

CORSO PER PROFESSIONISTI DELL'AUDIOVISIVO IN VIDEOCONFERENZA ANNO 2023-24

ET8 - Guerriero Impavido

ET9 - Pacifico Persistente

ET1 - Riformatore Morale

ET7 - Entusiasta Cronico

ET2 - Dativo Amorevole

ET3 - Ambizioso Vincente

ET6 - Alleato Insicuro

ET5 - Solitario Sapiente

ET4 - Esistenzialista Romantico

L'EROE TEMATICO
Sistema pratico per la creazione di personaggi che conquistano il cuore del pubblico

The diagram shows a central circle with 9 numbered nodes (1-9) arranged around it. Each node is connected to several other nodes, forming a complex web of relationships. The nodes are: 1 (pink), 2 (pink), 3 (pink), 4 (pink), 5 (blue), 6 (blue), 7 (blue), 8 (green), 9 (green). The central text reads: "L'EROE TEMATICO Sistema pratico per la creazione di personaggi che conquistano il cuore del pubblico".

L'EROE TEMATICO

CREARE PERSONAGGI CHE CONQUISTANO IL CUORE DEL PUBBLICO

TEORIA DI BASE, APPLICAZIONI PRATICHE E CORSI PER SCRIVERE CINEMA E SERIE TV
di Miranda Pisione

Dedicato ad autori e sceneggiatori di cinema, serialità televisiva e web,
script editor, registi, producer, docenti e studenti avanzati.

Contact: eroe.tematico@gmail.com



L'EROE TEMATICO

Descrizione del sistema. Contenuti, modalità e programma del corso

2

SOMMARIO DEGLI ARGOMENTI

DARE VITA A PERSONAGGI CAPACI DI CONQUISTARE E FIDELIZZARE IL PUBBLICO	3
EMPATIA: VEDERE IL MONDO ATTRAVERSO GLI OCCHI DEL PERSONAGGIO.....	3
IL PATRIMONIO DEL SISTEMA <i>EROE TEMATICO</i>	3
A CHI SI RIVOLGE IL SISTEMA <i>EROE TEMATICO</i>	4
IL SISTEMA <i>EROE TEMATICO</i>	4
LE DINAMICHE DELLA PAURA DOMINANTE.....	5
GLI ARCHETIPI MOBILI DE COMANDO	8
GLI ARCHETIPI MOBILI DELLE RELAZIONI INTERPERSONALI	9
GLI ARCHETIPI MOBILI DEL PENSIERO E RAGIONAMENTO.....	10
PANORAMA DEGLI STRUMENTI E DELLE TECNICHE PRATICHE DEL SISTEMA	11
Esempio <i>Profilo</i> : ET8 GUERRIERO IMPAVIDO	13
Esempio <i>Schema di Riferimento per Movimentazione archetipica per la costruzione della Linea Emotiva dell'Eroe</i> : ET8 GUERRIERO IMPAVIDO.....	15
IL CORSO <i>L'EROE TEMATICO - Livello 1</i> – PER PROFESSIONISTI E STUDENTI AVANZATI DELL'AUDIOVISIVO (IN VIDEOCONFERENZA ZOOM) (8 lezioni/16 ore).....	17
LA STRUTTURA DEL CORSO	17
PROGRAMMA E CONTENUTI DEL CORSO	18
La docente.....	19

Per informazioni e iscrizioni scrivere alla Segreteria: eroe.tematico@gmail.com

Per informazioni sulle date dei corsi, pagina dedicata al libro "L'Eroe Tematico" dell'Editore Dino Audino, nello spazio dedicato agli "Eventi": <https://www.audinoeditore.it/libro/9788875274276>

Pagina Facebook: <https://www.facebook.com/eroetematico>

DARE VITA A PERSONAGGI CAPACI DI CONQUISTARE E FIDELIZZARE IL PUBBLICO

Il mercato attuale della narrazione audiovisiva contemporanea, che si tratti di cinema, serie televisiva, webserie o animazione, presenta uno scenario denso di offerte **estremamente competitive**. Per **conquistare** e **fidelizzare** un **pubblico esigente** e, come mai prima d'ora, **molto competente**, una storia deve saper innescare un **legame emotivo profondo e duraturo** con lo spettatore. Ma quali sono gli **strumenti utili** per ottenere questo risultato?

Occorrono plot entusiasmanti, molteplicità di eventi e sorprendenti *turning point*. Ma quel che fa davvero la differenza risiede nella **forza empatica di personaggi**: devono essere originali, dotati di un intenso **mondo personale** che si rivelerà passo dopo passo lungo il cammino della storia. Questa deve **coinvolgere ed emozionare il pubblico**, gettando gli Eroi in grandi **difficoltà e conflitti**, obbligandoli a impegnarsi e in ultimo a **confrontarsi col proprio destino**.

L'Eroe Tematico è un **sistema teorico/pratico** nato con lo scopo di aiutare gli autori a costruire **una forte connessione totalizzante e centrata tra lo spettatore e i personaggi**. Il Sistema fornisce tecniche pratiche e strumenti innovativi per costruire **eroi maschili e femminili¹ originali e coerenti a partire "dall'interno" del personaggio, ovvero dalla sua mente, dalle sue emozioni e dalla sua paura più antica**. Tali dinamiche profonde, **rese fruibili in modo empatico e costante allo spettatore**, gli permetteranno di **convivere emotivamente tutti i drammi e le avventure dell'Eroe**.

EMPATIA: VEDERE IL MONDO ATTRAVERSO GLI OCCHI DEL PERSONAGGIO

Dunque il segreto per fidelizzare il pubblico è mettere in scena Eroi con psicologie e **caratteristiche originali e coerenti, controllando la comunicazione**, in modo che i personaggi risultino **sempre emotivamente accessibili, comprensibili e intriganti**. Infatti, solo provando una forte **empatia**, ovvero **vedendo il mondo con gli occhi e la personalità specifica di ogni personaggio**, lo spettatore potrà **sentire in prima persona le sue emozioni, capire le vere motivazioni** dietro a ogni sua scelta e azione, e **potrà raggiungere una vera profonda compartecipazione alla sua vita e alle sue scelte, a livello istintivo**, senza bisogno di aggravare i dialoghi di spiegazioni ridondanti. Infatti i maggiori successi di pubblico indicano che **lo spettatore vuole conoscere l'Eroe** meglio di quanto si conosca lui/lei stesso, **capire** perché si comporti in un certo modo, **amarlo** (od **odiarlo**) così tanto da preoccuparsi come se fosse una persona di famiglia. Questo invoglia lo spettatore a **essere proattivo**, a tentare ad **anticipare le mosse dell'Eroe, restando con il fiato sospeso nei suoi conflitti, perfino tra la soluzione più ovvia e ragionevole contro quella originale e apparentemente "sbagliata" che però appartiene al tipico modo di pensare e di agire di quello specifico Eroe**. Un legame così profondo fa sì che lo spettatore, **pur mantenendo il suo giudizio, non riesca più a staccarsi dai personaggi e dalle loro storie**. E questo, senza sacrificare, anzi potenziando **temi, punto di vista e creatività degli autori**, cioè quei **valori che rendono unica e interessante un'opera nel mercato**.

Il Sistema non si dedica particolarmente allo sviluppo del plot, su cui già esiste acclarata trattazione, ma **vi si affianca e lo potenzia** concentrandosi su tutti i **personaggi**, sia **protagonisti** che **secondari**, e le **loro linee narrative di cambiamento** con lo scopo di concorrere alla **massima efficacia espressiva degli autori** e insieme al **massimo coinvolgimento del pubblico**.

IL PATRIMONIO DEL SISTEMA EROE TEMATICO

Il Sistema nasce sul campo² dall'esigenza di rispondere alle infinite urgenze dei problemi sulla creazione e movimentazione di **personaggi archetipici, complessi ed efficaci di lunga durata** a cui la letteratura classica degli strutturalisti di audiovisivo non fornisce risposte adeguate, in particolar modo riguardo al prodotto seriale e al suo peculiare sistema di scrittura e lavorazione. Perciò, *L'Eroe Tematico* è una teoria, ma anzitutto è un insieme di tecniche pratiche che, una volta apprese, risulteranno **fruibili e applicabili in modo personalizzato e creativo** da tutti i professionisti del settore. Il Sistema coniuga strumenti di solida e comprovata efficacia inserendoli in una prospettiva inedita:

- La teoria degli **archetipi, classici e moderni**, formulata da Carl G. Jung e studiata in Psicologia (J. Hillmann) e in Mitologia (J. Campbell e C.S. Pearsons), riadattata dagli strutturalisti del racconto cinematografico e usata dagli sceneggiatori di tutto il mondo;

¹ Nel Sistema intendiamo la parola *Eroe* anche al femminile, evitando il sostantivo *Eroina*, che tende a inquadrare il personaggio solo in alcuni tipi di storie e dinamiche stereotipiche tendenzialmente *romance*.

² La ricerca e la sperimentazione del Sistema sono state attuate nella scrittura quotidiana del singolo autore, nelle *Writers' room* della serialità e nell'editing, prima di confluire in un manuale (Miranda Pisone, *L'Eroe Tematico, ovvero come scrivere grandi personaggi* Dino Audino Editore, 2019). Nel corso verranno anche forniti gli ultimi aggiornamenti non inseriti nel libro.

- Elementi di studi di Psicologia classica, Psicologia dell'apprendimento, Psicologia Cognitiva e Psichiatria, come le **Strategie di Coping** e i **Meccanismi di Difesa**, qui utilizzati con finalità creative;
- Elementi di Scienza della Comunicazione;
- L'**analisi sistematica di centinaia di personaggi**, tratti dalla letteratura, dalla fiaba, da film e serialità tv, dal teatro, dalla graphic novel, ecc..., e lo studio dei **loro caratteri, decriptando i complessi schemi archetipici nascosti della loro movimentazione all'interno delle loro storie di evoluzione e crescita o di involuzione**;
- L'**Enneagramma delle Personalità**, sistema di origine antichissima, derivato da secoli di osservazione, che cataloga ordinatamente e progressivamente le **dinamiche archetipiche umane** determinate da **nove specifiche paure**. Utilizzato ampiamente negli USA a scopo psicoterapeutico e come percorso di autoconsapevolezza fin dagli anni '70, poi applicato efficacemente nel marketing, oggi è divenuto il **segreto del successo di molti prodotti cinetelevisivi**.

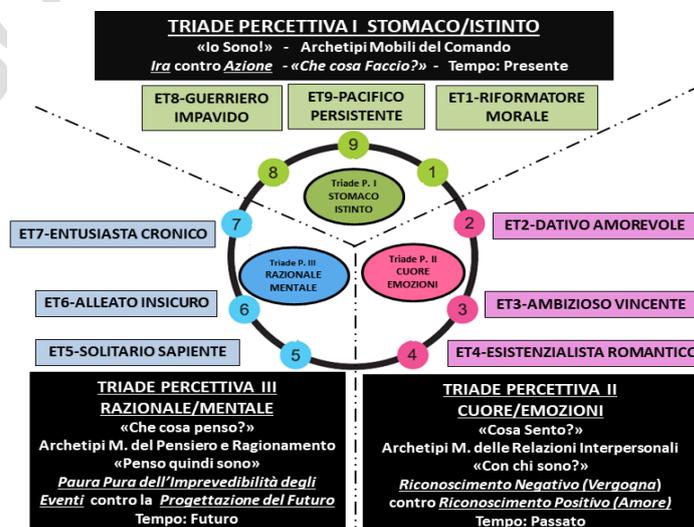
A CHI SI RIVOLGE IL SISTEMA EROE TEMATICO

Nella consapevolezza che il processo creativo viene innescato da premesse tra loro molto diverse, che vanno dall'idea di un concept originale da parte degli autori, alle specifiche richieste del mercato, questo Sistema si rivolge agli **sceneggiatori** e a tutti i professionisti coinvolti nello sviluppo creativo - **script-editor, producer e registi** - per venire incontro a tutte le necessità autoriali e produttive ed essere pertanto utilizzato in ogni fase di realizzazione: per *mettere a fuoco* i personaggi durante la loro creazione e renderli unici; per *muoverli* nella storia, *farli parlare e agire* in modo originale eppure archetipico e coerente; per ridefinirli in modo **"chirurgico"** nella scrittura, nell'editing e nella riscrittura; per ispirazione, verifica e correzione, in ogni fase della pre-produzione, persino in quelle molto avanzate come il casting, e poi successivamente a favore di registi e interpreti nella messa in scena durante le riprese.

IL SISTEMA EROE TEMATICO

Il Sistema pone al suo centro nove nuovi *Archetipi*, collegati a nove diverse aree tematiche/valoriali, un apparato duttile e infinitamente componibile da cui possono nascere infiniti universi di Eroi originali in grado di esprimere valori e temi, appunto **EROI TEMATICI (ET)**. Ogni *Eroe Tematico*, in quanto personaggio derivante da base archetipica, ha il vantaggio di essere **costante e universale**, dunque **istintivamente riconoscibile dallo spettatore**, che, dal suo comportamento e dalle sue parole, saprà in grado di comprenderne immediatamente **valori, desideri, paure e bisogni**, e quindi potrà immediatamente connettersi con lui/lei a livello **empatico profondo**.

Ma c'è di più, questi nuovi archetipi, distinti in **Archetipi Mobili del Comando** guidati dall'**Istinto**, **A.M. delle relazioni interpersonali** guidati dal **Cuore** e **A.M. del Pensiero e Ragionamento**, guidati dalla **Mente**, superano la classica rigidità stereotipica in quanto **alla costante archetipica aggiungono anche la mobilità e variabilità psicologica caratteristica dell'essere umano**, qualità necessaria per Eroi di **moderna concezione e complessità**. Soprattutto nella serialità (televisiva, *franchise* cinematografici, animazione, ecc...), dove un personaggio può essere protagonista di molte storie, **sottoposto a grandi evoluzioni psicologiche** muovendosi in modo coeso e credibile dal lato positivo al negativo, o viceversa. Per questa ragione vengono definiti *Archetipi Mobili* (panoramica degli *A. Mobili* pp. 8-10).



Il Sistema aiuta a risolvere anche un'altra difficoltà, ovvero rendere sorprendente e dinamico ogni personaggio sforzandosi di **mantenerlo coerente a se stesso, ovvero evitando di snaturare il suo carattere**. Per questo motivo

ogni *Archetipo Mobile* è dotato di un **Profilo** (es. ET8 p. 13), una sorta di ricco archivio di caratteristiche, background e varianti tra cui un particolare gruppo di *specifici potenziali comportamenti progressivi dai lati migliori ai peggiori*, chiamati nel complesso **Atteggiamento Archetipale**, utile sia per modulare la movimentazione psicologica di un **personaggio dalle dinamiche complesse**, sia per creare migliaia di Eroi diversi anche se basati sullo stesso *A. Mobile*.

Va sottolineato che i comportamenti dell'*Atteggiamento Archetipale* sono diversi e anzi possono **differenziarsi** talmente tanto **tra di loro da risultare persino opposti**, tuttavia **vengono sempre percepiti come coerenti dallo spettatore**, perché **in verità questi comportamenti sono tutti inconsapevoli naturali risposte difensive del personaggio** a una sua specifica e ineludibile **Paura** detta **Dominante**. Nel Sistema, la **Paura Dominante** è un **attributo nuovo e fondamentale dell'Eroe**, infatti si tratta di una **potentissima forza interna che nasce nell'infanzia e resta una costante angosciosa che accompagna il personaggio per tutta la sua esistenza**. Come accade anche agli esseri umani, l'Eroe passa la vita a cercare di sfuggire alla sua **Paura Dominante**, perché questo terrore riesce a controllarlo costantemente dall'interno, addirittura ne **filtra i pensieri**, i **sentimenti** e di fatto ne definisce il carattere e la specifica **Visione del mondo**. Possiamo dire che è proprio il tentativo di sfuggire a questo terrore atavico che si impone come la **costante motivazione psicologica** di tutte le azioni dell'Eroe nell'incessante lotta per la conquista del suo *Desire*. Per questa ragione la **Paura Dominante** dell'Eroe dalla connotazione profondamente **emozionale**, eppure fortemente **archetipica** risulta il **miglior punto di contatto emotivo tra personaggio e spettatore**, il quale, anche se magari non condivide il tipo esatto di angoscia dell'Eroe, però conosce e sa percepire la **paura** per esperienza diretta. **Questo profondo sentimento comune agli Esseri umani suscita nello spettatore immediata empatia per il personaggio che vede sullo schermo anche se è molto diverso da lui**.

Dunque nella storia, anzi in tutte le sue storie, **il migliore Eroe è il "peggior personaggio possibile"**, ovvero quello **incapace di risolvere quei tipi di ostacoli che lo devono colpire duramente** proprio nella sua **Paura Dominante** costringendolo a fronteggiare i problemi del passato. Come dice Aristotele, nonostante si tratti solo di una rappresentazione e l'Eroe compia a volte azioni non condivisibili, lo spettatore sentirà il suo **terrore** e proverà **pietà** per lui/lei e per le sue sofferenze, quindi si conetterà emotivamente **riconoscendo la comune umana matrice**. A seguire, la tabella dei nove specifici tipi di **Paura Dominante** di ognuno degli *Archetipi Mobili*:

PAURA DOMINANTE	ARCHETIPO MOBILE/ TIPOLOGIE DI EROE TEMATICO (ET)
Paura di: <i>Essere sopraffatto, leso e/o perdere il controllo della propria vita</i>	ET8 - GUERRIERO IMPAVIDO
Paura di: <i>Essere lasciato solo, perdere qualcuno o esserne separato e/o perdere la sua pace</i>	ET9 - PACIFICO PERSISTENTE
Paura di: <i>Essere corrotto, nell'errore o Maligno</i>	ET1 - RIFORMATORE MORALE
Paura di: <i>Essere indegno di amore (e perciò non essere amato)</i>	ET2 - DATIVO AMOREVOLE
Paura di: <i>Essere riconosciuto senza valore (e perciò di essere rifiutato)</i>	ET3 - AMBIZIOSO VINCENTE
Paura di: <i>Essere carente, 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 INSIUCURO
Paura di: <i>Soffrire, essere deprivato o intrappolato nel dolore</i>	ET7 - ENTUSIASTA CRONICO

LE DINAMICHE DELLA PAURA DOMINANTE

La **Paura Dominante** nasce nei primi mesi di vita dell'Eroe, in relazione al bisogno di assicurarsi ciò che è **necessario per la sua sopravvivenza** (cibo, cure, contatto umano, protezione, regolazione termica dell'ambiente, ecc...), dunque si tratta di una pressante **questione di vita o di morte**. In quel momento l'Eroe-bambino, lasciato il protetto ventre materno, si trova completamente indifeso e impotente **in un mondo ostile e sconosciuto dove dipende da altri per ogni minima necessità**. Per essere certo di sopravvivere, **lui/lei non ha altra possibilità che adattarsi all'ambiente**. A seconda della sua *Visione del Mondo*, ovvero a come percepisce l'ambiente e le persone che lo circondano, l'Eroe-bambino, in modo inconscio e casuale, comincerà a mettere in atto vari tentativi di interazioni con l'ambiente, ma alla fine la sua psiche selezionerà quelli che hanno **maggiore successo nell'assicurargli la sopravvivenza e il benessere**. Tali comportamenti scelti diverranno abitudini talmente connaturate in lui/lei che, nel tempo, finiranno per **forgiare il suo carattere** e quindi definiranno il suo *Atteggiamento Archetipale*. Ad esempio, se chi provvede a lui/lei, è contento di vederlo affettuoso, l'Eroe-bambino lo asseconderà e, per assicurarsi le sue cure, diventerà più socievole, specializzandosi con il tempo nelle **Relazioni Interpersonali (Area Cuore)**,³ oppure, se invece intorno a sé avrà una sensazione di pericolo costante, potrebbe diventare aggressivo nelle sue richieste e maturare un'inclinazione al

³ Siamo soliti suddividere persone e personaggi in tre "Aree": quelli fortemente istintivi e impulsivi, da quelli che "ragionano" solo con il cuore, a quelli troppo cerebrali che sono "tutta testa". Obiettivo della storia è cercare di equilibrare olisticamente l'Eroe in tutte e tre le aree, in modo che possa diventare un Essere completo e funzionale correttamente in ogni Area secondo necessità.

Comando (Area Istinto), o ancora, se il nutrimento e cure non vengono dispensati quando ne ha bisogno, potrebbe imparare a farsi bastare il più a lungo possibile ciò riceve, maturando una predisposizione per il **Pensiero e Ragionamento (Area Pensiero)**.

Attuando i comportamenti più efficaci che lo aiutano nella sua sopravvivenza, l'Eroe-bambino, finalmente riesce a sedare la sua *Paura Dominante*, e anzi trova un **stato particolare di benessere in uno specifico modo d'Essere** che lo fa sentire padrone della situazione e dell'ambiente, raggiungendo quello che definiamo lo **Status di Sopravvivenza (SdS)**. Si tratta della zona confort in cui l'Eroe fin da bambino percepisce gestita e perciò calmata la sua *Paura Dominante* e quindi può «funzionare». Per questo motivo, quando sarà cresciuto, in ogni storia l'Eroe ricercherà sempre il suo *Status di Sopravvivenza*, quello stato di benessere agognato resterà l'**obiettivo primario, ovvero, come quando era bambino, una questione di vita o di morte**, il che rende ogni dinamica **più emozionante e realistica per lo spettatore**. Ma tornando alle dinamiche che si formano nell'Eroe-bambino, naturalmente ogni volta che sente riaffacciarsi l'ansia della sua *Paura Dominante*, lui/lei tenterà di replicare **quello specifico complesso di azioni** che lo hanno condotto al benefico *Status di Sopravvivenza*. Ma come fare per rendere il processo automatico e sicuro?

La potente psiche dell'Eroe-bambino, forte dell'esperienza vissuta, in modo inconsapevole per l'Eroe, genera la **Strategia Reattiva**,⁴ un apparato mentale difensivo e preventivo con un piano preciso di attacco/difesa capace di scattare automaticamente per mantenere, o riacquistare se perduto, lo *Status di Sopravvivenza* che lo protegge dagli effetti deleteri della *Paura Dominante*. La *Strategia Reattiva* automaticamente memorizza, organizza e mette a punto le **Attività Prioritarie (AP)**,⁵ ovvero il gruppo di azioni più efficienti a mantenere o recuperare la zona confort del suo *Status di Sopravvivenza*, e **poi spinge l'Eroe a sceglierle sempre come attività di elezione**. Tuttavia questo espediente da solo non basta al raggiungimento sicuro e automatico dello *Status di Sopravvivenza*, è necessario che l'Eroe posseda anche gli strumenti adatti che lo facilitino nell'impresa. Non avendo il potere di modificare in modo sostanziale il mondo esterno, ancora una volta l'unica soluzione della psiche dell'Eroe-bambino è ancora agire su di sé e costringerlo ad adattarsi, ovvero a **evolversi in un "sé potenziato e migliorato"**. Pertanto, con la *Strategia Reattiva*, la psiche si attiva perché l'Eroe durante la crescita acquisisca le adatte abilità fisiche, psicologiche, sociali, ovvero specifici **Superpower (Sup)**. Infatti la psiche, sempre in modo inconsapevole, provoca nell'Eroe-bambino, **"modifiche migliorative"** utili a contrastare la *Paura Dominante*, **che poi diverranno automatiche nella vita adulta**:

- **modifiche psicologiche:** la psiche individua i giusti *Meccanismi di Difesa*,⁶ che resteranno per sempre i preferiti dal personaggio, e raffina i *Superpower* che definiranno il suo *carattere* adulto (per esempio, quando lo *Status di Sopravvivenza* è essere costantemente in grado di **"Proteggersi"** come per i personaggi **ET8** (p. 13) **Guerriero Impavido** come Ercole e Achille, i *Superpower* sono la capacità di stare sempre all'erta, la prontezza nell'attaccare, ecc...);
- **modifiche fisiche:** attuate sullo sviluppo degli organi interni ed esterni del corpo durante la crescita, queste modifiche supporteranno quelle psicologiche (per esempio, sempre nell'ET8: essere estremamente forte e resistente; sollecitare facilmente la ghiandola surrenale a produrre grandi quantità di adrenalina, aumentare volume, la potenza e resistenza dei muscoli per essere sempre pronto al combattimento, ecc...).

Implementando i giusti *Superpower*, la *Strategia Reattiva* migliora la difesa dell'Eroe che ottiene di diventare più abile e più protetto, nell'ambito di un'unica **Area privilegiata**, tra *Istinto*, *Cuore* e *Pensiero*. In questa specifica *Area* l'Eroe diventa un vero specialista, dimostrandosi molto bravo in quello che fa, capace di mantenersi nella sua zona confort dello *Status di Sopravvivenza*. Ma questo processo ha un grande costo. Di fatto, indirizzando tutte le risorse verso una sola *Area Privilegiata*, la crescita evolutiva dell'Eroe e l'apprendimento di tutto ciò che riguarda le restanti due *Aree* resteranno inevitabilmente preclusi, pertanto esse resteranno **Inesplorate**. Quindi, divenuto adulto l'Eroe non saprà mai come agire correttamente nelle problematiche riferite alle due *Aree Inesplorate* in quanto sprovvisto di strumenti e capacità adatte, e anzi tenderà sistematicamente a rifuggirne i problemi, oppure cercherà di risolverli usando le dinamiche ipersviluppate dell'*Area Privilegiata*, anche quando non risultano corrette ed efficaci. Ad esempio, un **ET8 Guerriero Impavido**, anche se è eccezionalmente bravo a combattere e a proteggere nella sua *Area Istinto*, invece non

⁴ La *Strategia Reattiva* è molto potente. Nei casi di forte disagio, per salvare la mente, è anche in grado di alterare la percezione della realtà dell'Eroe per fargli credere di raggiungere il suo *Status di Sopravvivenza*, anche se non è vero. Dinamica particolarmente utile per modulare credibilmente lo stato psicologico e le azioni dei personaggi nelle cadute e definire personaggi *villan* e *psicopatici lucidi*.

⁵ Le *Attività Prioritarie* e lo *Status di Sopravvivenza*, diversi per ogni *Archetipo Mobile*, sono sempre alla base dell'obiettivo del personaggio, pertanto è utile tenerli presente nella concezione del *Desire*, obiettivo del personaggio secondo la teoria di John Truby, in una film, e, per quanto riguarda la serialità, in tutte linee narrative di un dato personaggio *Eroe Tematico*.

⁶ «I *Meccanismi di difesa* o stili difensivi sono processi psicologici automatici che proteggono l'individuo di fronte all'ansia e alla consapevolezza di pericoli e fattori stressanti interni ed esterni. Le persone spesso non si accorgono del loro funzionamento». American Psychiatric Association, *DSM-IV. Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali*, Masson, Milano 1995.

è particolarmente abile nel ragionamento dell'*Area Pensiero*, perché tende ad agire impulsivamente prima di pensare e neppure nella gestione delle proprie e altrui emozioni dell'*Area Cuore*, perché vuole essere forte e reputa i sentimenti una debolezza, perciò, se costretto a confrontarsi con i problemi di queste *Aree*, vorrà rifuggirli, perché si tratta di un tasto dolente. Pertanto i **migliori ostacoli delle storie di un Eroe**, per metterlo in seria difficoltà e attivare la possibilità di un reale cambiamento, **dovranno proprio riguardare la materia delle Aree Inesplorate**.

Ma c'è di più. Infatti in una delle *Aree Inesplorate*, l'Eroe sentirà sempre che qualcosa gli manca, una specie di buco nell'anima, questo punto segreto sofferente è l'**Essenza Sacrificata**.⁷ Si tratta di una parte di sé essenziale a cui l'Eroe ha rinunciato da bambino, sacrificandola in favore della sopravvivenza e dell'acquisizione dei *Superpower*. L'Eroe da adulto si accorge di averne bisogno e la rimpiange, ma ne è anche terrorizzato, perché non la conosce abbastanza e quindi seppellisce tutto nel subconscio. **È imperativo che le sue storie facciano emergere questo antico dolore nascosto** per costringere l'Eroe al necessario confronto con questo suo grande problema inespresso nel tentativo di una soluzione. Solo così il personaggio potrà risolvere i suoi reali problemi interni ed essere finalmente in grado di migliorarsi e di esprimere tutto il suo potenziale, cambiando profondamente e cercando dinamiche diverse sostitutive più mature ed efficaci per gestire la sua *Paura Dominante*. È l'**Esigenza Fondamentale**,⁸ ovvero quell'insieme di qualità e capacità psicologiche che all'inizio della storia il personaggio non possiede e non saprebbe gestire, perché appartenente alle *Aree Inesplorate* irrisolte e sepolte nell'inconscio fin dall'infanzia lasciandolo «incompleto».

Dunque la storia di un personaggio deve metterlo sotto pressioni e ostacoli che lo colpiscano direttamente nella sua *Paura Dominante*, ovvero si deve verificare un *Trauma Catalizzatore* che renda inabile l'Eroe a perseguire le *Attività Prioritarie* e perciò gli impedisca di mantenere il suo tranquillo *Status di Sopravvivenza*, questo lo costringerà a cercare altri modi di sopravvivere. Il suo percorso verso il raggiungimento dell'*Esigenza Fondamentale* dovrà inoltre portarlo a diventare cosciente e confrontarsi con la sua ferita più antica, la sua *Essenza Sacrificata*, offrendogli finalmente la possibilità di risolvere il suo vero problema. Per fare questo l'Eroe deve **necessariamente riallacciare i fili con la sua infanzia e sperimentare proprio nelle Aree Inesplorate riappropriandosi dell'esperienza perduta**, sviluppando coscienza e nuove capacità che gli permetteranno di diventare un Essere completo ed equilibrato in grado di usare correttamente le dinamiche di ogni *Area* nel momento adatto. Esiste una specifica **Qualità-chiave** che, quando ottenuta, di solito in modo visibile ed emozionante per lo spettatore, innesca l'autorivelazione nell'Eroe, ovvero la **Triangolazione Catartica**, portando l'Eroe alla coscienza di sé, il **Climax Emotivo**, e quindi a cambiare obiettivo direzionandosi al raggiungimento dell'*Esigenza Fondamentale (finale positivo film)* o della temporanea *Coscienza e accettazione del proprio problema (finale positivo linea narrativa di serie tv)*. Oppure, di fronte all'eventualità dell'impossibilità di cambiamento, dovrà essere chiaro allo spettatore, sia a livello mentale che emozionale, **il rifiuto o la tragica incapacità dell'Eroe di confrontarsi e superare, dopo quelle fisiche, anche le reali difficoltà subconscie (finale negativo)**. Es. **Michael Corleone (Il Padrino)**, **Antonio Salieri (Amadeus)**, l'infermiera **Annie Wilkies (Misery non deve Morire)** o **Cersi Lannister (Il trono di spade)**.

È bene ricordare che nella serialità, possiamo avere per lo stesso Eroe sia *linee narrative con finale negativo* sia *linee narrative con finale positivo*, da stabilire a secondo il previsto "miglioramento" o "peggioramento" del percorso del personaggio durante la Stagione della serie.

Queste sono le basi teoriche del Sistema che, come vedremo più avanti sviluppa varie tecniche e applicazioni pratiche che, una volta apprese e personalizzate, offrono nuovi strumenti per implementare la costruzione originale, la movimentazione, la verifica di struttura di coerenza psicologica e tematica di un personaggio, sia limitata alla sua storia/linea narrativa, sia all'interno dell'intera opera. Le tecniche che vedremo possono essere usate in qualunque momento del lavoro, anche in team di più professionisti, e danno strumenti che permettono agli autori di concepire e raccontare anche personaggi molto lontani da loro sia come carattere e priorità, come spesso accade nella serialità televisiva. Questa dinamica virtuosa permette di ampliare e accrescere la creatività.

Nelle pagine seguenti, una panoramica dei nove *Archetipi Mobili* divisi per Triade Percettiva/funzione, con le caratteristiche principali e foto di esempi di personaggi tratti da noti film e serie tv.

⁷ L'*Essenza Sacrificata*, diversa per ogni *Archetipo Mobile*, è la mancanza più antica e profonda del personaggio ed è importante che lo spettatore la capisca bene in quanto si tratta di un potente elemento di empatizzazione. Inoltre è utile tenerla presente nella concezione della *Debolezza*, secondo la teoria di John Truby, e del *Fatal Flaw*, secondo la teoria di Dara Marks, in una storia, e, per quanto riguarda la serialità, in tutte le linee narrative di un dato personaggio *Eroe Tematico*.

⁸ L'*Esigenza Fondamentale*, diversa per ogni *Archetipo Mobile*, è quell'insieme di qualità psicologiche e morali mancanti che permetterebbero all'Eroe di sviluppare il suo completo potenziale anche nelle aree inesplorate, pertanto è utile tenerla presente nella concezione del *Need* del personaggio secondo la teoria di John Truby, in una storia, e, per quanto riguarda la serialità, in tutte le linee narrative di un dato Eroe *Tematico*.

GLI ARCHETIPI MOBILI DEL COMANDO *TRIAD E PERCETTIVA STOMACO/ISTINTO (AGIRE)*

ET8 - GUERRIERO IMPAVIDO (maschile o femminile)

Pulsione: dominare.

Guerriero Impavido

Lati positivi	Lati negativi
Forte nel corpo e nello spirito	Spietato, Bellicoso
Difende i deboli	Insensibile
Dà sicurezza	Vendicativo

ET8 - GUERRIERO IMPAVIDO
l'eroe classico (Funzione archetipale)
 Si butta nell'avventura per istinto e desiderio di conquista; può essere un difensore dei deboli, un leader illuminato o trasformarsi in un tiranno violento (Atteggiamento Archetipale)
Paura Dominante ET8
 Essere sopraffatto, leso e/o perdere il controllo della propria vita (Motivazione psicologica)

ET9 - PACIFICO PERSISTENTE (maschile o femminile)

Pulsione: dominare in modo pacifico.

Pacifico Persistente

Lati positivi	Lati negativi
Mette d'accordo tutti	Ignavo o vile
Capisce i bisogni di tutti	Diventa "invisibile"
Con i piedi per terra	Caparbio
Collaborativo	Passivo aggressivo

ET9 - PACIFICO PERSISTENTE
l'eroe riluttante (Funzione archetipale)
 La persona "normale" che resiste all'avventura e al cambiamento; il suo atteggiamento può essere saggio, pacifista, oppure caparbio o ancora rivelare ignavia e viltà (Atteggiamento Archetipale)
Paura Dominante ET9
 Essere lasciato solo, essere separato, perdere qualcuno, e/o perdere la propria pace. (Motivazione psicologica)

ET1 - RIFORMATORE MORALE (maschile o femminile)

Pulsione: Perfezione.

Riformatore Morale

Lati positivi	Lati negativi
Coscientioso	Troppo giudicante
Preciso e ordinato	Permaloso
Etico	Ipocrita
Buon insegnante	Integralista

ET1 - RIFORMATORE MORALE
l'eroe morale (Funzione archetipale)
 Pensa sempre di sapere come agire per il Bene del mondo. Può essere una forza positiva del cambiamento, insegnare come un saggio mentore o diventare un integralista sterminatore per quello che definisce "un Bene Superiore" (Atteggiamento Archetipale)
Paura Dominante ET1
 Essere corrotto o Maligno. (Motivazione psicologica)

ET2 – DATIVO AMOREVOLE (maschile o femminile)

Pulsione: per piacere e farsi amare tende a compiacere gli altri e non sa dire no.

Dativo Amorevole



Lati positivi	Lati negativi
Aiuta il prossimo	Troppo arrendevole
“Legge” le persone	Facilmente plasmabile
Disponibile	Non dice quello che pensa
Compiacente	Manipolatore

ET2 - DATIVO AMOREVOLE
 l'eroe che sa “leggere le persone” e vive per amare incondizionatamente e aiutare (Funzione Archetipale)
 Ama anche sacrificandosi; ma può diventare manipolatore o soffrire se non viene amato quanto ama e alla lunga “presentare il conto” (Atteggiamento Archetipale)
Paura Dominante ET2
 Essere indegno di amore (e perciò non essere amato) (Motivazione psicologica)

ET3 - AMBIZIOSO VINCENTE (maschile o femminile)

Pulsione: il successo prima di tutto.

Ambizioso Vincente



Lati positivi	Lati negativi
Produttivo	Narcisista a 360°
Capace	Iper Competitivo
Concreto	Sleale
Lavora senza sosta	Arrampicatore sociale

ET3 - AMBIZIOSO VINCENTE
 l'eroe dinamico ed efficiente (Funzione archetipale)
 Concentrato sull'obiettivo, vuole vincere evitando ostacoli ed emotività; può essere un motivatore appassionato, persona di successo, ma anche arrivista senza scrupoli. (Atteggiamento Archetipale)
Paura Dominante ET3
 Essere riconosciuto senza valore (e perciò di essere rifiutato). (Motivazione psicologica)

ET4 – ESISTENZIALISTA ROMANTICO

(maschile o femminile) Pulsione: Introspezione.

Esistenzialista Romantico



Lati positivi	Lati negativi
Autentico	Statico
Sa relazionarsi profondamente	Invidioso
Empatico	Troppo introverso
Senso esistenziale	Ipersensibile

ET4 - ESISTENZIALISTA ROMANTICO
 l'eroe tormentato (Funzione archetipale).
 Si sente difettoso e ricerca se stesso e il senso della vita. Può essere un raffinato esteta, un essere sensibile al dolore degli altri, oppure diventare nichilista, o persino geloso di quelli che hanno “una vita” (Atteggiamento Archetipale).
Paura Dominante ET4
 Essere mancante, non avere un'identità e uno scopo nella vita. (Motivazione psicologica)

ET5 - SOLITARIO SAPIENTE (maschile o femminile)

Pulsione: Conoscenza.

Solitario Sapiente

Eroe Tematico 5

Lati positivi	Lati negativi
Preparato nella sua materia	Individualista
Considera solo i fatti	Ha difficoltà nelle relazioni
Sa stare solo con se stesso	Poco concreto
“Vede” il funzionamento delle cose e dell’universo	Paranoico

ET5 - SOLITARIO SAPIENTE

l’eroe introverso e asociale che osserva e studia il funzionamento del Mondo. (Funzione archetipale)

Può essere uno scienziato inventivo capace di rivelare i segreti dell’Universo, oppure diventare un dissociato isolato o persino schizoide (Atteggiamento Archetipale)

Paura Dominante ET5

Essere invaso da cose o persone (e non sapersi difendere).
(Motivazione psicologica)

ET6 - ALLEATO INSIKURO (maschile o femminile)

Pulsione: Diffidenza.

Alleato Insicuro

Eroe Tematico 6

Lati positivi	Lati negativi
Solidale	Pessimista
Ama la legalità	Diffida di tutto e tutti
Analizzatore dei rischi	Teme il cambiamento
Affidabile	Polemico

ET6 - ALLEATO INSIKURO

l’eroe solidale (Funzione archetipale)

Crede nel detto “l’unione fa la forza”

Cerca la verità assoluta, ma non si fida di se stesso, e in più teme la menzogna e il tradimento degli altri.

Può essere leale o portare la sua diffidenza alla paranoia fino a diventare traditore (rinnegato) per un gruppo che gli sembra migliore (Atteggiamento Archetipale)

Paura Dominante ET6

Non essere al sicuro (e perdere la propria guida).
(Motivazione psicologica)

ET7 - ENTUSIASTA CRONICO (maschile o femminile)

Pulsione: Ricerca della Libertà.

Entusiasta Cronico

Eroe Tematico 7

Lati positivi	Lati negativi
Sempre positivo	Volubile
Ha mente aperta	Individualista
Motivante	Inconcludente
Divertente	Egoista

ET7 - ENTUSIASTA CRONICO

l’eroe “bambino” iper-gioioso (Funzione archetipale)

Iper-attivo, tanto ottimista da essere in grado di rimuovere il dolore per vedere sempre il bicchiere mezzo pieno anche quando è vuoto.

Può essere portatore di Speranza e propugnatore del bambino interiore, o diventare un inveterato egoista *Puer Aeternus* (Atteggiamento Archetipale)

Paura Dominante ET7

Soffrire, essere deprivato o intrappolato nel dolore
(Motivazione psicologica)

PANORAMA DEGLI STRUMENTI E DELLE TECNICHE PRATICHE DEL SISTEMA

Partendo dagli elementi costitutivi descritti nati dalle necessità autoriali, di editing e produttive per elaborare il personaggio, ma anche modificarlo e gestirlo in ogni momento a più livelli – spesso anche a più mani o in team –, il Sistema ha elaborato alcune tecniche e applicazioni pratiche che, una volta apprese e personalizzate, offrono nuovi strumenti dinamici e creativi per implementare la costruzione originale, la movimentazione, la sintonizzazione fine, la verifica di struttura di coerenza psicologica e tematica di ogni personaggio, sia limitata alla sua storia/linee narrative, sia all'interno dell'intera opera. Queste tecniche possono essere usate in qualunque momento si desideri, dal momento della creazione del personaggio in poi, come ispirazione o come verifica di coerenza durante il lavoro.

Va sottolineato che queste tecniche forniscono anche agli autori gli strumenti per “entrare” nella mente e nel cuore dei loro personaggi e capire a fondo non solo quali siano le specifiche molle che li fanno muovere in quel modo, ma **quanto per loro queste siano questione di vita o di morte, anche se forse per chi scrive non è così**. Infatti è importante ricordare che, **per permettere allo spettatore di connettersi empaticamente all'Eroe e pensare come lui/lei, i primi a doverlo fare in modo autentico sono proprio tutti coloro che lavorano con i personaggi**.

Mentre si crea e si movimenta un Eroe, riconoscendone le peculiari caratteristiche di un *Archetipo Mobile*, si può metterlo a fuoco e renderlo originale scegliendo tra variazioni caratteriali e dinamiche psicologiche più adatte del suo *Profilo*. In questo Sistema tali attributi sottili, ma precisi **sono “cumulabili” come pezzi di Dna**, la cui diversa combinazione può far nascere personaggi che, anche se hanno la stessa matrice, risultano molto diversi tra loro.

Come si potrà notare i nove *Archetipi Mobili*, ovvero i tipi di *Eroe Tematico* (ET) 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 permette di tenere traccia delle caratteristiche e dinamiche di un Eroe tematico**, una per una, durante la concezione e la movimentazione di un personaggio. Infatti nel *Profilo* di ogni *Archetipo Mobile* (es. ET8 p. 13), ognuna delle dinamiche descritte è riferibile a una **specifico sigla codificata** secondo una particolare **Notazione**. Le caratteristiche codificate spaziano dalle **peculiarità caratteriali** agli **effetti del background ambientale, interpersonale e parentale** dell'infanzia, fino alle **transizioni psicologiche e comportamentali** che il personaggio può manifestare sia nella movimentazione del suo arco narrativo, sia durante un'unica scena. Il vantaggio di questa **Notazione** sta nel consentire agli autori di mettere a fuoco e sintetizzare alcune note utili e profonde di un Eroe in una sorta di **“formula”** cumulativa facile da ricordare, da spiegare, da modificare *on progress*, da comunicare in modo conciso senza fraintendimenti tra coloro che lavorano al personaggio, o per cambiare elementi in modo chirurgico. In questo modo si può anche **decriptare la formula di un Eroe esistente che ci ispira** per creare un Eroe non copiato tout court, ma completamente nuovo, che però possieda quelle specifiche dinamiche profonde. Ecco l'elenco delle tecniche e applicazioni pratiche di Sistema, utili per entrare nelle mente dell'Eroe, e mantenere il controllo creativo. Le tecniche verranno declinate diversamente per ogni *Archetipo Mobile*:

- **LE CARATTERISTICHE DI OGNUNO DEI NOVE ARCHETIPI MOBILI:** dai punti di forza ai i punti deboli, dagli atteggiamenti tipici in situazioni di sicurezza e in stress, agli strumenti psicologici di autodifesa e i comportamenti che ne derivano esemplificati nei migliori personaggi tratti da film, serie tv, letteratura.
- Le **TRIADI PERCETTIVE:** la ripartizione classica tra **personaggi d'Istinto**, ovvero **Archetipi Mobili del Comando, personaggi di Cuore**, ovvero **Archetipi Mobili delle Relazioni interpersonali** e **personaggi di testa**, ovvero **Archetipi Mobili del Pensiero e Ragionamento** qui si arricchisce di nuovi utili significati. Infatti i tre *Archetipi Mobili* appartenenti a una stessa *Triade Percettiva*, pur essendo molto diversi tra loro, condividono il modo di percepire se stessi, gli altri, il mondo, il tempo, come anche alcune specifiche dinamiche, funzioni e temi comuni.
- I **TEMI CARATTERIALI:** ovvero specifici temi d'elezione positivi e negativi, ricorrenti nelle storie di un personaggio **che rappresentano i valori, la visione del mondo, il fulcro delle storie** di quello specifico *Archetipo Mobile*.
- Il **CONFLITTO INTERNO PSICOLOGICO E TEMATICO:** l'Eroe più complesso e riuscito risulta spesso quello animato da specifici profondi **conflitti interni**. Si tratta di forze contrastanti, **veri e propri dilemmi etici e psicologici**, specifici e individuali, che rendono le sue scelte più sofferte e problematiche per lui/lei, ma anche e inaspettate e appassionanti per lo spettatore, perché non può predirne con certezza l'esito. Questa tecnica esplora l'Eroe e l'influenza del *Mentore Recondito*, una figura educativa di riferimento **introiettata dal personaggio nell'infanzia** che ancora influisce sulle scelte nel presente. Questo consente di creare di creare un personaggio con **un particolare conflitto interno tra due potenti forze tematiche specifiche sempre riconoscibili dallo spettatore**. Inoltre, trattandosi di un conflitto legato alla sua infanzia, **esso diventa una parte del carattere stesso dell'Eroe**, un attributo fondante del personaggio,

qualcosa che lo divide da sempre, creando una lotta interna interessante per lo spettatore da riproporre nelle storie in modo sempre nuovo più e più volte. Ogni *Archetipo Mobile* possiede due specifiche variazioni.

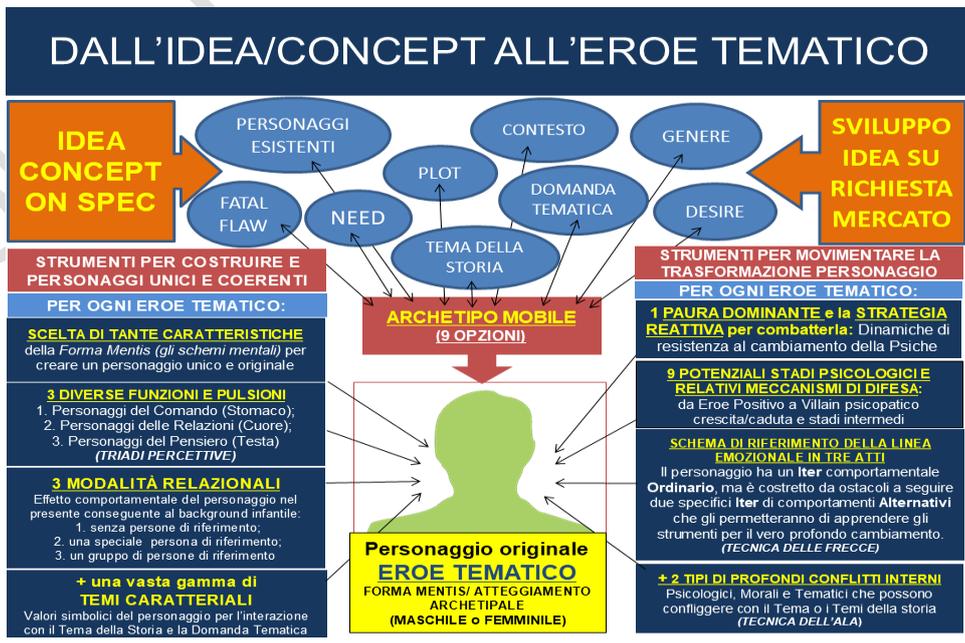
- La **MODALITÀ RELAZIONALE**: è altro tipo di background che esplora l'effetto psicologico e comportamentale dimostrato dall'Eroe **come conseguenza diretta del modo in cui ha sviluppato le sue abilità relazionali nell'infanzia nel rapporto con gli altri individui**. Per ogni *Archetipo Mobile* sono contemplate tre tipologie di *Modalità Relazionali*:

- ✓ **Salvaguardia della Vita (Sv)** - *Io e il mio mondo*: personaggio cresciuto senza persone di riferimento, da adulto tende a sentirsi al sicuro solo quando conta su se stesso;
- ✓ **A Due (A2)** - *Solo il mondo tuo e mio*: personaggio cresciuto con una specifica persona di riferimento, da adulto tende a sentirsi al sicuro nelle relazioni one to one;
- ✓ **Sociale (Soc)** - *Il mondo di tutti noi*: personaggio cresciuto con più persone di riferimento, da adulto tende a sentirsi al sicuro facendo parte di un gruppo allargato, una comunità.

- L'**ESCALATION DI NOVE STADI PSICOLOGICI**. Per permettere di gestire creativamente gli effetti psicologici coerenti delle dinamiche evolutive e involutive sul comportamento del proprio personaggio, il Sistema ha approntato una sorta di **bussola della salute mentale ed emotiva dell'Eroe**. Si tratta una scala progressiva, sintetizzata in una tabella, che riassume in nove step **la variazione delle caratteristiche dello stato di salute mentale dell'Eroe**, dalla situazione più sana, passando per quella normale, fino alle dinamiche dei personaggi **disfunzionali**. Ogni *Stadio Psicologico* definisce la condizione dell'Eroe e della sua *Forma Mentis* nel preciso momento psichico in cui si trova nel racconto considerando il suo **stato mentale ed emotivo**, la sua **sogettiva percezione del pericolo**, come **percepisce Se Stesso**, la sua **immagine** (vera o falsa, ovvero non corrispondente alla realtà), **l'immagine che ha degli altri e del mondo** (reale o distorta) e i **Meccanismi di Difesa** che usa, ovvero come agisce l'Eroe, **ciò che si mostra allo spettatore in base a quello che è dentro la sua testa**. La scienza da cui è tratta la tecnica è realmente usata da terapeuti, psicologi e psichiatri, pertanto queste dinamiche sono percepite come coerenti e realistiche dallo spettatore.

- La **LINEA EMOZIONALE** del personaggio. È uno strumento tecnico che permette di elaborare e tracciare dinamiche chiave, punti di svolta, tipi di ostacoli e sollecitazioni a cui deve essere sottoposto un personaggio **nel percorso verso il cambiamento, o tentato cambiamento** dal suo *punto di vista*, ovvero **dall'interno**, attraverso la sua mente e le sue emozioni, **seguendo i processi di apprendimento che gli permetteranno di imparare nuove capacità per crescere e migliorarsi**. La *linea Emozionale* si occupa solo di un personaggio alla volta e non corrisponde alla linea di Plot dell'opera.

- Lo **SCHEMA ARCHETIPICO DI RIFERIMENTO PER LA MOVIMENTAZIONE DELL'EROE**. Si tratta della **tecnica più innovativa del Sistema**. Una sorta di mappa concettuale progressiva che sintetizza le classiche dinamiche archetipali efficaci, sottili e nascoste nei migliori film e serie tv, ma anche nei capolavori letterari. Si tratta di uno strumento pratico, **che rappresenta ciò che deve apprendere l'Eroe, i tipi di ostacoli, le potenziali dinamiche chiave dell'Eroe a step progressivi verso il cambiamento migliorativo**. Visto che gli obiettivi del cambiamento e la specifica gamma di conflitti, ostacoli, sollecitazioni e reazioni, lo Schema è **diverso per ognuno dei nove Archetipi Mobili**. A p. 15 un esempio di *Schema*, per i personaggi basati sull'*Archetipo Mobile ET8 Guerriero Impavido* e le sue modalità d'uso.



Esempio Profilo: ET8 GUERRIERO IMPAVIDO



Pulsione: dominare.

Lati positivi	Lati negativi
Forte nel corpo e nello spirito	Spietato, Bellicoso
Difende i deboli	Insensibile
Dà sicurezza	Vendicativo

ET8 - GUERRIERO IMPAVIDO
l'eroe classico (Funzione archetipale)
 Si butta nell'avventura per istinto e desiderio di conquista; può essere un difensore dei deboli, un leader illuminato o trasformarsi in un tiranno violento (Atteggiamento archetipale).
Paura Dominante ET8
Essere sopraffatto, leso e/o perdere il controllo della propria vita.
 (Motivazione psicologica)

L'ET8 GUERRIERO IMPAVIDO è molto forte, sempre sulla difensiva, pronto all'attacco e alla sfida. Lui/lei è portato per il comando, tende istintivamente ad assumere il controllo e viene spontaneamente seguito dagli altri. Odisia l'ingiustizia. Disprezza la debolezza. Vuole tenere tutto sotto controllo, sia a livello lavorativo che familiare. Detta le decisioni e si aspetta lealtà e serietà da tutti. Può essere aggressivo, irroso, se la sua autorità viene messa in discussione, o deve rapportarsi con persone disoneste. Può essere molto vendicativo. Invece con chi gli dimostra integrità morale, forza e senso di responsabilità, diventa affidabile, protettivo e stringe forti legami. Non cede alla paura e sminuisce i sentimenti per risultare forte, tuttavia se crolla può diventare imbelli e isolato. Tende a essere manipolativo con le persone che ama, ma, se sano, lascia emergere la sua vulnerabilità. **Al suo Meglio:** Eroe classico. Leader onesto e difensore dei deboli. **Al suo peggio:** Insensibile. Manipolatore. Tirannico. Vendicativo.

PAURA DOMINANTE: Essere sopraffatto, leso e/o perdere il controllo della propria vita.

VISIONE DEL MONDO: Il mondo è una giungla. Sopravvive solo il più forte.

BACKGROUND FAMILIARE/AMBIENTALE: Nella sua infanzia ha visto ingiustizie o è vissuto in un ambiente dove vigeva la legge del più forte. Ha avuto paura di **Essere sopraffatto, leso e/o perdere il controllo della propria vita (PD)**. Perciò ha capito che la sua sopravvivenza era legata alla sua capacità di sapersi continuamente **Proteggere** da tutti come potenziali nemici evitando di essere vulnerabile. Quindi fin da piccolo ha imparato a non fidarsi di nessuno, si è fortificato e indurito diventando capace di difendersi in ogni momento, ma in questo modo ha perduto per sempre la sua innocenza.

ATTEGGIAMENTO FISICO E LINGUAGGIO: Appare duro, sempre sul piede di guerra e sulla difensiva per scoraggiare preventivamente l'interlocutore dall'effettuare qualunque attacco. Non ha bisogno di parlare, basta un'occhiata "storta", perché gli altri si sentano rimessi sull'attenti. Anche quando è calmo e sorridente, basta un niente a metterlo in allarme e farlo scattare. Ha spesso l'atteggiamento di un leone/una leonessa che si muove come fosse "padrone del mondo". Usa un linguaggio diretto, il tono di voce, anche quando è basso, è direttivo e sottilmente sfidante e aggressivo. La sensualità può essere sfrontata e vissuta come conquista.

STATUS DI SOPRAVVIVENZA: Proteggersi (la zona confort)

STRATEGIA REATTIVA: Diventare il più forte e resistente per sopravvivere. (La dinamica programmatica sistematica assunta fin da bambino come strategia di difesa contro la Paura Dominante).

SUPERPOWER: Enormi forza, ardentosità e resistenza. Istintiva capacità di leadership. Insensibile a tutto (anche dolore e fatica) e tutti, anche però ai propri e altrui sentimenti. (Le qualità fisiche e psicologiche che la psiche ha raffinato per aiutarlo a raggiungere sempre lo Status di Sopravvivenza).

ESSENZA SACRIFICATA: L'innocenza perduta. È cresciuto troppo in fretta per imparare a proteggersi. Spesso da chi lo doveva difendere. Non sa fidarsi. Visto che da bambino gli è stata rubata, da adulto, se sano, protegge l'innocenza di bambini e indifesi. (Quella parte importante di sé sacrificata per acquisire i Superpower).

ATTIVITÀ PRIORITARIE: Comandare e avere il controllo della propria vita. (Le azioni che portano a mantenere lo Status di Sopravvivenza) Perciò il Desire dell'ET8 riguarda per esempio storie in cui vuole: Prendere il controllo. È costretto a perdere il controllo e vuole riprenderlo. Dimostrare di essere il più forte. Combattere. Conquistare (anche nel romance). Accettare sfide. Controllare l'Ira. Prendere o riprendere il controllo della propria vita, anche del proprio corpo (malattia, prigionia). Proteggere i deboli. Vendetta per un torto subito. Non accettare di dimostrarsi vulnerabile in una storia d'amore.

QUALITÀ-CHIAVE: *Accettare la propria vulnerabilità. (La qualità che lo porta all'autocoscienza).*

ESIGENZA FONDAMENTALE: *Non vedere tutti come nemici. Imparare a fidarsi e a chiedere aiuto, saper amare e cedere il controllo. Ovvero recuperare la fiducia perduta dei bambini. Per la costruzione del Need. (Le qualità morali e le capacità che gli mancano, ma che deve acquisire per divenire Evoluto e Completo).*

TEMI CARATTERIALI: Potere/Controllo. Comando. Giustizia. Autorità. Leadership. Essere Ardimentoso. Resistenza. Forza. Protezione dei deboli. Azione. Conquista. Magnanimità. Forte sessualità. Insensibilità. Sfida. Prova di forza. Lotta. Guerra. Tradimento del "patto di sangue". Vendetta. Spietatezza. Violenza. Tirannia. Legge del "Taglione".

IL CONFLITTO INTERNO PSICOLOGICO E TEMATICO:

L'INFLUENZA DEL MENTORE RECONDITO

- La variante **ET8w7** darà al personaggio alcune caratteristiche del *Mentore Recondito ET7-Entusiasta Cronico*. Ribelle, indipendente, divertente e carismatico. Si sente immortale come i bambini. Non vede le conseguenze delle sue azioni. Odia le regole. Si diverte a cercare rischi e sfide come nuovi giochi. **Il conflitto è tra la predisposizione al comando e la protezione responsabile contro la voglia di essere un bambino ribelle.**
- La variante **ET8w9** darà al personaggio alcune caratteristiche del *Mentore Recondito ET9-Pacifico Persistente*. Più calmo e rispettoso dei bisogni degli altri. Combina forza, fiducia e determinazione con un atteggiamento più taciturno e rilassato. Più stabile nella ricerca del suo obiettivo. Più caloroso e più orientato alla famiglia. Afferma potere e leadership attraverso la protezione. Meno "simpaticone" e indipendente. Sa dipendere da altri capi, ma vuole farlo al suo ritmo e condizioni. **Il conflitto è tra la predisposizione all'azione contro la tendenza all'apatia, a lasciar correre.**

LE MODALITÀ RELAZIONALI DELL'ET8

- **Sv:** Il meno emotivo, il più desensibilizzato, egoista e aggressivo perché tutta la sua energia è impiegata per la sopravvivenza a ogni costo. Abile nel mercanteggiare al fine di ottenere il massimo dei vantaggi. Sa essere manipolativo.
- **A2:** È il più emotivo. Può essere tenero e vulnerabile con il partner che ama, ma è combattuto tra la voglia di comandare e quella di andarsene.
- **Soc:** È un po' più compassionevole e sensibile, in particolar modo quando assiste a quella che reputa un'ingiustizia: diventa empatico e solidale.

I TRE GRUPPI ET8 NELL'ESCALATION DEI NOVE STADI PSICOLOGICI:

- **GRUPPO SANO (1° – 3°):** Il sano ET8 è magnanimo, fiducioso, buon leader, autorevole, ma non autoritario. Tiene a bada la sua ira e usa la sua energia per il Bene.
- **GRUPPO MEDIO/NORMALE (4° – 6°):** Pragmatico, autosufficiente, intraprendente, si assume troppi rischi. Orgoglioso. La sua parola è legge. È minaccioso e può vedere tutto come una sfida.
- **GRUPPO DISFUNZIONALE/PATOLOGICO (7° – 9°)** (per alcuni personaggi non si tratta dell'intero film o serie TV, ma di momenti): Fuori controllo, spietato, dittatoriale. Vendicativo. Anche fuorilegge. Lui/lei si sente invincibile. Megalomane. Tiranno. Lui/lei può uccidere o distruggere tutto.

ARCHETIPI CLASSICI DI RIFERIMENTO: Eroe; Guerriero; Re; Padre; Distruttore; Ribelle; *Outlaw*/Fuorilegge.

ESEMPI PERSONAGGI POSITIVI E NEGATIVI: *Achille (Iliade); Massimo Decimo Meridio (R. Crow, Il Gladiatore); Joe Miller (D. Washington, Philadelphia); Will Hunting (M. Damon, Will Hunting il genio ribelle); Max Rockatansky, Furiosa (T. Hardy, C. Theron, Mad Max: Fury Road); Don Vito Corleone (M. Brando, Il Padrino); John McClaine (B. Willis, Die Hard); Sarah Connor (L. Hamilton, Terminator 1 e 2); Mufasa, Simba (Il Re Leone); Maddalena Cecconi (Anna Magnani, Bellissima); Katherina (La bisbetica domata); Rocky Sullivan (J. Cagney, Gli angeli dalle facce sporche); Tonya Harding (M. Robbie, Tonya); Il sergente di artiglieria Hartman (L. Ermey, Full Metal Jacket); Il tenente colonnello Bill Kilgor (R. Duvall, Apocalypse Now); Il maggiore John Reisman (L. Marvin, Quella sporca dozzina); Ringo (J. Wayne, Ombre Rosse); Rosalie Boca (T. Ullman, Ti amerò fino ad ammazzarti); Mufasa, Simba (Il Re Leone); Bart Simpson (I Simpson); Salvo Montalbano (Il Commissario Montalbano); cuoca Beryl Patmore (Downton Abbey); Tony Soprano (I Soprano); Galina "Red" Reznikov (Orange Is New Black); Arya Stark, Robert Baratheon, Mance Rayder, Tormund, Meribad, Lyanna Mormont, Olenna Tyrell, Gregor Clegane/la Montagna, Yara Greyjoy, Drogo (Game of Thrones); Edie Britt (Desperate Housewives); Miranda Bailey, Richard Webber, Callie Torres, Owen Hunt, Alex Karev, Amelia Shepherd (Grey's Anatomy); Denver (La casa di carta); Ragnar, Lagherta (Vikings); Hank Schrader (Breaking Bad); Mr Big (Sex & the City); Annelise Keating (Le regole del delitto perfetto); Olivia Pope (Scandal); Buffy Summers, Faith Lehane (Buffy l'ammazzavampiri).*

Esempio Schema di Riferimento per Movimentazione archetipica per la costruzione della Linea Emotiva dell'Eroe: ET8 GUERRIERO IMPAVIDO

La *Linea Emotiva* di un Eroe è uno strumento tecnico innovativo che permette di elaborare e tracciare dinamiche chiave, punti di svolta, tipi di ostacoli e sollecitazioni a cui deve essere sottoposto un personaggio nel **percorso di cambiamento**, o **tentato cambiamento** (nel caso di finale negativo) *dall'interno*, cioè in modo attivo e reattivo **dal punto di vista dell'Eroe**, attraverso le sue emozioni e le dinamiche della sua *Forma Mentis*.

Anche quando un Eroe interagisce con altri, la sua *Linea Emotiva* è **personale**, strettamente limitata ai suoi archi o linee narrativi, poiché **analizza il processo di apprendimento del personaggio** relativo alle capacità e agli strumenti psicologici che gli permetteranno di realizzare il suo viaggio di crescita verso il cambiamento migliorativo. Di fatto la tecnica della *Linea Emotiva* consente di "trattare" facilmente ogni personaggio, protagonista o secondario, **come Eroe della sua narrazione**. Nel suo mondo specifico tutti gli altri personaggi sono la sua **rete di connessioni**, portatori di conflitti, alleati, antagonisti o mentori. Questo approccio, soprattutto nella serialità, permette di **sviluppare e gestire creativamente linee narrative** che si articolano in più episodi, per più personaggi, e di fatto consente di "far crescere" o rimodulare velocemente in pieno controllo, in corso d'opera e con un buon livello di profondità, non solo tutti i protagonisti, ma anche caratteri più piccoli o inizialmente poco sviluppati.

Per la costruzione della *Linea Emotiva* del percorso originale di un personaggio in una storia ci si può avvalere dello **Schema di Riferimento della Movimentazione Archetipica dell'Eroe per la costruzione della Linea Emotiva**, una sorta di albero decisionale che rappresenta ciò che deve apprendere l'Eroe a step progressivi verso il cambiamento migliorativo. Lo schema concettualizza efficaci e classiche dinamiche archetipali sottili e nascoste nei migliori film e serie tv, ma anche nei capolavori letterari. (Qui sotto: Esempio ET8)



LEGENDA

AP Attività Prioritarie; AAA Atteggiamenti Atipici Alternativi; EF Esigenza Fondamentale; ES Essenza Sacrificata; ETC2 Eroe di Collegamento ET2; ETC5 Eroe di Collegamento; PD Paura Dominante; Sds Surrog. ETC2 Status di Sopravvivenza Surrogato dell'Eroe di Collegamento ET2; Sds Surrog. ETC5 Status di Sopravvivenza Surrogato dell'Eroe di Collegamento ET5; SP Stadio Psicologico; TC Trauma Catalizzatore.

Per facilitare l'immediata fruibilità, ovvero adattarsi a come siamo abituati a costruire le storie, lo *Schema di Riferimento della Movimentazione Archetipica dell'Eroe* è ripartito nei classici **tre atti aristotelici**: *Set up*, *Svolgimento*, *Risoluzione*. Questo modello si adatta anche alla ben nota suddivisione di "**Mondo Ordinario, Mondo Stra-Ordinario e Ritorno al Mondo Ordinario**" e alle strutture tratte dai testi classici come appunto *Il viaggio dell'Eroe* di C. Vogler, e inserisce anche dinamiche spesso utilizzate dagli autori per elaborare i plot, tratte da *Anatomia di una storia* di J. Truby. In questo modo il Sistema si armonizza con varie strutture ben conosciute dagli sceneggiatori. Tuttavia è fondamentale precisare che la *Linea Emozionale* di un *Eroe Tematico* **si occupa esclusivamente della potenziale evoluzione di un unico Eroe/personaggio, pertanto i tre atti dello schema non corrispondono mai alla struttura del plot dell'opera**. È bene anche ricordare che questo schema progressivo concettualizzato illustra la costruzione delle dinamiche archetipali della potenziale *fabula* della storia, anzi di tutte le storie possibili, di uno specifico personaggio, pertanto starà alla creatività dell'autore usare questi "ingredienti", qui organizzati cronologicamente, per poi costruire in modo coerente il proprio originale *intreccio*.

Uno degli scopi principali della *Linea Emozionale* è non permettere mai a nessun personaggio di "stare in pace", ovvero di non essere più interessante ed emozionante per lo spettatore. Dunque è indispensabile gettare continuamente il personaggio in conflitti, che chiameremo **Ostacoli Intermedi**, per i quali, a causa del suo carattere e *Forma Mentis*, l'Eroe non ha le capacità adatte a risolvere i problemi, in modo da forzarlo a creare **Obiettivi Intermedi**, per superare i quali dovrà "imparare" ciò che non avrebbe mai voluto apprendere di sua spontanea volontà, ma che, alla fine, gli servirà per attivare il cambiamento profondo migliorativo.

Nel modello dello *Schema*, il percorso psicologico e comportamentale dell'Eroe e dei suoi ostacoli è ripartito in **tre tracciati**, da usare in sequenza, alternativamente (anche nella stessa scena), secondo scelta autoriale. Essi "attraversano" i tre atti. Le caselle/step con **Sfondo Rosso** riportano le dinamiche classiche di plot, ovvero **i tipi di eventi che devono accadere**. Il **primo tracciato**, l'**Iter Ordinario** (caselle verdi, *Area Istinto* nel personaggio ET8), rappresenta l'*Atteggiamento Archetipale* tipico del personaggio che resiste al cambiamento, ovvero l'Eroe che in situazioni di disagio usa *Strategie latenti di Coping* per rifuggire i problemi, soprattutto quelli irrisolti nell'infanzia, perché non sa affrontarli. Infatti lui/lei deve apprendere le specifiche capacità che gli mancano, quindi deve agire esattamente nelle due *Aree Inesplorate*, ovvero quei famosi percorsi interrotti nell'infanzia rappresentati nello *Schema* dai due **Iter Alternativi**. Nel caso dell'ET8, il **secondo tracciato** è l'**Iter A**,⁹ che si occupa della risoluzione delle dinamiche della **Paura Dominante**, ma vuole anche stimolare l'Eroe a sperimentare e apprendere le giuste abilità per risolvere i problemi dell'*Area Pensiero* (caselle azzurre), mentre il **terzo tracciato** l'**Iter B**, si occupa delle dinamiche **dell'Essenza Sacrificata**, ma vuole stimolare l'Eroe anche a sperimentare e apprendere le giuste abilità per risolvere i problemi dell'*Area Cuore* (caselle rosa).

A partire dal *Mondo Ordinario* del **Primo atto pt1 e pt2**, l'arrivo del *Trauma Catalizzatore* colpisce il personaggio con eventi che scatenano la sua **Paura Dominante**, e dunque l'Eroe si trova incapace di mettere in opera le *Attività Prioritarie* e pertanto non sa raggiungere il suo *Status di Sopravvivenza* e quindi il suo mondo crolla. Sarà perciò costretto a trovare **Status di Sopravvivenza Surrogati Alternativi** che gli permettano di risollevarsi per essere in grado di affrontare i nuovi conflitti. Da lì in poi tutti gli ostacoli a cui verrà sottoposto, saranno quelli **peggiori per la sua Forma Mentis**, che lo faranno disperare di riuscire a raggiungere il suo *Desire*. Infatti, per il godimento del pubblico, nel **Secondo Atto** ogni volta che l'Eroe risolverà un problema e vorrà tentare di tornare al suo *Desire*, la storia lo costringerà a deviare dal suo proposito, perché **sarà forzatamente sottoposto a nuovi Ostacoli Intermedi che lo faranno crollare, perché non è equipaggiato per la risoluzione, ma che anche lo stimoleranno mano mano a imparare abilità nuove per sopravvivere**. Se l'Eroe riuscirà a completare i vari tracciati (le dinamiche del *Secondo Atto* dello schema possono essere ripetute più volte) e a giungere al **Terzo Atto**, potrà confrontarsi con la sua *Essenza sacrificata* e ricevere i *Doni dell'Esperienza*, ovvero sarà in grado di avere l'autocoscienza di sé, di ciò che è diventato e "mettendo insieme i pezzi" finalmente avere la *Triangolazione Catartica* che gli consentirà di comprendere come usare le nuove abilità che ha imparato durante la storia. Questo gli permetterà di perseguire non più ciò che desidera, ma quello di cui ha realmente bisogno.

⁹ I due *Iter Alternativi* rappresentano i due percorsi nelle *Aree Inesplorate* che il personaggio ha dovuto abbandonare da bambino per imparare a sopravvivere. Ora se vuole cambiare deve apprendere nuovi strumenti proprio in quelle aree. Tecnicamente gli strumenti e le dinamiche giuste vengono mutuati da un altro *Archetipo Mobile* – che in questo caso viene definito *Eroe Tematico di Collegamento* –, si tratta di caratteristiche che servono al nostro personaggio, ma che sono appannaggio di altri due Eroi Tematici, pertanto le dinamiche, una volta apprese, risultano più semplici dal punto di vista mnemonico, un po' come le "tabelline".

Lo *Schema di Riferimento della Movimentazione Archetipica dell'Eroe* sintetizza **le dinamiche dell'Eroe che raggiunge il cambiamento completo** con un finale positivo, ma **non tutti i personaggi riescono a migliorarsi e a cambiare**. Lo *Schema* è utile anche in questo caso, infatti, secondo necessità autoriali, un Eroe può restare **bloccato in uno step** senza riuscire ad “andare avanti”. **Il percorso può restare sospeso** definitivamente perché **l'Eroe tragicamente non riesce a evolversi**, a imparare e a superare gli ostacoli, nel caso di un finale negativo, oppure il percorso può essere **ripreso e sviluppato più avanti con una crescita evolutiva**, per esempio nel flusso del racconto seriale.

Le caselle dei tre *Iter* del personaggio possono essere seguite come degli alberi decisionali a step, dove ogni passaggio può trasformarsi in un potente *turning point*. Inoltre lo *Schema* si può usare in scala differente, come “mappa” per gestire ogni personaggio, ad esempio in un film, in un episodio seriale, in una linea narrativa di più episodi, ma anche per definire i punti chiave di sviluppo di un'intera Stagione.

Dunque secondo le scelte autoriali ci sono più possibilità:

- **L'Eroe potrà: in un film** concludere tutto il percorso dal **Primo al Terzo Atto** e, nella *Triangolazione Catartica* acquisire i *Doni dell'Esperienza* dei due *Iter* alternativi A e B con il raggiungimento dell'*Esigenza fondamentale* (finale positivo).
- **L'Eroe potrà: in un film** essere messo di fronte al *Trauma Catalizzatore*, percorrere parte del **Secondo Atto** senza riuscire a superare gli ostacoli rimanendo bloccato ed ipertrofico negli atteggiamenti negativi (finale negativo).
- **Per le linee narrative positive nella serialità.** **L'Eroe potrà: ripetere ogni volta le dinamiche del Primo Atto, Secondo Atto** e giungere nel **Terzo Atto** che comporta **la momentanea accettazione del problema**. Ma il personaggio non cambia ancora profondamente. Infatti la successiva linea narrativa metterà di nuovo l'Eroe davanti alla sua *Paura Dominante* e il processo si ripeterà. L'Eroe imparerà le abilità lentamente, volta per volta.
- **Per le linee narrative negative nella serialità.** **L'Eroe potrà: non accettare il cambiamento**, ma le dinamiche sono fruibili dallo spettatore che si fa un'idea di cosa dovrebbe cambiare l'Eroe per stare meglio e parteggia per lui/lei.
- **L'Eroe potrà:** non essere messo di fronte al *Trauma Catalizzatore*, perciò non avrà occasione per cambiare e resterà ancorato alle dinamiche del **Primo Atto pt1**. L'attivazione dell'Eroe verso il possibile cambiamento può essere portata avanti in seguito o, se serie tv, in episodi successivi. In questo modo le sue azioni e i suoi pensieri potranno essere interessanti, anche se il personaggio è solo funzionale o non ha ancora una storia.

IL CORSO L'EROE TEMATICO - Livello 1 – PER PROFESSIONISTI E STUDENTI AVANZATI DELL'AUDIOVISIVO (IN VIDEOCONFERENZA ZOOM) (8 lezioni/16 ore)

Il corso si rivolge specificatamente a professionisti del settore audiovisivo quali *sceneggiatori di cinema, serialità televisiva, web e animazione, script-editor, registi, producer, broadcaster, docenti e studenti avanzati*.

I contenuti del corso partono dalle nozioni inserite nel libro *L'eroe tematico*, ma sono arricchite da molti aggiornamenti e tecniche elaborate negli ultimi anni.

L'obiettivo è: apprendere nuove tecniche immediatamente utilizzabili nel lavoro quotidiano.

Verranno anche fornite **dettagliate dispense in formato elettronico che permetteranno di seguire più agevolmente il corso**, rimanendo anche testo di consultazione utile per il lavoro quotidiano e l'approfondimento.

Le tecniche utilizzate permetteranno di potenziare le scelte stilistiche, di avere maggiore controllo estetico e strutturale sull'opera senza rinchiudere l'ispirazione personale dentro strutture rigide e complesse gabbie interpretative. Il sistema dell'**Eroe Tematico** si adatta a lavorare **in sinergia con tutte le strutture e le tecniche di scrittura** classiche utilizzate nel lavoro quotidiano da autori e story-editor.

Dopo l'apprendimento, la tecnica è personalizzabile, facile da usare secondo creatività personale, come una via di mezzo tra una mappa concettuale mnemonica e un albero decisionale: uno strumento efficiente come l'essenziale classico coltellino svizzero, che racchiude in poco spazio moltissimi utensili.

LA STRUTTURA DEL CORSO

Per rendere chiara e fruibile la materia, durante il corso verrà fatto largo uso di **slide esplicative, materiale visivo e clip di montage da audiovisivi** relativi a tutta la storia della cultura (cinema, serie Tv, teatro, letteratura, animazione) per prendere ispirazione dal patrimonio collettivo nell'intento di mettere a fuoco le manifestazioni comportamentali dei Nove tipi di Eroi Tematici arrivando a un alto livello di sintesi dei diversi piani della narrazione audiovisiva.

La prima lezione verterà in parte sulla **teoria**, l'ultima verterà sulle **esercitazioni finali**, mentre nelle altre per ogni *Archetipo Mobile* sono suddivise in un percorso ricorrente di quattro fasi:



- 1) **CONOSCERE.** Verranno indicate le caratteristiche specifiche, le funzioni narrative e, quello che chiameremmo, il *Dna specifico* di ognuno dei nove *Archetipi Mobili* (suddivisi in *A. M. del Comando*; *A. M. delle Relazioni Interpersonali*; *A. M. del Pensiero e del Ragionamento*), perché il corsista possa **conoscere** le potenzialità dei propri personaggi, dall'estremo positivo all'estremo negativo.
- 2) **RICONOSCERE.** Con l'ausilio di slide, brani di sceneggiature originali, foto e clip di montaggio tratte da prestigiosi film e serie Tv ed esempi da letteratura e teatro, il corsista potrà imparare a **riconoscere, diversificare e focalizzare** decine di diversi grandi personaggi **Eroi Tematici** basati sul *Dna* di uno stesso *Archetipo Mobile*, tratti da opere già esistenti.
- 3) **COSTRUIRE LA FORMA MENTIS DEL PERSONAGGIO.** Verranno indicate tecniche pratiche e strumenti utili alla costruzione e differenziazione dei propri originali personaggi Eroi Tematici sulla base di uno specifico *Archetipo Mobile*, le dinamiche della sua specifica *Paura Dominante*, la sua *Strategia Reattiva* (come e perché il personaggio ha imparato fin dall'infanzia ad agire in quel modo per contrastare la Paura Dominante), *l'Essenza Sacrificata* (la ferita profonda dell'infanzia), i *Meccanismi di Difesa*. Caratteristiche e dinamiche verranno dettagliate secondo **una specifica innovativa Notazione a sigle** che permette di fissare o cambiare a piacere una specie di *formula* riconducibile alle dinamiche psicologiche del proprio personaggio in modo che sia originale, ma sempre anche coerente e credibile.
- 4) **MOVIMENTARE IL PERSONAGGIO.** Creare i giusti movimenti psicologici, il percorso mentale e le azioni di qualunque personaggio, protagonista o secondario, nella storia e nel plot, diventa più semplice, gestibile e creativo, grazie all'innovativo *Schema di riferimento di movimentazione archetipica dell'Eroe*. Affinché il corsista possa guadagnare padronanza del sistema, **l'analisi verrà accompagnata step by step, da clip di montaggio**, dal punto di vista del personaggio, della sceneggiatura, delle scelte autoriali.

PROGRAMMA E CONTENUTI DEL CORSO

Il programma del corso in versione aula virtuale (in videoconferenza Zoom) prevede 16 ore suddivise in 8 lezioni bisettimanali con **orario serale (19.00-21.00) al Lunedì e Mercoledì dal 6 al 29 Novembre 2023.**

Le classi virtuali si svolgono su piattaforma Zoom per un limitato numero di persone (max 10), con la condivisione dello schermo per permettere al meglio la visione delle slide e l'analisi delle clip di montaggio video garantendo l'interazione della classe con la docenza come in un'aula dal vivo.

Per aiutare i corsisti a seguire meglio al momento dell'iscrizione, riceveranno delle **dispense in formato elettronico** da leggere in parte **PRIMA DELL'INIZIO DEL CORSO** in modo da approfittare al meglio delle lezioni che contengono molto materiale totalmente innovativo e quindi "digerirne" un po' prima aiuterà un apprendimento veloce. Le dispense, contenenti le dinamiche e le applicazioni pratiche del sistema e i profili dettagliati degli *Archetipi Mobili* rimarranno al corsista come utile materiale di consultazione durante il lavoro quotidiano.

Le lezioni saranno fruibili anche da chi ancora non avesse letto il manuale, che può essere affrontato successivamente per consolidare la teoria e come pratico strumento di consultazione nel lavoro quotidiano.

Lez. 1 (Lunedì 6 Novembre 2023 – 19.00-21.00): Teoria e introduzione al funzionamento del sistema e applicazioni pratiche di sistema; **Costruire i personaggi ET8 sulla base dell'Archetipo Mobile *Guerriero Impavido* - PT.1.**

Argomenti: Lo spettatore moderno proattivo e come superare il problema del sovraccarico cognitivo. La prevalenza autoriale e il suo valore nel mercato dell'audiovisivo. La tecnica della domanda tematica. I nove *Archetipi Mobili* suddivisi nelle *Triadi Percettive*, ovvero come il personaggio percepisce il mondo in modo preferenziale tra: *Istinto* (Archetipi del Comando), *Cuore* (Archetipi delle Relazioni Interpersonali), *Mente* (Archetipi del Pensiero e Ragionamento). Caratteristiche dell'*Eroe Tematico*: tipo di personaggio rappresentativo, archetipo, focalizzato, attrattivo e comprensibile empaticamente che crea una connessione profonda con lo spettatore. La *Paura Dominante* archetipale che filtra i pensieri ed è la motivazione psicologica per le azioni del personaggio, le sue dinamiche e i modi per combatterla; *Genesi e Strategia Reattiva* (come e perché il personaggio agisce in modalità e abitudini per lui tipiche); *Status di Sopravvivenza* (il *modo di Essere* che lo fa stare bene nella sua *zona confort*); *Superpower* (le sue speciali abilità); *Attività Prioritarie* (azioni e obiettivi tipici che lo portano verso la sua *zona confort*); *Essenza Sacrificata* (la ferita profonda dell'infanzia con cui il personaggio dovrà confrontarsi); *Qualità-Chiave* (la

qualità da acquisire che mostra al pubblico la chiave di volta verso il cambiamento profondo); *Esigenza Fondamentale* (cosa il personaggio deve imparare e cambiare nel suo profondo per essere felice e realizzato). Il personaggio come funzione e simbolo nel racconto: i *Temi Caratteriali*.

Argomenti trattati in ogni lezione in modo specifico e differente per ogni tipo di Eroe Tematico (ET): *Visione del Mondo*; Profilo caratteriale e le potenzialità positive e negative; *Temi Caratteriali*; *Paura Dominante*; Dinamiche dell'Infanzia oggettiva e percepita dal personaggio; *Status di Sopravvivenza*; *Strategia Reattiva*; *Superpower*; *Essenza Sacrificata*; *Attività Prioritarie*; *Qualità-Chiave*; *Esigenza Fondamentale*; Le due variazioni del *Conflitto Interno (tecnica dell'Ala)*, esempi e notazione; *Modalità Relazionali* esempi e notazione; *Escalation degli Stadi Psicologici* esempi e notazione; Dinamiche della *Linea Emozionale*, dinamiche archetipiche di movimentazione psicologica e apprendimento del personaggio nel suo arco narrativo, esaminate passo passo su *Schema di riferimento* e analizzate secondo casi di studio e visione dei punti chiave attraverso clip di montaggio da film e serie tv e notazione.

Lez. 2 (Mercoledì 8 Novembre – 19.00-21.00): Costruire i personaggi ET8 sulla base dell'Archetipo Mobile Guerriero Impavido - PT.2. / Costruire i personaggi ET9 sulla base della base dell'Archetipo Mobile Pacifico Persistente PT.1.

Lez. 3 (Lunedì 13 Novembre – 19.00-21.00): Costruire i personaggi ET9 sulla base della base dell'Archetipo Mobile Pacifico Persistente PT.2. / Costruire i personaggi ET1 sulla base dell'Archetipo Mobile Riformatore Morale PT.1.

Lez. 4 (Mercoledì 15 Novembre – 19.00-21.00): Costruire i personaggi ET2 sulla base dell'Archetipo Mobile Dativo Amorevole/Costruire i personaggi ET3 sulla base dell'Archetipo Mobile Ambizioso Vincente PT.1.

Lez. 5 (Lunedì 20 Novembre – 19.00-21.00): Conoscere i personaggi ET3 sulla base dell'Archetipo Mobile Ambizioso Vincente PT.2./Costruire i personaggi ET4 sulla base dell'Archetipo Mobile Esistenzialista Romantico PT.1.

Lez. 6 (Mercoledì 22 Novembre – 19.00-21.00): Costruire i personaggi ET4 sulla base dell'Archetipo Mobile Esistenzialista Romantico PT.2./ Costruire i personaggi ET5 sulla base dell'Archetipo Mobile Solitario Sapiente.

Lez. 7 (Lunedì 27 Novembre – 19.00-21.00): Costruire i personaggi ET6 sulla base dell'Archetipo Mobile Alleato Insicuro/Costruire i personaggi ET7 sulla base dell'Archetipo Mobile Entusiasta Cronico PT.1.

Lez. 8 (Mercoledì 29 Novembre – 19.00-21.00): Costruire i personaggi ET7 sulla base dell'Archetipo Mobile Entusiasta Cronico PT.2./*Esercitazioni*.

La docente

Miranda Pisione (www.linkedin.com/in/miranda-pisione-618b9a27/)

Fin dagli anni '90 è sceneggiatrice e soggettista di serie Tv di *primetime* (CAPRI, MEDICO IN FAMIGLIA, CARABINIERI, REX), di lunghissima serialità RAI (AGRODOLCE, SOTTOCASA) e di cinema indipendente; ma ha in totale oltre quarant'anni di esperienza di settore per aver lavorato nel decennio '80-'90, anche sui set cinematografici e televisivi in qualità di aiuto regista e segretaria di edizione. Da sempre si occupa dello sviluppo psicologico dei personaggi, ma nel 2003 comincia ad approfondire l'Enneagramma delle Personalità applicato alla scrittura per lo schermo e a praticarlo nel lavoro quotidiano prima da sola poi nelle *writers' room* con i colleghi per una comunicazione e focalizzazione più veloce ed efficace. Nel 2005 pubblica sulla rivista di settore SCRIPT l'articolo *Costruire i personaggi secondo l'Enneagramma*. Da allora ha proseguito gli studi integrando altre discipline per elaborare il proprio sistema di utilizzo del meccanismo, "EROE TEMATICO", per scrivere e rappresentare personaggi multidimensionali, coerenti, emozionanti e tematici. È anche consulente ed editor per case di produzione e singoli autori. Insegna il sistema nelle scuole di audiovisivo e ai professionisti. Per Dino Audino Editore nel 2019 pubblica *L'Eroe Tematico (ovvero come scrivere grandi personaggi - Creare figure emozionanti e profonde usando l'Enneagramma)* e nel 2021, *Protagoniste, 55 monologhi per attrici tratti dalle serie tv*, antologia ragionata di testi tratti dalle serie tv internazionali, tradotti, riadattati, rieditati e contestualizzati in forma di monologo autoconclusivo per la recitazione in italiano, con analisi della serie tv, note psicologiche sul personaggio e sulla scena e transizioni con il sistema Eroe Tematico.