

## Breviario di scrittura

### 1. Ideazione

- Aspettare l'ispirazione (o andarla a cercare). Mettere assieme più idee e poi mescolarle.
- Qual'è il "dinosaurio", il gimmick, l'elemento originale? Come mai non ci ho pensato prima?
- Il gimmick serve ma non è tutto. Ci vuole anche una trama con Eroe, Personaggi e colpi di scena.
- Che cosa c'è in gioco? Qual'è la Minaccia? Che cosa succede se l'Eroe fallisce?
- Qual è il Tema di questa Storia? Di cosa parla veramente? È di questo che si vuole parlare?
- Chi leggerà questa storia e su che supporto? Dove e in che contesto? Chi è il Lettore modello?
- A chi posso inviarla subito appena terminata? Scrivere solo per un contesto che implica lettori.

### 2. Verifica

- Descrivere la Trama in una frase, più breve possibile. Ci ha già pensato qualcuno prima? Controllare!
- Pensare al titolo con la regola "sticazzi/mecojoni". Poi anche a un sottotitolo, anche se non si userà.
- Immaginare la copertina del libro. Se è un romanzo, anche una illustrazione per ogni capitolo.
- Perché raccontare proprio questa storia? Che cos'è che brucia dentro, ci fa arrabbiare e la alimenta?
- Perché qualcuno dovrebbe leggere questa storia? Cos'è che farà appassionare/emozionare il Lettore?
- È davvero quello che vorrebbe leggere il Lettore? Oppure quello che vorrebbe scrivere l'Autore?
- Questa storia è figa? È cool? La Teoria della Roba Figa in Letteratura impone di scrivere roba figa!
- È qualcosa di conosciuto? Con emozioni e fatti che si sono provati? L'Autore si emoziona a ripensarci?
- Il Lettore è più intelligente e colto di quanto immagini l'Autore. La Storia lo sorprenderà e ammalerà?
- Definire e organizzare: Struttura; Narratore e Punto di Vista; Stile, Voce e Dialoghi; Eroe, Comprimari e Antagonisti; Ambientazione ed Elementi Narrativi. Seguire le 5 Appendici per tutte le istruzioni.

### 3. Stesura

- Scrivere l'Incipit, il Prologo e le prime righe del Capitolo 1: iniziare direttamente nel vivo dell'azione.
- Saltare al Finale: dovrebbe coinvolgere e finire bene o male, ma aprendo a possibili seguiti e sviluppi.
- Riprendere dal Capitolo 1 e inserire qualche spiegazione e descrizione di quanto appare nell'Incipit.
- Visualizzare tutte le scene chiave e buttarle giù, da inserire poi nel testo in maniera più ordinata.
- Ripartire dal Capitolo 2 e andare avanti fino al Finale, assecondando *l'onda* della prima stesura.
- Andare avanti di scena in scena, assecondando *l'onda* e senza pensare troppo al quadro complessivo.
- Se la scrittura va a rilento usare il timer e scrivere a tranches di 45 minuti di seguito, ogni volta.
- Sorpresa! Se la Storia arriva da sé a un punto che stupisce anche l'Autore, questa nuova linea va tenuta e approfondita: stupirà anche il Lettore.
- In caso di blocco, tornare alle prime scene e cercare personaggi o dettagli da usare come assi nella manica.
- Tornare al Finale: dovrebbe avere un colpo di scena, una riflessione e una battuta finale fulminante.
- Modificare tutta la Storia in base ai Punti Chiave che sono venuti fuori per legittimare il Finale.
- Se la Storia stride con Fabula e Ambientazione, rivedere e modificare questi ultimi.

### 4. Revisione

- Rileggere tutto e ripulire la prima caterva di errori, imprecisioni, refusi e ripetizioni.
- Eliminare tutte le parti che sembrano superflue o che possano essere noiose per il Lettore modello.
- Rileggere tutto a voce alta e vedere se il ritmo funziona.
- Rileggere tutto come farebbe un critico abituale o uno che odia l'Autore o il genere che scrive.
- Controllare: Struttura; Narratore e Punto di Vista; Stile, Voce e Dialoghi; Eroe, Comprimari e Antagonisti; Ambientazione ed Elementi Narrativi. Rivedere una ad una le 5 Appendici. C'è tutto? Tutto quadra?
- Il lettore deve dire "fico!" leggendo le prime righe, sorridere, annuire e prendere il libro. Funziona?
- Il lettore deve dire "fichissimo!" leggendo il finale, annuire e prendere il seguito. Funziona?
- Adesso dovrebbe essere facile definire di cosa parla questa Storia. Quali sono i suoi Temi? Funziona?

### 5. Dopo aver terminato

- Staccarsi dalla Storia. Inviarla a un concorso o a chi la pubblicherà. Cominciare un'altra Storia.
- Se una Storia piace, analizzarla e capire qual è il suo segreto, per sfruttarlo ancora in futuro.
- Scrivere ogni giorno, anche solo 20 minuti. Tenere duro. Andare avanti. Finire quello che si è cominciato.
- Adeguarsi e distinguersi: tutte le regole sono uno standard, bisogna poi trovare uno stile proprio.
- Vivere avventure, viaggiare, fare sport e attività fisica all'aperto, incontrare gente, macinare miglia, commettere o simulare peccati, delitti e crimini, concedersi lussi e costringersi agli stenti. Mettere da parte tutte le esperienze che poi finiranno amplificate in Storie future.
- Seguire corsi, leggere manuali, imparare dai grandi e dai piccoli.
- Pensare sempre a come guadagnare scrivendo. Provarci in ogni modo, senza abbattersi se non succede.
- Organizzare o partecipare frequentemente (1 volta a settimana) a incontri, feste, workshop e presentazioni sulla scrittura. È il modo migliore per combattere la solitudine dell'Autore e conoscere gente, divertirsi.

## Uno schema per storie seriali

- 0) **Prologo: un inizio sorprendente:** Incipit fulminante, si entra nel vivo dell'azione, con manifestazione della Minaccia, dell'elemento soprannaturale, orrido o misterioso e riferimento all'Ambientazione: il Mondo ordinario e l'equilibrio iniziale vengono mostrati, assieme alla loro rottura. In ogni storia ci deve essere almeno 1 (meglio 2-3) elemento originale dei seguenti:
- Metodo di omicidio dell'Antagonista,
  - Oggetto o risultato che l'Antagonista sta cercando,
  - Ambientazione esotica dove si svolge l'azione,
  - Tipo di minaccia che incombe sull'Eroe, sui suoi affetti o sul suo mondo.
- Nel Prologo della Storia si dovrebbe capire di che pasta è fatto l'Eroe, di cosa parlerà la Storia, qual è lo Stile e la Voce del Narratore.
- 1) **Eroe, personaggi, descrizioni e spiegoni:** L'Eroe entra in scena. Il suo ingresso dev'essere drammatizzato e incisivo, deve essere presentato come si deve al Lettore e permettere l'identificazione. Seguono i riassunti della vicenda complessiva, del luogo e dei tempi dove si svolge l'azione; (re-) introduzione dei Personaggi (ricorrenti o meno) e delle vicende in corso. Il Tema, il Mistero, la Minaccia, la Posta in gioco vengono presentati più chiaramente, anche se qualcosa ancora sfugge. L'Eroe ha i primi problemi e si imbatte o viene colpito dal Mistero da risolvere o dalla Minaccia da affrontare. L'Eroe è titubante, ferito, dubbioso, esita, non vorrebbe. Però la posta in gioco si alza, la Minaccia appare più chiara e lui è costretto ad agire. Le sue Motivazioni diventano più forti all'improvviso e i suoi Obiettivi e il conflitto interiore più chiari. Infine, l'Eroe decide di partire, cominciare a fare la sua parte, affrontare la Minaccia. Supera la Prima Soglia dell'avventura ed entra in azione.
- 2) **Entrare in azione:** L'Eroe inizia le sue peripezie. Entrano in gioco tutti gli altri Personaggi e comincia l'azione. Tutte le sottotrame hanno un loro avvio. Investigazione attiva dell'Eroe. Appare la Bella, nel vivo dell'azione. È proprio un tipo tosto che colpisce l'Eroe e il Lettore deve capire facilmente che, comunque vada, è proprio lei la Bella della storia. Gli sforzi dell'Eroe lo cacciano in un conflitto fisico, con un evento a sorpresa che cambia completamente lo sviluppo della trama. Deve trovare una cosa, scoprire indizi, parlare con qualcuno, seguire il consiglio del Mentore, andare in una locanda piena di gente. Personaggi e scenario sorprendente si incontrano. Succedono cose fantastiche. L'Antagonista viene a sapere che l'Eroe si è messo contro di lui e si interessa a lui: fa delle ricerche, lo accusa pubblicamente, lo ostacola, organizza tranelli e imboscate, manda i suoi Sgherri.
- 3) **I problemi aumentano:** Si entra nel cuore della Storia, la vicenda diventa più chiara adesso e ci si muove verso la risoluzione attiva della Minaccia o del Mistero. I Temi di fondo si sviluppano e vengono rappresentati. Le sottotrame hanno una svolta. L'Eroe affronta i problemi con azioni fisiche, facendo qualcosa, e subisce una sconfitta o arriva alla fine di una falsa pista. Il romance viene definito con gesti e rappresentazioni concrete. L'Eroe cade nel tranello dell'Antagonista, viene catturato, danneggiato o ferito, i suoi amici o alleati presi in ostaggio, viene ricattato, perseguitato e reso impotente. La sfortuna è contro di lui e chiunque altro mollerebbe. Un sorprendente capovolgimento della trama con nuovi guai in arrivo.
- 4) **Finto successo, nuovi problemi:** Si procede nella Storia e tutti i Temi e i fili della Trama vanno sviluppandosi. L'orrore continua, le morti proseguono, il mistero è sempre più fitto, la Minaccia sempre più grande. L'Eroe reagisce ed è messo alla prova. Problema con la Bella: litigio, rapimento, tradimento. L'indagine prosegue, ancora esplorazione e avventura, c'è un altro scontro fisico e l'Eroe acquisisce un traguardo secondario, ma i problemi aumentano fino a sembrare insormontabili. Le sottotrame si vanno a risolvere. Definizione maggiore dell'Antagonista, si intravede ormai il suo piano, ma qualcosa ancora manca, un tassello decisivo. L'Eroe arriva alla caverna più profonda, tocca il fondo e si trova faccia a faccia con la sua paura più grande. Al termine di questa fase l'Eroe ha la peggio e sembra che tutto stia per andare male davvero. L'Eroe viene "marchiato" dall'Antagonista con una esperienza che resterà anche dopo la fine della storia. L'Antagonista sghignazza o gongola. Fiato sospeso e suspense: l'Eroe ce la farà?
- 5) **Gran finale:** L'Eroe e l'Antagonista si confrontano direttamente, con l'Eroe in netto svantaggio. L'Antagonista rivela il suo piano, la Minaccia appare in tutte le sue possibili terribili conseguenze. Colpo di scena: l'Eroe si distrae dai problemi usando quello che è successo durante la Storia, quello che ha imparato e le sue capacità uniche. L'Antagonista viene vinto e punito. Il problema iniziale viene risolto, il mistero svelato, viene fornita spiegazione e razionalizzazione di quanto accaduto, ritorna l'equilibrio iniziale. Il Tema, la "tesi" della storia viene dimostrata. La Bella è salva, ci sono "le Nozze" o comunque il romance viene risolto. L'Eroe "sale di livello" e assume una caratteristica nuova. Grande sorpresa finale. Premesse per spunti futuri. La battuta finale.

## Appendice 1 - Struttura

La Fabula è la successione delle parti di una Storia, in ordine cronologico.  
L'Intreccio è la successione delle parti di una Storia, in ordine di esposizione.  
La Trama è la sintesi della Storia.

Tradizionalmente, la Trama di ogni Storia è la seguente:

1. Situazione iniziale "*C'era una volta*">
2. Cambiamento, Rottura dell'Equilibrio "*Poi un giorno...*" >
3. Peripezie, Conflitti, Scelte, Dramma "*Allora l'Eroe... Questo fece sì che... Questo fece sì che...*" >
4. Soluzione, Conseguenze e Ritorno all'Equilibrio "*E così alla fine...*"

Questa è la struttura principale, ma Peripezie, Conflitti, Scelte e Dramma possono scomporsi e rimandare l'uno all'altro all'infinito, creando tante trame concatenate, consequenziali o a scatola cinese.

Nell'Intreccio si ritrovano alcuni elementi chiamati "Punti Chiave":

- **Nuclei:** punti fondamentali dell'Intreccio, che determinano l'andamento della storia
- **Catalisi:** punti importanti dell'Intreccio, che costituiscono le azioni dei Personaggi
- **Indizi:** parti accessorie che permettono di capire motivazioni e contesto dei Personaggi
- **Informanti:** parti accessorie che radicano la vicenda nella realtà e la rendono più scorrevole

In ogni Storia è necessario considerare:

**Unità di azione:** La storia inizia e finisce attorno a una vicenda specifica e conclusa. Bisogna definire quale essa sia prima di cominciare a scrivere.

**Consequenzialità:** Il filo della vicenda è lineare; quanto viene dopo è causato da quanto viene prima. Quello che accade deve essere causato attivamente da Eroe e Personaggi, dalle loro scelte e azioni.

**Compiutezza:** Tutto deve tornare e corrispondere, come in un anello. Il Finale deve richiamare l'Incipit e l'Incipit deve alludere al Finale. Tutti i fili si devono chiudere bene e al momento giusto.

**Essenzialità:** Tutto quello che viene narrato ha un motivo per esserci. Niente elementi superflui, specialmente nei racconti e nelle composizioni brevi. Cominciare la Storia il più vicino possibile al Finale.

**Complessità:** I romanzi necessitano di più Personaggi, sottotrame, Temi e Punti Chiave rispetto ai racconti.

**Suspense:** Quando il ritmo rallenta fare "entrare l'uomo con la pistola". Spesso si usa dare una scadenza alla Minaccia, per poi all'improvviso accorciarla! Indizi, Colpi di scena e false piste sono sempre apprezzate.

**Crescendo:** Ogni 4-5 pagine deve succedere qualcosa che cambia e porta avanti la Storia. Ogni capitolo dovrebbe concludersi con un *climax* e far saltare al successivo. L'intera Storia deve andare in crescendo e l'azione farsi sempre più veloce, verso un finale sorprendente, impensabile, sconvolgente. I fili minori dell'Intreccio vanno chiusi prima di quelli maggiori e l'ultimo a chiudersi deve essere quello principale.

Il testo può essere suddiviso in sequenze, ovvero in unità di testo dotate di autonomia sintattica e contenutistica. Le sequenze sono di vario tipo:

- **Narrative:** sono le parti 'dinamiche' del racconto che determinano lo svolgimento dell'azione, quindi raccontano fatti e azioni; sono sequenze più accentuate nei racconti d'azione e d'avventura.
- **Espressive:** sono parti del testo in cui sono riportati gli stati d'animo, le emozioni, i sentimenti dei Personaggi.
- **Dialogiche:** sono le parti del racconto in cui i Personaggi dialogano, con il discorso diretto; sono sequenze 'dinamiche', perché fanno procedere la vicenda.
- **Descrittive:** sono pause narrative, parti del racconto 'statiche', che servono a descrivere persone, paesaggi, animali e oggetti.
- **Riflessive:** sono le parti del racconto in cui sono riportati i pensieri, i ragionamenti, le considerazioni del Narratore o dei Personaggi della storia; sono pause narrative, sequenze 'statiche'.

Esistono anche le 'sequenze miste', in cui sono unite insieme due o più delle differenti tipologie. È ormai uso diffuso mescolare sequenze statiche e dinamiche per movimentare anche le sequenze più lente.

**Romanzo** (>300k battute) > Capitoli > Paragrafi > Scene > Sequenze

**Novella** (Romanzo breve / short novel, 100k-300k battute) > Capitoli > Scene > Sequenze

**Racconto lungo** (30k-100k battute) > Paragrafi > Scene > Sequenze

**Racconto** (10k-30k battute) > Paragrafi > Scene > Sequenze

**Racconti brevi** (2k-10k battute) > Scene > Sequenze

**Racconti micro** (fino a 2k battute) > Sequenze

## Appendice 2 - Narratore e Punto di Vista

Il Narratore è l'alter ego dell'Autore all'interno della Storia raccontata. Può essere:

- **Esterno:** si trova su un altro piano rispetto alla Storia e racconta la vicenda. Può essere a sua volta:
  - **Personificato:** identificabile in "qualcuno" che racconta, commenta e dialoga col Lettore;
  - **Impersonale:** un Narratore astratto che racconta in maniera trasparente e mostra la Storia;
- **Un Personaggio:** è un Personaggio della Storia che racconta la vicenda con la propria visione dei fatti, la commenta, la riassume, ricostruisce o riferisce le scene che non ha vissuto motivando come ha fatto.
- **L'Eroe:** è l'Eroe stesso della Storia che racconta la vicenda e i propri pensieri, ricordi e sensazioni.

Il Narratore (in genere solo quello Esterno) può essere inoltre:

- **Onnisciente:** conosce di Eroe e Personaggi ogni azione, sensazione, ricordo e pensiero.
- **Non Onnisciente:** ha un preciso e limitato accesso ai Punti di Vista, da decidere a priori sulla base di 3 livelli di approfondimento:
  - Quello che un Personaggio / Punto di Vista **fa** (ogni azione e dialogo)
  - Quello che un Personaggio / Punto di Vista **percepisce** (quello che avvertono i suoi sensi)
  - Quello che un Personaggio / Punto di Vista **prova** (pensieri, emozioni, passioni, istinti, ricordi e riflessioni)

Ecco alcune combinazioni delle possibilità di un Narratore Non Onnisciente:

- Racconta quello che l'Eroe fa
- Racconta quello che l'Eroe fa e percepisce
- Racconta quello che l'Eroe fa, percepisce e prova
- Racconta quello che l'Eroe e l'Antagonista fanno
- Racconta quello che l'Eroe e l'Antagonista fanno e percepiscono
- Racconta quello che l'Eroe e l'Antagonista fanno, percepiscono e provano
- Racconta quello che l'Antagonista fa e che l'Eroe fa e percepisce
- Racconta quello che l'Antagonista fa e che l'Eroe fa, percepisce e prova
- Racconta quello che l'Antagonista fa e percepisce e che l'Eroe fa, percepisce e prova
- Racconta quello che vari Personaggi fanno
- Racconta quello che vari Personaggi fanno e percepiscono
- Racconta quello che vari Personaggi fanno, percepiscono e provano
- Racconta quello che vari Personaggi fanno e che l'Eroe fa e percepisce
- Racconta quello che vari Personaggi fanno e che l'Eroe fa, percepisce e prova
- Racconta quello che vari Personaggi fanno e percepiscono e che l'Eroe fa, percepisce e prova
- Racconta quello che vari Personaggi fanno, percepiscono e provano

Ogni volta che un Personaggio diventa il Punto di Vista del Narratore, questi deve mantenerne stretto il controllo ed evitare ogni errore di prospettiva o dei cambi ingiustificati.

Il Narratore che racconta solo quello che i Punti di Vista fanno non sa cosa i Personaggi pensano e deve stare molto attento a quello che essi "sentono", "vedono", "manifestano".

Il Narratore che racconta anche quello che essi percepiscono non ha bisogno di dire "vide", "udì", ecc...

Il Narratore che racconta anche quello che essi provano non ha bisogno di dire "pensò", "ricordo" o del corsivo.

Quello che è fuori dal punto di vista dei personaggi va raccontato con trucchi, ma senza esagerare.

Il Narratore (Eroe, Personaggio o Esterno - Onnisciente o meno che sia) può raccontare la Storia:

- **Dall'inizio**, seguendo tutto quello che accade mentre accade
- **Da un punto intermedio**, saltando avanti e indietro quando serve
- **Dalla fine**, dopo che la vicenda si è conclusa e sapendo ormai com'è andata a finire

In ognuno di questi casi, il Narratore deve scomparire tra le pagine, nell'Intreccio, tra i Personaggi e nella Storia raccontata, avvolgere il Lettore nella vicenda e riapparire solo quando serve.

### Appendice 3 – Stile, Voce e Dialoghi

Lo Stile di scrittura è come il trucco su una donna: è migliore quando non ci si accorge che c'è.

**La Voce:** La prima cosa da fare nel definire lo Stile di una Storia è immaginare di raccontarla a voce alla platea dei Lettori modello o a qualcuno di ben preciso (figli, amici, pubblico) e adottare il Linguaggio (la Voce) ideale di quella situazione.

**Mostrare e descrivere:** due aspetti diversi del raccontare che vanno usati entrambi, quando servono. La parola scritta porta naturalmente la mente a immaginare ma eccessi di descrizione lo impediscono.

**Uno stile dinamico:** Sono più avvincenti, in ordine: Azioni > Passioni > Dialoghi > Descrizioni > Pensieri. Il centro della storia dovrebbero essere la vicenda, l'azione, i colpi di scena, le emozioni e non descrizioni, dialoghi e riflessioni dei Personaggi. Questa gerarchia si dovrebbe riflettere nelle sequenze della Storia. Non bisogna divagare se non ha senso e descrizioni e riflessioni sono gradite, ma senza eccedere. Andrebbero inoltre limitati gli spiegoni e i salti temporali e inseriti solo gli elementi significativi per la storia. Le sequenze troppo statiche o noiose (senza motivo), che il Lettore modello salterebbe, vanno tagliate.

**In ogni Storia è necessario considerare:**

**Grammatica e sintassi:** requisiti fondanti e a priori; evitare del tutto errori di questo genere.

**Scorrevolezza:** il testo deve essere scorrevole, piano e levigato, gradevole e musicale alla lettura.

**Accuratezza:** usare solo le parole giuste al posto giusto, in maniera semplice ma precisa.

**Ricchezza:** i termini più ricercati vanno usati per buone ragioni e senza ostentazione.

**Chiarezza:** le scene devono essere chiare e semplici da visualizzare, possibilmente anche illustrare.

**Sensorialità:** Le scene vanno raccontate tramite i cinque sensi, come un osservatore le coglierebbe.

**Punto di vista:** Descrivere solo ciò che i Personaggi coinvolti noterebbero in una certa situazione.

**Movimento:** Le sequenze statiche possono essere movimentate inserendo elementi "dinamici".

**Gergalità:** espressioni gergali, straniere e dialettali: poco; solo come, dove e quando hanno senso.

**Dettagli:** Pochi dettagli importanti nelle descrizioni e il resto lasciato all'immaginazione del Lettore.

**Drammatizzazione:** emozioni, sentimenti, azioni e passioni vanno messe in scena, non raccontate.

**Pathos:** Il Lettore deve provare passioni forti per la Storia: eccitazione, divertimento, angoscia, ecc...

**Empatia:** Il Lettore deve provare passioni forti per l'Eroe e i Personaggi: simpatia, pietà, odio, ecc...

**Modernità:** I Lettori sono sempre più intelligenti, sofisticati e sgamati e bisogna costantemente ricercare e inserire elementi nuovi, impreveduti e sconvolgenti per interessarli, emozionarli e tenerli incollati alla Storia.

**I Dialoghi a loro volta devono essere:**

**Interessanti:** il discorso diretto è preferibile all'indiretto, se è conciso, interessante e pregnante.

**Connotati:** devono essere adeguati al pensiero, al punto di vista e al modo di esprimersi di chi parla.

**Informanti:** devono fornire informazioni, rivelare qualcosa dei Personaggi e far procedere la Storia.

**Dinamici:** devono essere inseriti in un contesto dinamico. I Personaggi parlano mentre fanno.

**Sintetici:** devono essere più compiuti e sintetici del vero. Devono basarsi su contrasti forti.

**Riconoscibili:** devono caratterizzare i Personaggi. Si deve capire chi parla da come parla.

**Obiettivi:** I Personaggi devono parlare tra loro, non al Lettore e non con le parole dell'Autore.

**Punteggiatura, virgolette e discorso diretto**

"Discorso diretto," discorso indiretto, "discorso diretto."

"Discorso diretto." Discorso indiretto, "discorso diretto!"

"Discorso diretto" discorso indiretto.

"Discorso diretto..." discorso indiretto.

"Discorso diretto?" discorso indiretto.

Discorso indiretto "Discorso diretto."

**Alcune correzioni in corso d'opera spesso necessarie:**

Convertire il più possibile aggettivi e avverbi (-mente) in scene raccontate.

Non usare metafore, similitudini, modi di dire o altre figure retoriche che si usano nei giornali o troppo abusate.

Evitare il passivo e convertirlo in frasi attive. Convertire paroloni a sproposito in termini più consueti e precisi.

Evitare termini gergali o stranieri o scientifici o desueti quando è possibile inserire termini in italiano corrente.

Punti esclamativi: Massimo 1 ogni 50.000 battute!!!

Evitare o limitare "decise di", "riuscì a", "provò a". O si fa una cosa o non la si fa.

Limitare i verbi sensoriali "vide", "sentì". Il Punto di vista è già implicitamente l'occhio della storia.

Limitare o evitare i "quasi", i "sembra", i "piuttosto", i "circa". Le espressioni devono essere nette.

Limitare i verbi di pensare, ricordare, intuire: al limite usare il corsivo.

I pensieri possono andare in corsivo, ma i Personaggi Punto di vista possono non averne bisogno.

Attenzione ai dialogue tag: parla sempre l'ultimo soggetto della frase precedente.

Attenzione ai "dice". Mai avverbi dopo "dire" (vietato "dire improvvisamente").

Limitare i verbi diversi da "disse": "asserì", "mentì", "spiegò", "esclamò". Poco e al posto giusto.

Discorso indiretto: quando il diretto sarebbe noioso e insignificante o per autocensura; "bestemmio".

## Appendice 4 – Eroe, Comprimari e Antagonisti

### **Il Protagonista: l'Eroe della Storia**

Le motivazioni sono il carburante dell'Eroe, il suo Obiettivo è la destinazione da raggiungere, le sue capacità sono la sua automobile, il viaggio che fa è la Storia da raccontare. È vero che la cosa più importante della Storia è la vicenda che si svolge, il viaggio da affrontare, ma è anche vero che l'Eroe è il guidatore di tutto il viaggio ed è a lui che ci si affeziona, è con lui che si viaggia.

Il Lettore non vuole solo leggere cosa fa l'Eroe, ma immedesimarsi in lui e fare il tifo per lui: per questo dev'essere umano, passionale, con difetti curiosi, mosso da valori riconoscibili e nobili, pronto al sacrificio se serve.

**Dilettante o Professionista?** Eroe dilettante di avventure e casi o professionista e navigato? L'Eroe dilettante è impreparato come il lettore e garantisce l'immedesimazione. Ci sarà meno azione e meno violenza, ma è meno vincolato e può fare più sotterfugio. L'Eroe navigato è più "figo".

**Eroe o Antieroe?** L'Antieroe è un tipo particolare di Eroe, un briccone con molti difetti, considerato "un cattivo" dalla società, ma con cui il Lettore deve poter empatizzare. Valgono tutte le normali regole dell'Eroe.

**Nel suo ambiente o spiazzato?** In che cosa è bravo l'Eroe? Che cosa lo mette a suo agio? Di colpo va messo in una situazione diametralmente opposta, in totale difficoltà. Come se la cava?

**Sacrificio:** dilettante o professionista, eroe o antieroe, nel suo ambiente o spiazzato, il tratto indispensabile dell'Eroe è quello di essere pronto al momento giusto al Sacrificio per salvare il suo mondo dalla Minaccia. All'Eroe capiteranno cose orribili e l'Autore deve saper inferire quanto basta su di lui, per aumentare l'affetto del Lettore.

Se si considerano le cose dal punto di vista dell'Eroe, la Trama di ogni Storia è sempre la seguente:

1. L'Eroe ha un Obiettivo
2. L'Eroe pensa, sceglie, subisce, agisce
3. L'Eroe conquista l'Obiettivo

Il punto 2 si può scomporre all'infinito, creando tanti Obiettivi minori, concatenati, consequenziali o a scatola cinese, che richiedono ogni volta atti e conquiste.

### **Per ogni Eroe è necessario considerare:**

**Responsabilità:** Se non agisse, la Minaccia colpirebbe lui o il suo mondo e l'Antagonista vincerebbe.

**Unicità:** Solo lui può riuscire a raggiungere l'Obiettivo, è l'unico, l'uomo giusto al momento giusto.

**Umanità:** ha conflitti interiori che lo lacerano, difetti, dubbi; non è un archetipo o un superuomo.

**Motivazioni:** deve essere spinto da motivazioni personali forti, necessità, obiettivi chiari, emozioni.

**Attivo:** Deve pensare, decidere, fare, essere propositivo e determinante, mai passivo o arrendevole.

**Complicazioni:** Tutto è contro di lui ma lui ci prova sempre e per questo ci si affeziona a lui.

**Peripezie:** Più è dura per l'Eroe, maggiore è il suo merito. Molti nemici, molto onore.

**Immedesimazione:** Ci si deve immedesimare nell'Eroe: deve avere un Punto di Vista gradevole.

### **Altri Personaggi: Comprimari e Antagonisti**

I Personaggi della Narrativa devono essere più caratterizzati e variegati di una persona reale, con vicende, problemi e tic notevoli e significativi, più marcati di quelli normali. Le loro azioni sono più interessanti del perché le compiono, ma anche loro devono avere sottotrame e Obiettivi minori e che li spingono ad agire. I Comprimari necessitano meno attenzione dell'Eroe, minori descrizioni, molta azione e poche pause. Colore e Azione!

**La Spalla:** facoltativo e complementare all'Eroe, ne compensa le mancanze; può essere divertente.

**La Bella:** potrebbe essere la (sola) ricompensa per l'Eroe. Quando il Lettore la incontra, dovrebbe capire subito che è "Lei", mentre l'Eroe potrebbe accorgersene solo dopo.

**Il Mentore:** qualcuno che prepara l'eroe ad affrontare l'ignoto, anche con le maniere forti, gli dona delle armi e dei consigli. È più saggio dell'Eroe e potrebbe essere stato l'Eroe di avventure passate. Il Mentore potrebbe comunque consigliare male, tradire o essere l'Antimentore di un Antieroe.

**Altri Alleati:** Personaggi molto caratterizzati, sempre in azione e funzionali alla vicenda.

**Antagonista:** ogni storia ne ha uno da affrontare, anche se ricorrente o subordinato. Il Programma dell'Antagonista si oppone a quello dell'Eroe e solo uno dei due prevarrà. L'Antagonista è, come ben si capisce, l'avversario speculare del Protagonista e ne rappresenta spesso il contrario, il lato oscuro.

**Sgherri:** sono gli Alleati dell'Antagonista, che fungono spesso da antagonisti minori durante la Storia oppure per tradimenti, doppi giochi, colpi di scena. Mettono alla prova l'Eroe: se non riesce ad affrontare gli Sgherri, figuriamoci l'Antagonista.

Per dare loro verosimiglianza, è consigliato immaginare e inserire Personaggi con tratti di gente reale, amici o persone famose, ma senza fissarsi su un rapporto biunivoco. I tratti dei Personaggi possono convergere da più fonti reali e devono restituire un ritratto coerente, originale e funzionale alla Storia.

## Appendice 5 – Ambientazione ed Elementi Narrativi

### Ambientazione

L'Ambientazione di una Storia va padroneggiata. I luoghi non vanno solo nominati ma descritti, brevemente, con le loro caratteristiche più marcate, per come le coglierebbe il Narratore o il Punto di Vista del momento. Le descrizioni vanno fatte su base sensoriale, concrete, e devono sempre tratteggiare uno scenario vivo e attivo in cui porre in essere la Storia e far muovere e i Personaggi. Descrizioni troppo dettagliate fanno perdere il ritmo dell'azione per cui è meglio inserire pochi dettagli eccezionali o significativi.

### Per ogni Ambientazione è necessario considerare:

**Documentazione:** Parlare di cose conosciute o documentarsi bene, per evitare ignoranze ed errori.

**Essenzialità:** “*Quel ramo del lago di Como*”, limitare le descrizioni iniziali e azione prima possibile!

**Tempi:** All'inizio ci si può permettere descrizioni più lunghe, poi, nell'azione, solo dettagli veloci.

**Interazione:** lo scenario deve interagire spesso con i Personaggi e la Trama, esserne parte.

**Opportunità:** Quando in una Scena non serve, lasciarla perdere: “*Arrivai a casa sua in mezz'ora*”.

**Realismo:** Anche il fantastico, per essere avvincente, deve essere realistico: clima, società, ambiente, governo ed economia di sfondo devono funzionare realisticamente e con logica. Non può esserci un guazzabuglio dove tutto è possibile. Il Lettore ha bisogno di punti di riferimento e regole chiare: non un trattato ma neanche fantasia surreale. Se l'ambientazione è reale, non “piegare la realtà”.

### Elementi Narrativi

Sono tutti quei trucchi e quegli elementi che l'Autore inserisce nelle Storie.

**Immaginario:** mondi fantasy e fantascientifici o ucronici. Mostrate chiaramente quali sono le caratteristiche immaginarie, attorno a cui si sospende l'incredulità, il resto deve poi essere credibile. La creazione di un Mondo Secondario andrebbe comunque limitata a qualcosa ancorato alla realtà.

**Soprannaturale:** è l'immaginario in un contesto mimetico. Fatti sconcertanti e fantastici, declinati in ambientazioni realistiche e in modi credibili.

**Paranormale:** l'inesplicabile. “*Arrivai quasi a credere che...*”, intrusione del mistero nella vita banale, presenza dell'inesplicabile. Sogni, coincidenze, scienze di confine. Mai del tutto chiaro cosa accade.

**Orrore:** paura, angoscia, terrore, frustrazione, disgusto e dolore. Deve shockare e fare male a leggerlo.

**Minaccia:** il senso di “cosa accadrebbe se” deve essere presente, il pericolo incombe e ne vanno descritti gli effetti possibili, facendo odiare quella possibile situazione. Meno male che c'è l'Eroe!

**Ironia e autoironia:** molto apprezzate; si sta pur sempre scrivendo una Storia, che deve divertire.

**Citazioni e rimandi:** sì ma con discrezione; devono fondersi nella storia e non essere troppo pesanti. Al Lettore modello farà piacere ritrovarseli, ma non devono mai venire troppo in evidenza.

**Colpi di fortuna/sfortuna:** decisamente l'Eroe non deve poter contare sulla fortuna. Anzi, tutto gli va storto, è sfortunato e ha vita difficile ma reagisce sempre e ci riprova. E alla fine è così abituato a incassare che gira la sfortuna a suo vantaggio. Spalla, Alleati e Antagonisti però potrebbero essere fortunati.

**Romance:** l'Eroe incontra una Bella adatta a lui e scocca una scintilla che va rappresentata in crescendo. Fatti, battute sagaci, dimostrazioni concrete. Le migliori storie finiscono con “le Nozze” ma in quel caso l'Eroe è bruciato per le storie future, a meno che la Bella non sparisca di scena.

**Morale della Favola:** Niente teorie o idee filtrate, niente lezioni, niente pipponi o pistolotti dell'Autore: una Storia non è una tesi. La morale della Storia, se presente, deve emergere dalla Trama e dalle azioni dei Personaggi e dell'Eroe, non dalle chiacchiere o dalle riflessioni dell'Autore.

**Temi e Significato:** per rimanere impressa una storia deve anche togliere il fiato, parlare di grandi temi, far porre domande al lettore, farlo riflettere o commuovere, avere *gravitas*, “peso”. L'Autore deve poter parlare di ciò che ama, di quello che gli brucia dentro. I Temi vanno introdotti all'inizio della storia, sviluppati al centro, risolti e dimostrati alla fine.

**Indizi e Colpi di scena:** Sorprese, indizi, misteri e colpi di scena sono il cuore delle storie mystery, gialle o di *suspense*. I Colpi di scena devono essere preparati dagli Indizi: niente spiegoni a posteriori e *Deus ex machina*. I Colpi di scena devono shockare, ma a rileggere la storia, tutti gli Indizi erano già lì presenti per il Lettore. Un buon Lettore riconosce gli Indizi ed entra in competizione con l'Eroe, che potrebbe invece fraintendere gli Indizi e seguire false piste durante la Storia. In alcuni casi va concesso, perché il Lettore si deve divertire. Se si vogliono inserire questi elementi in una Storia, bisogna prima creare la struttura del gioco, l'ossatura del puzzle e poi scrivere la storia con stile, nascondendo gli Indizi:

- Potrebbero essere nascosti in frasi, descrizioni, situazioni che sembrano essere lì per altri motivi.
- Potrebbero essere presentati in ordine invertito o frammentati in tanti pezzi da ricomporre.
- Potrebbero essere indizi in negativo, perché qualcosa non c'è (“perché il cane non ha abbaiato?”).
- Potrebbero essere presentati poco prima di un colpo di scena, che li farà subito dimenticare.