

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?<sup>8</sup>

### **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)<sup>9</sup>, 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).

---

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

<sup>9</sup> 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).

Il rapporto che fin dall'inizio si stabilisce con essa darà luogo a un percorso involutivo che in genere è uniforme per tutti gli esseri umani e dunque anche per lo spettatore: si inizia a provare la propria paura in relazione a un evento, poi a temere che si ripresenti quando si verificano di nuovo condizioni simili a quelle che l'hanno scatenata la prima volta. Così si comincia ad aver paura che quelle condizioni si verifichino, per passare poi ad aver paura di provare paura e infine della paura stessa. Un processo paralizzante che – se non arginato – rallenta o impedisce del tutto la libera crescita dell'individuo e lo sviluppo del suo enorme potenziale. Oppure – se assurde alla coscienza – può condurre alla maturità e alla saggezza. È un po' la dimensione psichica che fa da sfondo al film d'animazione *Monsters & Co.* dove a ogni bambino viene assegnato un particolare mostro col compito di spaventarlo.

Per avviare una storia, dobbiamo dunque prima di tutto pensare che quanto avviene ai bambini sia avvenuto nell'infanzia anche ai nostri personaggi, e dobbiamo quindi dotarli di una particolare PAURA DOMINANTE.

## **1.6 LA GENESI DELLA FORMA MENTIS**

---

Elemento distintivo del nostro sistema sono le dinamiche interne del personaggio, rese percepibili all'esterno dal suo modo di reagire a ciò che gli accade. Lo spettatore ha bisogno di poter comprendere (anche disapprovando) gli atteggiamenti, le azioni, il linguaggio corporeo e verbale dei diversi personaggi, ed è dunque compito dell'autore rendere questo processo comprensibile<sup>10</sup>.

Come procedere? Torniamo al personaggio-bambino che, dopo aver sperimentato la sua PAURA DOMINANTE alla luce della sua specifica VISIONE DEL MONDO, si trova in una condizione d'ansia permanente che influenza pesantemente il suo stato d'animo e alla lunga rischia di compromettere persino la sua vita.

Il personaggio-bambino dunque reagisce, e mette in atto allo stato rozzo, in modo inconscio e casuale, diversi tentativi di interazione con l'ambiente. Accade così qualcosa: improvvisamente la grande minaccia che avvertiva si riduce e una sensazione benefica prevale sulla paura. Un effetto miracoloso che genera una promessa di sopravvivenza. Non sa come, ma ce l'ha fatta, sta accettabilmente bene, la paura è sedata, ha trovato il suo modo di stare al mondo. Nel linguaggio del nostro sistema, il personaggio-bambino scopre il suo personale STATUS DI SOPRAVVIVENZA (SdS).

Possiamo pensare, per capirci, al comportamento del bambino Linus<sup>11</sup> creato dalla matita di Schulz, che usa la sua copertina per mettersi in

---

<sup>10</sup> Ricordiamo che nella realtà questi processi sono straordinariamente complessi e che quindi il nostro interesse nel classificarli è mirato solo a facilitare la costruzione dell'EROE TEMATICO, non certo a competere con le definizioni in uso nella psicologia evolutiva.

<sup>11</sup> Charles M. Schulz, *The Complete Peanuts*, Canongate Books, Edinburgh 2007.