

CAPITOLO I

INIZIARE A SCRIVERE

1

La creatività non è un fiume in piena senza controllo. Deve articolarsi in un procedimento logico, di cui possiamo individuare: fasi, tecniche e atteggiamenti. Se il talento si possiede va comunque scoperto e coltivato. La scrittura creativa è un'attività che coinvolge tutta la dinamica del pensiero, stimolando quella intuitiva e quella razionale della mente. Lo scrittore richiama alla mente immagini, pensieri, parole e poi le trascrive in un preciso linguaggio, il linguaggio attraverso cui si trasmettono le emozioni. Quindi per lo scrittore è necessario conoscere il linguaggio ed i meccanismi che lo animano anche se nessun linguaggio artistico è in grado di restituire nella sua interezza e complessità il sistema dei segni che forma l'immaginario umano. Quindi, è evidente che lo scrittore non scrive in uno stato di ipnosi guidato dall'ispirazione, ma dopo l'illuminazione iniziale e dopo avere trovato il filo rosso narrativo e stilistico il lavoro si fa sempre meno accidentale. La scrittura comincia a prendere il sopravvento sullo scrittore come se avesse vita a sé.

Severo editor o spirito libero? Tuttavia, esistono diverse personalità di scrittori quindi c'è chi diviene un severo editor di se stesso e non comincia a scrivere se prima non ha programmato tutta la storia in ogni dettaglio e c'è lo spirito libero che scrive di getto tutto ciò che gli viene in mente. In una prima fase, soprattutto quando non si ha grande esperienza degli strumenti del mestiere, è opportuno lasciarsi andare e fare successivamente un buon lavoro di revisione (che comunque è imprescindibile).

Per cominciare...

La motivazione è fondamentale per il raggiungimento di uno scopo, occorre essere sinceri con se stessi e chiedersi se si sente veramente il desiderio di scrivere. Come afferma R. Carver "non si scrive per dire qualcosa, si scrive perché si ha qualcosa da dire". L'ambiente giusto per la scrittura si può scrivere ovunque e sempre, ci sono scrittori che non possono fare a meno di portare con sé un bloc notes prima di uscire, ognuno ha le sue manie, c'è chi ama scrivere in completa solitudine, chi ama sentire parlare intorno a sé ecc., davvero la scelta è infinita e del tutto personale. L'importante per uno scrittore è, invece, scrivere regolarmente, leggere, tradurre. Scrivere e leggere sono operazioni imprescindibili, conoscere la tecnica utilizzata dagli altri, imitarla, studiarla, smontarla e rimontarla a proprio piacimento, divenire critici della scrittura, aiuta successivamente ad essere critici nei confronti di se stessi. E poi, naturalmente esercitarsi, in maniera costante.

Aiuto! Blocco della pagina bianca

Alcuni suggerimenti:

- Giocare con le parole sconvolgendo l'ordine della grammatica (ricorrere alle zeppe ed altri giochi simili)
- Concentrarsi su un singolo oggetto, una persona, un ambiente e cominciare a descriverli
- Usare una qualunque parola d'avvio
- Non preoccuparsi subito del risultato finale
- Non avere né ansia né fretta.

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

propongo alcuni giochi di parole che servono come veri e propri esercizi di riscaldamento, per scaldare la mente, sciogliere la mano e la lingua strumenti dello scrittore, sono piuttosto divertenti, dei veri scaccia pensieri e aiutano a riflettere.

Anagramma (comporre con le stesse lettere di una parola o di una frase un'altra parola o un'altra frase di diverso significato es. caro /orca).

- Provare ad anagrammare i nomi propri di persone che conoscete
- Anagrammare i titoli delle vostre opere preferite
- Anagrammare una frase significativa di un romanzo o di un testo poetico a vostra scelta

Centone (è un testo ottenuto accostando frasi o pezzi di frasi)

Annota i titoli di alcuni libri o di canzoni e prova a costruire una serie di frasi dotate di un nuovo significato

Onomatopée (ovvero parole che riproducono direttamente, un suono, una voce, un rumore)

Racconta un fatto, una situazione, un luogo o una persona usando solo le onomatopée.

Il nome della forma (i suoni diversi delle parole richiamano sensazioni, immagini, forme, per esempio, la vocale A richiamo qualcosa di aperto e largo, la vocale U è chiusa, scura ecc. quindi per richiamare atmosfere lugubri ad esempio si useranno parole con la u)

- Provate ad attribuire alle persone che conoscete il nome secondo voi più adatto in base al loro aspetto.

ESERCIZI

- Scegliete un'opera di narrativa che amate e provate a descrivere gli elementi che ve la rendono cara, gli elementi che creano la magia: analisi dello stile, scelta del lessico, punto di vista adottato, colpi di scena, anticipazioni ecc. o più semplicemente quello che vi viene in mente.

TROVARE I SEMI

I semi sono, metaforicamente parlando, le idee da cui germoglierà il racconto breve o lungo che sia; i semi si trovano ovunque, passeggiando per la strada, leggendo l'articolo di un giornale, ascoltando una conversazione, pensando al carattere di una persona, ricordando un'esperienza personale, leggendo un libro, approvando o meno una teoria e così via. Basta saperli cogliere, ascoltare quella vocina interiore che fa scattare l'ispirazione. Un seme germoglierà trovando il terreno fertile dell'ispirazione. Tutto è degno di attenzione, tutto è degno di essere raccontato se si fa bene. Virginia Woolf scrive *Al Faro* dopo che, mentre attraversava Tavistock Square, pensò al Faro, ricordo della sua infanzia in cui si contrappongono le voci del padre e della madre, il sì materno (sì andremo al faro) e il no paterno (no, al faro non si può andare). Il ricordo dell'esperienza personale, delle voci che popolano la memoria, ricorre anche nel *Lessico Familiare* di Natalia Guinzburg. Leggere in se stessi, trovare i propri conflitti interiori, seguire i cambiamenti della propria personalità. Robert Musil nei *Turbamenti del giovane Törless*, ha descritto un personaggio molto conflittuale, rifacendosi ad un'esperienza largamente autobiografica. Si pensi ancora a una delle opere più autobiografiche di Dostoevskij, *Il giocatore*, in cui sono le passioni più profonde a muovere i personaggi. Ispirarsi a se stessi non significa scrivere la propria autobiografia, ma animare la narrazione con alcuni episodi ed esperienze a cui si attribuiscono altre voci, altri corpi, si aggiungono altre situazioni altri luoghi ecc. In fondo ogni narrazione è sempre un po' autobiografica se non altro per i sentimenti che ci legano ai personaggi che creiamo.

ESERCIZI

- Stilare una serie di oggetti, persone, situazioni, temi, esperienze, emozioni, che potrebbero essere i semi della vostra storia. Leggete la lista e scegliete l'idea che sembra più interessante. Poi cominciate a immaginare di costruire una storia attorno a quest'idea. (per esempio, vi ha colpito un ombrello adagiato accanto al tavolino vuoto di un bar, a chi appartiene, perché è stato dimenticato lì? Potreste prenderlo o potrebbe prenderlo qualcun altro? Il proprietario vecchio e quello nuovo si incontrano e... ecc)
- Scegliere una frase e costruiteci attorno una storia, ad esempio: es: "Dal cortile di cemento un giovanotto a gola tesa gridava al terzo piano di ombre e sprazzi di luce – state tranquilli, sono disoccupato". Scegliete una frase che vi ispira tratta dal testo di una canzone, da uno spot pubblicitario, da un personaggio televisivo. Un altro esempio "ho perso le parole eppure erano qui un attimo fa" chi parla? A chi si rivolge? Per quali ragioni?
All'inizio di questa scrittura lasciatevi andare, non è mica detto che l'idea finale da cui nascerà la nostra storia, venga subito fuori o nasca in questo modo, magari giungerà in modo del tutto inatteso.

CAPITOLO II: PROGETTARE UNA STORIA

Prima di iniziare a raccontare (salvo che poi si cambi idea o che l'idea migliore venga in corso d'opera) bisogna porsi delle domande sull'oggetto del racconto; per esemplificare useremo schematicamente queste due domande:

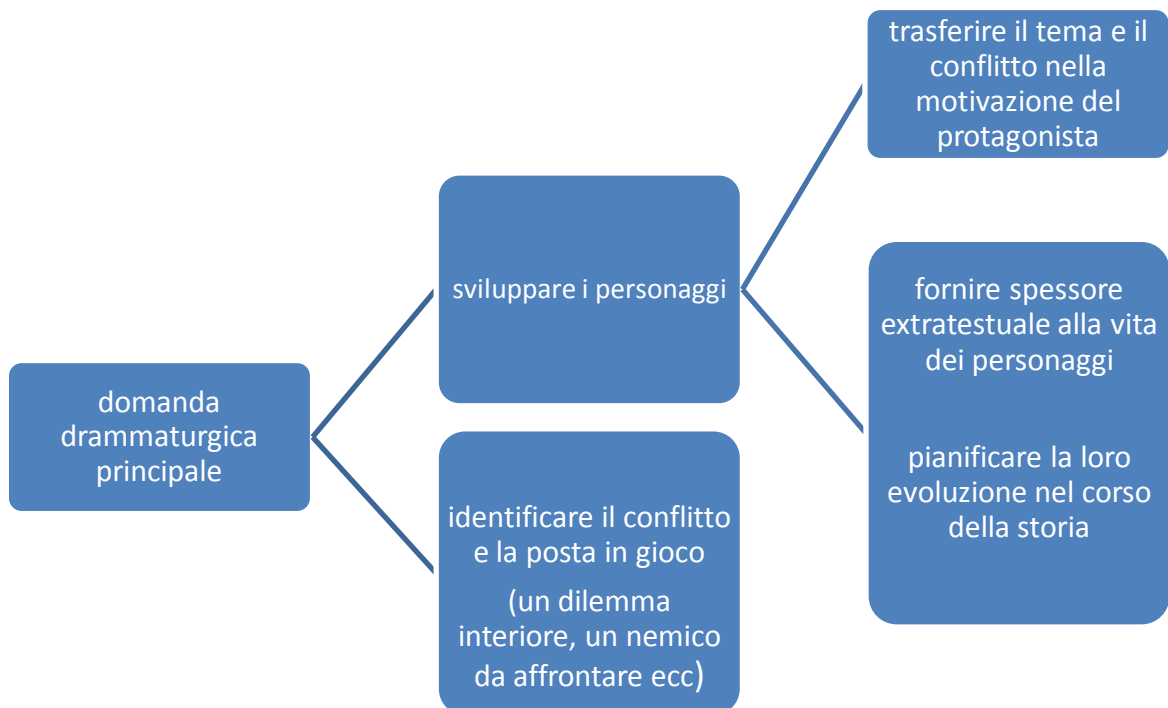
che cos'è? = quale messaggio voglio trasmettere

com'è? = in che modo trasmetto il messaggio

Il messaggio ovviamente riguarda il tema che come autore scelgo di rappresentare e risponde alle esigenze dell'autore, alle sue scelte personali, al suo modo di indagare la realtà, ai suoi gusti, alle sue esperienze. Nel *ciclo dei vinti* di Verga, ad esempio, il tema comune è l'indiscussa lotta dell'uomo per l'esistenza e per il progresso, mentre negli *Indifferenti* di Moravia il tema è rappresentato dalla meschinità e dalle ipocrisie della società borghese.

Il modo in cui trasmetto il messaggio riguarda invece: la trama, la scelta dei personaggi e il genere narrativo che scelgo (se di genere si tratta).

Come abbiamo visto nella lezione riguardante la costruzione di una trama si procede nel modo seguente:



CONSIGLI PER UNA BUONA PROGETTAZIONE

- Delimitate bene il tema, già dall'idea iniziale che avete in mente potete scegliere il genere (oppure no) più adatto
- In generale sforzatevi di delimitare il campo di indagine piuttosto che allargarlo

- Esercitatevi a progettare la storia prima di cominciare a scriverla, in corso d'opera vi verrà voglia di modificarla o abbandonarla o stravolgerla, ma imparerete a progettare
- Tenete a mente la parola coerenza: assicuratevi che tutti gli elementi della trama abbiano un significato e una precisa collocazione nel contesto generale della narrazione
- Una storia deve essere credibile agli occhi del lettore, quindi documentatevi sull'argomento trattato.

ESERCIZI

- Tenendo a mente lo schema precedente progettate la vostra storia, schematizzatela es:
tema: la brutalità della guerra
personaggio principale : la madre
conflitto: dilemma interiore paura per la sorte del figlio
Mano a mano che procedete arricchite la progettazione di dettagli, individuate gli altri personaggi, il luogo e il tempo dell'azione ecc.
- Calatevi nelle vesti del vostro personaggio principale, come se foste un attore e immaginate la sua vita, il suo modo di agire, di pensare, di essere, di camminare, di muoversi, poi provate a descriverlo.

CAPITOLO III

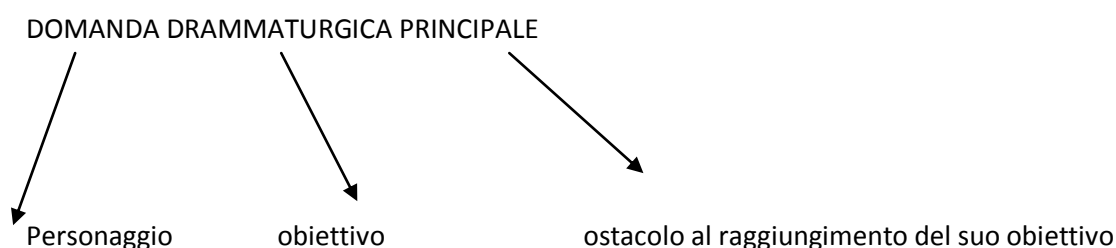
COSTRUIRE LA TRAMA

La trama si può costruire in tanti modi, a seconda dei generi letterari, del gusto, dell'epoca, della nazione, dell'appartenenza ad un eventuale movimento letterario. Esistono però dei punti di riferimento che ci possono aiutare. Uno di questi è la **domanda drammaturgica principale**. Pensate alle *Braci* di Sandor Marai, la domanda che ci tiene incollati fino alla fine del racconto è: la moglie era complice nel tentativo di omicidio del marito? O ancora in *Per chi suona la campana* di Hemingway ci si chiede se il protagonista si salverà dalla missione militare, o nei *Promessi Sposi*, Renzo sposerà Lucia? Ne il *Vecchio e il mare* : il protagonista riuscirà a vincere la sua sfida?

La domanda drammaturgica principale , è in altre parole, ciò che spinge il lettore ad andare avanti nella lettura, per vedere come va a finire. Essa è collegata all'intero universo narrativo e scaturisce dalla combinazione di tre elementi: il protagonista, il suo obiettivo e l'ostacolo al raggiungimento del suo obiettivo. La risposta che il narratore darà alla domanda drammaturgica principale potrà essere di tre tipi: sì, no, forse, l'importante è che la risposta ci sia e che giustifichi la storia; Renzo e Lucia si sposeranno sì, no, forse, ma non si sarebbe potuta concludere dicendo ad esempio Renzo troverà un nuovo lavoro, lasciando aperta tutta la questione del matrimonio.

ESERCIZIO

Provate ad individuare la domanda drammaturgica principale dei vostri racconti preferiti, Ovviamente, non sempre la si individua con facilità, dovrete riflettere, tenete presente che la risposta termina con un sì, un no, un forse.



PERSONAGGIO

L'**obiettivo** risponde al desiderio del personaggio.

Il personaggio ha un forte desiderio, la realizzazione del quale risponde alla domanda drammaturgica principale Jane Eire ama mister Rochester, il suo padrone; obiettivo: coronare il suo sogno d'amore; ostacolo la moglie pazza, la diversa condizione sociale ecc.

I desideri possono essere di vario tipo, consci o inconsci, astratti o concreti, l'importante è che si intreccino tra di loro in maniera tale da poter avviare una storia, in altre parole gli obiettivi astratti devono essere legati a qualcosa di concreto ad esempio la libertà ad una causa, il potere ai soldi e così via.

CONFLITTO

I conflitti possono essere sia di natura interiore che legati ad ostacoli esterni del personaggio. I conflitti interiori sono quelli che generalmente creano maggiore coinvolgimento, si pensi ad

esempio a Raskol'nikov, protagonista di Delitto e Castigo di Dostoevskij, e agli effetti emotivi, mentali e fisici che seguono il duplice omicidio. E' ovvio che nella realizzazione della vostra storia, gli ostacoli devono essere veritieri e difficili da superare. Più duro è il conflitto, maggiore risulta il coinvolgimento del lettore.

ESERCIZI

- Immaginare un personaggio, attribuitegli un desiderio il cui raggiungimento è ostacolato da qualcosa.
- Provate, leggendo le vostre storie preferite ad elencare i conflitti presenti in ognuna. Inserire le descrizioni in una storia è veramente molto difficile, perché si devono tenere in considerazione una serie di accorgimenti: non essere noiosi né banali, evitare cliché e inutili ripetizioni. Una descrizione, all'interno della storia, deve essere leggera ed elegante, deve creare atmosfera e dare intensità all'azione e ai sentimenti, in altre parole serve a dare risalto al contesto non ad appesantirlo.

LE TAPPE DI UNA TRAMA

Quello che segue è uno dei possibili schemi in cui si articolano le varie fasi di una trama, che in questo caso, suggerisce un'ascesa lenta e progressiva da un'iniziale situazione di stabilità alla creazione di un conflitto che via via aumenta fino al momento culminante di massima crisi, seguito da una rapida discesa verso lo scioglimento e la risoluzione della vicenda.



EVITARE GLI ERRORI DI UNA TRAMA IN SETTE MOSSE

- **Non essere informati sull'argomento.** Ogni singola scena descritta, ogni dettaglio deve essere credibile, se si rappresenta un'ambientazione alla corte del Re Sole non si possono descrivere gli interni come se fossero arredati con lo stile dei castelli medioevali.
- **Non organizzare gli eventi narrati secondo una logica ferrea.** Ogni singolo elemento narrativo deve riannodarsi al filo invisibile che fa di una narrazione un corpo letterario. Ogni scena rappresentata, pur nella sua autonomia, deve essere funzionale alla trama.
- **Non creare il giusto equilibrio tra le scene rappresentate.** Destinare due pagine di descrizione paesaggistica ad un luogo che il personaggio vede casualmente attraverso il finestrino dell'auto in corsa è inutile ed annoia il lettore.
- **Non cambiare il punto di vista del narratore.** Una volta scelto il punto di vista da cui narrare la storia non deve mutare.
- **Non inserire nella giusta prospettiva il o i personaggi principali.** Generalmente il personaggio principale è uno, è lui che deve fare da motore alla vicenda, se fino a metà del romanzo abbiamo scelto un personaggio principale e poi a metà dello stesso non gli diamo più importanza, senza averne dato preventivo avviso ai lettori, si crea un senso di spaesamento negativo.
- **Non dare una risposta alla domanda drammaturgica principale.**
- **Non avere una motivazione seria per costruire la trama.** Solo da una motivazione seria può scaturire un'autentica motivazione interiore che dà forza al racconto.

CAPITOLO IV

PER NARRARE OCCORRE FILTRARE LE INFORMAZIONI

Una tecnica di cui si deve impadronire un narratore è quella di dosare bene le informazioni da trasmettere al lettore durante la narrazione. In altre parole non deve rivelare tutto subito, ma a poco a poco. Egli deve imparare ad essere un buon seduttore, come questo deve richiamare l'attenzione e non concedersi, avvicinarsi e fuggire, rivelare e nascondere, facendo attenzione ai tempi, immaginando e prevedendo le reazioni dell'altro, che nel nostro caso è il lettore ideale, colui al quale ci rivolgiamo scrivendo. Credete che non sia vero? Ebbene se mancasse questo gioco, questo desiderio implicito di scoperta da parte del lettore, non si leggerebbe un libro di narrativa. Per dosare attentamente le informazioni occorre conoscere la propria storia nella sua struttura, per questo l'operazione di controllo e di filtraggio dell'informazione fa parte prevalentemente della fase di revisione del testo. Durante la prima stesura, che generalmente e nelle linee essenziali, è abbandonata al flusso delle emozioni, l'informazione scorre libera seguendo il flusso del pensiero del narratore, in un secondo momento quando interviene, il critico, il revisore, il censore armato di forbici ed ago, allora si presta attenzione al filo rosso dell'informazione.

Vediamo come:

- Tenere presente la domanda drammaturgica principale, essa veicola le informazioni principali, quelle che sono il cuore della storia e che il lettore desidera conoscere.
- Distinguere tra informazioni principali e informazioni secondarie e cercare un equilibrio tra queste.
- Dosare gli indizi che portano a poco a poco il lettore alla risposta della domanda drammaturgica principale. All'inizio della storia si lancia la prima esca, poi la si adorna col contorno, la si mette da parte, per poi riprenderla ampliata più avanti, la si mette da parte ancora una volta, le si costruiscono intorno altre informazioni e si procede oltre, fino allo svelamento finale.

Prendiamo come esempio il bellissimo libro di Follia. All'inizio della storia il narratore ci introduce subito nella vicenda senza giri di parole, Stella è la moglie frustrata di uno psichiatra Edgar è un pazzo criminale che ha ucciso la moglie. Dalle prime righe del testo, l'intera vicenda appare già svelata, il narratore dichiara subito che i due hanno avuto una relazione. A questo punto **la domanda drammaturgica principale** è sapere come va a finire: **Edgar ucciderà anche Stella?** . Il narratore fa in modo che il lettore se lo chieda più volte nel corso della storia con un crescendo di tensione giocato su una serie di indizi. In che modo Edgar ha ucciso la prima moglie? Il narratore ci dice subito che lo ha fatto ma non dice in che modo. Questa informazione è suddivisa in varie parti:

- Prima parte: ha ucciso la moglie a martellate perché credeva che lo tradisse
- Seconda parte: ha ucciso la moglie martellate e poi ha mutilato il cadavere
- Terza parte : dopo averla uccisa le ha tagliato la testa e le ha cavato gli occhi dalle orbite
- Quarta e ultima parte: le ha tagliato la testa, l'ha infilzata sul cavalletto e l'ha scolpita come fosse argilla.

In questo modo il narratore ha sì rivelato subito l'informazione principale, ma lo ha fatto seguendo una strategia che anziché saziare la curiosità del lettore lo ha incuriosito di più, legando le varie fasi dell'omicidio ad una descrizione psicologica del personaggio che si intreccia con l'evoluzione del suo amore per Stella. Il fatto conclusivo, infatti, e cioè che scolpisse la testa del cadavere era legato all'intima natura del personaggio che si svela in corso d'opera ; potete immaginare, inoltre, la tensione che crea nel lettore il fatto che prenda come modella anche Stella, sfido chiunque a non chiedersi che cosa accadrà.

Prendiamo come esempio un altro bellissimo romanzo di un narratore capace di catturare l'attenzione del lettore: Sandor Marai e la sua *Recita di Bolzano*; in questo romanzo il protagonista, dopo una rocambolesca fuga dalla prigione, vive un periodo di stasi, di stanchezza quasi, sospeso in una città: Bolzano. Che cosa

attende? Che cosa lo trattiene lì? Il lettore viene immerso in quest'ansia d'attesa che è accresciuta da una serie di espedienti che lo spingono sempre più in là. Il bravo narratore, come abbiamo visto è capace di pungolare l'attesa del lettore, di spingerla più in là anche quando svela il fatto che la suscita. Il protagonista attende una donna L'Unica, la sola che abbia mai amato. Ora che lo sa il lettore si chiede subito se questo incontro avverrà o meno e come si risolverà, per allontanare il momento però ecco che il narratore usa un espediente che dilata il tempo: entra in gioco un messaggio, un messaggio scritto dalla donna e indirizzato all'uomo. Ma questo messaggio d'amore viene consegnato all'amante dal marito della donna. Ebbene il gioco di seduzione del narratore si basa tutto su questo: che cosa c'è scritto nel messaggio? Prima di consegnarlo all'amante, il marito ne descrive le doti scritte, accresce l'attesa del lettore di sapere che cosa c'è scritto.

Così parla il marito consegnando la lettera all'amante

“Ciò nonostante ti ho portato questa lettera, ovviamente di mano della contessa, che lei ha scritto oggi verso mezzogiorno, poco dopo il lever, quando l'ho lasciata per andare a intrattenermi con i miei libri. Non è lunga, perché i grandi scrittori e le donne innamorate scrivono sempre in maniera succinta, usando solo le parole strettamente necessarie, come tu, da scrittore e innamorato esperto, certamente saprai. No, la contessa non poteva immaginare che sarei stato io il postino, e forse adesso pensa che la lettera sia andata smarrita, mentre attende una risposta con l'impazienza tipica degli innamorati che credono di poter cambiare con la loro volontà ferrea e cieca, le leggi del tempo e dello spazio [...]”

Ovviamente gli esempi da apportare sono tantissimi, come lo sono i libri che ci sono piaciuti e quelli che leggeremo che ci piaceranno, quelli che leggendo ci introdurranno nella loro magia. Un utile esercizio potrebbe essere il seguente

ESERCIZIO

Riflettete su un libro che vi è piaciuto, ricercate gli elementi che ne hanno creato la magia. Ovviamente fatelo dopo averlo letto per non rovinarvi il gusto della lettura. Chiedetevi che cosa mi ha spinto a leggere oltre, che cosa mi aspettavo di sapere? Che cosa ha suscitato la mia ansia, la mia attesa? Cosa mi ha fatto fremere?. Poi pensate alla tematica affrontata nel libro, ad esempio l'amore. Come si può rendere ogni volta unica una storia d'amore? Come ci è riuscito il nostro autore?

CAPITOLO V: I PERSONAGGI

Pirandello racconta che, seduto nel suo studio, proprio come un qualunque professionista riceveva di tanto in tanto le visite dei suoi clienti, solo che erano dei clienti un po' speciali: i personaggi. È un'immagine molto bella per farci capire come questi personaggi immaginari, persone che non esistono appunto se non sulla carta, fossero trattate come persone vere. L'autenticità di un personaggio ne rende migliore la riuscita rappresentativa. Che cosa si intende per personaggio autentico? Un personaggio autentico è quello che sembra uscire dalla carta e vivere di vita propria, come un Pinocchio che da burattino si trasforma in bambino vero. Tanto più autentico risulterà il personaggio, maggiore sarà la predisposizione del lettore a identificarsi con lui, quindi ad emozionarsi, quindi a gradire il vostro romanzo. La lettura, si sa, è un atto magico in cui il lettore è proiettato in un altro mondo dal quale uscire quando lo decide lui e non perché qualcosa stona nella costruzione della trama. Qualche scrittore ritiene che un grande romanzo nasca da un grande personaggio, trovate la vostra madame Bovary e il più è fatto. A chi ispirarci? L'ispirazione può venire da una persona che conosciamo bene, dotata di un grande carattere, da una persona di cui abbiamo sentito parlare dai giornali o in tv, può essere un familiare, possiamo essere noi stessi, l'importante è saper osservare ed ascoltare gli altri, rubare quasi i loro segreti, succhiare la loro vita. In questo modo cominceremo ad immedesimarci negli altri a vivere quelle emozioni e quelle esperienze che ci serviranno per descrivere i nostri personaggi, in altre parole, avremo studiato alla scuola della vita.

Il desiderio del personaggio. Abbiamo visto che il personaggio ha un desiderio, che risponde alla domanda drammaturgica principale, non dimentichiamo di attribuirglielo!

Perché una trama funzioni occorre anche che i personaggi siano autentici e perché siano autentici devono essere coerenti. Che cosa intendiamo per **coerenza**? La coerenza non prevede che non ci sia cambiamento o imprevedibilità, la coerenza richiede che il personaggio si attenga, come nella vita, a delle regole che limitano l'identità delle persone. Pensate che cosa sarebbe stato del personaggio di Don Abbondio se poco dopo aver incontrato i bravi, dopo la mirabile descrizione della sua codardia, fosse andato ad affrontare Don Rodrigo! Non sarebbe stato credibile. Con questo non si vuole dire che un personaggio non può cambiare, si pensi all'Innominato, tanto per restare in tema, ma il lettore deve essere messo al corrente di questa possibilità attraverso una serie di indizi, di strategie, di eventi che lo preparano al cambiamento. Ricordate sempre che il lettore è parte della storia, è colui che se ne appropria, che la fa vivere e non può essere escluso dal processo costruttivo, non ve lo perdonerebbe.

Conosciamo i personaggi. Una volta identificati i vostri personaggi imparate a conoscerli, fateli diventare vostri amici, portateli a spasso anche se sono sgradevoli. Non è un'esagerazione, dovete farli vivere per un po' di tempo assieme a voi, chiedervi come si sarebbe comportato lui in una certa situazione, mentre mangiate chiedetevi come mangerebbe lui, che cosa vi direbbe se vi incontrasse ecc. trasformatevi in un attore che deve recitare una parte. Di seguito vi propongo alcune categorie che vi possono aiutare a sviluppare i vostri personaggi:

apparenza: il modo di vestire, di camminare, di muoversi di un personaggio crea aspettativa sulla sua personalità, magari, come nella vita reale, l'aspetto esteriore non corrisponde con quello interiore, però è importante curarlo.

sfondo: in quale ambiente è vissuto, è cresciuto, si è formato il vostro personaggio? La fobia di Smilla nel *Il senso di Smilla per la neve*, per gli spazi chiusi, deriva dal fatto che lei ha trascorso la sua infanzia in Groenlandia in spazi aperti e sconfinati.

personalità: la personalità è il risultato delle altre due categorie, rappresenta tutto ciò che è stata ed è, come reagirà in una data situazione. Cosa accadrebbe a Smilla se fosse rinchiusa in un'angusta prigione?

identità primaria: ognuno di noi è più cose insieme, prendete ad esempio un cittadino italiano, biologo, cattolico, pittore, se qualcuno gli chiedesse: "chi sei?" potrebbe rispondere in primo luogo: "un biologo" oppure un "cattolico" o in un altro modo, dando importanza primariamente a certi aspetti di sé anziché ad altri. Ad esempio la regina di Inghilterra si sentirà sicuramente più regina che madre.

DETTAGLI

I dettagli non vanno trascurati nella descrizione dei personaggi, ponetevi delle domande, qual è il suo cibo preferito? Quale numero ha di scarpa? Qual è il suo abbigliamento preferito? Ecc. Questo non significa che bisogna inserire nel romanzo tutte le informazioni in dettaglio della vita o delle caratteristiche del personaggio, questi dettagli servono per dare spessore al vostro personaggio, nel senso che chi legge deve avere l'impressione che l'autore conosce così a fondo il suo personaggio che lo sa, nonostante non lo dica. (attenzione ho parlato di autore e non di narratore). In questo modo il personaggio sarà più credibile.

PERSONAGGI PRINCIPALI E PERSONAGGI SECONDARI

Naturalmente non tutti i personaggi devono essere sviluppati allo stesso modo, la nostra attenzione si concentrerà maggiormente sui personaggi principali. I personaggi secondari sono di supporto, alcuni possono avere uno sviluppo, ma non della stessa intensità dei protagonisti. Esistono poi i personaggi comparsa, che sono ancora meno intensi degli altri, attenzione a non farli diventare molti, essendo piuttosto piatti renderebbero la narrazione meno coinvolgente.

IL DISCORSO DEI PERSONAGGI

Un personaggio si rivela agendo e interagendo con gli altri personaggi, del suo agire fa parte anche e soprattutto il parlare, sia che egli si rivolga agli altri sia che parli di sé tra sé e sé in un discorso interiore. Diverse sono le soluzioni tecniche.

Il discorso diretto: in questo caso i dialoghi e le battute sono posti tra virgolette, e i pensieri e le parole esplicite dei personaggi sono riferite integralmente

Il discorso indiretto: in cui ciò che pensa o dice il personaggio viene introdotto da verbi come *dire, chiedere, rispondere, ribattere, osservare, ribadire* ecc.. Le parole del personaggio sono inserite all'interno del discorso condotto dal Narratore.

Il discorso indiretto libero: in cui le parole o i pensieri dei personaggi sono riportati in forma indiretta ma senza dipendere da un verbo reggente (come disse, pensò) seguito dalla congiunzione *che*. Si guardi questo esempio tratto da *Madame Bovary*: *"Spesso, quando Charles non c'era, andava a prendere il portasigari di seta verde nell'armadio, tra le pieghe della biancheria dove l'aveva riposto. Lo guardava, lo apriva,*

annusava l'odore della fodera che sapeva di verbena e di tabacco (parole del narratore). A chi aveva appartenuto? Al visconte, certo. Forse un regalo della sua amante. Costei doveva averlo ricamato su di un telaio di palissandro, talmente minuscolo da potersi nascondere ad ogni occhio indiscreto; vi si era chinata sopra con i riccioli delicati, pensierosa, per molte ore. (parole di Emma, è lei che immagina la storia di questo portasiigari).

Il monologo interiore: un particolare tipo di discorso indiretto libero in cui le parole e i pensieri del personaggio non sembrano riferiti da un narratore che li ordina logicamente, ma sono offerti come traduzione immediata di quanto si agita nella coscienza del personaggio. Esempio tratto dall' *Ulisse* di Joyce: *“Che caldo. Fece scorrere la destra ancora una volta ancora più lentamente, miscela scelta, le più fini marche di Ceylon. L'estremo Oriente. Bel posticino deve essere: giardino del mondo, grandi foglie pigre da galleggiarci sopra, cactus, prati fioriti, liane serpentine le chiamano. Chi sa se è proprio così. Quei singalesi che oziano al sole, in dolce far niente. Non alzano un dito tutto il giorno. Dormono sei mesi su dodici. Troppo caldo per arrabbiarsi. Influsso del clima. Letargo. Fiori dell'ozio, si nutrono d'aria, Azoti. Serra dell'Orto botanico. Sensitive. Ninfee”.* Da notare il libero susseguirsi delle associazioni mentali.

E' ovvio che, all'interno di una costruzione romanzesca , si passa da una tecnica all'altra con maggiore o minore frequenza a seconda delle esigenze dell'autore, a seconda cioè di che cosa egli voglia trasmettere o focalizzare in un dato momento.

Al di là del discorso tecnico, inoltre, bisogna fare attenzione alla **coerenza del linguaggio**, esso deve rispecchiare la personalità del personaggio, la sua educazione, la sua formazione e il contesto in cui agisce.

CAPITOLO VI

LO STILE: NOTE INTRODUTTIVE

Che cos'è lo stile lo sappiamo tutti, è quel particolare modo di essere che caratterizza una persona, si possono avere differenti tipi di stile, lo stile dell'abbigliamento, quello del modo di camminare o di parlare. In qualunque modo lo si consideri, lo stile presuppone però consapevolezza e cura. Quando scelgo un abito, ne osservo la forma, il colore, il modo in cui mi cade addosso e anche se rispecchia il mio modo di essere, se cioè indossandolo mi sento a mio agio. Anche la scrittura ha un suo stile. **LO STILE E' L'ESSENZA STESSA DI UN'OPERA** e riguarda sia **il suo contenuto che l'espressione di chi parla**. Nel primo caso mi riferisco al genere adottato: se scrivo un racconto horror userò determinate espressioni, toni scuri, cupi, se scrivo un romanzo realista cercherò di avvicinarmi al linguaggio dei personaggi, alla loro appartenenza sociale e così via, il linguaggio quindi non può prescindere né dal contenuto né dal genere, nel caso contrario il risultato ottenuto non sarebbe compreso dal lettore. Nel secondo caso mi riferisco all'insieme delle scelte del modo di scrivere adottato, vediamo alcuni:

- 1) La struttura dei periodi
 - 2) Il tono espressivo
 - 3) Il registro
-
- 1) un testo può presentare una sintassi molto semplice, costituita da frasi brevi, indipendenti, unite tra loro da una virgola o da una congiunzione coordinante. La coordinazione (detta anche paratassi) dispone le frasi una dopo l'altra, senza stabilire in modo preciso i legami tra di esse né una gerarchia d'importanza tra i contenuti. Non bisogna credere che questa soluzione sia semplice, in realtà essa è il frutto di un lungo lavoro sulla lingua. La semplicità non è sinonimo di banalità, la semplicità della poesia di Saba, ad esempio, non toglie nulla alla sua ricchezza espressiva. Le opere in cui prevale la subordinazione (o ipotassi) presentano, invece, periodi lunghi e complessi e lessico più ricercato; c'è una proposizione principale alla quale sono collegate le proposizioni subordinate per mezzo delle congiunzioni subordinanti, che stabiliscono legami logici, di tempo, di causa, di fine, di mezzo, di conseguenza ecc.
esempi:
 - *“Imboccai quella mi sembrò una strada maestra, anche se agli abitanti serviva solo come un sentierino per traversare un campo d'orzo, e mi inoltrai per qualche tempo, senza però riuscire a vedere nulla da ambo le parti, perché si era vicini alla mietitura e le spighe erano alte almeno dodici metri. Mi ci volle un'ora per attraversare tutto il campo, ch'era cintato con una siepe alta più di trentacinque metri, e da alberi così smisurati che non riuscii a calcolarne l'altezza.”* (Jonathan Swift da Gulliver). Come si nota lo scrittore usa periodi lunghi e predilige le proposizioni subordinate.
 - *“Al mattino feci a piedi il boulevard fino alla rue Soufflot, dove presi il caffè con delle brioches. Era una bella mattina. Gli ippocastani nel giardino di Lussemburgo erano in fiore. C'era la piacevole*

sensazione del mattino presto prima di un giorno caldo.” (Ernest Hemingwai, da Fiesta). In questo caso, invece, le frasi sono brevissime, intervallate dai punti.

Nel primo caso la narrazione procede in maniera lenta, nel secondo è più dinamica e veloce, bisogna tenere conto anche di questo in rapporto ai risultati che si vogliono ottenere.

- 2) quando parliamo, con il tono di voce, con le pause, con l'accento e la mimica e anche i gesti, aggiungiamo altri significati al significato del messaggio che vogliamo trasmettere, se io dico: “sto uscendo” con un tono di voce irritato, oltre a comunicare appunto che sto uscendo, intendo aggiungere che quell'uscita può esser causata da un litigio oppure che devo fare qualcosa di poco piacevole ecc.

Anche quando scriviamo, rendiamo esplicita in vario modo la nostra intenzione comunicativa: attraverso l'uso dei segnali quali il punto interrogativo, esclamativo, i puntini di sospensione; attraverso la scelta delle parole, il punto di vista, l'uso delle figure retoriche, la struttura dei periodi e del discorso; attraverso i contenuti ed i particolari che selezioniamo. Uno stesso argomento, ad esempio : *forare la ruota dell'auto* , può essere narrato con tono umoristico, drammatico, oggettivo ecc.

- 3) ciascuno di noi usa la lingua in molti modo diversi, adeguandola alla situazione, al destinatario al tipo di messaggio. Questa varietà d'uso della lingua si chiamano registri.

Si veda ad esempio il registro usato da Maria Corti in questo testo:

“Plutone, assicuratosi che la bella isola sicula resistesse alle scosse di Tifeo nel fondo dell'Etna, si avvia tranquillo, col cocchio di cavalli neri, al ritorno quando è come se una corrente impetuosa prendesse la guida del suo cocchio. Passa in prossimità del lago Pergo, non lungi dalle mura di Enna, fra boschi ombrosi e cigni natanti, l'ombelico della Sicilia a detta di Diodoro Siculo. E ivi scorge la fanciulla Proserpina, figlia di Cerere, che si svaga con le amiche, a loro volta tre figlie del fiume Acheloo, a cogliere fiori e a danzare sull'erba tenera a piedi nudi. La concupisce, la rapisce.”

Il registro usato è di tipo colto e letterario, il lessico presenta molti termini ricercati, dotti, i periodi sono lunghi e ben costruiti e hanno un ritmo quasi musicale.

LE BUONE REGOLE DELLO STILE

Veniamo adesso ad indicazioni di carattere più pratico. Si può curare lo stile? Sicuramente sì.

La scrittura fatta di parole e l'espressione di chi parla, la sua essenza profonda. Pound affermava che “una *fondamentale accuratezza d'espressione è il solo unico principio morale della scrittura*”. Come siamo soliti fare, stiliamo un piccolo **vademecum**: chiarezza, coerenza (rispetto all'obiettivo), ecco la meta dello scrivere bene. Infatti, non esiste una lingua ideale, ma tra i tanti modi di esprimersi, esisterà sempre il modo migliore in funzione del contesto e dell'obiettivo che ci siamo posti.

- 1) **Le parole** devono essere scelte e usate con cura, mai con superficialità, scrivere il mobile che si trovava di fronte a quella finestra è diverso dal dire il settimano che si trovava di fronte alla finestra, potete scegliere di essere più o meno precisi, di usare un registro più aulico o colloquiale, comunque non dovete mai dimenticare che ogni parola è il mattone della vostra costruzione: messo nel posto sbagliato può farla crollare.
- 2) **Il linguaggio** deve essere preciso ma apparire spontaneo. Ricordate che quando scrivete un romanzo non state scrivendo un saggio, quindi se dovete riferire i dettagli tecnici di un lavoro, o il

referto medico del vostro personaggio, cercate di essere a metà strada tra il tecnicismo e la spontaneità, descrivete nel modo più semplice possibile e riducete i dettagli tecnici all'indispensabile. Osservate questo esempio tratto dal libro *il Sopravvissuto* di **Antonio Scurati**: *“Lei, professor Marescalchi è stato esposto a quello che noi definiamo un evento traumatico. Ha vissuto e si è confrontato con un episodio che ha implicato la grave minaccia all'integrità fisica sua e dei suoi colleghi. In queste circostanze è del tutto normale che la sua risposta personale possa comprendere paura intensa, sentimenti di impotenza o di orrore. E' altresì prevedibile che l'evento traumatico venga rivissuto, nelle ore immediatamente successive e nei giorni seguenti, con ricordi spiacevoli ricorrenti e intrusivi che comprendono immagini, pensieri o percezioni”*.

Come si vede chi parla è un medico, uno specialista eppure il discorso è piano e comprensibile.

- 3) **Gli aggettivi** e gli **avverbi** sono da usare con cautela. Questi due elementi grammaticali, infatti, fanno uscire facilmente fuori strada. Viene spontaneo usarli, danno slancio alla narrazione, sembrano creare il ritmo eppure nascondono un pericolo: appesantiscono lo stile. E' facile infatti, che gli aggettivi e gli avverbi non aggiungono niente di nuovo rispetto a quanto ho già espresso ad esempio se dico: *“la strada era vuota e deserta”*, sto ripetendo il medesimo concetto con parole diverse, sarà quindi necessario eliminare uno dei due aggettivi per rendere più snello lo stile. Gli aggettivi e gli avverbi, inoltre, possono risultare molto generici se non usati in maniera appropriata, se uso un'espressione del tipo *“era una bella donna”* non sto dicendo nulla di interessante per il lettore, resto in una fase descrittiva talmente generica che non sto suscitando in lui alcun richiamo emotivo, alcun volo di fantasia.
- 4) **I verbi** sono la forza di una proposizione, il motore dell'azione. Conviene usare verbi forti, pieni di significato, originali ed evitare quelli logori. I verbi forti diminuiscono il bisogno di avverbi o di perifrasi, ad esempio l'espressione *la “guardò con occhi gelidi”* può essere sostituita con *“la gelò con lo sguardo”* che è più incisiva. I modificatori (gli aggettivi e gli avverbi) vanno usati come contorno a nomi e verbi *“forti”*.

Per i due punti precedenti si prenda ad esempio il seguente brano tratto dalla novella *Miseria* di Federico Tozzi

“Lorenzo Fondi guardò, sul cassetto, il cappello della moglie: era brutto, con i nastri scoloriti; ma gli venne voglia di baciare. Mentre, di fuori, pareva che l'aria, con quella sua luminosità, fosse per prendere fuoco; e anche la stanza aveva una chiarezza che quasi faceva chiudere gli occhi”.

La descrizione del cappello evoca immediatamente un'azione, è associata al verbo baciare, quindi gli aggettivi riferiti al cappello non restano inerti e descrittivi ma accentuano il senso di quel gesto. Anche la luminosità dell'aria è enfatizzata da un verbo: prendere fuoco, come pure la chiarezza della stanza che faceva chiudere gli occhi.

- 5) **Le frasi**, quelle lunghe rallentano il ritmo, vanno bene per le descrizioni. Quelle brevi sono intense e drammatiche. Quindi, usatele a seconda del timbro della narrazione. Nei momenti di maggior tensione usate frasi brevi, mozzate, chiuse dal punto o legate dalla congiunzione e, ritmo paratattico, nei momenti più lirici, consentitevi maggior respiro.

ESERCIZI

- Provate a descrivere una persona, un animale o un oggetto usando il minor numero di aggettivi o avverbi possibile e dando maggior risalto a nomi o avverbi forti

- Esercitatevi ad ampliare il vostro lessico scegliendo per ogni verbo o nome o aggettivo un sinonimo diverso (aiutatevi con un buon dizionario dei sinonimi e dei contrari) e provate a riscrivere in modi diversi la stessa descrizione precedente.
- Imparate a fare buon uso delle figure retoriche come le sinestesi, le metafore e le similitudini, aiutano a creare descrizioni più efficaci. Provate a descrivere una sensazione usando queste figure retoriche.
- Esercitatevi a dare ritmi diversi ad una stessa scena usando frasi lunghe o corte, divertitevi ad osservare il diverso risultato ottenuto.

CAPITOLO VII

TIPOLOGIE DEL NARRATORE

Il narratore è colui al quale appartiene la voce narrante. Nel momento in cui cominciamo a scrivere la nostra storia dobbiamo sapere a chi attribuire questa voce e imparare a conoscerne la tipologia ci aiuterà ad evitare errori. Come vedremo, infatti, in un racconto esiste un rapporto che si stabilisce tra Narratore e Storia che non si può violare a nostro piacimento (eccettuata ovviamente la solita infrazione alle regole, che però occorre prima conoscere molto bene). Una prima distinzione si pone tra narratore interno (omodiegetico) e narratore esterno (etero diegetico). Nel primo caso a raccontarci la storia è uno dei personaggi che vi prendono parte. Potrebbe trattarsi del protagonista della vicenda o di un testimone che assiste direttamente ai fatti prendendovi parte non da protagonista. Nel secondo caso la voce narrante non appartiene a uno dei personaggi della vicenda; potrebbe trattarsi di un narratore impersonale che parla in terza persona (identificabile nella voce impersonale che enuncia il racconto) oppure di un narratore individuabile che dice 'io' ma che riferisce una storia della quale è venuto a conoscenza.

NARRATORE INTERNO

Il narratore del romanzo *Follia* di **Patrick McGrath** è uno psichiatra che espone il caso clinico più perturbante che abbia incontrato nella sua carriera. Quindi non narra il protagonista ma uno dei personaggi che ha preso parte alla vicenda.

“All’inizio parlare di queste cose fu per lei tutt’altro che facile. So che era tentata di imputare i fatti, e le loro tragiche conseguenze, al destino, o ai capricci del cuore umano. Cercò insomma di scaricare le conseguenze, al destino, o ai capricci del cuore umano. Cercò insomma di scaricare le responsabilità, come del resto facciamo tutti, anche se non le piaceva accampare scuse o nascondersi dietro astrazioni. Ma difese fino alla fine Edgar, cioè l’unica persona che avrebbe potuto accusare. Non l’ho mai, assolutamente mai sentita attribuirgli la responsabilità di quanto era accaduto”.

Il narratore non si limita solo a riportare i fatti così come li ha ascoltati dalla protagonista, ma narra la vicenda nel suo evolversi, vicenda alla quale, in una prima fase, ha preso parte personalmente. Si esamini il seguente brano in cui il narratore diviene anch’egli parte della vicenda in maniera diretta, tanto da divenire un vero personaggio del suo racconto di cui riporta i pensieri e le parole:

“quando i Raphael se ne andarono Jack venne in salotto da noi: da Bridie e da me. Ero lì da un’ora per aggiornarli su quel poco che sapevo della relazione di Stella col mio paziente.

- *E allora – chiesi*
- *Jack annuì.- Temo che sia vero.”*

NARRATORE ESTERNO

Nel libro *La leggenda del santo bevitore*, **J. Roth**, la voce narrante non appartiene ad uno dei personaggi della vicenda, ma è un narratore impersonale. Il narratore impersonale è colui che agisce come un operatore dietro una cinepresa, fa le inquadrature ma non si vede, tuttavia, ha il quadro completo di ciò che appare o apparirà sullo schermo di chi vede. Si veda l’apertura del racconto: “Una sera di primavera dell’anno 1934 un signore di una certa età scese i gradini in pietra che da uno dei ponti sulla Senna conducono alle rive del fiume. Là, come quasi tutti sanno ma in questa occasione merita di essere

ricordato, sono soliti dormire, o meglio accamparsi, i vagabondi di Parigi”. Come si vede da questo esempio il narratore etero diegetico si è introdotto nella narrazione, chiarendo un particolare sulla vita dei vagabondi di Parigi, nonostante questa intrusione, resta estraneo alla vicenda.

Come premessa al suo romanzo, *Fuga senza fine*, l'autore **Joseph Roth** scrive: “*in quanto segue racconto la storia del mio amico, compagno d'armi e di fede Franz Tunda. Ripercorro in parte i suoi diari, in parte i suoi racconti.*” In questo romanzo il narratore è esterno, individuabile, che riferisce una storia delle quale è venuto a conoscenza. Durante il procedere della storia, infatti, incontreremo, talvolta, questo narratore affacciarsi tra le pagine del libro: “*Dopo avere letto la lettera di Tunda, ammetto di aver pensato a queste domande e non: come posso aiutare Tunda? Sapevo che faceva parte di quelle persone per le quali la sicurezza materiale non significa nulla.*” Il narratore che ci racconta quanto avviene in *Fuga senza fine*, sa tutto, è come un Dio che agisce al di sopra dei suoi personaggi, conosce nel dettaglio il loro passato e il loro futuro, sa esattamente cosa pensano. Mentre Tunda non è ancora a conoscenza di quale sorte sia toccata alla sua fidanzata quando lui era ancora disperso, il narratore informa il lettore su quello che è accaduto alla donna: “*Irene aveva davvero aspettato a lungo. Nella classe sociale alla quale la signorina Hartmann apparteneva, esisteva una fedeltà per convenzione, un amore per decoro, una castità dovuta alla mancanza di scelta e ai gusti difficili.*” Come si vede il narratore, non solo sa che cosa sia accaduto ad Irene, ma conosce il suo ambiente sociale, le motivazioni che l'hanno spinta ad agire. Date queste premesse è ovvio che noi lettori ci aspetteremo sempre di essere informati sui fatti, di venirne a conoscenza anche prima del protagonista, magari a sua insaputa, se il narratore ad un certo punto si tirasse fuori dalla storia, noi ci sentiremmo traditi, qualcosa non funzionerebbe. Date le premesse fatte dal narratore, lui ci deve accompagnare fino al termine della storia con lo stesso aspetto di un Dio.

NARRATARIO

Il narratario è un destinatario della narrazione presente come personaggio all'interno del racconto. Celebri sono i giovani narratori delle novelle del **Decameron** che, di volta in volta, ascoltano la novella raccontata da uno di loro oppure nelle **Ultime lettere** di Jacopo Ortis, il narratario è Lorenzo Alderani, l'amico al quale le lettere sono indirizzate.

Per l'autore è interessante usare questa funzione per moltiplicare il gioco delle interpretazioni possibili del racconto. Si prenda ad esempio la funzione che assolve il narratario della **Coscienza di Zeno** il dottor S. al quale è rivolto il diario che scrive il protagonista Zeno Cosini, nella premessa introduttiva al diario, egli mette in guardia il lettore sui meccanismi di difesa innescati dalla coscienza durante il racconto che minano la verità di alcuni fatti.

QUALE NARRATORE SCEGLIERE?

Quando scriviamo, quindi, abbiamo a disposizione diversi dispositivi con cui regolare la voce che narra. Quando cominciamo a scrivere è opportuno chiederci quale tipo di narratore è più adatto a raccontare la nostra storia, gli effetti che si producono sono infatti diversi. Nel caso del narratore omodiegetico la narrazione risulterà più distaccata, sta a noi scegliere in che misura se adottare il massimo distacco come nel caso del Verismo o intercalare ogni tanto la presenza del narratore come negli esempi citati di J. Roth. Ma in verità la scelta del narratore non dipende solo dal tipo di storia, essa è legata anche alla personalità dello scrittore, dei suoi stati d'animo. Scegliere di narrare in prima persona, implica un immedesimazione maggiore nel personaggio, che può creare ad esempio qualche problema quando chi narra intende parlare velatamente di sé. Sicuramente ci farà bene tenere conto anche degli stati d'animo che la scrittura fa muovere in noi. Infatti, anche se quando scriviamo dobbiamo immergerci nel mestiere, diventare tecnici, non dobbiamo nasconderci che talvolta la scelta della forma narrativa può essere determinata anche da

motivazione personali, che occorre assecondare. Allora mettiamoci addosso la voce e proviamola come un vestito per verificare quale ci sta meglio.

CAPITOLO VIII

IL TEMPO DELLA STORIA E DEL RACCONTO

Il tempo anticipa la vostra narrazione. La narrazione si svolge sempre in un tempo, come la vita, non si può prescindere da esso, anche quando lo si vuole ignorare. Si tratta di stabilire i connotati temporali che assume una narrazione e conoscerli aiuta ad ambientare correttamente la storia lungo un'asse temporale che si può trasformare ma secondo alcuni criteri.

- 1) Individuate l'epoca storica nella quale intendete ambientare la vicenda (se non intendete specificare l'ambientazione ne dovete conoscere il motivo e gli effetti che questo produce, questa scelta, infatti, non deve essere mai casuale). Date una connotazione all'epoca storica: politica, sociale, economica, religiosa.
- 2) Cronologia individuate, all'interno della durata complessiva della storia, che cosa avviene nelle singole unità di tempo (1° giorno 2° giorno ecc). Questo lavoro di classificazione lo potete fare sia prima di effettuare la narrazione vera e propria (questo è il lavoro tipico di chi ha già bene in mente quello che deve scrivere) sia dopo avere scritto il testo; serve, infatti, ad analizzare le scene e il rapporto temporale che c'è tra di esse per evitare errori che sembrano banali ma sono molto frequenti (ad esempio se la se un amico del protagonista è morto tre anni prima rispetto al momento il protagonista racconta la storia, non può ad un certo punto ricordare di aver visto l'amico due anni prima!).
- 3) Decidere se disporre gli eventi in ordine cronologico o se usare le anacronie (analessi o retrospettiva; Prolessi o anticipazione). A proposito dell'analessi e di prolessi, possiamo dire che questi sono tipici espedienti letterari, imparare ad usarli bene, ci aiuta a creare situazioni d'effetto capace di creare suspense e curiosità nel lettore. Numerosi esempi di prolessi si trovano ne [Promessi Sposi](#) di [Alessandro Manzoni](#).

Si veda questo esempio tratto dal libro Cortesie per gli ospiti di I. McEwan

“mentre scendevamo la prima rampa di scale udirono un suono secco che, come disse Mary più tardi, avrebbe potuto essere sia un oggetto caduto che una faccia schiaffeggiata.”

Con quell'incidentale, come disse Mary più tardi, l'autore fa un'anticipazione, mette in allerta il lettore gli dice, che qualcosa che accadrà in seguito avrà relazione con quell'indizio. In questo modo crea curiosità, attesa nel lettore e lo proietta in avanti verso la fine della storia.

- 4) C'è un'altra componente temporale da tenere presente: la frequenza, secondo questo aspetto il racconto può essere
 - Singolativo (raccontate una volta quello che è successo una volta)
 - - ripetitivo (ripetete più volte quello che è successo una volta)
 - Iterativo (raccontate una volta un evento abituale)
 - Anaforico (ripetete n volte ciò che è accaduto n volte)

- 5) Fare attenzione alla relazione tra lo sviluppo del racconto (TR) e la durata degli avvenimenti della storia (TS). Il testo può allungare (rallentamento) o accorciare (accelerazione) i tempi della storia attraverso:

La pausa : il tempo della storia si ferma poiché intervengono digressioni, commenti.

La scena : coincidenza dei tempi TS=TR dialoghi, azioni brevi (bere, sbadigliare ecc).

La narrazione rallentata : descrizioni minuziose e scene molto lente

Il sommario: poche righe per un lungo tempo

L'ellissi: alcuni eventi vengono taciuti

Occorre fare attenzione che ci sia equilibrio tra le parti temporali se, ad esempio, scrivo una storia di tipo narrativo -biografico che narra cronologicamente la storia di una persona, non posso descrivere dettagliatamente gli anni della sua giovinezza e parlare sommariamente della sua età matura. Devo, inoltre, saper dosare lo spazio tra i dialoghi e le descrizioni adattandoli alle scene. Se intendo dare velocità all'azione, il dialogo sarà serrato e non interrotto da azioni descrittive. Nell'uso dell'ellissi (tempi morti) devo sapere bene che cosa tacere per non compromettere la comprensione della storia. E' chiaro che alcuni eventi vanno taciuti e sottintesi, quando non sono funzionali al messaggio che la storia veicola, al suo filo conduttore. E' chiaro che posso scegliere anche di non usare le ellissi e di dare alla narrazione un ritmo rallentato, ma questo dipende dalla scelta narrativa che faccio a monte del mio racconto.

CAPITOLO IX

LA POESIA ALCUNI CONSIGLI

Per scrivere una poesia occorre oltre al talento, alla lettura, alla conoscenza della tecnica e degli strumenti, un'altra capacità o accortezza o coraggio: la capacità di cancellare, di eliminare dal testo tutto ciò che è superfluo alla descrizione di un'emozione, di un'esperienza, di tutto ciò che si intende esprimere scrivendo una poesia. Questo discorso vale anche per la narrazione, ma la poesia, per sua natura più essenziale e densa, deve riuscire a contenere in poche parole il senso di ciò che vuole esprimere, il suo nucleo centrale. E' ovvio che al lettore resterà la facoltà di sprigionare ulteriori sensi, altri percorsi, ma questo dipende dalla capacità del poeta di dire molto usando poche parole e lasciando che le associazioni mentali, i richiami tra le parole, il loro suono, il loro colore facciano il resto. Un poeta sarà tanto più abile quanto più saprà isolare sensazioni, e quindi emozioni, precise e intense. Infatti, la sensazione verrà allora trasmessa con la massima forza, sarà come alzare il volume di un suono. Ogni singolo verso, ogni singola parola deve essere studiata, cercata fino allo sfinimento finché non si sente di aver raggiunto la perfetta aderenza tra la parola e l'oggetto, l'espressione che si sta cercando.

Si vedano come esempi queste due poesie di Ezra Pound

*Petali cadono nella vasca ,
petali di rosa color arancio,
l'ocra che si stringe alla terra.*

Il poeta, in questa poesia, esprime l'emozione che ha provato di fronte all'immagine dei petali che cadono nella vasca. Tale emozione viene espressa attraverso un'equivalenza di immagini e di colori. Il poeta, infatti, stabilisce una corrispondenza tra l'arancio dei petali che cadono nella vasca e il color ocra (un colore appunto giallo-rossastro) che aderisce alla pietra. Questa analogia sintetizza in modo immediato quanto da lui percepito.

A una fermata del metro

*L'apparizione di questi volti nella
[folla:
petali sopra un ramo umido, nero.*

Pound ha spiegato di aver voluto esprimere in questa poesia l'emozione sentita un giorno, all'uscita del metrò di Parigi, quando improvvisamente scorse tra la folla i bei volti di giovani donne. Quei volti nella folla gli apparvero come *petali sopra un ramo umido*. In quest'immagine analogica e metaforica ha fissato la forza di un'impressione e l'intensità dell'emozione provata.

In entrambi casi si può immaginare come il poeta abbia operato una serie di tagli, rispetto a tutto ciò che ha visto, fino ad ottenere l'immagine finale che è quella che gli ha permesso di esprimere la sua emozione. Egli ha saputo scegliere tra una serie innumerevole di stimoli percettivi provenienti ad esempio da una stazione del metro. Tutto il movimento di una stazione metropolitana viene condensato *dai volti nella folla*, che ne restituiscono il movimento, la quantità, il disordine, questi volti si affacciano per esperienza quotidiana del lettore nella sua mente al punto che ne può percepire l'intensità, i movimenti, l'anonimato e talvolta lo smarrimento, a questi volti, sempre correndo sul filo delle associazioni mentali a cui partecipa anche il lettore, si avvicinano poi due realtà naturali: l'una quella dei petali, l'altra quella del ramo nero, l'una

piacevole, l'altra triste, queste due realtà si fondono insieme per far risaltare dallo sfondo l'emozione del poeta che da uno stato passivo, anonimo, scivola nella piacevolezza delle contemplanze della bellezza. Quando si scrive una poesia, non si deve dimenticare che si rende partecipe l'altro di un'emozione a cui egli stesso può partecipare con la sua esperienza, occorre lasciargli lo spazio dell'immaginazione, affinché riscopra e riprovi in sé le emozioni espresse dal poeta. Per questo ripeto occorre tagliare o meglio selezionare i dettagli, le parole, quanto più qualcosa è descritto dettagliatamente tanto meno ci sarà spazio per l'immaginazione, tanto meno la descrizione avrà potere evocativo. Non è una questione di lunghezza della poesia ovviamente, anche le poesie molto lunghe cercano nelle parole, nelle immagini, nei versi, l'essenzialità magica, capace di sprigionare altri sensi, altre immagini, in maniera unica e irripetibile. Ma perché l'effetto si crei ovviamente occorrono le parole giuste, gli strumenti giusti e anche il coraggio di osare, di lasciarsi andare.

ESERCIZI

- Leggendo alcune poesie provate a percorrere il percorso inverso compiuto dal poeta per esprimere la sua emozione, provate a vedere, a sentire quello che ha eliminato dall'immagine finale che ha espresso.
- Osservate qualcosa che vi emoziona, associate quell'emozione a qualcosa che ve la richiama, che in qualche modo le è simile, descrivete i due aspetti : l'emozione e l'oggetto che la richiama in maniera dettagliata, dopodiché cominciate ad eliminare tutto ciò che vi appare superfluo, fino a giungere al limite estremo di non dire nulla.

GIOCHI LINGUISTICI

La poesia gioca con il linguaggio, a tutti è nota l'espressione 'licenza poetica' per indicare un termine nuovo, un'infrazione linguistica con la quale il poeta plasma la materia espressiva per rendere un'emozione, un'immagine, per piegare la realtà al suo mondo interiore. La poesia anticipa ciò che ancora non è stato detto. Manifesta stati d'animo inediti. Presenta come ignote anche realtà che appaiono note, comuni, banali. E tutto questo la poesia lo fa anche giocando con il linguaggio attraverso i giochi di parole. Come tutti i giochi questi giochi sono molto seri. Perché restituisce la vitalità della lingua, aiuta la mente ad esercitare la sua razionalità grammaticale e logica e la supera al tempo stesso. La poesia ci restituisce la magia delle parole, la sua forza creativa e sfuggente.

- **L'ANAGRAMMA**
- Consiste nel cambiare l'ordine, cioè la posizione delle lettere per trovare una o più parole. Esempio caro= arco, roca, orco
- Si vedano le seguenti poesie di Toti Scialoja

L'ANAGRAMMA

Consiste nel cambiare l'ordine, cioè la posizione delle lettere per trovare una o più parole. Esempio caro= arco, roca, orco

Si vedano le seguenti poesie di Toti Scialoja

Un sabato ad Abano **ahi, la vespa**
 Vedendo le **tarme** com'è **pesta!**
 accorrere a **torme** Era **vispa,**
 entrare alle **terme** non fu **lesta**
 mi misi in allarme

L'ACROSTICO

Si sceglie una parola e si scrive in stampatello incolonnando le lettere. Poi si scrive in ogni riga una parola che abbia relazione con quokka stabilita che inizi con la lettera data. Ogni lettera può essere completata con parole indipendenti oppure legate tra loro in modo da comporre una frase; oppure ciascuna può costituire l'inizio di una frase.

Si veda la seguente poesia di Roberto Piumini

PLASTILINA

P come prendere
 L come lisciare
 A come appiattare
 S come schiacciare
 T come tirare
 I come impastare
 L come lavorare
 I come impiastricciare
 N come nettare
 A come avere
 una bella pallina
 di cosa tenera
 di cosa morbida,
 di PLASTILINA

IL TAUTOGRAMMA

Si scrive una frase o un testo in cui tutte le parole 'piene' iniziano con la una lettera stabilita
 Si veda questa poesia di Bruno Munari

Sussurar sente Susanna

un sospetto nella scranna
 solitario un sorcio secco
 succhia solo il suo sorbetto
 sibilini sassolini
 son tra sugheri e sterpini

IL POLISENSO

Consiste nell' usare un vocabolo che ha più di un significato, una volta in un senso e una volta in un altro. O, contemporaneamente nei diversi sensi. Per esempio da Gino Patroni:

Onestà geometrica

Il più onesto
 Degli angoli è
 Quello retto

Consapevolezza

"Andiamo al sodo!"
 Disse l'uovo

mentre bolliva.

LA DERIVAZIONE

Da una parola capostipite, con l'aggiunta di suffissi e di prefissi, si formano nuove parole che a quella si collegano nella forma e nel significato. Questo meccanismo può produrre un numero enorme di parole e può essere usato in maniera giocosa e ridondante.

Pinin Carpi

C'è gatto e gatto

Gatto **tigrato** gatto beato.

Gatto **abissino** gatto beniamino

Gatto **egiziano** gatto sempre sano.

Gatto **siamese** gatto cortese.

Gatto **birmano** gatto sultano.

Gatto **dorato** gatto indiavolato

Gatto **persiano** gatto talismano

Gatto d'angora più pelo che arrosto

Però è sempre **dignitoso** e composto.

Ma il gatto soriano è il gatto **popolano**

E di tutti i gatti è il vero sovrano.

LA FILASTROCCA

La filastrocca mette insieme le parole perché sono buffe e hanno suoni simili perché spesso le ripete. Si veda la filastrocca di Gianni Rodari

Filastrocca impertinente,
chi sta zitto non dice niente,
chi sta fermo non cammina,
chi va lontano non s'avvicina,
chi si siede non sta ritto,
chi va storto non va diritto,
e chi non parte, in verità
in nessun posto arriverà.

LE PAROLE INVENTATE

A volte gli scrittori inventano le parole per il gusto di produrre sonorità speciali o per sorprendere i lettori

Sue Cowling

In sala d'aspetto

Quando sono in sala d'aspetto

Dal dentista mi sento

Bar colloso

Cruccino

Gengivistico

Angoscillo

Intorvato

Titubino

Svolente

Agiatatetto

Inspinato
Pippiscione
Smidolletto
Cruciolino
Ansioso stico
Bar coloso
Lagno letto
Tocca a me!

LE ZEPPE

Si inserisce una lettera in una parola data per ottenerne un'altra: libro-libero; baco-bacio

GLI SCARTI

E' il contrario della zeppa, si toglie una lettera in ogni parola per ottenerne un'altra: sparare-parare; pronti-ponti.

CAPITOLO X

GENERI LETTERARI IN PROSA E IN POESIA

Prima di procedere con la descrizione dei caratteri di alcuni generi letterari propongo una panoramica complessiva dei generi letterari in prosa e in poesia, utile per un orientamento generale.

GENERI LETTERARI IN PROSA



NOVELLA

E' un racconto di avventure o avvenimenti, veri o fittizi, capaci di incuriosire. Genere molto antico nella nostra tradizione letteraria, basti ricordare il Novellino (opera di un autore duecentesco). Per seguire poi il Decameron di Boccaccio. Un tipo di novella medioevale è la **leggenda** che tratta per lo più a scopo monitorio o edificante miracoli e avvenimenti straordinari della vita dei santi.

LA FIABA

Spesso gli scrittori, specie dal periodo romantico in poi, si occuparono a raccogliere il materiale fiabesco d'origine popolare; così hanno fatto Luigi Capuana ed Italo Calvino.

IL RACCONTO

Ha origine dalla novella, il suo è un carattere più fantastico e più narrativo e vicino alla vita, oltre che alla maggiore ampiezza e distensione. E' fiorito soprattutto dall'Ottocento in poi.

IL BOZZETTO

E' detto così come etimologia da abbozzo o primo getto delle arti figurative, in quanto vuole essere l'espressivo scorcio di una situazione o di un ambiente (es. le Veglie di Neri del Fucini o certe pagine del Cecchi)

IL ROMANZO

In origine designava un componimento in lingua volgare. TROVA DEFINIZIONE ATTUALE

Inizialmente il romanzo era scritto in volgare e narrava avventure eroiche e cavalleresche. Fra i prototipi del romanzo si possono citare: la Fiammetta di Boccaccio, il Bertoldo e il Bertoldino di Giulio Cesare Croce.

Nella modernità si afferma nel Seicento

ma il massimo splendore lo raggiungendo nell'Ottocento che gli farà assumere le forme del:

- Romanzo fiume se affronta, all'interno dello stesso testo, storie lunghissime di interesse famiglie o gruppi sociali.
- Romanzo ciclico se appartiene a un gruppo di romanzi diversi, ciascuno a sé stante, ma legato agli altri dall'ambiente e dai personaggi.

I connotati principali del romanzo lo distinguono in:

IL ROMANZO STORICO:

Misto di verità e di invenzione, fiorì nella nostra letteratura sotto l'impulso dei PROMESSI SPOSI DI Manzoni poi si ricordano *La battaglia di Benevento* e *L'assedio di Firenze* di Domenico Guerrazzi e il Marco Visconti di Tommaso Grossi e i romanzi del Nievo, del Rovani, Di de Roberto ecc.

IL ROMANZO PSICOLOGICO:

Si interessa più delle vicende interiori: le passioni e i sentimenti che alle vicende esteriori dei personaggi. Esempi sono *Fede e bellezza* di Niccolò Tommaseo, i romanzi di Antonio Fogazzaro e per alcuni aspetti quelli di D'Annunzio.

IL ROMANZO NATURALISTA E VERISTA:

fiorì nella metà dell'Ottocento suoi rappresentanti e teorici: Luigi Capuana, Giovanni Verga e Federico De Roberto .

Con il **Novecento** la forma del romanzo, e più in generale l'intera cultura, è "investita da un vero turbine". Il romanzo si ramifica in varie direzioni, influenzate anche dal decadentismo. Appaiono all'orizzonte culturale e filosofico la psicoanalisi (Italo Svevo), la logica, la linguistica, e anche la tecnica narrativa cerca di adeguarsi. sensazioni.

- **Romanzo di ambiente e di costume** se si descrivono comportamenti di gruppi sociali e di individui che li rappresentano.
- **Romanzo comico-umoristico** quando è condotto con un taglio che sottolinea lo stravolgimento delle situazioni normali e muove il riso.
- **Romanzo giallo** (o *detective story*) se la trama si fonda sulla dinamica delitto-investigazione e sui ruoli di vittima-assassino-investigatore.
- **Romanzo fantastico** (o *fantasy*) se la trama prevede l'interazione con mondi o caratteri che vanno oltre il reale, spesso fondati in una dimensione a-storica e mitica.
- **Romanzo gotico**, se l'ambientazione è generalmente situata in **epoca medioevale** e i personaggi sono cupi e tormentati, vittime di un destino oscuro che li sovrasta e ne determina la tragica fine o il triste fallimento.
- Romanzo di **fantascienza**, quando la storia è ambientata in un futuro più o meno prossimo, in cui viene proiettato nella società l'impatto di innovazioni scientifiche e tecnologiche.
- **Romanzo dell'orrore** (o *horror*) se la storia narra di eventi **sovranaturali** che coinvolgono i personaggi in eventi e situazioni angoscianti e terribili, volte a creare paura nel lettore.
- Romanzo di **fantapolitica** se il tema è l'ipotetica organizzazione di uno stato o le conseguenze di ideologie, con una trasposizione in chiave fantastica, oppure proiettando elementi storici in un ipotetico futuro, o ancora descrivendo una storia alternativa a quella conosciuta (**ucronia**).
- **Romanzo di spionaggio** (*spy-story*) quando dominano sulla scena i conflitti tra **agenti segreti** di **servizi** di vari paesi (spesso **CIA** e **KGB** durante la **guerra fredda**).
- **Romanzo rosa** se è orientato al **sentimentalismo**.
- **Romanzo storico sentimentale** quando le vicende sentimentali e romantiche dei personaggi sono collocate in un rigoroso e preciso quadro storico e di costume.
- **Romanzo nero** (o *noir*) se è orientato alla violenza.
- **Nouveau Roman**, grosso modo tra gli anni cinquanta e settanta del Novecento.
- **Romanzo d'analisi** che mette in mostra tutte le sfaccettature del sentimento e le pulsioni dell'inconscio..
- **Romanzo thriller**, caratterizzato da una forte tensione e colpi di scena, può manifestare contemporaneamente peculiarità proprie a più generi quali: azione, giallo, intrigo spy-story e fantapolitica.
- **Iperromanzo**, quando l'obiettivo è superare i normali limiti del romanzo, ad esempio realizzando la contemporaneità delle azioni, oppure fornendo al lettore la possibilità di effettuare delle scelte.
- **Romanzo ipertestuale**, romanzo realizzato tramite ipertesto o comunque non vincolando la lettura alla sequenzialità delle pagine.
- **Graphic novel**, romanzo a **fumetti**.
- **Metaromanzo**.

In particolare si ricordi la tendenza del **Neorealismo**, risalente al secondo dopoguerra, che per rendere la realtà sociale usa i termini e le locuzioni della parlata viva o del gergo dei diversi strati sociali, fino a creare un'invenzione lessicale di *pastiches* linguistici (si ricordino Gadda, Moravia, Pratolini, Pasolini, Cassola)

è una breve favola che introduce nella narrazione animali o cose inanimate per trarre ammaestramento pratico per la vita degli uomini. (es. Gasparo Gozzi i racconti del suo *Osservatore*)

IL CAPITOLO DI PROSA D'ARTE

La prosa d'arte consiste nell'effondersi di un motivo paesaggistico, sentimentale, umorale, mediante l'adozione di una prosa ritmata e cadenzata (prosa d'arte) nella lunghezza di un elzeviro giornalistico. Si tratta sostanzialmente di brani lirici scritti in prosa. Il maggior sviluppo di questo genere si è avuto in Italia nel primo trentennio del Novecento (antecedenti sono Leopardi delle Operette Morali o le digressioni del Carducci in confessioni e battaglie) con gli scrittori della rivista la Voce (Papini, Soffici, Boine, Jahier), che usano il frammento, e in maniera più organica, con la rivista romana la Ronda (Cecchi, Cardarelli, Baldini, Bacchelli, Barilli Montano, Alvaro, Solmi).

BIOGRAFIA:

L'esposizione che riguarda la vita di un personaggio illustre o di un personaggio particolarmente interessante (LA VITA DI Castruccio Castracani di Niccolò Macchiavelli o le vite di Giorgio Vasari).

CRONACHE, COMMENTARI, MEMORIE, NOTE, RICORDI, APPUNTI, DIARI, RELAZIONI DI VIAGGI

Sono tutte quelle esposizioni nelle quali l'autore narra, attraverso il ricordo personale o una fonte diretta, eventi di interesse storico generale (Giovanni Villani, Dino Compagni, nell'Ottocento Silvio Pellico, Luigi Settembrini, Massimo d'Azeglio ecc).

DIALOGHI, TRATTATI

Sono generi di tipo didascalico che espongono materia dottrina e scientifica. Si pensi ai dialoghi del Tasso e del Leopardi (le Operette Morali). Più diffuso sarà però il trattato, che consiste nell'esposizione ordinata di un sistema di dottrine (di filosofia, di poetica, di linguistica, di politica, di fisica ecc). esempi sono forniti dal Convivio e dalla Monarchia di Dante, dal Principe di Macchiavelli, dal Cortigiano di Castiglione e dalla Morale cattolica di Manzoni.

Più specifico del trattato è lo studio o saggio detto anche monografia, che si riferisce ad un dato argomento, filosofico, letterario, scientifico o tecnico.

L'ELOQUENZA

Come è noto è l'arte di parlare in pubblico, l'arte di commuovere, animare e persuadere gli ascoltatori. Essa si può distinguere in:

forense: tenuta in tribunale per dimostrare l'innocenza di un imputato (difesa) o la colpevolezza (requisitoria).

sacra: predica o sermone

commemorativa: per commemorare personaggi illustri

accademica o conferenza : che ha carattere divulgativo e scientifico.

L'antica retorica era svolta con parti e regole precise: esordio, dimostrazione, perorazione o conclusione.

Anche nella nostra letteratura c'è una fioritura di oratoria: sacra del Quattrocento, politica del Risorgimento, per l'eloquenza politica si pensi all'Apologia di Lorenzino dei Medici per esaltare l'assassinio compiuto del duca Alessandro; per l'Ottocento al discorso del Carducci in morte di Garibaldi o in mabito

letterario alla prolusione del Foscolo alla cattedra d'eloquenza a Pavia, Dell'origine e dell'ufficio della letteratura.

I GENERI LETTERARI IN POESIA

lirica
Poesia narrativa
Poesia drammatica
Il melodramma
didascalica

In base al contenuto distinguiamo diversi tipi di **lirica**

religiosa	Argomento sacro	Forma metrica: lauda sacra o inno
patriottica	Canta gli eventi della patria	Forma metrica: ode o canzone
civile	Riguardante le utili conquiste della società e della nazione	Forma metrica: ode o canzone
gnomica	Sentenziosa e moraleggiante	Forma metrica: ode o canzone
amorosa o elegiaca	Se canta d'amore e di dolore	Forma metrica: ode o canzone
bucolica	D'ambientazione pastorale e campestre	Forma metrica: Idillio o ecloga
conviviale	Se esalta la gioia dei conviti	Forma metrica: ditirambo
burlesca o giocosa	Se di tono e soggetto faceto	Forma metrica: sonetto burchiellesco (dal fiorentino quattrocentista Domenico di Giovanni, soprannominato il

		Burchiello), frottole, cacce, canti carnascialeschi, poesia maccheronica (ideata da Teofilo Folengo), gli scherzi (ideati nell'Ottocento da Giusti), l'epigramma e la poesia dialettale dell'Ottocento
--	--	--

POESIA NARRATIVA

Poema eroico o poema epico o epopea	È la narrazione in versi di un avvenimento storico di fatti d'arme e d'avventura esposti con un verso grave e solenne in modo unitario senza diversioni episodiche	Iliade, Eneide , Gerusalemme Conquistata, Gerusalemme liberata L'Italia liberata dai Goti (del cinquecentista GianGiorgio Trissino)
Poema storico	È una varietà del poema epico, segue più pedissequamente la vicenda a scapito dell'elemento creativo	Basvilliana e Il Bardo della Selva Nera del Monti, le rapsodie garibaldine di Giovanni Marradi, La notte di Caprera di D'annunzio)
Poema romanzesco o cavalleresco	Sorto dall'intreccio dei due famosi gruppi leggendari francesi il ciclo carolingio e il ciclo bretone	L'orlando Innamorato del Boiardo, promotore del genere, L'Orlando furioso di Ariosto
Poema eroico- comico	Presenta elementi tra il burlesco e il guerresco	Il prototipo è la secchia rapita di Alessandro Tassoni
Poema mitologico	Ispirato all'antica mitologia	L'Adone di Marino
Poema sacro	Che ha per soggetto la religione	La Commedia di Dante, il Mondo creato del Tasso
poemetto	La cui stesura rispetto al poema è minore, quindi,	Ninfale fiesolano di Boccaccio, la Sampogna

	<p>mantiene solo in parte la grandiosità dell'argomento</p>	<p>di Marino, la Mascheroniana, il Prometeo, la Feroniade</p>
La cantica	<p>Poemetto di contenuto narrativo o religioso sul metro della terzina dantesca (es. le cantiche del Pellico)</p>	
La novella in versi	<p>Di origine romantica che narra in ottave storie patetiche (Carrer, Sentini) o elegiache (Tommaseo) o avventurose e fantastiche (Berchet, Grossi)</p>	
La romanza		

POESIA DRAMMATICA

La commedia	<p>Forma d'arte di origine classica, è la rappresentazione scenica di una vicenda tratta dalla vita comune e che, attraverso un divertente intreccio, termina per lo più felicemente</p>	<p>Il primo esempio di commedia moderna in lingua italiana fu dato dall'Ariosto con la Cassaria e i Suppositi, il Negroamante, La lena, gli studenti; poi Macchiavelli con Clizia e la Mandragola; commedia dell'arte (Arlecchino, Pulcinella ecc); la commedia di carattere di Carlo Goldoni; dramma borghese seconda metà dell'Ottocento : Giacosa, Cossa, Pirandello nel secolo scorso.</p>
La tragedia	<p>Elaborata con stile elevato, ha per tema una vicenda dolorosa, con personaggi destinati ad atteggiamenti e imprese eccezionali, e taluni alla morte, dopo un'eroica lotta contro avverse vicende.</p>	<p>A imitazione degli antichi fu scritta in versi e assoggettata alle unità di tempo, di luogo e di azione, divisa in cinque parti e chiusa da un prologo.</p>
Dramma pastorale	<p>Di origine classica che</p>	<p>Aminta di Tasso e Pastor</p>

	partecipa insieme della tragedia e della commedia inscena un episodio amoroso in un ambiente mitico di pastori. Come il dramma classico è composto da cinque atti e rispetta L'unità di tempo, di luogo e di azione. Il metro è l'endecasillabo misto di settenari	fido di Guarini
--	--	-----------------

IL MELODRAMMA o OPERA LIRICA

È UN DRAMMA INTERAMENTE CANTATO IN CUI L'AZIONE SI SVILUPPA ESSENZIALMENTE NEL CANTO CON L'ACCOMPAGNAMENTO DELL'ORCHESTRA. Il melodramma sorge perciò dalla collaborazione di un letterato che scrive l'opera in versi o libretto e un musicista che riveste le parole di suono	Si divide in: opera seria, opera buffa ed operetta
---	--

LA POESIA DIDASCALICA

La poesia didascalica è diretta ad ammonire ed insegnare	Rerum natura di Lucrezio, Le Georgiche di Virgilio
Affine a questo genere sono:	Tresor di Brunetto Latini, vasta enciclopedia sul sapere
Sermone e capitolo	
Favole in versi	
	Poemetto di regole sul comportamento a tavola di Bonvesin della Riva
	Il genere avrà fortuna nel Cinquecento con opere di Rucellai, Alemanni e Tansillo e nel Settecento e nell'Ottocento

CAPITOLO XI

IL RACCONTO FANTASY

INDICAZIONI PER SCRIVERE UN RACCONTO FANTASY

- Stabilire l'epoca in cui ambientare la vicenda: in un lontano passato o in un lontano futuro
- Definire il luogo o i luoghi immaginari, fantastici, in cui si svolgerà la vicenda
- Stabilire quanti e quali personaggi (positivi e negativi) animeranno la vicenda. Fra i vari personaggi occorre individuare: l'eroe protagonista, stabilendone le caratteristiche fisiche, morali e comportamentali, l'aiutante e l'antagonista

TEMI TIPICI DELLA FANTASY:

- la magia che condiziona tutti gli avvenimenti
- la lotta fra il Bene e il Male
- il viaggio verso il luogo predestinato
- la ricerca di un oggetto prezioso o magico, simbolo di grandi valori, da cui dipende la salvezza di un personaggio o di una collettività
- il riconoscimento: un personaggio in incognito rivela la sua vera identità, oppure all'eroe protagonista viene rivelata la sua vera identità e origine
- la riconquista del poter da parte dell'eroe protagonista o di un altro personaggio

ARTICOLAZIONE DELLA TRAMA

- situazione iniziale (problematica)
- situazione intermedia (inserire viaggi, lotte, guerre, duelli fra protagonista e antagonista, ostacoli, prove da superare, elementi magici ecc...)
- situazione finale (prevedere la vittoria dell'eroe protagonista, paladino del Bene, contro le forze del Male)

ASPETTI LINGUISTICI E STILISTICI

- usare la narrazione in terza persona
- usare un linguaggio ricco di nomi fantasiosi ed immagini retoriche come metafore e similitudini
- fare descrizioni particolareggiate di luoghi, ambienti, personaggi in modo da creare certe atmosfere
- creare azioni movimentate e dettagliate ricche di suspense e colpi di scena

LA FANTASY MODERNA

La fantasy è fondamentalmente una narrazione ambientata in mondi immaginari, abitati da esseri strani, creature fiabesche, eroi coraggiosi e intrepidi e che riserva ampio spazio al magico e al soprannaturale. Non si tratta però di una narrazione di pura evasione, poiché intende sottolineare l'importanza dei valori quali: l'onestà, la lealtà, la perseveranza, il senso di giustizia nell'eterna lotta tra il bene e il male.

I miti nordici e soprattutto le storie del Medioevo cavalleresco, in particolare quelle di re Artù e dei cavalieri della tavola Rotonda hanno suggestionato l'immaginario dei romanzi fantasy.

Filippo Morris, scrittore inglese dell'Ottocento, è considerato l'autore delle prime opere moderne di heroic fantasy (fantasy eroica). Dopo di lui, altri scrittori si sono dedicati alla fantasy, ma è stato senza dubbio lo scrittore inglese John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) a decretare la fortuna del genere con il romanzo *Lo Hobbit o la Riconquista del Tesoro* e con la trilogia *Il Signore degli Anelli*.

LO HOBBIT E LA RICONQUISTA DEL TESORO

Si tratta di un'opera fantasy ambientata in un Medioevo fantastico, dall'intreccio complesso, ricco di elementi magici, fiabeschi, il cui tema conduttore è la lotta tra le forze del bene e le forze del male. Paladini del bene sono gli gobbi, piccoli esseri non più alti di un metro, molto saggi e amanti della quiete domestica ma capaci, in caso di necessità, di imprese eroiche. Lo gobbi Bilbo Baggins, in compagnia del mago Gandalf e dei tredici nani, parte alla ricerca di un tesoro rubato a questi ultimi, nascosto nelle Terre selvagge e custodito da Smaug, un crudele drago. Il viaggio si rivela molto difficile e pericoloso fra gole, foreste incantate e minacciose montagne. Bilbo si scoprirà capace di affrontare prodigi e orrori, il suo premio finale, in quanto rappresentante del bene, non sarà tanto quello di aver recuperato il tesoro, ma di aver acquisito maturità e saggezza. Da questa magica avventura Bilbo tornerà a casa con un anello magico dagli ignoti poteri, il cui valore e mistero verranno svelati nella famosa saga fantasy: *Il Signore degli Anelli*.

Altri autori famosi di fantasy sono:

R. E. Howard che raccontò le storie di eroiche di *Conan il barbaro*.

Terry Brooks, noto per i suoi numerosi romanzi ripartiti in cicli: il *ciclo di Shannara*.

Michel Ende, noto per il suo romanzo *La storia infinita*.

J.K. Rowling, nota per il personaggio di *Harry Potter*.

I PERSONAGGI DELLA FANTASY La fantasy è popolata da creature che fanno parte dell'immaginario folcloristico e letterario di molti paesi, in special modo nordici, essi presentano caratteri universalmente riconoscibili. Vediamo di conoscerli meglio.

GLI ELFI

Sono creature di origine nordica, esseri semidivini impersonanti le forze della natura. Sono spiriti dell'aria che danzano di notte sui prati, appaiono nel profondo delle foreste, vicino alle montagne o alle acque di un fiume. Hanno un udito e una vista particolarmente acuti e le orecchie a punta. Sono molto agili, immuni alle malattie, resistono alle temperature più estreme e invecchiano senza che la loro bellezza sfiorisca.

I FOLLETTI

Solitamente sono rappresentati come spiritelli di grande intelligenza e di temperamento malizioso, risultano documentati soprattutto nella mitologia germanica. Hanno una statura molto e bassa, la pelle chiarissima e i capelli ricciuti che cambiano colore a seconda dell'umore. Vestono abiti di velluto rosso e indossano sempre un piccolo berretto rosso a sonagli. Sono curiosissimi e permalosi tanto da vendicarsi contro chi li offende. Riescono inoltre, a cambiare le sembianze trasformandosi in particolare in topi e piccoli animali domestici. Le abitazioni dei folletti nascono in luoghi segreti, sono inaccessibili agli uomini, di cui non sopportano l'intrusione.

GLI HOBBIT

Sono essere particolarmente minuscoli; anche i più alti fra loro, infatti, sono più piccoli dei nani. Resistenti, come le radici di alberi secolari, hanno un udito e una vista acutissimi e, benché grassocci e piuttosto pigri, sono agili e svelti nei movimenti. Sono discreti, modesti, amanti della pace e della terra ben coltivata. Indossano vestiti dai colori vivaci, preferendo il giallo e il verde, ma calzano raramente scarpe perché i loro piedi sono ricoperti di un pelo riccio e le piante sono callose e dure come il cuoio. Hanno visi gioviali, illuminati da occhi vivacissimi e guance colorite, con una bocca fatta per ridere, bere e mangiare. Ed è proprio ciò che fanno: ridono con tutto il cuore, specialmente dopo il pranzo che, se ci riescono, consumano due volte al giorno.

GLI GNOMI

Anche gli gnomi fanno parte della tradizione leggendaria germanica e sono presenti nel patrimonio folcloristico di tutti i Pesi europei. Generalmente sono raffigurati come omettini barbuti e talvolta anche deformi, abitanti nelle viscere della terra e impegnati nell'estrazione dei metalli e delle pietre preziose, nonché abilissimi fabbri e orafi. Molti gnomi vivono nei boschi e nelle foreste, sempre sottoterra, e si nutrono di tutti i prodotti che offre la natura, come ad esempio, funghi, erbe, semi, uova. Mentre gli gnomi di genere maschile sono di aspetto sgradevole (barbuti e deformi), le femmine sono bellissime e hanno una voce angelica. Gli gnomi sono alti circa 15 -20 centimetri, vivono anche 450 anni, pesano tra i 300 e i 450 grammi, poco più di due grosse mele. Gli gnomi inoltre sono dotati di un'intelligenza straordinari, parlano il linguaggio degli animali e delle piante, leggono nella mente degli uomini e prevedono il futuro.

CAPITOLO XII

IL GIALLO

SCRIVERE UN GIALLO: LE CONVENZIONI LETTERARIE

La principale caratteristica del giallo è quella di coinvolgere il lettore nella chiarificazione di un evento apparentemente inspiegabile. Ciò che più comunemente ispira la passione del lettore è il crimine, meglio ancora il delitto. Quindi, l'evento misterioso che ispira la storia è il delitto a cui si aggiunge la conseguente indagine e, infine, la soluzione ovvero la spiegazione dei fatti e l'identificazione del colpevole. Molto semplicisticamente potremmo riassumere nella **formula: delitto+indagine+soluzione**.

Il primo giallo pubblicato in Italia è stato *La strana morte del signor Benson* di **S. S. Van Dine**. Era, questo, lo pseudonimo dello scrittore americano Willard Huntington Wright nato nel 1898 e morto nel 1939. A lui si devono le famose venti regole (1928) che, secondo lui, uno scrittore di gialli deve assolutamente osservare.

Sicuramente, alcune delle regole scritte ottantadue anni fa dallo scrittore americano, non sono obsolete, mentre altre sono state completamente superate oltre che dal naturale evolversi dell'umano sentire, anche dalle pratiche criminali messe in atto, e quindi dalle metodologie investigative adottate. I vecchi insegnamenti, però possono coesistere accanto ai nuovi e conoscerli aiuta a trarre spunti o ad evitare errori.

LE VENTI REGOLE DI S. S. VAN DIN:

1. Il lettore deve avere le stesse possibilità del poliziotto di risolvere il mistero. Tutti gli indizi e le tracce debbono essere chiaramente elencati e descritti.
2. Non devono essere esercitati sul lettore altri sotterfugi e inganni oltre quelli che legittimamente il criminale mette in opera contro lo stesso investigatore.
3. Non ci deve essere una storia d'amore troppo interessante.
4. Né l'investigatore né alcun altro dei poliziotti ufficiali deve mai risultare colpevole.
5. Il colpevole deve essere scoperto attraverso logiche deduzioni: non per caso, o coincidenza, o non motivata confessione.
6. In un romanzo poliziesco ci deve essere un poliziotto, e un poliziotto non è tale se non indaga e deduce. Il suo compito è quello di riunire gli indizi che possono condurre alla cattura di chi è colpevole del misfatto commesso nel capitolo I.
7. Ci deve essere almeno un morto in un romanzo poliziesco e più il morto è morto, meglio è. Nessun delitto minore dell'assassinio è sufficiente. Trecento pagine sono troppe per una colpa minore. Il dispendio di energie del lettore dev'essere remunerato!
8. Il problema del delitto deve essere risolto con metodi strettamente naturalistici. Apprendere la verità per mezzo di scritture medianiche, sedute spiritiche, la lettura del pensiero, suggestione e magie, è assolutamente proibito.
9. Ci deve essere nel romanzo un poliziotto, un solo *deus ex-machina*. Mettere in scena tre, quattro, o addirittura una banda di segugi per risolvere il problema significa non soltanto disperdere l'interesse, spezzare il filo della logica, ma anche attribuirsi un antipatico vantaggio sul lettore. Se c'è più di un poliziotto, il lettore non sa più con chi sta gareggiando: sarebbe come farlo partecipare da solo a una corsa contro una staffetta.
10. Il colpevole deve essere una persona che ha avuto una parte più o meno importante nella storia, una persona cioè, che sia divenuta familiare al lettore, e lo abbia interessato.
11. I servitori non devono essere, in genere, scelti come colpevoli: si prestano a soluzioni troppo facili. Il colpevole deve essere decisamente una persona di fiducia, uno di cui non si dovrebbe mai sospettare.

12. Nel romanzo deve esserci un solo colpevole, al di là del numero degli assassini. Ovviamente che il colpevole può essersi servito di complici, ma la colpa e l'indignazione del lettore devono ricadere su un solo cattivo.
13. Società segrete, associazioni a delinquere "*et similia*" non trovano posto in un vero romanzo poliziesco. Un delitto interessante è irrimediabilmente sciupato da una colpa collegiale.
14. I metodi del delinquente e i sistemi di indagine devono essere razionali e scientifici.
15. La soluzione del problema deve essere sempre evidente, ammesso che vi sia un lettore sufficientemente astuto per vederla subito. Se il lettore, dopo aver raggiunto il capitolo finale e la spiegazione, ripercorre il libro a ritroso, deve constatare che in un certo senso la soluzione stava davanti ai suoi occhi fin dall'inizio, che tutti gli indizi designavano il colpevole e che, se fosse stato acuto come il poliziotto, avrebbe potuto risolvere il mistero da sé, senza leggere il libro sino alla fine.
16. Un romanzo poliziesco non deve contenere descrizioni troppo diffuse, pezzi di bravura letteraria, analisi psicologiche troppo insistenti, presentazioni di "atmosfera": tutte cose che non hanno vitale importanza in un romanzo di indagine poliziesca. Esse rallentano l'azione, distraggono dallo scopo principale che è: porre un problema, analizzarlo, condurlo a una conclusione positiva. Si capisce che ci deve essere quel tanto di descrizione e di studio di carattere che è necessario per dare verosimiglianza alla narrazione.
17. Un delinquente di professione non deve mai essere preso come colpevole in un romanzo poliziesco. I delitti dei banditi riguardano la polizia, non gli scrittori e i brillanti investigatori dilettanti. Un delitto veramente affascinante non può essere commesso che da un personaggio molto pio, o da una zitellona nota per le sue opere di beneficenza.
18. Il delitto, in un romanzo poliziesco, non deve mai essere avvenuto per accidente: né deve scoprirsi che si tratta di suicidio.
19. I delitti nei romanzi polizieschi devono essere provocati da motivi puramente personali. Congiure internazionali ecc. appartengono a un altro genere narrativo. Una storia poliziesca deve riflettere le esperienze quotidiane del lettore, costituisce una valvola di sicurezza delle sue stesse emozioni.
20. Ed ecco infine, per concludere degnamente questo "credo", una serie di espedienti che nessuno scrittore poliziesco che si rispetti vorrà più impiegare; perché già troppo usati e ormai familiari a ogni amatore di libri polizieschi. Valersene ancora è come confessare inettitudine e mancanza di originalità:
 - a) scoprire il colpevole grazie al confronto di un mozzicone di sigaretta lasciata sul luogo del delitto con le sigarette fumate da uno dei sospettati;
 - b) il trucco della seduta spiritica contraffatta che atterrisca il colpevole e lo induca a tradirsi;
 - c) impronte digitali falsificate;
 - d) alibi creato grazie a un fantoccio;
 - e) cane che non abbaia e quindi rivela il fatto che il colpevole è uno della famiglia;
 - f) il colpevole è un gemello, oppure un parente sosia di una persona sospetta, ma innocente;
 - g) siringhe ipodermiche e bevande soporifere;
 - h) delitto commesso in una stanza chiusa, dopo che la polizia vi ha già fatto il suo ingresso;
 - i) associazioni di parole che rivelano la colpa;
 - j) alfabeti convenzionali che il poliziotto decifra.

Giuseppe Petronio nel suo saggio *Il punto su: Il romanzo poliziesco* sostiene che anche nel romanzo poliziesco, "... come in ogni altro gioco, è necessario stabilire certe convenzioni, che funzioneranno da regole.... Le convenzioni esistono, giustamente, per introdurre nel gioco la soluzione dell'enigma, che lo rende appassionante".

Molti sono gli autori che si sono occupati di convenzioni, tra i più significativi si ricorda lo scrittore **Ronald Knox**. Di seguito è il suo decalogo:

1. Il colpevole dev'essere un personaggio che compare nella storia fin dalle prime pagine; il lettore non deve poter seguire nel corso della storia i pensieri del colpevole.
2. Tutti gli interventi soprannaturali o paranormali sono esclusi dalla storia.
3. Al massimo è consentita solo una stanza segreta o un passaggio segreto.
4. Non possono essere impiegati veleni sconosciuti; inoltre non può essere impiegato uno strumento per il quale occorra una lunga spiegazione scientifica alla fine della storia.
5. Nessun evento casuale dev'essere di aiuto all'investigatore e neppure lui può avere un'inspiegabile intuizione che alla fine si dimostra esatta.
6. Non ci dev'essere nessun personaggio cinese nella storia.
7. L'investigatore non può essere il colpevole.
8. L'investigatore non può scoprire alcun indizio che non sia istantaneamente presentato anche al lettore.
9. L'amico stupido dell'investigatore, il suo dottor Watson, non deve nascondere alcun pensiero che gli passa per la testa: la sua intelligenza dev'essere impalpabile, al di sotto di quella del lettore medio.
10. Non ci devono essere né fratelli gemelli né sosia, a meno che non siano stati presentati correttamente fin dall'inizio della storia.

CAPITOLO XIII

IL RACCONTO

Per racconto si intende, in prima istanza, un enunciato narrativo, un discorso orale o scritto che propone e sviluppa un avvenimento o una serie di avvenimenti” (dal *Dizionario di Linguistica e di filologia, metrica, retorica* diretto da Gian Luigi Beccaria, Einaudi 1996).

Alla base di un racconto vi è un’idea che costituisce l’intero nucleo narrativo, che occorre sviluppare con semplicità e brevità. Di seguito propongo cinque consigli per trasformare una semplice idea in una trama essenziale ed efficace.

- 1) **Ispirarsi a qualcosa che si è vissuto o si è osservato direttamente.** E’ sufficiente un semplice dettaglio: l’espressione di un viso, il particolare di un corpo, il modo di camminare o di parlare di qualcuno, una frase suggestiva, un profumo, le radici di un albero che fuoriescono da un’aiuola, il ticchettio dei tasti sul computer, un’associazione mentale. Ogni dettaglio va sviscerato nella propria mente, portato fino al limite estremo dell’exasperazione, lasciato libero di vagare come il messaggio racchiuso in una bottiglia, vedremo dove ci condurrà!
- 2) **Elencare separatamente una serie di dettagli** che caratterizzano ciascun elemento della narrazione (personaggi, luogo, tempo, situazioni); quindi provare ad associarli intrecciandoli in un unico filo conduttore che li unisca in una storia.
- 3) **Scegliere un’idea già utilizzata da altri.** Non si tratta di plagio né di essere poco originali, l’importante è cambiare lo svolgimento e il risultato, si otterranno risultati completamente diversi. Un’altra idea è quella di rovesciare subito un’idea di partenza molto comune, prevedendo sviluppi diametralmente opposti.
- 4) **Partire da un finale** e fare un percorso inverso chiedendosi come si è giunti a quel risultato, cosa è accaduto, quali sono state le azioni, le motivazioni, le situazioni che hanno portato sin lì.
- 5) **Partire da una situazione e immaginare una semplice catena di eventi** naturalmente connessi gli uni agli altri fino ad arrivare allo scioglimento finale.
- 6) **Stile.** Per scrivere bene un racconto occorre individuare un’idea di partenza e svilupparla in un’unica sequenza narrativa rapida ed essenziale, non bisogna perdersi cioè in sviluppi o ramificazioni secondarie della trama. Inoltre, la brevità, che in sé implica il racconto necessita di ritmo, per favorire il quale è importante rispettare le unità di luogo, di tempo (la trama deve avere un periodo logico di durata) e di azione (un unico argomento). Fate attenzione soprattutto a cambiamenti di scena troppo numerosi e diversi tra loro. Ricordate che ogni parte si deve costituire in un tutto armonico.

ESERCIZI

Uno dei migliori esercizi è la lettura, propongo di seguito alcuni classici:

Racconti romani di Alberto Moravia

Racconti della veranda di Herman Melville

Racconti fantastici di Iginio Ugo Tarchetti

Racconti di Natale di Charles Dickenson

Racconti di Guy de Maupassant

Racconti di Raymond Carver

CAPITOLO XIII

IL SAGGIO

La parola saggio è di per sé una parola impegnativa e come tale presuppone uno studio accurato della materia che si intende trattare. Può apparire scontato, ma non lo è, perché, è soltanto quando cominciamo a leggere su un dato argomento che ci rendiamo conto della difficoltà dello stesso, di quanto siano estesi i suoi confini, di quello che ancora deve essere indagato. Ovviamente in questa sede parliamo di un **saggio letterario di tipo compilativo** e quindi analizzeremo gli aspetti metodologici per scrivere un buon saggio di questo tipo. Per esemplificare, procediamo con un esempio.

ANALIZZIAMO IL LIBRO RACCONTI ROMANI DI ALBERTO MORAVIA

- 1) **Quale aspetto di questi racconti intendiamo evidenziare?**
 - L'ambientazione? Come è presentata Roma in questi racconti
 - I personaggi? Quali sono le categorie dei personaggi più ricorrenti e significativi, quali caratteristiche presentano ecc.
 - Il linguaggio? Che tipo di linguaggio usa l'autore? Usa vari tipi di registro linguistico (colloquiale, formale, solenne) usa sempre lo stesso o li mescola tra loro?
 - La psicologia dei personaggi? Quali aspetti sono messi in evidenza? In che modo? Quali le differenze tra un personaggio e l'altro? Emerge una visione della vita dell'autore? Ecc.
- 2) Una volta selezionato l'argomento **scegliamo la categoria critica attraverso cui vogliamo leggerlo**. Supponiamo di avere scelto il primo: come è presentata Roma in questi racconti, la categoria critica a cui facciamo riferimento è la dialettica del "dentro" e del "fuori" della coscienza di Gaston Bachelard. Quindi analizziamo gli aspetti della città di Roma descritti in maniera oggettiva (sottolineiamo i passi che sono descritti in maniera più o meno oggettiva- l'oggettività pura non esiste) e mettiamoli a confronto col modo in cui la coscienza del personaggio li percepisce, in che modo influiscono sul suo stato d'animo, in che modo-se vuoi – ne condizionano la vicenda.
- 3) A questo punto **mettiamo a confronto l'argomento scelto con la produzione antecedente o successiva dello stesso autore e al modo in cui ha trattato l'argomento**. Bisogna soffermarsi, inoltre, sulla **biografia dell'autore** e sul **contesto storico letterario** in cui egli vive e opera, senza però perdere di vista l'argomento trattato, tutto deve fare riferimento al tema scelto, altrimenti si rischia di essere dispersivi.
- 4) Non sarebbe male **riferire il modo in cui altri autori hanno trattato lo stesso argomento**, in questo caso, fate attenzione alla scelta, scegliete autori più significativi in base ad un criterio, la contemporaneità all'autore trattato o altri autori che hanno parlato della città di Roma in maniera significativa.
- 5) Corredate il vostro saggio con **un'accurata biografia** e rimandate alle **note** tutti quegli argomenti aggiuntivi che approfondiscono il discorso seguendo un'alea che si allontana troppo dall'argomento scelto.
- 6) Quando rileggete il vostro saggio fate attenzione che **l'ossatura del vostro discorso** sia evidente e coerente, le argomentazioni e gli esempi vanno tracciati intorno a questa. L'ossatura di questo saggio è, ad esempio:

- Roma nei racconti romani di Alberto Moravia (spiegate brevemente qual è l'argomento principale di cui si occupa il saggio, in questo modo circoscrivete subito il campo della ricerca)
- La categoria critica del dentro e del fuori, intorno a questa disponiamo l'analisi dei testi
- Analisi dell'opera dell'autore, della sua biografia, del contesto storico-letterario
- Comparazione con gli altri autori (a questo punto introducete gli esempi degli altri testi)

CAPITOLO XIV

GLI STRUMENTI, I DIZIONARI E LA RETORICA

LA RETORICA

La retorica è l'antica scienza della parola che ci permette di tradurre idee e pensieri in un corpo narrativo organico ed efficace. La sua origine storica si rintraccia nel campo giuridico della Magna Grecia, quando i legali si sfidavano in gare di eloquenza e vinceva chi sapeva usare bene le parole. Nel V, sec. a. C il primo maestro di retorica della nostra civiltà fu Empedocle di Agrigento, subito imitato dai suoi allievi siracusani Corace e Tisia, i primi a scrivere manuali di retorica (il primo fu scritto da Corace attorno al 460 a.C.) e a chiedere un compenso per i propri insegnamenti. Corace e il suo discepolo Tisia vengono sovente indicati come i «padri» della retorica, sebbene la testimonianza di Cicerone ci informi che essa doveva essere conosciuta in Sicilia fin da tempi remoti: il loro merito sta dunque nell'aver teorizzato «con metodo e precettistica» quella che era un'antica pratica. Fondamento della loro arte (a quanto risulta dalla testimonianza di Platone) è il concetto di «verisimile» ovvero tutto ciò che non può essere definito «vero» o «falso» in termini assoluti, che essi studiarono con un metodo rigoroso, scientifico. Secondo questo metodo le parti essenziali di un discorso da tenere in pubblico erano le seguenti: esordio, relazione dei fatti, argomentazione o prova, digressione, epilogo. Le basi della retorica furono però fissate nel mondo latino da Cicerone che illustra le modalità d'espressione dell'arte retorica classica.

- 1) L'inventio (commuovere e convincere)
- 2) Dispositio (esordio, relazione dei fatti, argomentazione, digressione, epilogo)
- 3) Elocutio (scelta delle parole, ordinamento delle parole)
- 4) Memoria ovvero studiare a memoria il discorso
- 5) Actio ovvero recitare il discorso

La retorica serve a scrivere bene?

Le prime tre parti della retorica classica passarono dall'ambito prevalente della politica e della giurisprudenza a quello delle esercitazioni letterarie. Chi si appresta a scrivere un'opera di narrativa deve convincere il suo lettore, nell'ambito di un riconoscimento della finzione letteraria che varia da genere a genere, della verosimiglianza e della coerenza della sua opera, deve, inoltre, affascinarlo ed attrarlo; **in che modo?** Attraverso l'uso delle parole, il suo stile, la spiegazione intelligente, la capacità di mostrare senza dire. Ecco allora che le parole, trasformate in scrittura, si trasformano in una forma organizzata di discorso.

come scrive **Roland Barthes** la retorica è anche:

- Una scienza in quanto studia in maniera rigorosa i fenomeni e gli effetti del linguaggio;
- Una morale poiché la capacità di sfruttare ambiguità del linguaggio la rende un'arma potente, che richiede un codice morale per essere esercitata senza arrecare danni;
- Una pratica sociale, poiché nell'Antichità differenziava i potenti (chi ha accesso all'arte della persuasione) dai sudditi (coloro che soccombono al potere ammaliante della parola);

- Una pratica ludica un giocare con le parole e il linguaggio, parodie, scherzi, doppi sensi).

I DIZIONARI

Uno scrittore usa le parole, deve scegliere la parola giusta per creare il ritmo della scrittura, suscitare stupore, spremere il senso del discorso. Una parola non è uguale al suo sinonimo, nel discorso letterario ogni parola si carica di una sua sfumatura di senso come gli ombretti sul viso di una donna. Consultare il dizionario, inoltre aiuta a scoprire relazioni nuove e imprevedibili con la lingua, quelle stesse che si intrecciano in un'opera letteraria. Per questo lo scrittore deve essere un ottimo conoscitore delle parole, avere un vasto repertorio di scelte lessicali, e deve dotarsi degli strumenti del mestiere. Questi strumenti sono i dizionari impariamo a conoscerli.

IL DIZIONARIO MONOLINGUE

È il dizionario della lingua in cui si parla e si scrive. La sua principale funzione è quella di elencare in ordine alfabetico le parole e di ciascuna fornire il significato o i significati. I significati sono riportati poi con abbondanza di esempi, in modo da presentare il termine nelle espressioni più tipiche, con verbi, aggettivi, preposizioni e citazioni.

IL DIZIONARIO ANALOGICO

È uno strumento utilissimo per trovare il termine che avete sulla punta della lingua che non riuscite a ricordare oppure se volte usare un termine specifico di un campo che non conoscete. Infatti, questo dizionario elenca concetti generali, materie o campi di significato e, per ciascuno di essi fornisce sequenze e gruppi di termini attinenti.

IL DIZIONARIO ETIMOLOGICO

A volte per scegliere una parola anziché un'altra è utile conoscerla più a fondo, smontarla, prendere confidenza con essa, per questo può essere utile conoscere la sua origine, il suo cambiamento nel tempo e la sua stratificazione di significati.

IL DIZIONARIO ENCICLOPEDICO

Aiuta a realizzare una credibile ambientazione di un'opera letteraria, poiché comprende le voci tipiche di un'enciclopedia rispetto ad aspetti storici, scientifici o artistici, quindi aiuta per il controllo finale di qualunque dato di natura enciclopedica (per esempio nomi di luoghi, personaggi storici, eventi e date ecc).

IL DIZIONARIO SPECIALISTICO

Ne esistono di diversi tipo. Alcuni si riferiscono **al lessico di un particolare campo o disciplina** del sapere (linguistica, medicina, metrica, informatica ecc). Altri trattano un **particolare settore della lingua** (parole nuove, termini gergali, parole straniere in uso nella lingua); questi ultimi si rivelano indispensabile quando si vuole utilizzare un tipo di linguaggio realistico o sperimentale, o quando si vuole connotare in modo particolare la voce di un personaggio. Un altro gruppo, infine, è costituito da **quelli dedicati alla fraseologia** (dizionario dei nomi, dei modi di dire, dei proverbi, delle citazioni ecc).

IL DIZIONARIO INVERSO

Presenta l'ordine alfabetico dei nomi in maniera inversa, privilegiando, suffissi, flessioni, rime, anagrammi. Talvolta l'ordine inverso delle voci si riferisce all'elenco sistematico delle parole usate nelle opere di un autore o in un singolo testo letterario. Questo dizionario si rivela utile per chi cerca effetti in termini di suono.

IL DIZIONARIO DEI SINONIMI E DEI CONTRARI

Classico strumento per non incorrere nel fatale errore di ripetere sempre gli stessi termini oppure per ricercare diverse sfumature di significato. Per ogni singolo termine questo dizionario ne suggerisce altri di significato simile o contrario. Va però utilizzato con attenzione, perché non deve divenire una macchina automatica generatrice di varianti, una specie di catalogo lessicale da cui attingere in maniera disordinata.

La ricerca del vocabolo simile va fatta con attenzione e prudenza, occorre prima di tutto avere ben chiaro il concetto che si intende esprimere.

SOMMARIO

CAPITOLO PRIMO pag 1

Iniziare a scrivere

CAPITOLO SECONDO pag 4

Progettare una storia

CAPITOLO TERZO pag 6

Costruire la trama

CAPITOLO QUARTO pag 9

Filtrare le informazioni

CAPITOLO QUINTO pag 11

I personaggi

CAPITOLO SESTO pag 14

Lo stile

CAPITOLO OTTAVO pag 21

Il tempo della storia e del racconto

CAPITOLO NONO pag 23

La poesia alcuni consigli

CAPITOLO DECIMO pag 28

I generi letterari in prosa e in poesia

CAPITOLO UNDICESIMO pag 36

Il racconto fantasy

CAPITOLO DODICESIMO pag 39

Il giallo

CAPITOLO TREDICESIMO pag 42

Il racconto

CAPITOLO QUATTORDICESIMO pag 45

I dizionari e la retorica