Non possedendo gli strumenti per poter risolvere la situazione, tende ad avere specifici comportamenti molto inconsueti, perfino opposti rispetto al suo tipico carattere, nel tentativo di allontanare o contrastare il problema. In realtà, anche se sono invisibili a prima vista, questi comportamenti inusuali appartengono a un sottile schema archetipico declinato in quattro dinamiche, due negative e due positive, detti *Atteggiamenti Atipici Temporanei (AAT)*, che fanno parte delle potenzialità del personaggio pertanto sono indicati nell’archivio del profilo di ogni Archetipo Mobile. Ma come funziona?

Ognuno dei quattro Atteggiamenti Atipici Temporanei è indicato con una definizione, la sua sigla e la descrizione delle dinamiche, motivazioni e stato d’animo del tipo di Eroe Tematico. Riportiamo un AAT negativo dell’*ET1-Riformatore Morale*, il personaggio che, per combattere la sua Paura Dominante di *Essere corrotto o maligno*, ha imparato a *Essere sempre perfetto e nel Giusto*: «**LA CADUTA IN DEPRESSIONE (ET1↑4)**: Nei momenti peggiori, se la sua vita non è perfetta ed etica e non riesce a cambiare la situazione, è infelice e profondamente avvilito, perché si sente senza scopo e missione». In questo modo è possibile compenetrare le emozioni di personaggi di questo tipo che si trovano in questa situazione specifica. Ad esempio, l’*ET1w9A2 Nora Durst (The Leftovers – Svaniti nel nulla)* (p. 27), nel suo monologo, vive queste emozioni: prega un giorno “imperfetto” con la famiglia che ha perduto per un evento catastrofico, pur di riaverli vicino mentre non riesce a trovare più uno scopo nella sua vita.

Nondimeno, come sappiamo, molti personaggi hanno percorsi di apprendimento in cui, proprio perché costretti a superare i loro peggiori ostacoli, acquisiscono nuove capacità e imparano a gestire meglio le situazioni che più li spaventavano. In quel caso sanno usare anche i due Atteggiamenti Atipici Temporanei positivi gestendo con successo la loro Paura Dominante. Riportiamo la descrizione di uno dei due AAT positivi dell'*ET1-Riformatore Morale*: «**CAPIRE IL SENSO DI UN'ESISTENZA IMPERFETTA** (*ET1↑4+*): Quando riesce ad accettare l'imperfezione come parte integrante dell'umanità, sa anche trovare un nuovo profondo senso positivo nell'esistenza». Il divertente monologo della cinquantottenne *ET1Soc* Belinda Friers (*Fleabag*) (p. 125) tratta la menopausa, come un evento inizialmente spaventoso, perché toglie perfezione, completezza e fine, ma poi ne vede le qualità equalizzanti riuscendo a trovare un nuovo scopo positivo alla sua esistenza.

Un personaggio può avere Atteggiamenti Atipici Temporanei positivi o negativi, anche per lungo tempo, ma vi possono essere anche delle *transizioni* da un atteggiamento all'altro, sia in un arco narrativo³, ma persino durante un'unica scena, come accade spesso nei monologhi del libro. L'indicazione di tali transizioni risulta utile in quanto permette all'interprete di rilevare e fare propri i pensieri, le motivazioni, lo stato d'animo e il passaggio di mood e di obiettivi del personaggio da un AAT a un altro. Le transizioni vengono indicate nella *formuletta* con una freccia →, da negativo a positivo, o viceversa.

Esaminiamo ad esempio le dinamiche del monologo dell'*ET9w1Soc* Elisabeth (*The Crown*) (p. 30), e intanto, scopriamo qualcosa di più sul personaggio *ET9-Pacifico Persistente* dal suo profilo: «è tranquillo, stabile, ottimista, accomodante, saggio e solidale, legato alla famiglia e alla comunità. Si occupa molto degli altri. Ne capisce i bisogni e i desideri, ma, poiché tende a minimizzarsi, li antepone ai suoi. È l'eroe riluttante. Non cerca l'avventura, invece vuole mantenere le cose come stanno, evitando i cambiamenti. Spesso lascia che sia il corso degli eventi a governare la sua vita. Ama la pace e la serenità, soprattutto quella interiore, ed evita qualunque situazione problematica, o la risolve mediando, anche nelle relazioni. È un Archetipo M. del Comando, perciò per sottrarsi alle

³ Per approfondimenti su questo argomento vd. il capitolo: Dal Coping alle Linee di Trasformazione e i quattro Atteggiamenti Atipici Temporanei Miranda Pisione, *L'Eroe Tematico, ovvero come scrivere grandi personaggi. Creare figure emozionanti usando l'Enneagramma*, Dino Audino editore, Roma 2019.

discussioni e all'azione, ma ottenere ciò che vuole, è passivo-aggressivo. **Al suo Meglio:** Ha i piedi per terra. Mantiene la famiglia/comunità unita in pace. **Al suo peggio:** Apatico. Vile. Caparbio. Reazionario». La scena: la regina Elisabeth scopre che il suo Primo ministro Churchill ha omesso di informarla di una grave indisposizione che lo ha inabilitato nei suoi compiti istituzionali. Si tratta di un grave comportamento che la monarca, responsabile del rispetto della legge per il bene di tutti (Soc), deve sanzionare, ma Elisabeth, che tende a evitare i conflitti, perde la sua serenità e si comporta come: «**IL DIFFIDENTE LAMENTOSO** (ET9↑6-): Se viene lasciato solo o perde la sua pace può divenire insicuro, paranoico, diffidente e pessimista. Trova mille scuse per non agire. Può essere vile. Passivo-aggressivo». Tuttavia si risveglia la voce interna del Mentore Recondito *ET1-Riformatore Morale*, che la spinge all'azione moralizzatrice. Per passare all'azione la pacifica e mediatrice Elisabeth è costretta necessariamente a dissociarsi dalle sue emozioni che la spingerebbero verso la passività: «**L'ANAFFETTIVO FUNZIONALE** (ET9↑3-): Se deve agire sotto pressione diventa anaffettivo e dissociato dagli altri. Agisce con assertività strumentale al raggiungimento dell'obiettivo. Sfrutta le debolezze altrui». Durante l'evolversi della scena, Elisabeth riprende il controllo di se stessa e con uno stile pacato, autorevole e regale mette a posto l'eminente ministro come un discolto irresponsabile, infatti si comporta come «**IL CORAGGIOSO ATIPICO** (ET9↑6+): Quando finalmente si decide a passare all'azione e ricerca la verità sugli altri e su se stesso. Sa interpretare i segnali discordanti nelle persone come un *lie-detecton*» e «**IL MOTIVATORE ASSERTIVO** (ET9↑3+): Quando riesce a capire cosa vuole, prende decisioni e agisce per effettuare cambiamenti positivi per se stesso e gli altri».

La *formuletta* completa di Elisabeth nella sua scena, per segnalare come un memo sempre a disposizione tutte le dinamiche coerenti sopra descritte, è dunque: ET9w1Soc, ET9↑6- → ET9↑6+, ET9↑3- → ET9↑3+. La *formuletta* di ogni personaggio, così come i Temi Caratteriali che emergono durante la scena, vengono riportati nel box informativo che precede il suo monologo.

“L'Eroe Tematico” è uno strumento di analisi in più che offre ad autori e attori un nuovo approccio per l'esame e la rappresentazione di ogni personaggio. Familiarizzando con il sistema e i profili dei piccoli archivi dedicati a ognuno dei nove Archetipi Mobili, sarà possibile ampliare l'indagine di ogni personaggio a partire dagli schemi e dalle dinamiche emotive della sua specifica Forma Mentis, ovvero dall'*interno*. L'intento è

Protagoniste, L'Eroe Tematico

sempre volto a facilitare la creazione e rappresentazione personale e autoriale di eroi maschili e femminili intensi e originali, sviluppando al massimo il loro complesso carattere sfaccettato, ovvero superando la barriera dello stereotipo e dell'aspetto esteriore.