

CORSO PER PROFESSIONISTI DELL'AUDIOVISIVO IN VIDEOCONFERENZA 2023



L'EROE TEMATICO I

**CORSO AVANZATO PROFESSIONALE
DI CREAZIONE E SVILUPPO DEI PERSONAGGI.
PER SCRIVERE CINEMA E SERIE TV.**

TEORIA DI BASE, APPLICAZIONI PRATICHE E CORSI

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 EMPATICI CAPACI DI FIDELIZZARE.....	3
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
GLI ARCHETIPI DEL COMANDO	5
GLI ARCHETIPI DELLE RELAZIONI INTERPERSONALI.....	6
GLI ARCHETIPI DEL PENSIERO E RAGIONAMENTO.....	7
PANORAMA DEGLI STRUMENTI E DELLE TECNICHE PRATICHE DEL SISTEMA	8
IL CORSO <i>L'EROE TEMATICO - Livello 1</i> – PER PROFESSIONISTI E STUDENTI AVANZATI DELL’AUDIOVISIVO (IN VIDEOCONFERENZA ZOOM) (8 lezioni/16 ore).....	10
LA STRUTTURA DEL CORSO.....	11
PROGRAMMA E CONTENUTI DEL CORSO	12
IN DETTAGLIO.....	12
La docente.....	13

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 EMPATICI CAPACI DI FIDELIZZARE

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

Sappiamo che 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 gettare i personaggi in grandi difficoltà e conflitti e deve motivarli a impegnarsi, obbligandoli a **confrontarsi col proprio destino**.

L'Eroe Tematico è un **sistema teorico/pratico** che si dedica alla realizzazione di una **connessione profonda e focalizzata con lo spettatore** e alla creazione, definizione, movimentazione caratteriale e motivazionale di **personaggi originali, ma coerenti** all'interno delle loro storie. *L'Eroe Tematico* fornisce strumenti innovativi che consentono di mettere al centro della costruzione del personaggio la **profonda struttura mentale** caratteristica di ogni Eroe, perché lo spettatore possa **vivere la sua storia con compartecipazione, connettendosi alle sue emozioni e paure**.

Il sistema non si occupa specificatamente dello sviluppo del plot, su cui già esiste acclarata valida trattazione, ma *vi si affianca e lo potenzia* concentrandosi per l'appunto sui **personaggi**, sia **protagonisti** che **secondari**, con lo scopo di concorrere alla **massima efficacia espressiva dell'autore** e insieme al **massimo coinvolgimento dello spettatore**.

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**, e **controllare la comunicazione dei loro accadimenti** in modo che risultino sempre **comprensibili ed emotivamente accessibili da parte del pubblico**. Lo spettatore deve essere messo nelle condizioni di poter **vedere il mondo con gli occhi e la personalità specifica di ogni personaggio**, capire le motivazioni dietro a ogni sua scelta e azione e perciò arrivare a una vera **compartecipazione** alla sua vita e alle sue scelte, comprendendo quello che prova, senza bisogno di aggravare i dialoghi di spiegazioni ridondanti. Il pubblico deve poter essere **proattivo**, conoscere l'Eroe meglio di quanto si conosca il personaggio stesso, capire perché lui/lei si comporti in un certo modo, amarlo (od odiarlo) così tanto da preoccuparsi per lui/lei e **restare in attesa trepidante sull'esito di una scelta tra la soluzione di un conflitto più ovvia/ragionevole contro quella inusitata e apparentemente "sbagliata" che appartiene però al tipico modo di pensare e di agire dell'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 dell'autore**, cioè quei **valori che rendono unica e interessante un'opera nel mercato**.

IL PATRIMONIO DEL SISTEMA EROE TEMATICO

Il Sistema nasce sul campo¹ dall'esigenza di rispondere alle infinite urgenze dei problemi sulla creazione e movimentazione di personaggi complessi ed efficaci di lunga durata a cui la letteratura classica degli strutturalisti di audiovisivo non fornisce risposte adeguate, in particolar modo relativamente al prodotto seriale e al suo peculiare sistema di scrittura e lavorazione. Pertanto, *L'Eroe Tematico* è una teoria, ma soprattutto è un insieme di tecniche pratiche specifiche che, una volta apprese, risultano **fruibili e applicabili** in modo personalizzato 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**, formulati da Carl G. Jung e studiati in Psicologia (J. Hillmann) e in mitologia (C.S. Pearsons), riadattati dagli strutturalisti del racconto cinematografico e usati dagli scrittori di tutto il mondo;
- 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'Enneagramma delle Personalità**: sistema di origine antichissima, derivato da secoli di osservazione, che cataloga ordinatamente e progressivamente le **dinamiche archetipali umane** determinate da **nove specifiche paure**. Utilizzato

¹ 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.

negli USA: a scopo psicoterapeutico e come percorso di autoconsapevolezza fin dagli anni '70; poi applicato efficacemente nel **marketing**; oggi è il segreto del successo di molti prodotti cinetelevisivi.

- Lo studio sistematico di centinaia di personaggi, i loro caratteri e della loro movimentazione nascosta archetipale, tratti dalla letteratura, da film e serialità tv, dalla graphic novel, ecc...

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 di un autore 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 utilizzato in ogni fase di realizzazione: per *focalizzare* i personaggi durante la loro creazione e renderli unici; per *muoverli* in modo originale eppure 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 i costumi, e poi successivamente a favore di registi e interpreti nella messa in scena durante le riprese.

IL SISTEMA EROE TEMATICO

L'**Eroe Tematico** pone al suo centro nove nuovi **Archetipi Mobili**, collegati a **nove aree tematiche/valoriali**, un sistema duttile e infinitamente componibile da cui possono nascere migliaia di personaggi originali in grado di esprimere valori e temi, appunto **EROI TEMATICI (ET)**. Ogni Eroe Tematico, in quanto personaggio derivante da base archetipale, ha il vantaggio di **essere costante e universale**, pertanto è **istintivamente** ed emotivamente **riconoscibile** da parte dello spettatore, che, dal suo comportamento e dalle sue parole, sarà in grado di comprenderne immediatamente **valori**, **desideri** e **bisogni**, e potrà immediatamente connettersi con lui a livello profondo. Ma in più questi nuovi **Archetipi**, definiti appunto **Mobili**, consentono di superare la classica rigidità stereotipica **coniugando l'universalità con la variabilità e la mobilità psicologica** nei personaggi nei diversi momenti del racconto, qualità necessarie per un Eroe di moderna concezione e complessità, soprattutto nella serialità (televisiva, *franchise* cinematografici, cartoni animati, *graphic novel*, ecc...), dove un personaggio può essere protagonista di molte storie, sottoposto a grandi evoluzioni psicologiche passando dal lato positivo al negativo, e/o viceversa.

Altra enorme difficoltà è rendere dinamico e sorprendente un personaggio originale sforzandosi di mantenerlo coerente a se stesso, ovvero evitando di snaturare il suo carattere. A questo scopo il sistema definisce per ogni **Archetipo Mobile** un **Atteggiamento Archetipale** che racchiude e circonda *un'ampia gamma di specifici potenziali comportamenti progressivi dai lati migliori ai peggiori* a disposizioni della scelta autoriale, utili sia per diversificare le caratteristiche di vari personaggi Eroi Tematici basati sullo stesso Archetipo, sia per modulare la movimentazione nel plot di un personaggio **originale dalle dinamiche complesse**. Tali comportamenti possono essere diversi e persino opposti tra di loro, ma risultano sempre coerenti allo spettatore, perché **in realtà sono tutte possibili reazioni naturali** del personaggio a una sua specifica e ineludibile **Paura** detta **Dominante**. L'uso di questa specifica paura - diversa per ogni **Archetipo Mobile** - che domina e attanaglia ogni Eroe, filtrandone sia la **Visione del Mondo**, sia i pensieri e le decisioni, si rivela la chiave adatta per mantenere costante la motivazione psicologica del personaggio anche all'interno della molteplicità delle azioni necessarie all'incessante lotta per la conquista del suo obiettivo, poiché si tratta appunto di *inconsapevoli naturali risposte difensive* dovute alla sua Paura Dominante (*Pan. Archetipi Mobili con es. pp. 5-7*).

Partendo da questi elementi costitutivi e 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 sviluppa tecniche e applicazioni pratiche che, quando apprese e personalizzate, offrono nuovi strumenti dinamici 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. Queste tecniche possono essere usate in qualunque momento del lavoro. Ricordiamoci che, per permettere allo spettatore di "entrare" nell'Eroe e pensare come lui, il primo a poterlo fare deve essere l'autore. Queste tecniche gli danno gli strumenti per comprendere personaggi molto diversi da lui, consentendogli di "entrare" nella loro mente, capire profondamente e saper raccontare non solo quali sono le specifiche molle che li fanno muovere, ma quanto queste siano questione di vita o di morte per loro, anche se forse per chi scrive non è così. Questa dinamica virtuosa permette di ampliare e accrescere la creatività.

GLI ARCHETIPI DEL COMANDO TRIADE 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
Coscientoso	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 (Mago) 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 INSIČURO (maschile o femminile)

Pulsione: Diffidenza.

Alleato Insičuro

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 INSIČURO

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 piú 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.

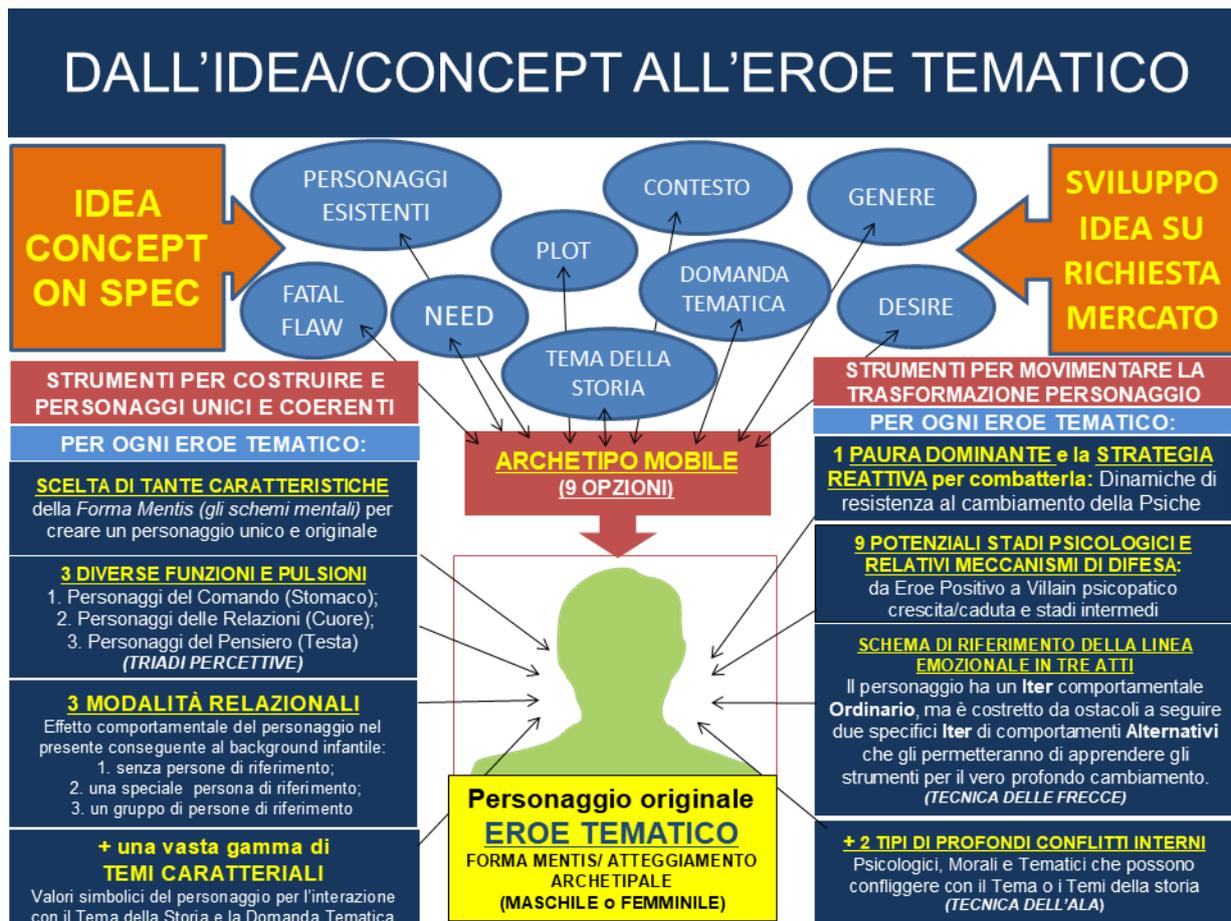
Entusiasta Cronico

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).



Schema generale degli strumenti e tecniche del Sistema per la creazione dell'Eroe Tematico

Partendo 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 - il sistema dell'Eroe Tematico ha elaborato alcune tecniche e applicazioni pratiche che, quando apprese e personalizzate, offrono **nuovi strumenti dinamici per implementare la costruzione originale, la movimentazione, la sintonizzazione fine, la verifica di struttura di coerenza psicologica e tematica, sia limitata alla sua storia/linea narrativa, 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.

Ricordiamo che, per permettere allo spettatore di "entrare" nell'Eroe e pensare come lui, i primi a poterlo fare sono tutti coloro che lavorano con i personaggi. Queste tecniche danno gli strumenti per "entrare" nella mente dei personaggi e di **capire profondamente non solo quali sono le specifiche molle che li fanno muovere, ma quanto per loro queste siano questione di vita o di morte, anche se forse per noi non è così**.

Mentre si crea un Eroe, riconoscendone le peculiarità nelle caratteristiche di uno specifico *Archetipo Mobile*, si può renderlo più originale e focalizzato scegliendo tra variazioni caratteriali e dinamiche psicologiche profonde che ogni *Archetipo Mobile* ha in dotazione, come in una sorta di archivio. 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 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 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*, tutte le dinamiche descritte nel suo specifico archivio sono riferibili ognuna a una specifica sigla: peculiarità caratteriali, effetti del background ambientale, interpersonale e parentale dell'infanzia, transizioni psicologiche e comportamentali che il

personaggio può manifestare sia nel suo arco narrativo, sia durante una scena, mettendo in luce un determinato momento.

Questa specifica *notazione* consente di sintetizzare alcune note utili e profonde di un personaggio in una sorta di “formuletta” cumulativa facile da ricordare, da modificare *on progress*, da comunicare in modo conciso senza confusione e fraintendimenti, tra coloro che lavorano al personaggio o per cambiare elementi in modo chirurgico e focalizzato.

Qui a seguire l’elenco delle tecniche di Sistema, diverse per ogni *Archetipo Mobile* che andremo poi ad approfondire durante il corso:

- **Le caratteristiche di ognuno del Nove Archetipi Mobili**, i punti di forza e i punti deboli in dettaglio esaminando i migliori personaggi tratti da film, serie tv, letteratura, ecc... basati su ogni singolo *Archetipo Mobile*.
- le dinamiche della **Paura Dominante** diversa per ogni *Archetipo Mobile* e l’impatto sul personaggio, sul suo carattere, sulle sue variabili, sulle sue storie e sulle sue scelte, e quella della **Strategia Reattiva**, un dispositivo psicologico potentissimo del personaggio che lo difende dalla paura, ma tende a immobilizzarlo impedendo il cambiamento. La storia del personaggio **deve sottoporlo a specifici ostacoli in grado di costringerlo a imparare nuove abilità che lo portino a spezzare la sua stessa difesa psicologica interna**.
- i **Temî Caratteriali**, ovvero specifici temi d’elezione positivi e negativi ricorrenti nelle storie di un personaggio basato su uno *Archetipo Mobile*. **I temi caratteriali rappresentano i valori e la visione del mondo del personaggio**.
- Il **Conflitto interno psicologico e tematico** 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 **un unico particolare conflitto interno tra due potenti forze specifiche sempre riconoscibili dallo spettatore**.
- la **Modalità Sociale**, è un 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**. Si tratta dei tre modi possibili in cui un Eroe Tematico nel presente si rapporta agli altri in coerenza al background relazionale del suo passato nell’infanzia, ovvero se ha dovuto imparare a contare **solo su se stesso**, se ha avuto esperienza di **rapporti a due ed è ciò che ricerca nel presente**, o se è in grado di rapportarsi a **comunità più larghe di persone**.
- 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 del personaggio. Si tratta dell’**Escalation dei nove Stadi Psicologici**, una scala progressiva, sintetizzata in una tabella progressiva, che riassume in nove step la variazione delle caratteristiche dello stato di salute mentale dell’Eroe, dalla situazione migliore, fino all’insanità. 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 soggettiva percezione del pericolo, come percepisce Se Stesso, l’immagine che ha di se stesso (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 all’esterno in base a quello che è dentro la sua testa. **Queste dinamiche vengono realmente usate dai terapisti e psicologi**.
- Le **Triadi Percettive**: la ripartizione tra personaggi **d’istinto**, ovvero **Archetipi Mobili del Comando**, personaggi **di cuore**, ovvero **Archetipi Mobili delle Relazioni Interpersonali** e personaggi **di cervello**, ovvero **Archetipi Mobili del Pensiero e Ragionamento**.
- 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 di cambiamento**, o tentato cambiamento **dall’interno**, cioè dal suo *punto di vista*, attraverso le sue emozioni, **seguendo i processi di apprendimento** e le dinamiche della sua *Forma Mentis*.
- Lo **Schema Archetipico di Riferimento per la Movimentazione dell’Eroe a step in tre atti**, la tecnica più innovativa del *sistema*. Lo schema concettualizza le classiche dinamiche archetipali efficaci, sottili e nascoste nei migliori film e serie tv, ma anche nei capolavori letterari, dall’*Iliade* a *I promessi sposi*, da *Orgoglio e Pregiudizio* a *Madame Bovary*. Visto che gli obiettivi del cambiamento e la specifica gamma di conflitti, ostacoli, sollecitazioni e reazioni è **diversa per ognuno dei nove Archetipi Mobili**, nei *Profili* delle Dispense in dotazione si potrà trovare lo *Schema* diversificato e adattato per ognuno dei nove *Archetipi Mobili*. 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**. (esempio, nella pagina seguente). Il percorso viene suddiviso nei tre atti classici aristotelici e in **tre Iter** “in contemporanea” dedicati

allo sviluppo e alla movimentazione di ogni Eroe per crescere in modo corretto nell'Area Istinto, Cuore e Pensiero e alla gestione della **Paura Dominante**. Tali *Iter* del personaggio possono essere seguiti esattamente come **degli alberi decisionali a step**, dove ogni passaggio si può trasformare in un potente **turning point**. Con l'aiuto di questo schema è possibile tracciare la **Linea Emozionale** di qualunque personaggio sia che abbia successo nel cambiamento migliorativo, sia che non riesca a cambiare e anzi perfino peggiori. Infatti tale Linea segue il percorso subliminale e graduale del cambiamento dell'Eroe mentre affronta specifici tipi di ostacoli, e per risolverli è costretto suo malgrado a imparare nuove dinamiche, che alla fine, se riuscirà ad arrivare fino in fondo, gli daranno in premio proprio quelle abilità che gli mancavano all'inizio, ovvero la sua storia andrà a operare sul personaggio esattamente laddove ci sono i suoi problemi più antichi. Ma non tutti i personaggi migliorano, quindi anche la discesa peggiorativa di personaggi "negativi" e il loro rifiuto al cambiamento possono essere tracciate e raccontate al pubblico con pari potenza emotiva e focalizzazione. Infatti il loro percorso nello schema si "fermerà" nei momenti di conflitto e di crollo, e l'Eroe non riuscirà a superare l'ostacolo. In ogni caso l'autore potrà sempre seguire passo passo tutto il percorso dei suoi Eroi a livello subliminale e profondo, e sarà quindi in grado di far partecipare costantemente il pubblico all'evoluzione o involuzione del personaggi, attivando il meccanismo dell'empatia che provoca nello spettatore profonda emozione, attesa e fidelizzazione.



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

Il corso insegna come operare in profondità all'interno della storia, focalizzando e gestendo creativamente e tecnicamente il personaggio, il suo percorso verso la crescita con l'apprendimento attraverso le difficoltà e gli ostacoli, le motivazioni inconse, le strategie di Coping e di resistenza al cambiamento, i background, il conflitto interno e tematico, le dinamiche di relazione sociale, le emozioni, le sollecitazioni, le scelte e i comportamenti tipici e atipici archetipali e le autorivelazioni di ogni Eroe in modo fruibile ed emotivo per lo spettatore. Ma soprattutto mostra come le dinamiche psicologiche archetipali dei personaggi, pur mantenendo originalità e creatività autoriale, si esplichino in un preciso potenziale percorso, strettamente coerente alla domanda tematica a cui la storia

mira a rispondere, rendendo la narrazione al contempo estremamente coinvolgente e focalizzata, così come avviene nei migliori successi di cinema e serialità, da *Matrimonio all'italiana* a *Il Gladiatore* fino a *Lezioni di Piano*, da *Game of Thrones* a *Downton Abbey*, fino a *This is us*.

La gestione delle dinamiche archetipali attraverso il sistema dell'Eroe Tematico produce un duplice vantaggio:

- in fase di elaborazione, consente a tutti coloro che sono coinvolti nello sviluppo di un'opera di avere sempre ben presente a che punto del suo percorso si trova un personaggio, le ragioni del suo agire e delle sue scelte. Infatti dal punto di vista tecnico-pratico, tutti i comportamenti e le dinamiche possiedono una specifica **Notazione** facile da gestire perché con il tempo diventa intuitiva. Questo facilita **scambi di comunicazioni** focalizzate ed efficaci e **rafforza il controllo creativo sul materiale narrativo** a tutti i livelli (autori, editor, delegati di produzione e di rete, ecc);
- la chiarezza che ne deriva genera un racconto **focalizzato**, dove ogni elemento – interiorità del personaggio, azioni, dialoghi, svolte narrative – agisce in modo sinergico. Si produce quella **ridondanza** che non offre allo spettatore nessun spazio alla distrazione, non gli permette di pensare ad altro che non sia il fuoco della storia e ciò che accade al personaggio, e lo avvince in modo indissolubile a ciò che avviene sullo schermo. Lo spettatore si trova proiettato **dentro la storia** e si mette **accanto agli Eroi**, con una vera **compartecipazione proattiva emotiva** al loro percorso.

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 ed editor. È uno strumento additivo conciliabile con le esigenze e le tecniche personali, come una sorta di ricettario per la creazione di caratteri profondi, articolati, dinamici e duraturi, che possono essere via via arricchiti in corso d'opera in modo coerente e originale.

Dopo l'apprendimento, la tecnica è personalizzabile, facile da usare, 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

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.

Durante il corso verrà fatto largo uso di slide esplicative, sceneggiature originali, materiale visivo e *clip di montage* da audiovisivi relativi a tutta la storia della cultura (cinema, serie Tv, teatro, letteratura, cartoni animati) per prendere ispirazione dal patrimonio collettivo nell'intento di focalizzare 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 a step in tre atti**. Affinché il corsista possa guadagnare padronanza del sistema, **l'analisi teorica verrà accompagnata step by step**, sia nella risoluzione positiva del personaggio, che in quella negativa, da brani di sceneggiatura e 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 dal 5 Giugno 2023 al 28 Giugno**.

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

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

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.

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.

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.

IN DETTAGLIO

Lez. 1 (Lunedì 5 Giugno 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 comfort*); *Superpower* (le sue speciali abilità); *Attività Prioritarie* (azioni e obiettivi tipici che lo portano verso la sua *zona comfort*); *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*; Meccanismi di difesa specifici; *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 grafico di riferimento analizzate secondo casi di studio e visione dei punti chiave attraverso clip di montaggio da film e serie tv e notazione.

Lez. 2 (Mercoledì 7 Giugno 2023 – 19.00-21.00): Costruire i personaggi ET8 sulla base dell'Archetipo Mobile Guerriero Impavido - PT.2. / Costruire i personaggi ET9 sulla base sulla base dell'Archetipo Mobile Pacifico Persistente PT.1.

Lez. 3 (Lun. 12 Giugno 2023 – 19.00-21.00): Costruire i personaggi ET9 sulla base sulla base dell'Archetipo Mobile Pacifico Persistente PT.2. /Costruire i personaggi ET1 sulla base dell'Archetipo Mobile Riformatore Morale PT.1.

Lez. 4 (Mer. 14 Giugno 2023 – 19.00-21.00): Costruire i personaggi ET2 sulla base dell'Archetipo Mobile Dativo Amorevole (2 ore - orario 18:00-20:00). Costruire i personaggi ET3 sulla base dell'Archetipo Mobile Ambizioso Vincente PT.1.

Lez. 5 (Lun. 19 Giugno 2023 – 19.00-21.00): Conoscere, Riconoscere, Costruire e Movimentare 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 (Mer. 21 Giugno 2023 – 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 (Lun. 26 Giugno 2023 – 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 (Mer. 28 Giugno 2023 – 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.