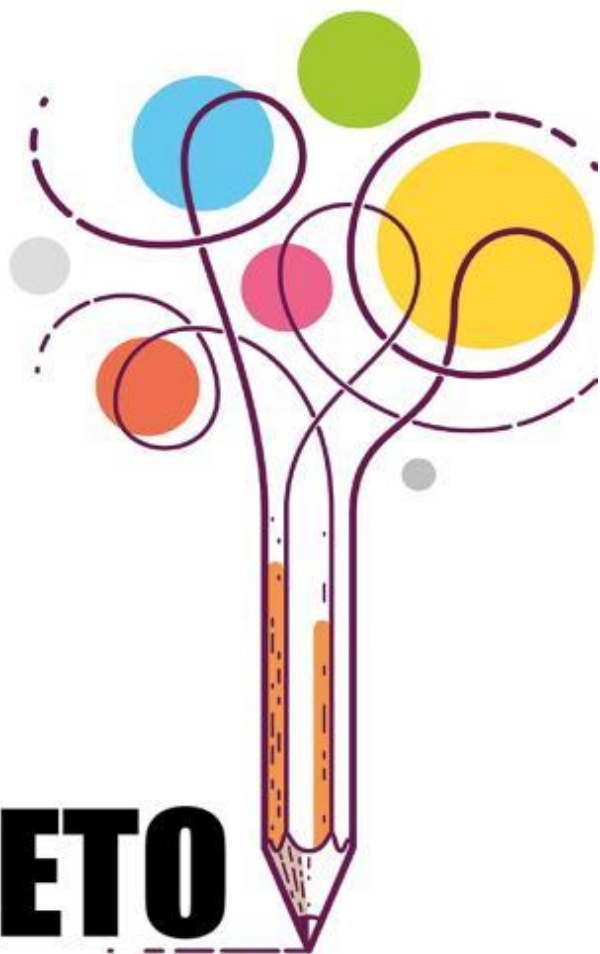


Michele
Renzullo



Manuale
COMPLETO
di Scrittura Creativa

SAEditrice

Questo libro è dedicato a Charlotte Errighi, per così tanti motivi che, se dovessi argomentarli, sarei costretto a scrivere un altro manuale di pari numero di pagine, o forse più.

SOMMARIO

- I. Prefazione
- II. La scrittura e la fiducia
- III. Sentirsi a casa
- IV. Il viaggio dell'eroe
- V. Il punto di vista e l'empatia
- VI. I punti di vista: panoramica completa
- VII. La distanza temporale e la distanza emotiva
- VIII. Il ritmo
- IX. La trama
- X. Fabula e intreccio
- XI. Letteratura Vs vita reale
- XII. Il climax: approfondimenti
- XIII. Show, don't tell
- XIV. Le descrizioni
- XV. Aggettivi e avverbi
- XVI. L'importanza del tema
- XVII. La domanda drammaturgia principale
- XVIII. I personaggi
- XIX. I dialoghi
- XX. L'ambientazione
- XXI. Da dove arrivano le idee
- XXII. La voce narrativa
- XXIII. La voce della storia
- XXIV. La voce e lo stile
- XXV. La tecnica dell'anticipazione
- XXVI. Il flusso di coscienza
- XXVII. La piramide narrativa
- XXVIII. L'incipit
- XXIX. Il finale
- XXX. Il titolo di un romanzo
- XXXI. Esercizi di scrittura creativa

XXXII. Appendici: Il flusso di coscienza; Le figure retoriche; i sintagmi di legamento.

PREFAZIONE

«Un buon lettore, un grande lettore, un lettore attivo
e creativo è un rilettore.»

V. Nabokov, *Lezioni di letteratura*.

Parafrasando lo scrittore russo, direi che un buon romanziere è anche un rilettore e deve imparare a leggere da scrittore.

Quando, da lettori o da scrittori, ci apprestiamo a leggere per la prima volta un romanzo andiamo avanti incuriositi dalla storia, dalla trama, ci lasciamo emozionare da personaggi e ambientazioni. Se in seguito proveremo a rileggere lo stesso testo, non avremo più la foga di sapere come andrà a finire; conosceremo già il percorso e potremo goderci il panorama, prestare attenzione ai dettagli, alle tecniche narrative, alla punteggiatura, all'uso delle parole, alla struttura della trama, all'intreccio, insomma, alle **scelte** che l'autore ha compiuto all'interno del suo ro-

manzo. Inoltre, alla seconda rilettura (che, a mio avviso, andrebbe effettuata a distanza di tempo dalla prima), avremo un bagaglio di conoscenze più ampio, il nostro cervello avrà creato nuove sinapsi: in questo modo saremo in grado di stabilire nuove connessioni.

Con questo manuale ho cercato di colmare un vuoto nell'offerta editoriale. Infatti, i libri sulla scrittura creativa attualmente disponibili sono o **tecnici**, ma focalizzati solo su romanzi classici italiani o stranieri e poco sui contemporanei, o **discorsivi**, in cui scrittori vari parlano della loro esperienza e del loro rapporto con la scrittura, ma senza fornire i cosiddetti "attrezzi del mestiere." In questo percorso ragionato ho preso alcuni romanzi e li ho fatti a pezzi: classici, contemporanei, italiani, stranieri, di generi diversi. Li ho smontati per tentare di spiegare i "dietro le quinte", perché un passaggio funziona, perché un brano fa emozionare il lettore, quali sono le strutture che si possono replicare, rielaborandole in modo originale. I criteri che ho usato per selezionare i romanzi sono

stati due: la varietà e il caso. **Julio Cortázar**, nelle sue *Lezioni di letteratura*, scrive che sottovalutiamo il caso. Sono completamente d'accordo con lui. Personalmente chiamo la fortuna *caso contestualizzato*, nel senso che dovete lasciare spazio all'improvvisazione, lasciarvi **sorprendere** dalla vita (e dai vostri personaggi mentre scrivete), ma dovete avere una **direzione** da perseguire, altrimenti un evento, che potrebbe rappresentare un'intuizione, un *insight* o un colpo di fortuna, potrebbe passare del tutto inosservato.

Il mio obiettivo è far acquisire al lettore e all'aspirante scrittore una coscienza narrativa e linguistica grazie alla quale sarà in grado di analizzare qualsiasi testo e di cominciare a leggere e scrivere con più consapevolezza.

LA SCRITTURA E LA FIDUCIA

Scrivere è una questione di fiducia. Nei vostri confronti e in quelli del lettore. Per poter concedere fiducia al lettore, dovete sentirvi sicuri di voi stessi e della vostra scrittura. Per riporre fede nella vostra scrittura, nella vostra opera letteraria, dovete prepararvi e studiare. Non fidatevi di quanti vi dicono che basta leggere e poi il resto arriverà da sé, un po' in automatico. Ovviamente leggere tanto, senza sosta, in ogni momento libero è una condizione necessaria per poter cominciare a lavorare. I libri che leggete sono i mattoni per costruire il vostro palazzo. Se per la costruzione di un edificio non possono bastare solo i mattoni – ci vuole un progetto redatto da un ingegnere, il disegno di un architetto, la mano del geometra, e poi la scelta dei materiali, della manodopera, ecc. – allo stesso modo per scrivere un romanzo avete bisogno di molti elementi. Dovete capire l'architettura della vostra opera, scavare le fondamenta, issare le

pag. 7

impalcature, cominciare a costruire piano per piano. Una volta terminata la casa, dovete togliere le impalcature che sono servite durante la costruzione.

Sul concetto delle impalcature ritornerò più avanti. Per ora mi preme dire che se lasciate l'impalcatura a una costruzione, se non togliete puntelli, tubi, travi, assi di legno che vi sono serviti per arrivare in cima, ciò può voler dire o che non vi fidate della solidità del vostro edificio, o che ve li siete dimenticati lì per la fretta di finire, o ancora, che sono diventati dei componenti talmente familiari per i vostri occhi (un po' come le perenni gru montate sulla Sagrada Familia a Barcellona), che non li riconoscete come componenti estranei.

In fase di **revisione**, per prima cosa dovete smontare queste impalcature. Non solo. Nessuno si sognerebbe di scrivere «Porta. Da qui si può entrare» sopra il relativo stipite. Così come, una volta dentro, non è necessario indicare che la rampa di scale serve per salire al piano superiore.

Ecco, ogni volta che siete ridondanti, ogni volta che specificate cose ovvie, che magari sono servite a voi per disegnare il progetto, per costruire la fabula, ogni volta che volete spiegare tutto per filo e per segno, non vi state fidando del lettore.

SENTIRSI A CASA

Quando il lettore si imbatte nella vostra opera narrativa, ciò a cui è interessato è la storia. Non è la vostra vita privata, non sono i vostri sentimenti, né i vostri pensieri profondi ad attirare la sua attenzione. Certo, tutto questo materiale emotivo deve esistere. Solo che deve essere veicolato attraverso una storia, un **mondo fittizio** creato dall'autore.

Vladimir Nabokov, nelle sue *Lezioni di letteratura*, dice che lo scrittore prima di tutto deve essere un «incantatore. La parte stimolante [...] è quando ci sforziamo di cogliere la magia individuale del genio e di studiare lo stile, le immagini, la struttura dei suoi romanzi o delle sue poesie.»

Un po' come per un viaggiatore che trova un alloggio dopo chilometri percorsi a piedi sotto il sole: tutto quello che cerca è che la dimora sia sicura, che abbia un tetto, che ci sia un giaciglio su cui riposare. Sarà poco interessato a sapere che forma e consisten-

za avevano i materiali prima della realizzazione dell'edificio. Diciamo che la vostra vita privata, gli avvenimenti della vostra biografia, i vostri sentimenti sono il materiale grezzo. Poi li dovete trasformare e utilizzare in modo sapiente per costruire la casa che accoglierà il pellegrino-lettore.

L'alloggio, inoltre, deve essere accessibile e funzionale anche senza una guida che spieghi come entrare nella casa, come chiudere la porta, dove dormire, dove cucinare. Allo stesso modo la trama, le descrizioni, i personaggi del racconto devono parlare al lettore senza che lo scrittore debba fare commenti accessori o spiegare come interpretare i fatti.

L'obiettivo principale della letteratura è quello di far scaturire delle emozioni e delle riflessioni nel lettore. Il lettore vuole essere parte attiva, vuole arrivare a quell'intuizione, a quell'*insight* che lo fa meravigliare, che lo fa ragionare e che gli consente una propria rielaborazione personale.

Vorrei portarvi subito un esempio pratico trat-

to da un **editing** reale: «Il nonno, quando esce in terrazzo a fumare, vede sua nipote correre e saltare, ma non si avvicina a lei. In famiglia lo sanno tutti che fuma, ma non se ne deve parlare: lo fa di nascosto e la bambina, per il quieto vivere, finge di non vedere.»

Nella mia proposta all'autore, ho suggerito di cancellare «per il quieto vivere». La frase risulterebbe quindi: «Il nonno, quando esce in terrazzo a fumare, vede sua nipote correre e saltare, ma non si avvicina a lei. In famiglia lo sanno tutti che fuma, ma non se ne deve parlare: lo fa di nascosto e la bambina finge di non vedere.»

In questa seconda versione il lettore è più stimolato a ragionare sull'atteggiamento della bambina. «Per il quieto vivere» è difatti un commento del narratore, che vuole spiegare il perché del comportamento della bambina. In fase di revisione di un romanzo, il testo di solito migliora andando a eliminare le parole e le frasi ridondanti, gli aggettivi superflui, i commenti che non lasciano spazio al lettore e alla sua rielabora-

zione ed esperienza personale.

Forse starete pensando che se togliete troppo potreste imbattervi nel rischio di non essere chiari. Forse è vero. Ma dovete correre questo rischio per dare fiducia al lettore e per amore della storia.

Non dovete avere fretta di fornire tutti gli elementi subito, uno di fila all'altro, ma dovete disseminarli *in itinere*.

Stephen King è un maestro in questo. Lui inserisce gli elementi necessari per far comprendere la storia disseminandoli sapientemente nella narrazione attraverso i dialoghi, le scene, le descrizioni. Avete tanti modi a vostra disposizione affinché il vostro testo non soffra di ambiguità.

Nella narrativa dovete sedurre, non spiegare; evocare, non commentare.

Vorrei portarvi un altro esempio di **editing** reale: «Entro in pizzeria e ho già il mal di testa: odio questo posto e i miei genitori che mi obbligano a lavorare qua da quando mi sono ritirato da scuola.»

Nella mia proposta di editing, suggerisco di tagliare «e i miei genitori che mi obbligano a lavorare qua da quando mi sono ritirato da scuola», in quanto suona come una spiegazione.

Se lasciate: «Entro in pizzeria e ho già il mal di testa: odio questo posto», non state dando spiegazioni al lettore perché avete fiducia in lui. Perché il narratore odia questo posto? Avrete la possibilità, in altre parti del testo, di far emergere il fatto che i genitori gli impongano di lavorare in pizzeria e il perché di questa imposizione.

D'altronde fate una prova. Togliete un elemento che pensate possa essere di troppo da una frase o da un periodo. Se rileggendo non vi convince, farete sempre in tempo a riscriverlo. Ma è molto probabile che sottraendo elementi la frase o il periodo risultino più efficaci.

Se pensate che questa operazione di metti-togli sia una fatica immane, avete indovinato: lo è!

La scrittura è sempre riscrittura.

Le strutture portanti

Quando vi accingete a scrivere un'opera letteraria, dovete fare i conti con delle regole, delle strutture, delle forme già delineate, proprio come un architetto deve fare i conti con i principi della fisica. Anche qui vi invito a diffidare di quanti pensano che per scrivere bastino solo l'istinto, la fantasia e il talento naturale.

Potete trasgredire queste regole e creare un vostro linguaggio personale, ma sempre avendo in mente le strutture che precedono. **Antoni Gaudí** rivoluzionò le tecniche di costruzione ispirandosi ai vegetali, ma conosceva perfettamente le tecniche ingegneristiche tradizionali.

Insomma, per **tradire una regola**, e far notare al vostro interlocutore che la state **trasgredendo** (è lì che avviene la comunicazione, che si manifesta l'originalità), dovete conoscerla bene, altrimenti risulta un ammiccamento a vuoto, un atto di superbia letteraria.

Ovviamente ogni scrittore ha le sue teorie in merito.

Per esempio, **Anton Čechov** diceva che se nel primo capitolo di una storia è presente un fucile, nel terzo deve sparare, in quanto ogni elemento deve essere funzionale alla narrazione. **Haruki Murakami** non è d'accordo. Nel suo *1Q84* argomenta così la questione:

Alzandosi lentamente, Tamaru disse:

– Čechov ha scritto: «Se in un romanzo compare una pistola, bisogna che spari».

– Che significa?

Tamaru si mise in piedi di fronte a Aomame. Era più alto di lei solo pochi centimetri.

– Vuol dire che in un racconto non si devono introdurre oggetti se non sono necessari. Se in un racconto spunta una pistola, è necessario che a un certo punto della narrazione venga fatta sparare. Čechov amava scrivere racconti privi di fronzoli.

Aomame si sistemò le maniche del vestito, e mise in spalla la borsa a tracolla.

– È questo che ti preoccupa. Pensi che se la pistola ap-

pare in scena, sicuramente farà fuoco.

– Assumendo il punto di vista di Čechov, sì.

– Quindi potendo vorresti evitarti di procurarmi la pistola.

– È un'arma pericolosa e illegale. Inoltre, aggiungerei che Čechov è uno scrittore attendibile.

– Ma questo non è un romanzo. Stiamo parlando del mondo reale.

Tamaru socchiuse gli occhi e guardò fisso il volto di Aomame.

– Chi può dirlo?

O, ancora, **José Saramago** in *Memoriale del convento* trasgredisce una basilare regola ortografica:

«[...] finalmente questa pace con la Francia è fatta, vengano ora le altre con gli altri paesi, Ma nessuno mi può ridare la mano che ho perduto, dice Baltasar, Lascia perdere, tu e io abbiamo tre mani, questo risponde Blimunda.»

Quando i bambini, in modo intelligente, creano neologismi (es. il famoso *petaloso*), stanno trasgredendo la grammatica inconsapevolmente ed estendono la regola a tutto il campo, non tenendo in conside-

razione le eccezioni. Ma per quanto apprezziamo l'arguzia del bambino, consideriamo questo approccio un errore e non un segno di originalità. Questo perché il bambino non intende comunicare con l'intenzione di trasgredire una regola, ma di aderirvi.

L'essere a conoscenza di un territorio comune, delle architetture preesistenti, degli archetipi millenari, delle regole, delle eccezioni, delle tecniche, delle forme espressive di chi ci ha preceduto ci aiuta nel capire se, e come, stiamo comunicando. Ovviamente, non è mai una certezza, ma sempre un indovinare, un affidare un messaggio al mare aperto in una bottiglia.

L'obiettivo, in questo percorso attraverso l'analisi delle **tecniche narrative**, è quello di raccontare una storia che sia originale in modo intelligente, che risulti interessante per il lettore e, allo stesso tempo, che sia un viaggio conoscitivo per lo scrittore.

IL VIAGGIO DELL'EROE

Prima di addentrarci nei meandri della narrativa e dei meccanismi delle tecniche narrative, vorrei parlarvi del millenario **viaggio dell'eroe**. Perché proprio ora, in fase iniziale? Perché penso che questo argomento stia alla base del motivo per cui si raccontano le storie. La tecnica e la retorica devono essere funzionali al nostro messaggio, alla nostra esigenza espressiva. L'arte deve aiutarci a capire meglio la nostra vita. E inoltre, l'avventura inizia proprio quando si esce di casa.

Definizione di eroe

Sgomberiamo subito il campo dagli equivoci. Il **viaggio dell'eroe** non riguarda solo John Wayne, Batman, Neo di *Matrix* o Dorothy Gale di *Il mago di Oz*.

Il **viaggio dell'eroe** riguarda anche Silvia, frustrata impiegata di banca che vorrebbe cambiare lavo-

ro ma che, piena di conflitti, resiste al cambiamento, fino a quando...

Il **viaggio dell'eroe** riguarda tutti noi.

Conoscere le **tappe del viaggio dell'eroe** e gli **archetipi narrativi** ci aiuta a capire non solo le basi dello **storytelling**, ma soprattutto noi stessi, la nostra vita, e ci permette di fare un po' di chiarezza se abbiamo perso la bussola.

Gli **archetipi** rispondono a **domande ancestrali**, stanno alla base di **istinti primordiali** e **principi primitivi** che sono trasversali alle diverse culture e alle epoche in cui viviamo, e ci aiutano nel processo di individuazione della coscienza individuale e collettiva.

È importante riconoscere la **funzione** che le persone svolgono nella nostra vita – e i personaggi in letteratura – perché questo ci aiuta a metterli nella giusta prospettiva.

Nel nostro esempio, il padre di Silvia ha sempre insistito affinché la figlia seguisse le sue orme, si

iscrivesse a economia e andasse a lavorare in banca per garantirsi il posto fisso, anche se lei voleva fare tutt'altro. Beh, quest'uomo null'altro rappresenta che l'archetipo chiamato **Guardiano della Soglia**.

Il **viaggio dell'eroe** è il viaggio dell'**Io** per raggiungere l'autorealizzazione. Se non lo affrontiamo, non avremo mai l'opportunità di raggiungere la parte più autentica e profonda del nostro essere. Capendo questo, Silvia può risolvere il rapporto conflittuale con il padre, e magari prendere quella difficile decisione che aveva sempre rimandato.

Il viaggio dell'eroe: simboli e archetipi della ricerca interiore

Christopher Vogler – l'autore del libro *Il viaggio dell'eroe* – lavorava come story analyst per gli studi di Hollywood: in altre parole, valutava romanzi e sceneggiature.

Nonostante le miriadi di varianti delle storie in cui si imbatteva, notò che vi era tra di esse una serie

di elementi in comune, e cominciò a farsi delle domande:

- Da dove vengono le storie?
- Come funzionano?
- Cosa ci raccontano di noi?
- Come fanno i narratori a dare significato alla storia?
- Quali sono le regole e quali i principi strutturali?

In contemporanea a questi interrogativi, **Vogler** conobbe l'opera di **Joseph Campbell**, *L'eroe dai mille volti*, nel quale si analizzavano **i miti di tutto il mondo**, si scopriva una sorta di “codice segreto” dello storytelling e si ricavavano modelli universali.

Vogler venne influenzato anche dagli studi di **Vladimir Jakovlevič Propp** sulle fiabe russe e dalla teoria di **Carl Gustav Jung** sugli archetipi e l'inconscio collettivo.

Analizzando oltre seimila sceneggiature quasi

con metodo scientifico, **Vogler** arrivò a formulare la teoria secondo la quale **tutte le storie sono riconducibili a uno schema narrativo elementare.**

Sintetizzando, il **viaggio dell'eroe** consiste in questo: l'Eroe vive nel suo Mondo Ordinario. Riceve una chiamata. Dopo un primo rifiuto, sollecitato dall'incontro con il Mentore, vince la sua paura. Supera la Prima Soglia ed entra nel Mondo Straordinario. Accede alla Caverna più profonda. Affronta la Prova Centrale, ottiene la Ricompensa e, dopo aver attraversato la Resurrezione, torna a casa con l'Elisir.

Il viaggio dell'eroe: schema

Il **viaggio dell'eroe** il più delle volte rappresenta una vera e propria **ricerca interiore.**

Solitamente è rappresentato dal seguente schema narrativo:



Il viaggio dell'eroe

Infografica ispirata al libro "Il viaggio dell'eroe" di Vogler

Primo Atto

- Mondo ordinario
- Chiamata all'avventura
- Rifiuto della chiamata
- Incontro con il Mentore
- Superamento della prima soglia



Secondo Atto

- Prove, Alleati, Nemici
- Avvicinamento alla caverna più profonda
- Prova centrale
- Ricompensa

Terzo Atto

- Via del Ritorno
- Resurrezione
- Ritorno con l'Elisir



Source: <https://www.scritturaeroe.it/it/vo>

Individuare gli **archetipi**, i **miti** e i **ruoli narrativi** aiuta a capire non solo i meccanismi di qualsiasi storia, e quindi a scrivere romanzi, racconti, sceneggiature che siano **universali** e che **coinvolgano emotivamente** il lettore, ma anche a scovare cosa si nasconde dietro ai conflitti generazionali, ai momenti

di crisi, ai dubbi sulle scelte difficili.

Quando il lettore finisce di leggere una buona storia, difatti, dovrebbe avere l'impressione di avere imparato qualcosa sulla vita o su se stesso.

Le 12 tappe del viaggio dell'eroe

Capire questi schemi millenari e modelli profondi potrebbe servire da vero e proprio lavoro terapeutico, un po' come andare dallo psicologo: la scrittura non solo è catartica, ma aiuta a fare chiarezza e a sentirsi meno soli.

Chi non ha provato almeno una volta nella vita una sensazione di **insoddisfazione**? Che la rassicurante routine del lavoro quotidiano, dello stipendio a fine mese, dei colleghi con cui chiacchierare e lamentarsi in pausa pranzo non fossero abbastanza? Che il nostro mondo – **il mondo ordinario** – ci stesse stretto, e che fossimo destinati nella vita a qualcosa di più importante?

Come diceva **Joseph Campbell**: «La vita non

ha un senso intrinseco. Spetta a noi darle un significato».

Ad esempio, il successo della famosa serie TV *Stranger Things* è dovuto, a mio avviso, oltre alla perfetta costruzione dei personaggi, al richiamo nostalgico agli anni '80, all'atmosfera horror e alla perfetta sceneggiatura, proprio a quello **scopo superiore** che avvertono tutti i personaggi.

Ancora: *Le avventure di Indiana Jones* o *Il giovane Holden* sono tutti classici dove è facilmente avvertibile la parabola dell'eroe, il richiamo all'avventura e il tentativo di attribuire un significato superiore alla nostra esistenza.

Ma anche storie molto più semplici e vicine a noi possono essere ricondotte al modello narrativo del **viaggio dell'eroe**.

È essenziale che il lettore **si immedesima nel protagonista** – nell'eroe – in quanto condivide con lui sia gli stessi valori di fondo, sia una **mancanza** interiore o un **conflitto** che lo tormentano.

Riprendendo l'esempio della nostra impiegata di banca Silvia, aspirante attrice di teatro, ipotizziamo ora una semplice **trama** che ci permetta di vedere nel dettaglio le **12 fasi del viaggio**.

1) Il Mondo Ordinario

Silvia è un'impiegata di banca. È sposata. Niente drammi profondi, niente soddisfazioni particolari: la sua vita si trascina monotona tra lavoro, casa e famiglia. Questo è il suo mondo. Da tre mesi soffre di ansia e di attacchi di panico e il suo rapporto con il marito non è il massimo.

2) La Chiamata

Silvia è sempre stata appassionata di teatro, ma aveva abbandonato questo interesse, presa dal tran tran quotidiano casa-lavoro-famiglia. Un giorno si imbatte in un ex collega di teatro, Antony. Lui ha fondato una compagnia teatrale. Le dice che da lì a un mese partiranno per una tournée annuale e che avrebbero una parte per lei. Lei era molto brava ai tempi...

→ Il collega di teatro ricopre l'archetipo del *Messaggero*.

3) Il Rifiuto

Per partecipare alla tournée, Silvia dovrebbe chiedere un'aspettativa. Dopo un timido colloquio con la capoufficio, esce a testa bassa e rinuncia alla proposta di Antony (rinuncia alla chiamata). Chiama il suo ex collega e gli comunica la notizia. Le certezze, il comfort della quotidianità e la paura dell'ignoto la fanno desistere.

→ La capoufficio potrebbe ricopre l'archetipo del *Trickster (Imbroglione)*.

4) L'incontro con il Mentore

Tornata alla quotidianità, gli attacchi di ansia si moltiplicano e il rapporto col marito peggiora. Decide quindi di rivolgersi a uno psicoterapeuta.

Dall'incontro con il professionista, risulta che i suoi disturbi sono psicosomatici e che per guarire dovrebbe seguire le sue passioni e cambiare radicalmente vita. Silvia è in piena crisi: domanda al dottore di indi-

carle una direzione. Lui le dice fermamente che non può affrontare le sfide al posto di Silvia (dell'Eroe). Questa è una cosa fondamentale: contare su noi stessi, sulla nostra forza interiore, sulla nostra divinità, affrontare in prima persona le sfide, è l'unica cosa che ci può far maturare veramente.

→ Lo psicoterapeuta rappresenta l'archetipo del *Mentore*.

5) Il varco della Prima Soglia

Silvia si dibatte nella scelta di rimanere nella mediocrità o di iniziare l'avventura. Certezze o imprevisti? Dopo una notte insonne, passata a litigare col marito e a combattere l'ansia a suon di ansiolitici, sull'orlo di una crisi di nervi, al mattino si reca in banca, parla con la responsabile e si licenzia. Silvia **lascia il Mondo Ordinario ed entra nel Mondo Straordinario**.

Il Mondo Ordinario deve essere caratterizzato in forte contrasto col Mondo Straordinario.

6) Le Prove, gli Alleati e i Nemici

Alla notizia del licenziamento, alcuni colleghi la appoggiano e si congratulano; la capoufficio, offesissima, le mette il bastone tra le ruote, cercando di costringerla ad allungare il preavviso, non farle prendere tutto il TFR, i giorni di ferie che le spettano, ecc. Silvia deve addirittura assumere un avvocato per difendere le proprie scelte.

7) L'avvicinamento alla Caverna più profonda

«Nella caverna dove avete paura di entrare si trova il tesoro che state cercando» (Joseph Campbell, *L'eroe dai mille volti*).

La caverna è simbolicamente – o letteralmente – un luogo pericoloso e minaccioso. Lasciati lavoro, casa e marito, Silvia parte per il tour teatrale in giro per l'Italia. Ma non è tutto oro quello che luccica. La sfida più grande per l'eroe in questa fase è quella di **imparare**. Per Silvia entrare in quel mondo così diverso – il **Mondo Straordinario** – entusiasmante, ec-

citante, ma anche claustrofobico, dove non si è mai sentita all'altezza, le provoca una contrastante sensazione di euforia e angoscia. Il palco le fa paura.

→ Piera, una burlona collega di teatro che la fa sentire a disagio, ma anche divertire e riflettere sulla vita e sul teatro, è una perfetta *Shapeshifter*.

8) La Prova Centrale

L'eroe si trova ora ad affrontare la prova più importante della propria vita. La **posta in gioco** è altissima. Questo è fondamentale. Se non si rischia la vita, non c'è sfida (e non c'è storia). La prova centrale è un momento buio dove l'eroe rischia di morire, o addirittura muore metaforicamente per poi rinascere. L'eroe dovrà guardare in faccia la morte e superare le sue paure più profonde. Deve combattere contro l'**Ombra**.

In questo caso, l'Ombra potrebbe essere rappresentata da un collega che la mette in difficoltà, oppure dal palcoscenico stesso.

La notte precedente il debutto, Silvia è terro-

rizzata dal pensiero della sua performance: mille demoni la vengono a tormentare. La paura di fallire, di impappinarsi di fronte al pubblico, di avere sacrificato tutto per nulla, i racconti tragici di alcuni colleghi, la portano vicinissima al mollare tutto.

→ Il palco rappresenta l'archetipo dell'*Ombra*.

9) Il Premio

Il **Premio** per l'eroe può essere un oggetto, una conoscenza acquisita, il recupero dei propri talenti, una maggiore consapevolezza che lo fa diventare più maturo.

Silvia sale sul palco, vince le sue fobie, recita divinamente, e alla fine il pubblico e i colleghi la stordiscono di applausi. Dopo la prima, Silvia entra a far parte ufficialmente della compagnia teatrale. Se Silvia, con l'aiuto del Mentore, non si fosse chiarita le idee e non **avesse stabilito qual era la ricompensa a cui aspirava**, sicuramente non avrebbe mai guadagnato il suo **tesoro**. A volte ci impegniamo moltissimo, spingiamo come dannati ma diluendo la nostra energia in

diverse direzioni.

10) La Via del Ritorno

Le sfide per l'eroe non sono ancora finite. Proprio come nella vita. Avete presente quando dite: «Basta! Non ce la faccio più! Tutte a me? Perché la vita non è più facile?» La vita stessa vi sta mettendo ancora alla prova. Se tutto fosse scontato, semplice, che merito avreste, voi, di essere nominati *eroi*? L'eroe, difatti, deve affrontare le conseguenze dell'aver sfidato le forze oscure nella Caverna del Mondo Straordinario.

La Via del Ritorno è piena di **pericoli**, **tentazioni** e nuove **sfide**.

Ecco che la nostra Silvia deve rientrare nella vita di tutti i giorni – nel Mondo Ordinario – facendo i conti con la mancanza di lavoro, le spese quotidiane, i risparmi che si assottigliano, e una nuova regista che non crede nel suo talento.

11) La Resurrezione

Addio stipendio a fine mese, addio rassicurante

routine lavorativa, addio saldo del conto sempre attivo. Il mondo del teatro è quanto di più incerto e instabile possa esistere. La tentazione di voltarsi indietro, di abbandonare tutto, di accettare un lavoro qualsiasi, o addirittura quella di pregare la sua capoufficio per farsi riassumere in banca, è alta. Ma Silvia non vuole ritornare a fare la vita di prima.

Risorgere significa accettare che una parte di noi è morta durante quella difficile prova e prendere consapevolezza che un'altra parte, più forte e preparata, è nata dalle ceneri. Risorgere significa, in buona sostanza, smettere di voltarsi a guardare il passato.

12) Il Ritorno con l'Elisir

Finita la tournée, Silvia rientra nel Mondo Ordinario portando un Elisir, che può essere un **tesoro**, un **amuleto** o una **tecnologia** in grado di giovare all'intera comunità. Ma il più delle volte si tratta proprio della **conoscenza** e di un'accresciuta consapevolezza. Chiedendo alla banca di fare da sponsor, Silvia fonda la propria piccola compagnia teatrale, che ac-

coglie gratuitamente tutti coloro che soffrono di attacchi di panico e di ansia.

Gli archetipi del viaggio dell'eroe

Come abbiamo visto, gli archetipi ricoprono vere e proprie **funzioni** nella vita dell'Eroe. Possono anche essere visti come maschere indossate dai vari personaggi. Gli archetipi più comuni rielaborati da **Vogler** sono 7:

- 1) → **Eroe**
- 2) → **Mentore**
- 3) → **Guardiano della Soglia**
- 4) → **Messaggero**
- 5) → **Shapeshifter**
- 6) → **Ombra**
- 7) → **Trickster**



Conoscere gli archetipi può aiutarvi a scoprire tratti della vostra personalità, e di quella delle persone che vi circondano.

Gli archetipi in letteratura ricoprono due funzioni:

- → Funzione letteraria (drammaturgica)
- → Funzione psicologica

Vediamole brevemente:

1) → Eroe

Funzione drammaturgica: identificazione con l'Eroe.

Funzione psicologica: ricerca, da parte dell'Io, dell'identità e della compiutezza.

2) → Mentore

Funzione drammaturgica: insegnare e fare doni all'Eroe.

Funzione psicologica: rappresenta il Sé, la divinità interiore, la parte più saggia di noi.

3) → Guardiano della Soglia

Funzione drammaturgica: mette alla prova l'Eroe.

Funzione psicologica: rappresenta i nostri demoni interiori: nevrosi, vizi, dipendenze, disagi emotivi.

4) → Messaggero

Funzione drammaturgica: offre una sfida

all'Eroe e avvia la storia.

Funzione psicologica: annuncia la necessità di cambiamento.

5) → Shapeshifter

Funzione drammaturgica: instilla dubbi e crea suspense; rappresenta il cambiamento.

Funzione psicologica: permette di sfogare l'energia inconscia.

6) → Ombra

Funzione drammaturgica: rappresenta il drago da sconfiggere, il rivale, l'antagonista; colui che sfida l'eroe.

Funzione psicologica: rappresenta il potere dei sentimenti repressi, le psicosi, i traumi profondi e i sensi di colpa, l'inespresso.

7) → Trickster

Funzione drammaturgica: permette un intermezzo comico.

Funzione psicologica: ridimensiona l'Io,
mette in evidenza l'ipocrisia.

Gli archetipi possono esprimere aspetti positivi o negativi, e possono anche mutare. Un personaggio può dapprima rappresentare il Mentore, per poi trasformarsi in Ombra. Avete presente quando vi scontrate costantemente il vostro partner (Ombra), perché è cambiato improvvisamente (Shapeshifter), e poi vi lasciate e rimanete ottimi amici (Mentore)? Ecco, lo stesso personaggio ha semplicemente ricoperto archetipi diversi.

IL PUNTO DI VISTA E L'EMPATIA

Tutti gli scrittori sono pronti a saccheggiare la propria biografia (e quella delle persone che li circondano), pur di scrivere qualcosa di bello e originale. Ma se si provasse a invertire la tendenza e a capire come la letteratura possa rendere le persone migliori?

L'attenersi alle regole e alle tecniche narrative, il non commettere errori grossolani, quali il **tradire il punto di vista** scelto per narrare la storia, vi può aiutare a provare maggiore **empatia** per i vostri personaggi (e di rimando, essi la faranno provare ai vostri lettori), e a essere uomini più onesti ed etici, ma soprattutto, empatici.

La comprensione delle tecniche narrative non è mai mero esercizio sterile fine a se stesso. Affinate la tecnica per sviluppare la vostra creatività e migliorarvi come artisti e come persone.

La focalizzazione

Noi non siamo presenze statiche: cambiamo e ci comportiamo in modo diverso a seconda delle persone con cui interagiamo. Mostriamo lati di noi o ne nascondiamo altri. Enfatizziamo o smorziamo tratti della nostra personalità. Se domandassimo in giro cosa la gente pensa di noi, ognuno ci descriverebbe in modo diverso.

Come mai?

Quello che cambia è il **punto di vista** che gli altri hanno su di noi.

Le cose sembrano diverse a seconda di chi le racconta, e il punto di vista può rivelare cose che sono invisibili.

Ad esempio, il romanzo *Sono io che l'ho voluto* di **Cynthia Collu** – amabilissima e simpaticissima scrittrice che ho avuto il piacere di intervistare – giocando con i punti di vista alternati della protagonista, di suo figlio e di suo marito, ci rivela alcune dinamiche domestiche che sarebbero state impossibili da scoprire

se la storia fosse stata raccontata soltanto da un punto di vista.

Anche il romanzo *La tela* di **Benjamin Stein** è giocato su due punti di vista diversi; addirittura il libro è diviso in due parti, con due copertine diverse, che si possono leggere indipendentemente.

Il capolavoro di **Abraham B. Yehoshua**, *L'amante*, passa in rassegna tutti i punti di vista dei protagonisti, adattando il linguaggio e il registro linguistico ai diversi narratori.

«Una pietra posata su un lenzuolo bianco. Una grossa pietra. Rivoltano la pietra, lavano la pietra, le danno da mangiare e la pietra piscia adagio. Rivoltano la pietra, puliscono la pietra, puliscono la pietra, le danno da bere e la pietra piscia di nuovo. Sparito il sole. Buio. Silenzio.»

Questo è il PDV (punto di vista) di Vaduccia, la nonna dell'amante, quando è in coma. A proposito di **fiducia** nel lettore, **Yehoshua** è a mio avviso un esempio altissimo da cui prendere ispirazione. Lo scrittore qui non ha mai la debolezza di dover spiega-

re la **metafora**. Uno scrittore meno sicuro avrebbe quanto meno usato una **similitudine** (gli infermieri rivoltano la nonna come una grossa pietra). Noi lettori non lo capiamo subito, ma col procedere della storia. Il titolo stesso, che potrebbe essere descrittivo, in questo caso è **evocativo**, in quanto per le prime 34 pagine non viene fatta menzione di chi sia questo amante.

Un altro bellissimo esempio della relatività dei punti di vista lo troviamo anche in una canzone di **Lucio Battisti**, *Le tre verità*, in cui si parla del triangolo amoroso. Potremmo scoprire che, dietro alle apparenze e a un frettoloso giudicare, le cose sono più complicate e non è facile andare a stabilire di chi siano le colpe. Ognuno dei tre soggetti offre la sua verità. Le tre persone coinvolte assumono tre atteggiamenti diversi: la persona tradita è distrutta e ha un tono amaro; l'amico prova sensi di colpa; la ragazza sembra negare le proprie responsabilità. In poche frasi è condensato un dramma senza soluzione in cui

nessuno ha torto o ragione.

«Colpa sua, colpa sua, devi credermi. Non c'eri tu, non c'eri tu a difendermi.»

I punti di vista si possono moltiplicare e se questa canzone fosse un romanzo si potrebbero aggiungere anche le prospettive del custode o di un ispettore privato.

Il punto di vista influenza:

- Il modo in cui i lettori reagiscono emotivamente ai personaggi
- Il tono
- L'argomento

Potete aiutarvi a sviluppare il punto di vista partendo da queste domande:

- Chi sta parlando? Un narratore esterno o un personaggio?
- A chi appartengono gli occhi che osservano la scena?

- A quali pensieri ha accesso il lettore?
- Da che distanza sono visti gli avvenimenti?

Ad esempio, il romanzo *Il pipistrello* di **Jo Nesbø** comincia da una distanza notevole a raccontare gli avvenimenti, per poi avvicinarsi sempre di più al PDV (punto di vista) di Harry, l'investigatore.

I punti di vista più utilizzati in narrativa sono:

- Prima persona semplice
- Prima persona con punto di vista multiplo
- Prima persona periferica
- Prima persona inattendibile
- Terza persona con punto di vista singolo
- Terza persona con punto di vista multiplo
- Terza persona onnisciente

Prima persona semplice

Una storia in **prima persona** è narrata da un **personaggio** che di solito **coincide** con il **protagonista**. Il narratore usa la prima persona: *IO*.

Il narratore, quindi, deve essere **sempre** presente sulle scene che vuole narrare. Se la scena descrive un incidente, il narratore deve essere fisicamente presente sulla scena dell'incidente. Se descrive una scena familiare, come fa **Raymond Carver** in *Cattedrale*, deve farne parte:

Vidi mia moglie che rideva mentre parcheggiava l'auto. La vidi scendere e chiudere la portiera. Sorrideva ancora. Incredibile. Andò dall'altra parte dell'auto dove il cieco stava già cominciando a scendere. Il cieco, provate a immaginare, portava una gran barba! Una barba sulla faccia di un cieco! Questo è troppo, dico io.

Non solo l'autore, presente sulla scena, racconta i fatti, ma spiega anche cosa pensa, rivolgendosi a un pubblico ideale (voi).

La prima persona **annulla ogni distanza tra**

personaggio e lettore e dà un grande senso **di intimità**.

Leggiamo l'incipit di *Puerto Escondido*, di **Pino Cacucci**:

[...] Luce violenta. Credo che gli occhi siano aperti. Bianco. Li chiudo, li riapro, il bianco diventa grigio chiaro, torna bianco abbagliante. Un bruciore secco mi ustiona la gola e interrompe le esplorazioni.

Sentiamo la sofferenza del personaggio, non solo attraverso gli occhi, ma anche attraverso gli altri sensi, i nervi, la carne: è importante non limitarsi a descrivere l'ambiente circostante solo visivamente, ma **con tutti i cinque sensi**. Il lettore si metterà nei panni del **narratore**, che è in grado di fornire molti **particolari**. Ma, dall'altra parte, il lettore vede la storia filtrata dal punto di vista, dall'intelligenza e dalla sensibilità di un solo **narratore**: fisicamente e mentalmente. **Pensieri, osservazioni e vocabolario** saranno **solo** quelli del protagonista. In altre parole, siamo limitati al suo mondo.

Una volta stabilito il PDV, dovete essere bravi a non tradirlo e a usare un **registro linguistico appropriato** (potremmo a volte essere tentati di usare un'espressione aulica che ci piace tanto, ma che il narratore non userebbe mai).

Ad esempio, in *Io non ho paura* di **Niccolò Ammanniti**, il protagonista è un bambino che frequenta la quinta elementare. Quindi, se la storia è narrata dal suo punto di vista, il linguaggio deve essere adeguato. Non solo, ma bisogna considerare anche le esperienze, la cultura, i riferimenti del narratore.

Il narratore in prima persona può anche usare il lettore come confidente, rivolgendosi direttamente a lui, oppure può rivolgersi a qualcuno in particolare. In *Lamento di Portnoy* di **Philip Roth**, il narratore racconta la sua storia a uno psicanalista. Ne *Il diario di Bridget Jones* la storia è raccontata sotto forma di diario (quindi la narratrice si rivolge a se stessa).

Oppure, in *La coscienza di Zeno* di **Italo Svevo**, il romanzo, narrato in prima persona, si presenta co-

me la confessione del protagonista Zeno.

Il dottore m'aveva esiliato lassù: dovevo restare per un anno intero nell'alta montagna muovendomi quando il tempo lo concedeva e riposare quando lo imponeva. Idea geniale che però non mi fu utile.

Prima persona con punto di vista multiplo

Nel caso del PDV con prima persona multipla si usa **più di un narratore**.

Questo PDV causa **un forte coinvolgimento intellettuale del lettore** che è costretto a seguire le prospettive e le testimonianze dei vari narratori come fossero tessere di un grande puzzle che lui stesso dovrà comporre. Potete scegliere questa tecnica se i personaggi hanno **visioni** – e verità – molto diverse e se volete che sia il lettore **a trarre le conclusioni**.

Proprio come nel caso del già citato *L'amante di Yehoshua*, dove vediamo l'autore adattare sapientemente il registro linguistico a seconda di chi narra. In questo caso, è il ragazzetto arabo che parla:

Ero proprio disperato. Quella pioggia tremenda mi faceva ammatire, mi entrava nel cervello. Mi pentivo già di tutta la faccenda, persino dell'amore. Ero lì solo per la strada, di fronte alle persiane chiuse, erano già le quattro passate e lui non si vedeva, avevo paura di dover rimanere lì tutta la notte, con quel pigiama.

Il **rischio** nell'utilizzare questo PDV è di compromettere la **coerenza** della storia e di perdere di vista il protagonista, perché il lettore deve continuamente entrare e uscire dalle teste dei vari protagonisti. Quindi deve essere sapientemente utilizzato.

In letteratura c'è un esempio molto raffinato di PDV in prima persona multipla, e si tratta di un romanzo epistolare: *Le relazioni pericolose* di **Pierre-Ambroise-François Choderlos de Laclos**.

Cécile Volanges a Sophie Carnay:

al Collegio delle Orsoline di...

Cara amica, come vedi mantengo la parola; cuffie e fiocchetti non occupano tutto il mio tempo; me ne resterà sempre per te. Comunque ho visto più vestiti in questa sola giornata che nei quattro anni che abbiamo passato insieme e

credo che la Tanville, con tutte le sue arie, la prima volta che verrò in visita, e conto fermamente di mandarla a chiamare, proverà più rabbia di quanto ha creduto di farne a noi tutte le volte che è venuta a trovarci in fiocchi. Maman ha chiesto il mio parere su tutto e mi tratta molto meno da collegiale che in passato. [...]

La marchesa di Merteuil al visconte di Valmont:

al castello di...

Ritornate, mio caro Visconte, ritornate: si può sapere cosa fate, che cosa potete fare in casa di una vecchia zia che ormai vi ha già lasciato tutti i suoi beni? Partite subito; ho bisogno di voi. Mi è venuta un'idea brillantissima e desidero ardentemente che siate voi a realizzarla. [...]

Il visconte di Valmont alla marchesa di Merteuil:

a Parigi

I vostri ordini sono deliziosi; il vostro modo di imporli ancora più amabile. Non è la prima volta, lo sapete, che rimpiango di non essere più vostro schiavo e quando mi dite che sono un mostro, mi ricordo non senza piacere quando mi onoravate di appellativi più dolci, anzi spesso desidero meritar-

li di nuovo e finire a dare con voi un esempio di fedeltà al mondo.[...]

Oppure, prendendo un caso più recente, *Non buttiamoci giù* di **Nick Hornby**. Osserviamone l'architettura. Il libro è diviso in tre parti e narra la storia di quattro sconosciuti che la notte di San Silvestro si incontrano sulla cima di un palazzo di Londra, noto come la Casa dei Suicidi, con l'intenzione comune di suicidarsi. Ecco come parlano i protagonisti:

Martin:

Se posso spiegare perché volevo buttarmi dal tetto di un palazzo? Ma certo che posso spiegare perché volevo buttarmi dal tetto di un palazzo. Cavolo, non sono mica deficiente.

Questo incipit ci fa entrare subito nella testa del personaggio.

Seguirà il PDV di Maureen:

Gli ho detto che sarei andata a una festa di Capodanno. Gliel'ho detto a ottobre. Non so se la gente manda gli inviti per le feste di Capodanno a ottobre oppure no. Probabil-

mente no. (Come facevo a saperlo? Non ci andavo più dal 1984[...]).

E poi quello di Jess:

Sono stata a una festa giù da basso, nella casa occupata. Festa di merda, piena di vecchi arteriati seduti per terra a bere il sidro, fumarsi cannoni e ascoltare il raggae assurdo da strafatti.

MICHELE RENZULLO

MANUALE COMPLETO DI SCRITTURA CREATIVA



Pag: 242
Formato pdf: 14 x 21
Euro: 18,90
Isbn: 9788893541305
Genere: MANUALE
Data pubblicaz: Dic 2020

ISBN: 9788893541305



La particolarità di quest'opera, rispetto alle tante in commercio sull'argomento, è che non trascurava nessun aspetto della scrittura creativa e Renzullo riporta una moltitudine di esempi pratici indispensabili per lo scrittore che voglia acquisire una padronanza completa nell'arte del narrare, per migliorare e 'detonare' l'efficacia narrativa dei propri racconti e romanzi. L'autore, conoscitore e analista del meglio della letteratura internazionale, in modo approfondito ci spiega, utilizzando anche brani estratti da bestseller, il punto di vista, la trama, la distanza temporale e la distanza emotiva, la fabula e l'intreccio, il far 'vedere' senza dire, le descrizioni, i personaggi, i dialoghi, l'ambientazione, il tempo della storia, la voce, il flusso di coscienza, l'anticipazione e altre tecniche, l'incipit, lo sviluppo, il climax, il finale.



Michele Renzullo, nato a Milano nel '76, ha all'attivo numerosi racconti e romanzi e svolge le attività di editor e formatore. Nel 2016 ha creato la prima accademia online di scrittura creativa. Insegna tramite il portale Scritturacreativa.org e presso la scuola di lingue Idiomatres di Barcellona. Il suo blog didattico ha più di quarantamila visite mensili.

SA Editrice