

è capace di fingersi un vigliacco solo perché i giovani della sua comunità smettano di considerarlo un eroe e non corrano il rischio di emularlo. E troviamo esempi anche nella commedia hollywoodiana: in *Una poltrona per due* due ricchi fratelli padroni di una lucrativa agenzia di brokeraggio si pongono la stessa domanda che aveva tormentato Hugo. Cosa spinge un individuo a imboccare la strada giusta di fronte al bivio tra un'esistenza di successo e una vita criminale? Un fratello propende per la genetica, l'altro per l'ambiente sociale. Decidono di procedere a un piccolo quanto arrogante esperimento: "scambiano" due vite umane. Da una parte riducono in miseria il loro miglior dirigente, l'onesto Louis Winthorpe III, accusandolo ingiustamente di furto e tagliandogli viveri e alloggio, con il conseguente abbandono di amici e fidanzata; dall'altra procurano un ambiente ricco e confortevole al piccolo truffatore afroamericano senz'altro Billie Ray Valentine. E poi restano a guardare. Le due vittime, costrette ad affrontare impreparate una realtà che non conoscono, devono imparare a cavarsela. I personaggi diventano migliori perché si ritrovano a essere i peggiori, i meno adatti al sistema in cui vengono inseriti. L'effetto delle loro traversie è esilarante, ma le immagini dei titoli di testa ribadiscono la domanda tematica di fondo centrata sull'equità sociale: statue di grandi pensatori e padri fondatori dell'America, erette qua e là nella città dell'amore fraterno, sembrano osservare perplesse sia le persone umili al lavoro nei mercati della verdura e del pesce, sia gli spietati affaristi che "giocano" per avidità sui mercati globali dei prodotti di prima necessità.

1.4 IL MIGLIOR EVENTO SCATENANTE

Dunque, indipendentemente dal genere, storie e personaggi che appassionano il pubblico mettono in campo come miglior personaggio possibile quello peggiore rispetto alla domanda tematica.

La scelta drammaturgica più felice sembra infatti ricadere su un Eroe che per carattere o carenza di doti non possieda le capacità che servirebbero per portare a termine il compito, che infatti il personaggio rifiuta strenuamente di assumersi³. E ne ha tutte le ragioni.

Grazie a un evento specifico⁴ in grado di portare al punto di rottura la sua capacità di tolleranza, verrà infatti proiettato per volontà d'autore fuori

³ È un passaggio fondamentale dedicato alla resistenza al cambiamento dell'Eroe, il Rifiuto della chiamata, la terza fase del viaggio dell'Eroe (cfr. Christopher Vogler, *op. cit.*).

⁴ I teorici del racconto sono concordi nell'identificare a livello del plot un accadimento che, nel rompere l'equilibrio di una routine, dà origine alla narrazione. In un racconto giallo può trattarsi di un omicidio; in un poliziesco del ritrovamento di un cadavere. O ancora, uno scambio di persona (*Intrigo internazionale*), l'arrivo di una lettera (*Harry Potter e la pietra filosofale*) ma anche un incontro inaspettato (*Pretty Woman*) ecc. A caratterizzare questo accadimento è spesso la fatalità o il caso grazie a cui avviene. A seconda delle sfumature tratte dai rispettivi impianti teorici, viene nominato "Incidente scatenante" (Marks), "Evento Scatenante" (Truby), "Chiamata all'avventura" (Vogler), "Evento catalizzatore".

dalla sua zona sicura, il suo cosiddetto Mondo ordinario⁵, preda di una forte tempesta emotiva, a confronto con problemi inimmaginabili⁶.

Non è necessario che l'EVENTO SCATENANTE sia un accadimento di grande entità, come lo scoppio di una guerra o un incidente d'auto, ma è necessario che produca un effetto traumatico e deflagrante sul sistema di sopravvivenza del personaggio, per trascinarlo poi, nonostante tutte le resistenze a cui abbiamo accennato, in quel mondo sconosciuto e straordinario⁷ evocato da Vogler, dove dovrà vivere la sua avventura.

A questo proposito, la teoria dell'Enneagramma risulta per l'autore di grande aiuto.

Nella teoria dell'Enneagramma, infatti, l'individuo viene considerato come un "automa addormentato", preda di una particolare paura formatasi nell'infanzia e dei comportamenti ripetitivi che questa paura gli impone anche in età adulta; per diventare un individuo libero è necessario che impari a conoscersi in modo profondo e a usare tecniche per "risvegliarsi". L'iter filosofico ricorda per analogia l'arco narrativo di trasformazione del personaggio descritto appunto da Vogler e Marks, che pure adoperano termini come "illuminazione".

Supportati da questa suggestione, da parte nostra abbiamo visto come nelle storie meglio riuscite sia proprio la determinata paura di un personaggio a indirizzarlo verso una specifica strada difensiva, che lo protegge ma al contempo gli preclude tutte le altre, impedendo il suo sviluppo completo come persona. Perché il personaggio vinca e raggiunga "l'illuminazione", è necessario che la storia lo porti a ritroso, alle sue origini, per risolvere il suo problema alle radici.

È da qui che ha preso avvio il nostro sistema. E dato che nessuna paura è più forte di quella provocata dalla nascita, si è supposto che l'EVENTO SCATENANTE, per produrre un effetto straordinariamente efficace sia sul personaggio che sullo spettatore, dovesse andare a insistere proprio su questo tipo di terrore sepolto in profondità, riportandolo alla superficie. Un personaggio che sente tale paura acquista originalità e spessore e diventa emotivamente attraente per lo spettatore che ha sperimentato lo stesso sentimento ed è in grado di percepire anche dentro di sé una ancor viva questione di vita o di morte, una posta emotiva alta che lo catapulterà nella storia, così come è stato catapultato nel mondo quando è nato. Uno spettatore così coinvolto tifa per il personaggio, spera che tutto si concluda

⁵ È la prima fase che si riferisce allo stato di equilibrio precario in cui vive inizialmente l'Eroe. Egli ha bisogno di un cambiamento, ma è un passo difficile, radicale, un passaggio in un nuovo mondo, che preferisce evitare trincerandosi dietro rassicuranti abitudini e forme mentali che gli permettono di sopravvivere (cfr. Christopher Vogler, *op. cit.*).

⁶ Questa fase ha un nome diverso per ogni teorico, però è contemplata da tutti.

⁷ È la quinta fase, Superamento della prima soglia (cfr. Christopher Vogler, *op. cit.*). Coincide con l'entrata nel Secondo Atto.

bene, resta in attesa di essere rassicurato e, anche se cercherà di prefigurarsi più o meno una conclusione, non abbandonerà la storia fino alla fine. Se questo è stato il primo passo, il secondo ci ha portato a chiederci se fosse possibile identificare diverse tipologie di paure tali da formare e condizionare il carattere di un personaggio, in modo da poter individuare con sicurezza il relativo EVENTO SCATENANTE migliore e di conseguenza il percorso da affrontare per porvi rimedio. Grazie alla scuola di uno dei più grandi allievi di Gurdjieff, l'Arca Institute di Oscar Ichazo, che ha rielaborato il "sistema delle paure specifiche" applicandovi la sua teoria delle fissazioni dell'ego che si originano da una sofferenza infantile, abbiamo potuto trovare la risposta che cercavamo, sulla quale poggia il nostro metodo di costruzione dei personaggi.

Ma come si formano queste paure? Come condizionano i personaggi?⁸

1.5 LA PAURA DOMINANTE

Tutti i neonati, appena lasciato l'ambiente protetto del ventre materno, si accorgono di avere bisogni che non sanno come soddisfare e di trovarsi in un territorio sconosciuto e minaccioso che risulta abitato da altri individui, figure che non possono controllare e da cui si ritrovano a dover dipendere. L'unica naturale reazione a questa situazione angosciante è la paura.

E dunque cosa accade?

Accade che ogni essere umano, a cui la narrazione verosimile si ispira, sia diverso dagli altri: ogni mente forma alla nascita una propria specifica VISIONE DEL MONDO (VDM)⁹, cioè filtra ciò che percepisce dell'ambiente esterno valutandolo nelle possibilità (o meno) che questo gli offre ai fini della sua sopravvivenza.

Ogni essere umano, come è evidente tra gli adulti, vede cose diverse e valuta diversamente dati di fatto identici. La specifica diversità dipende da ciò che lo ha guidato a individuare quella minaccia reale che più sembrava capace di minare la sua sopravvivenza.

Così ogni individuo, anche se tutti i neonati corrono sostanzialmente gli stessi rischi, seleziona una propria diversa e prevalente paura che lo stimola a reagire, e che finirà per condizionarne il carattere: paura di essere sopraffatto o ferito, paura di sbagliare, paura di non avere un senso nella vita, paura di non essere amato, paura di soffrire...

Nel sistema dell'EROE TEMATICO abbiamo chiamato questa emozione strutturante della personalità PAURA DOMINANTE (PD).

⁸ Qui i reali complessi processi trattati dalla psicologia classica sono stati riformulati per un agevole uso creativo.

⁹ Qui si intende la *Weltanschauung*: «Termine tedesco (visione, intuizione [*Anschauung*] del mondo [*Welt*]). Concezione della vita, del mondo; modo in cui singoli individui o gruppi sociali considerano l'esistenza e i fini del mondo e la posizione dell'uomo in esso» (*Dizionario di filosofia Treccani*, 2009).