

Chiara Prezzavento

Lo Scrittore di Buon Senso

un *cotillon* per il terzo compleanno di

Senza Errori di Stumpa

<http://senzaerroridistumpa.myblog.it>



Chiara Prezzavento

Lo Scrittore di Buon Senso

un *cotillon* per il 3° compleanno di
Senza Errori di Stumpa

<http://senzaerroridistumpa.myblog.it>

Table of Contents

1. Una Parola Prima d’Iniziare	3
2. Qualche Utile Principio Generale	4
2.1 <i>Nulla Dies Sine Linea</i>	5
2.2 Tempeste Cerebrali	6
Qualche link	8
2.3 Quattro Anni E Le Idee Chiare	8
3. La Fisica Delle Storie: Struttura E Conflitto	10
3.1 ABDCE	10
3.2 La Fine Del Mondo Come Lo Conosciamo	12
3.3 Cambiamento Irreversibile	13
3.4 Carri, Buoi, Cause Ed Effetti	15
4. Inizia Dal Principio	18
4.1 Inizi	18
4.2 <i>Non saprei da dove iniziare...</i>	20
4.3 Accorciamento Patriottico	21
5. Non Dire, Mostra!	23
5.1 <i>Show, Don ’t Tell</i>	23
5.2 SDT Al Tempo Dei Ciliegi	24

6. Questioni Di Stile	26
6.1 Safari	26
6.2 Quasi Come Scrivere	27
7. Parole, Parole, Parole...	28
7.1 Dialoghi	28
7.2 Egli Disse, Ella Disse	30
7.3 Mezzaloghi	33
7.4 La Regola Del Sottomarino Nucleare	34
8. Sul Blocco Dello Scrittore	37
8.1 Mito Grave	37
8.2 Blocco Dello Scrittore II	38
8.3 Cattive Abitudini	40
9. Strumenti E Giocattoli (e qualche link)	43
9.1 Software, Software... ..	43
9.2 More Writing Software	44
10. Congedo	47

Una parola, prima d'iniziare

Questo non è un manuale di scrittura creativa (come dice la Cesira nel delizioso *Marilù* di Giana Anguissola: Dinguardi!), e non tenta né finge di esserlo. E' solo una piccola raccolta di rimuginamenti sulla tecnica della scrittura: una ventina di articoli raccolti dai tre primi anni di vita di Senza Errori di Stumpa, tirati a lucido e disposti secondo un ordine vagamente sensato. Troverete un'impalpabile infarinatura di principi generali, struttura e conflitto, inizi, show-don't-tell, due parole sul linguaggio, e poi dialoghi, blocco dello scrittore e qualche giocattolo per scrittori.

Mi piace considerare quello che troverete qui dentro parte (tutt'altro che esauriente) di un approccio sensato alla scrittura. Se condividiate o meno questo punto di vista, lo deciderete dopo avere letto – ma una cosa posso dire: non c'è nulla di astratto. Ogni osservazione, ogni idea, ogni suggerimento è stato, per così dire, conquistato e messo alla prova sul campo.

Forse farò bene a specificare che la mia ottica tende ad essere di matrice anglosassone. Oltre ad essere un'anglomane irrecuperabile, ho sviluppato negli anni una certa avversione ad alcune concezioni della scrittura che trovo molto italiane e un tantino adolescenziali. Come l'idea dello scrittore febbrile e spettinato che scrive d'impeto mentre la Musa gli tiene la mano sul capo, infiammato dall'ispirazione e sprezzante di metodo, teoria, rigore e strutture. O come il romantico e sciaguratamente radicato principio che la sostanza renda superflua – o quanto meno del tutto secondaria – la forma.

Tutto ciò che leggerete in questo libricolo è basato sull'idea che, quanto meno in fatto di scrittura, la forma *sia* sostanza.

Se condividete – oppure se non condividete affatto, ma siete disposti a sentire anche questa campana – benvenuti e *onwards!*

C.P.

Qualche Utile Principio Generale

Al Liceo avevo una prof. di Lettere.

Lo so, tutti hanno una/un/alcuni/numerosi prof. di Lettere al Liceo. La mia ripeteva continuamente che "L'arte è *technè*", ovvero tecnica, mestiere, capacità apprese.

Io non le credevo.

A sedici anni, leggevo e scrivevo come una dannata. O meglio: leggevo come una dannata, e volevo tanto scrivere. Buttavo giù racconti tra l'ermetico e il decorativo sulle vecchie agende (chi non l'ha mai fatto, scagli il primo calamaio!), abbozzavo atti unici, tentavo di imitare Buzzati, Tolkien, Conrad, Verga. E intanto sognavo il mio Romanzo (notate la R maiuscola, per favore) e mi dicevo che era tutta questione di talento, passione e del tempo che non avevo.

Altro che *technè*!

Adesso, quasi vent'anni e una decina di romanzi più tardi, adesso che sono pubblicata in due lingue, adesso che di mestiere disseziono gli scritti altrui, confesso di pensarla un nonnulla diversamente.

Credo ancora che talento e passione siano essenziali; credo ancora che si impari scrivendo tanto e leggendo ancor di più; però ho anche capito che cosa intendeva la mia prof.

Signore e signori, ci vuole anche la *technè*. Perbacco, se ci vuole!

Mi piace pensare che talento & passione siano come l'elettricità: una forza presente in natura, che però, se non è canalizzata per mezzo degli apparecchi giusti, non accenderà nessuna lampadina. E tecniche, mestiere e capacità acquisite sono l'impianto elettrico.

Quindi qui ci si occuperà di impianti elettrici, per lo più: l'applicazione di teorie, lo studio di principi che uno non crede, e invece fanno tutta la differenza. La differenza tra *scrivere* e *scrivere bene*, la maggior parte delle volte.

NDSN

Ovvero, *Nulla Dies Sine Linea*.

Sanissimo principio: la scrittura, come qualsiasi altra disciplina (intellettuale, artistica, sportiva... fate voi), beneficia di una pratica costante. Scrivere un poco ogni giorno rende più facile scrivere ancora e di più, e meglio, il giorno successivo. Mantiene entro limiti ragionevoli l'ansia da foglio bianco. Abitua a pensare in termini traducibili per iscritto. Permette di acquisire un'abitudine di disciplina. E' di grande aiuto nel navigare tra gli scogli del Blocco dello Scrittore. Mantiene lubrificati i meccanismi, rotelle, leve ed ingranaggi che invece bisogna rimettere faticosamente in moto se si scrive di quando in quando.

Poi, siccome la vita è quella che è, il tempo non basta mai, è difficile trovare la quiete, la concentrazione, eccetera, eccetera, non bisogna pensare di scrivere ogni giorno un capitolo perfetto del Romanzo Della Vita: porsi degli obiettivi dissennati è il mezzo più sicuro per far naufragare i buoni propositi al secondo giorno-- e spesso non recuperarli mai più.

Il trucco è tutto qui: obiettivi ragionevoli. Qualcosa per cui sia *davvero* possibile trovare il tempo ogni giorno.

Una pagina di diario? Benissimo. Un post sul proprio blog? Altrettanto. Aggiungere almeno 100 parole a qualsiasi cosa si stia scrivendo? Ottima idea. Un esercizio specifico? Assolutamente sì.

Quale genere di esercizio specifico? Personalmente adoro fare Timed Writing, o Free Writing che dir si voglia. D'accordo, forse non è che proprio lo adori: diciamo che non mi diventa intollerabile troppo spesso. Ed è semplicissimo: puntate un timer, o la sveglia del cellulare, su dieci minuti; scegliete un tema e, per quei dieci minuti, scrivete a ruota libera su quel tema. Qualsiasi cosa vi venga in mente, senza preoccuparvi di grammatica, sintassi e stile: badate solo a non fermarvi nemmeno un attimo per quei dieci minuti.

C'è chi giura di trovare, in quei dieci minuti di scrittura senza rete, ogni genere di illuminazioni, spunti, soluzioni ed epifanie. Per essere realisti, diciamo che qualche volta capita, più spesso no. In ogni caso, si è scritto qualcosa, ci si è costretti ad essere sciolti, ci si è impedito di rimuginare troppo su ogni singola parola... sono tutti vantaggi. Personalmente, poi, dopo quei dieci minuti ho spesso più voglia di scrivere di quanta ne avessi all'inizio. Diciamo, un esercizio

di riscaldamento. Alla peggio, almeno avrò scritto la mia *linea* quotidiana, buttato giù un'idea che mi ronzava in mente, sperimentato qualcosa...

Tempeste Cerebrali

Per anni, quando scoprivo di avere incasinato me stessa, la trama e i personaggi, il mio metodo è consistito nello sdraiarmi al buio con le cuffie del lettore cd nelle orecchie, ed esaminare il ginepraio da tutti i possibili punti di vista. Posso aggiungere che la musica che utilizzavo per queste sessioni era invariabilmente Quindici, in definitiva facevo *brainstorming*, solo che lo consideravo una tecnica d'emergenza, tipo respirazione artificiale, da usarsi ad un solo scopo e solo in casi disperati.

Adesso che sono più vecchia e più saggia ho scoperto che non è così. Le tempeste cerebrali (suona semi-epico in Italiano, vero?) sono uno strumento utilissimo e versatile. Sciogliere un nodo della trama, caratterizzare un personaggio, ideare un titolo, individuare un finale, definire una sottotrama, legare tra loro varie sottotrame, pescare l'aggettivo perfetto... non c'è praticamente limite a quello che si può fare con una buona tempesta. L'importante è non farlo come se fosse un compito in classe: lo scopo non è produrre tabelle perfette o cinque paragrafi di prosa squisita, ma piuttosto stimolare il cervello a cercare soluzioni alternative, associazioni nuove, idee inaspettate.

I metodi sono vari.

Musica e buio - a patto di usare sempre la stessa musica ben conosciuta (deve fare da sfondo e aiutare la concentrazione, non provvedere l'esperienza d'ascolto della vita) e di poter accendere la luce e prendere appunti in qualsiasi momento. E sia chiaro, lo cito qui come citerei la mongolfiera tra i mezzi di locomozione: bello e pittoresco, ma non si è affatto sicuri di arrivare dove si vuole (o da qualche parte affatto).

Clustering - per gente *visually oriented*. Si disegna un rettangolo in mezzo al foglio e ci si scrive dentro la domanda o il problema, e poi si comincia a buttar giù quello che viene in mente. Tutto - ma proprio tutto - va bene. Singole parole, idee, domande, pensieri compiuti, schizzi, disegni... Chiudere ogni singolo articolo in un ovale aiuta a limitare la confusione. E poi si tracciano

collegamenti, paralleli, ramificazioni, e da ciascun ovale si può ripartire con altre associazioni, e via così... L'importante è procedere, procedere, procedere... magari darsi un tempo limite, diciamo dieci minuti, e per quei dieci minuti continuare senza pensarci troppo, seguendo anche le direzioni più strambe, senza preoccuparsi di ortografia, grammatica e logica. Funziona bene con carta e penna (e magari qualche pennarello colorato per stabilire visivamente certe parentele o gerarchie), ma è meglio usare fogli grandi. Per chi vuole provare a farlo al computer, ci sono, crederci o no, software appositi. Il più celebre è Buzan's iMindMap, ma esistono buone alternative gratuite, come Freemind o Cayra

Freewriting - e questo è il mio preferito, perché ho stabilito da lungo tempo che non sono una persona visiva (o visuale? mah...), ma trovo che scrivere sempre d'aiuto. In un certo senso è più intuitivo del *clustering*, un po' come pensare per iscritto. Ci si pone una domanda, e si cerca di rispondere, anche se lo si fa con altre domande. Perché? Che cosa? Chi? Come? e soprattutto, l'impareggiabile, insostituibile, meravigliosa E se invece...? accompagnata da suo cugino germano Oppure? La regola è sempre la stessa: sono solo appunti che nessuno vedrà, quindi non stiamo a preoccuparci di ortografia, grammatica e sintassi. Per dirla tutta, non stiamo nemmeno a preoccuparci soverchiamente della logica, per il momento. L'importante è buttar giù idee, principi di idee, idee potenziali... qualcosa di buono nel mucchio si trova sempre. Spesso e volentieri più di qualcosa. Qualche volta lo faccio in forma di dialogo, qualche volta lo faccio in Inglese, spesso mi ritrovo con più opzioni di quante me ne servano, e allora segue la deliziosa agonia di scegliere fra due (o più) possibilità, tutte allettanti, tutte promettenti... può essere difficile, ma è cieli interi al di sopra di non sapere come continuare! Naturalmente, l'opzione prima è di farlo con carta e penna (su un quaderno apposito, magari rilegato in pelle, fa tanto artista al lavoro...). Personalmente, la maggior parte delle volte lo faccio al computer. E siccome mi secca avere file di Word disseminati per tutto l'hard disk, ho scaricato *My Simple Friend*, un *journaling software* che salva da sé quello che scrivo e che tiene tutto insieme, facilitando il reperimento e la consultazione di appunti, tempeste cerebrali, annotazioni, esperimenti e qualsivoglia altro straccetto di scrittura estemporanea. *Tutto nello stesso posto*: chiunque sia disordinato come lo sono io capirà il pathos della faccenda.

Sembra fumoso? Lo è meno di quanto sembri, ed è maledettamente utile. Siete scettici? Lo ero anch'io, finché non ho provato. O meglio, finché non ho

imparato a farlo con qualche rilassatezza. Come detto più sopra, non c'è altro che provare.

Qualche link

Freemind: <http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Download>

Cayra: <http://www.maestroalberto.it/2008/03/21/cayra-software-gratuito-per-mappe-mentali/> (Qui si trova anche un'alternativa per il Mac)

My Simple Friend: <http://www.brothersoft.com/my-simple-friend-123609.html>

Quattro Anni E Le Idee Chiare

L'ultima volta San G., il mio insostituibile tecnico del computer, è arrivato con la sua adorabile famiglia al seguito e, mentre lui lavorava, io ho parlato con sua moglie, Santa A., e giocato a *make-believe* con il loro E., quattro anni e un'immaginazione illimitata.

Abbiamo giocato a lungo alla spedizione spaziale. La plafoniera del soffitto era la luna, e la scatola della tastiera un'astronave. Il gioco consisteva nell'allestire l'astronave per la partenza con foglietti ripiegati e nastri colorati, chiuderla per bene e prendere il volo. E. arrivava fin dove poteva, poi subentravo io per portare l'astronave in orbita e poi... *Oh-oh!* Houston, abbiamo un problema. Il carburante non bastava: drammatico ammaraggio d'emergenza, recupero in mare – e via daccapo. Abbiamo ripetuto molte volte: ogni volta sembrava che andassimo più vicino alla luna, ma poi... *oh-oh!* diceva E.

A un certo punto ho deciso che ci voleva un successo: siamo arrivati sulla luna dopo molti tentativi, abbiamo festeggiato un pochino, ma E. ha perso subito interesse alla cosa allo spazio. Invece ha voluto che sua madre gli facesse delle barchette di carta con delle vecchie locandine, ha equipaggiato la sua flotta con i cavalieri di carta e abbiamo cominciato un'altra avventura piena di scontri, naufragi, abordaggi e affondamenti.

E non ho più tentato di farla andare bene, perché E. aveva ragione, e che diamine! Dovrei saperlo: qual è l'interesse di una storia, se tutto va bene? Il lieto fine va bene, appunto, per finire – ma prima di quello devono esserci

innumerevoli tentativi e rovesci, devono esserci fallimenti e disastri, devono esserci conflitto e dramma... sennò che gioco è? Sennò che storia è?

Dovrei giocare più spesso a *make-believe* – tutti gli scrittori dovrebbero, per toccare con mano la necessità quintessenziale del conflitto, dei guai e dei rovesci. Perché – il quattrenne E. me l'ha dimostrato nel più trasparente dei modi – una volta giunti felicemente sulla luna non c'è più nulla da fare, se non chiudere il libro e passare a un altro gioco.

La Logica Delle Storie: Struttura E Conflitto

ABDCE

Ci sono un sacco di modi per strutturare una storia, e guai se non fosse così. Tuttavia, gli sviluppi dell'arte narrativa nella civiltà occidentale ci hanno abituati ad aspettarci certe cose da una narrazione, senza le quali la storia non appare compiuta, non sembra risolta. E' principalmente una questione di forme: *formamentis* e categorie di pensiero, e forme narrative... Non solo narrative, se vogliamo: non posso fare a meno di pensare a quella scena de *I Buddenbrook* in cui il giovanissimo Hanno improvvisa/compone al pianoforte, e ritarda la conclusione della frase musicale per il gusto della sospensione, dell'attesa. Il gioco gli riesce e lo gratifica perché c'è un modo in cui le frasi musicali "devono" risolversi perché le sentiamo complete.

Ecco, allo stesso modo, l'uomo occidentale struttura le sue storie in un arco narrativo, che parte da un punto, raggiunge un culmine e da lì discende verso un altro punto di arrivo, diverso da quello iniziale. Aristotele lo aveva già teorizzato un buon numero di secoli fa, individuando una serie di elementi comuni alla struttura di tutte le storie: esposizione, complicazione, azione ascendente, crisi, climax, azione discendente, risoluzione. E infine morale.

Ovviamente, nei secoli con questa struttura è stato fatto, tentato e sperimentato di tutto ma, se è vero che l'esposizione iniziale e la morale alla fine sono alquanto cadute in disuso, è vero anche che l'arco narrativo di base è ancora un ottimo metodo per raccontare una storia.

ABDCE è una forma molto semplificata dell'arco aristotelico, che inverte la posizione di alcuni elementi, ne sfronda altri e ne accorpa altri ancora. Personalmente la trovo ottima per la traccia di base dei racconti brevi. Dopo si varia, si sposta, si aggiunge, si sottrae... Oppure si lascia tutto com'è e si è certi di avere una storia che, se non altro, funziona.

Vediamo un po'.

Action, ovverosia l'azione. Lo diceva già Omero di cominciare *in medias res*. Tanto per fare un esempio... *Cappuccetto Rosso fece un ultimo saluto con la mano a Mamma, e s'inoltrò correndo nel folto del bosco. "Finalmente una giornata di vacanza," si disse, e infilò una mano sotto il tovagliolo a quadri che proteggeva il cestino. Nonna non si sarebbe nemmeno accorta della mancanza di una sola, piccola ciambella.*

Background. Adesso che abbiamo mostrato al lettore la nostra protagonista in azione, è ora di frenare un attimo, e fornirgli qualche spiegazione. Non troppe, giusto perché sappia in che compagnia è finito. *A volte non era facile essere figlia unica di madre vedova, e tanto meno vivendo sul margine di un bosco... Mamma aveva un bel dire, ma a che ti serve un bosco, se non puoi mai metterci piede? Era una gran fortuna che Nonna abitasse giusto all'altro lato, e che avesse bisogno di ciambelle, ogni tanto...*

Development. Ok, la scena è pronta. Adesso è il momento di sviluppare la nostra storia, di far succedere qualcosa o, in termini tecnici, di introdurre il conflitto. *Il Lupo comparve con l'aria di chi vuol fare conversazione, ma CR non gli diede retta. Tutti sapevano che non bisogna dare confidenza agli sconosciuti. "Non posso fermarmi a ciarlare, Herr Wolf," disse la bambina. "Nonna aspetta le sue ciambelle. Tante belle cose." E, fatta una mezza riverenza, passò oltre. Se si fosse guardata indietro, avrebbe visto il Lupo sorridere sotto i baffi (hanno i baffi, i lupi?). Invece non si voltò, e non si fermò più, se non per raccogliere qualche margherita qua e là, fino a che non arrivò a casa di Nonna. Casa che, a dirla tutta, suonava stranamente silenziosa..."*

Climax. Pronti? Siamo al culmine della storia. Adesso la nostra eroina si mette proprio nei guai e deve darsi da fare per uscirne. E' il momento dei fuochi d'artificio. *Nonna era a letto, e non aveva un bell'aspetto. Proprio no. "Che occhi grandi che hai! E che orecchie! E che bocca!" Con un luccichio famelico negli occhi, il Lupo si gettò su CR a zanne spalancate. "Per mangiarrrrrrti meglio!" CR strillò a tutte tonsille e gettò cestino, tovagliolo, ciambelle, margherite e tutto quanto sul muso di quella che incontestabilmente non era Nonna. "Soccorso! All'assassino!" Con una risata di gola particolarmente malvagia, il Lupo atterrò su CR con tutte e quattro le zampe.*

Ending. E infine risolviamo i guai che abbiamo creato. Oddio, potremmo anche non risolverli, e lasciar annegare la nostra eroina nelle conseguenze della sua stupidità (una che dice al Lupo dove sta andando, difficilmente verrà candidata al Nobel per la Fisica), ma per stavolta seguiamo la tradizione. *BANG! Il lupo si irrigidì e stramazò di lato. CR si rialzò tremante, e vide sulla soglia della porta un cacciatore con lo schioppo fumante tra le mani. "Hai buoni polmoni,*

fanciulla, ” disse l'uomo, e tese una mano per aiutare la ragazzina a rialzarsi. Insieme liberarono Nonna dall'armadio in cui il Lupo l'aveva chiusa. Poi CR raccolse le ciambelle da terra e le spolverò con cura, Nonna prese il sidro dalla credenza, e tutti e tre festeggiarono la felice risoluzione con una buona merenda, perché c'è una cosa che si può dire delle avventure senza timore di smentita: mettono una gran fame.

Visto? Una storia! E se volete un passatempo del pari economico e istruttivo, provate a badare a quante favole, racconti, film, miti, telefilm, articoli di giornale e servizi del TG seguono questo schema, con limitate variazioni. Sarete sorpresi.

La Fine Del Mondo Come Lo Conosciamo

The Compleat Female Stage Beauty, di Jeffrey Hatcher, è un'intensa commedia che esplora questioni di identità e sessualità, persona e personaggio, teatro e realtà, arte e bellezza attraverso la vicenda (peraltro reale) di Ned Kynaston, l'ultimo grande interprete di personaggi femminili nella Londra del secondo Seicento. Addestrato fin da bambino a coltivare in se stesso una femminilità artificiale, Ned ha qualche comprensibile incertezza riguardo alla sua identità, che si traduce in una perenne insicurezza artistica a dispetto dell'enorme successo. Se aggiungiamo il fatto che il suo amante, il Duca di Buckingham, non solo non è per niente d'aiuto, ma è anche in procinto di sposarsi, potremmo credere di avere già conflitto in abbondanza, ma Hatcher ha fatto qualcosa di meglio. In fondo, avrebbe potuto esplorare tutti i temi connessi a questa storia con un altro protagonista: il fatto che non tutti gli attori bambini, crescendo, riuscissero a passare con successo dai ruoli femminili a quelli maschili dovrebbe bastare a rendere notevoli i pochi che ci riuscivano, per esempio Nathan Field... Invece Hatcher ha scelto Kynaston per un motivo preciso: nei primi Anni Sessanta del Seicento cadde la secolare proibizione per le donne di recitare in pubblico, e i ruoli femminili vennero tolti ai cosiddetti *boy players*. In realtà la cosa non accadde dal giorno alla notte, e si sa che Kynaston, poco più che ventenne all'epoca, recitava già ruoli tanto maschili quanto femminili. Dopo l'avvento delle attrici, continuò per la sua strada per un'altra quarantina d'anni. Hatcher rende tutto più teatrale: Carlo II rivoluziona il teatro con un singolo editto, ammettendo le donne sul palcoscenico e proibendo tassativamente agli uomini di interpretare ruoli maschili. Non è storicamente vero, ma funziona. A rendere interessante la faccenda per il lettore/spettatore è il fatto che Ned si ritrovi improvvisamente disoccupato, umiliato. Il suo mondo, il mondo teatrale in cui è cresciuto e diventato una stella, non esiste più e lui non sa adattarsi al

cambiamento – ed ecco che tutti i nodi interiori vengono al pettine. Adesso sì che la posta in gioco è alta. Se la caverà il nostro giovanotto? A che cosa dovrà rinunciare, che cosa dovrà imparare per recuperare il favore del re e del pubblico?

E', se ci pensate, lo stesso meccanismo di *Via Col Vento*: Rossella ha il suo conflitto personale nel fatto che tutti la corteggiano tranne l'uomo che lei vuole, l'affascinante idiota che sta per sposare un'altra – nonché un conflitto interiore nel divario tra una vernice di buone maniere (povera Mamy!) e una natura selvaggiamente acquisitiva. Interessante? Ssssì, ma... perché non infilare questa ragazza nel bel mezzo di una guerra civile che distrugge l'amatissimo mondo della nostra eroina? Rossella non perde di vista i suoi roveli amorosi, ma deve farlo mentre tutto ciò che conosce e ama le crolla attorno. Deve rimboccarsi le maniche, sopravvivere, raccogliere i cocci. E, cosa molto rilevante, impiegherà molte, molte pagine a imparare che quel che è perduto non si può avere indietro, per quanto ci si sforzi. In fondo è per questo che a tutti *piace* Rossella: è egoista, arrogante, manipolatrice, superficiale, ma così umana nella sua lotta contro un nemico molto più grande di lei!

E lo stesso vale per Franz Trotta de *La Cripta dei Cappuccini*. C'interesserebbe davvero la sua vicenda di buono a nulla in vaga e tortuosa ricerca di se stesso, con il suo matrimonio fallito, le sue tiepide esperienze di guerra e i suoi interminabili pomeriggi nei caffè viennesi, se non fosse per quel che gli capita attorno? Ma Franz è un membro della generazione perduta, uno di quegli uomini che rimpiangono di non essere morti in guerra, aggrappati al relitto di un impero che crolla, alle ombre di un mondo destinato a non tornare mai più. E allora la sua vicenda assume una luce di tragedia e di desolazione insieme, con quel finale che strappa il cuore e l'ultimo *Gott erhalte!* gridato nel buio della notte viennese.

Quindi, per ricapitolare: il conflitto personale e/o il conflitto interiore vanno benissimo, ma piazziamo il nostro protagonista in un punto di rottura irreversibile, diamogli una fine del mondo, condanniamolo a una perdita irrecuperabile. La sua storia guadagnerà treni merci interi di profondità e complessità.

Cambiamento Irreversibile

Holly Lisle, la mia *writing teacher* americana, dice che a dare spessore al conflitto e alle motivazioni dei personaggi è il cambiamento irreversibile.

Per capirci, supponiamo che Janey si faccia inavvedutamente tingere i capelli di rosa shocking: tutti (lei compresa) trovano che stia malissimo, e lei è molto angosciata dalla faccenda, la sua migliore amica la prende in giro, il suo ragazzo le dice ripetutamente quanto poco le doni quel colore... Sì, il conflitto c'è, ma poi i capelli crescono, Janey se li taglia molto corti, trova che il nuovo stile le doni assai, fa pace con l'amica del cuore e con il ragazzo... fine. Non precisamente una storia di spessore, giusto?

Supponiamo, tuttavia, che il meschinissimo datore di lavoro di Janey colga il pretesto dei capelli rosa per licenziarla (diciamo che J. lavorasse per un'impresa di pompe funebri: il rosa shocking è singolarmente inadatto, giusto?), che l'amica del cuore la prenda in giro piuttosto crudelmente davanti a tutti, che il litigio con il ragazzo si faccia drastico... Dopo averci pianto sopra ed essersi commiserata un po', Janey decide che forse aveva sbagliato tutto fin dappprincipio: con la supposta amica c'era in realtà solo un legame superficiale, e a pensarci bene, il ragazzo non aveva mai tollerato troppo che lei facesse alcunché senza la sua approvazione. E il lavoro... era sicuro, era tranquillo, ma era veramente quello che voleva? E da qui si apre ogni genere di possibilità: Janey, con i suoi capelli rosa, potrebbe fare la cameriera in un pub intanto che cerca un lavoro di suo gusto, potrebbe decidere di lasciare definitivamente il ragazzo prepotente che pure ama molto, potrebbe trovare il coraggio d'inseguire i suoi sogni, fare un provino per un musical, fare della gavetta, trovare le amicizie e l'amore della vita... D'accordo, nemmeno questo vincerà il Nobel per la letteratura, ma di sicuro il conflitto è un po' più consistente.

E il punto è che nel primo caso sapevamo tutti (e Janey per prima) che i capelli rosa sarebbero stati un problema transitorio; mentre nel secondo caso i capelli rosa sono altrettanto transitori, ma scatenano una serie di effetti irreversibili: il licenziamento, la rottura con l'amica, il rivelarsi della vera natura del giovanotto... Janey non può tornare indietro, e quindi il modo in cui va avanti diventa all'improvviso molto più interessante.

Poi non è così semplice, in realtà.

In *Via col Vento*, la Guerra di Secessione sconvolge il mondo di Rossella. Però, mentre tutto le frana attorno, lei si rifiuta di accettare l'irreversibilità del cambiamento: vuole ricostruire Tara com'era prima, continua a credere che Ashley finirà con l'amarla, in pieno bombardamento di Atlanta vuole soltanto tornare a casa, passa allegramente sopra due successive vedovanze e tre maternità, si affanna per recuperare la sua vita agiata e felice... Il punto del conflitto è proprio questo: Rossella vs. i cambiamenti irreversibili. Nemmeno si

accorge di cambiare (e in parte maturare, ma non molto) a sua volta, tanto è occupata a rivolere tutto com'era prima.

Per contro, in *Lord Jim*, nessuno sembra considerare irreversibile il guaio di Jim, tranne lui. Sì, è vero, la sua patente di ufficiale mercantile è perduta dopo l'incidente del Patna, ma forse si sarebbe potuto evitare anche quello, se solo si fosse difeso affermando di avere obbedito agli ordini. Tuttavia, a Jim importa meno della patente che della macchia indelebile sulla considerazione che ha di se stesso, ed è da quella macchia che scapperà per tutta la sua vita, sempre nella direzione più sbagliata possibile, finendo col perdere rovinosamente anche la redenzione che pure si è procurato. E' Jim a considerare irreversibile il cambiamento, e a bruciare dietro di sé, uno dopo l'altro, ponti che sarebbero ancora perfettamente utilizzabili.

E in generale, la letteratura è piena di gente che cerca di riportare le cose com'erano, di recuperare quello che ha perduto: le loro storie ci toccano e ci coinvolgono di più se non è possibile. E allora, o i nostri eroi riescono a ottenere qualcosa d'altro, e abbiamo un lieto fine; oppure non ci riescono. Oppure ancora muoiono nel riuscirci: come Maggie e suo fratello Tom che, nel *Mulino sulla Floss*, superano l'astio che li aveva divisi solo sul punto di morire insieme.

E quindi, forse, qualificherei l'affermazione: a dare spessore al conflitto (e di conseguenza alle storie) può essere sì il cambiamento irreversibile, ma anche la tensione fra il cambiamento irreversibile e la volontà dei personaggi di recuperare ciò che il cambiamento irreversibile ha spezzato.

Carri, Buoi, Cause Ed Effetti

Ho sempre pensato che il rapporto causa/effetto, questo pilastro logico, andrebbe strenuamente inculcato nelle giovani menti (insieme alla capacità di individuare le informazioni rilevanti) al pari dell'alfabeto e delle quattro operazioni. O almeno subito dopo. Ragion per cui mi ha fatto molto piacere trovare su *Writer's Digest* un articolo di Steven James che spiega con sintetica efficacia perché il nesso tra causa ed effetto sia fondamentale in narrativa.

Allora: è fondamentale tenere presente che il lettore non conosce la situazione, ma la scopre mentre legge, e quindi viene in possesso delle informazioni nell'ordine in cui le trova sulla pagina. Di conseguenza, se l'azione si svolge secondo un flusso logico di causa ed effetto, il lettore la segue con facilità e felicità; al contrario, se incontra effetti senza causa o cause che seguono gli

effetti, è costretto ad "uscire" dalla storia per chiedersi che cosa diamine stia succedendo e perché. *Not good.*

Facciamo un esempio.

Cappuccetto rosso si avvicinò saltellando al letto di Nonna.

"Ciao, Nonna!" cinguettò, poi si fermò di botto, si morse un labbro e fece un passo indietro. Il sorriso di benvenuto della nonna aveva proprio qualcosa di strano, tirato com'era tra due guance scavate e scure.

"Come ti senti?" domandò dubbiosa la bambina.

Hmm... Proviamo in un altro modo.

Cappuccetto Rosso si avvicinò saltellando al letto di Nonna.

"Ciao, Nonna" cinguettò.

Nonna sorrise. Il più strano sorriso del mondo, tirato tra due guance scavate e scure.

Cappuccetto Rosso si fermò di botto, si morse un labbro e fece un passo indietro. "Come ti senti?" domandò dubbiosa.

Meglio, non trovate? Perché nel secondo caso, invece di saltare fuori dal blu, la reazione dubbiosa di CR discende logicamente dalla strana faccia di "Nonna", e noi restiamo nella testa di CR, condividendone la reazione.

E' più facile costruire tensione in questo modo, e costruire tensione, ricordiamocene, è uno dei mestieri del narratore.

Una seria eccezione al principio è costituita dagli inizi – inizi di storia, inizi di capitolo... Se la mia storia si concentrasse solo sul finale, o se volessi usare una struttura narrativa non lineare, cominciando con un *flashforward*, potrei fare di peggio che iniziare con l'inspiegata, improvvisa riluttanza della nostra bambina in rosso ad appressarsi alla sua avola allettata.

"Ciao, Nonna..." Cappuccetto Rosso si fermò di botto, si morse un labbro e mosse un passo indietro. "Stai... bene?" domandò dubbiosa.

A questo punto potrei procedere a descrivere "Nonna" con un crescendo di elementi inquietanti, oppure potrei accennare appena, piantare lì tutto e tornare a

qualche ora prima, e all'arrivo del caldaio con il messaggio di Nonna malata. Di sicuro avrei solleticato la curiosità del lettore.

Ma l'eccezione non fa altro che confermare quel che si diceva: il principio di causa/effetto è uno strumento narrativo potente, e contravvenirvi ha degli effetti specifici – da usarsi con cognizione di causa.

Inizia Dal Principio...

Inizi

Qual è il punto migliore per cominciare a raccontare una storia? domanda M.

Buona, ottima domanda, e spero di non deludere M. se rispondo che dipende dalla storia che si vuole raccontare, e dal modo in cui la si vuole raccontare. So di avere detto che la cosa migliore è sempre cominciare dal principio, ma stavo citando la Regina di Cuori di *Alice* e, come ci si può sempre aspettare dalla Regina di Cuori, è una risposta a trabocchetto. Non è detto che il *principio* sia sempre la prima cosa che succede, e comunque, qual è di preciso la prima cosa che succede?

In realtà ci sono un sacco di modi per iniziare:

- Dall'inizio, ma proprio dall'inizio. A' *la* David Copperfield o, peggio ancora, à *la* Tristram Shandy, che comincia prima ancora di essere nato. Anche questo è classico, ma comporta un sacco di *backstory*. Rischioso.
- Subito prima che qualcosa cambi: giusto il tempo di presentare il protagonista al lettore, e poi bam! lo si caccia fuori (il protagonista, non il lettore) dalla sua placida routine per... oh, non so, salvare il mondo, seguire il Coniglio Bianco, arruolarsi in guerra, o qualche altra cosa interessante. Classico e sempre elegante, a patto di non perdersi troppo nelle presentazioni.
- Subito dopo che qualcosa è cambiato: per capirci, quando lo incontriamo, D'Artagnan ha appena lasciato la casa paterna per cercare fortuna a Parigi. Il conflitto vero e proprio lo deve ancora trovare, ma è già in ballo.
- *In Medias Res*: ovvero, nel bel mezzo del casino, come mi disse una ragazzina durante un laboratorio scolastico. Una delle tecniche più utilizzate, dall'*Iliade* alla *Divina Commedia*, a *Guerre Stellari*. E' sempre d'effetto quando il sipario si

apre e le cose stanno già succedendo. Se da Omero a George Lucas non è mai andata giù di moda, un motivo ci sarà...

- Verso la fine: variazione molto cinematografica del precedente, nota come *flashforward*. Si mostra al lettore qualcosa di affascinante, vitale e non del tutto chiaro, si arriva a un passo dal climax, si lascia tutto in sospeso (possibilmente con qualcuno appeso per i polpastrelli a un ponte in fiamme) e si torna all'inizio. A questo punto, se si sono fatte le cose per bene, il lettore è catturato, perché vuole sapere come siamo arrivati al ponte in fiamme, se il tizio appeso merita di cavarsela, e se se la cava indipendentemente dai meriti.

- Verso la fine II: questo è davvero rischioso e audace. S'inizia come sopra e poi, invece di tornare all'inizio, si procede a ritroso, scena dopo scena, accompagnando il lettore per mano ("e prima di questo..." "Ma come eravamo arrivati lì?" "Peccato che il pomeriggio precedente...") fino al punto in cui tutto è cominciato. E solo allora si risolve la piccola questione del ponte in fiamme e del tizio appeso. Dico che è rischioso perché, se non lo si fa in maniera sopraffina, il lettore finisce con lo stancarsi. Più adatto per un racconto o una novella che per un romanzo intero, *anyway*, con un arco narrativo solido, teso e privo di sottotraccia.

- Molto prima dell'inizio: ovvero il celebre e amato prologo via *flashback*. Qualcosa che è successo due giorni, un mese, vent'anni, qualche secolo o un'era geologica prima, qualcosa di cui al momento non si vede bene il significato, ma che diventerà chiaro con il procedere della storia. Fatto come si deve è un buon modo per giocare con le aspettative del lettore. Il problema si è che farlo come si deve non è affatto facile come sembra. Siate sinceri: quante volte vi siete spazientiti nel leggere un prologo iperermetico per poi ritrovarvi, al Capitolo I, a iniziare quella che sembra tutt'altra storia?

Ripeto: tutto dipende dal genere di storia, e ancora di più dall'effetto che si vuole ottenere. Non tutte le storie si prestano ad essere iniziate nell'uno o nell'altro modo. Tuttavia, provare tutti gl'inizi possibili per una storia è sempre un esercizio stimolante. Occasionalmente, può anche portare a scoperte inattese su quello che si credeva di raccontare e quello che si racconta in effetti. Qualche piccolo esperimento non nuoce mai.

"Non saprei da dove iniziare..."

"Non saprei da dove iniziare," disse Alice.

"Sciocchezze!," disse la Regina di Cuori. "Inizia dal principio e, quando sei arrivata alla fine, fermati."

Questo è tratto (molto a memoria e, probabilmente, con scarsa precisione) dalle *Avventure di Alice*, di Lewis Carrol, ed è uno dei più solidi consigli che si possano dare o ricevere in fatto di narrazione. E tuttavia, alle volte, iniziare è davvero un patema. Presente quello schermo bianco, quel cursorino che lampeggia...?

E la consapevolezza che l'inizio è fondamentale non è certo d'aiuto. Avanti, forza: scrivi la parola, la frase, il paragrafo da cui dipenderà il fato di tutto il racconto/saggio/romanzo! E che ci vorrà mai, in fondo?

Ebbene, parlando di solidi consigli, Lazette Gilford, motore primo di quel favoloso workshop permanente che è *Forward Motion*, suggerisce questa tecnica:

DOVE? CHE COSA? CHI? DIALOGO!

Prima di tutto, atmosfera: *La luce della piena estate filtrava obliqua e dorata tra le fronde, e l'aria vibrava del brusio delle cicale.*

Poi, qualcosa - qualcosa: *L'ombra non era molto grande, e sarebbe parsa un capriccio della luce pomeridiana, se solo fosse stata ferma. Invece scivolava dietro i cespugli, si allungava dietro i tronchi caduti, sussurrava tra i rampicanti, pareva svanire nel folto degli alberi, e un istante dopo rieccola, agile e scura e liscia, appena giù dal sentiero.*

E adesso è davvero ora che compaia qualcuno: *Cappuccetto Rosso ebbe l'istinto di stringersi nella mantellina scarlatta, nonostante il caldo, ma si fermò e scrollò le spalle. Che sciocchezza avere paura del bosco in una giornata così bella, si disse. Strinse più forte il manico del cestino con le frittelle, e riprese il cammino con l'aria più baldanzosa del suo repertorio. Tutt'a un tratto, l'ombra uscì da un cespuglio di nocciolo, dieci passi avanti a lei, e si sedette accanto al sentiero, fissandola con occhi gialli e scintillanti. A Cappuccetto Rosso il cuore balzò fra i denti.*

Infine, sentiamo qualche voce: "*Che diamine, Messer Lupo!*" sbottò la bambina. "*E' la maniera di arrivare addosso alla gente?*" Il Lupo si passò la lingua sui denti affilati come rasoi. "*Ti ho fatto paura, bambina?*" domandò. "*Manco un po'!*" brontolò Cappuccetto Rosso. Il Lupo fece una smorfia, come se gli fosse andato qualcosa di traverso. "*Ah, immagino che solo le bambine coraggiose se ne vadano in giro per il bosco da sole,*" disse. Cappuccetto Rosso aprì la bocca per rispondere, e poi la richiuse. Si era appena ricordata che Mamma le aveva raccomandato di non parlare con nessuno. Il Lupo non ebbe l'aria di prendersela, e dondolò pigramente la coda un paio di volte, come per scacciare le mosche. "*E chissà dove va di bello, questa bambina coraggiosa?*" mormorò, alla maniera di chi rivolge a sé stesso una domanda oziosa. Cappuccetto Rosso serrò la bocca ancora più forte, fece una piccola riverenza, perché aveva buone maniere con tutti, e riprese la sua strada.

Ad essere sinceri, mi sono sempre chiesta che bisogno avesse il Lupo di fare conversazione con CR, lasciarla andare, correre dalla Nonna e montare la sciarada che si sa. Ma sorvoliamo su questa spinosa questione e notiamo invece che, senza parere, abbiamo *iniziato* una storia. Se volessimo fare le cose per bene, finiremmo la scena con qualche abile domanda del Lupo, e con CR che, pur credendo di mantenere la sua consegna del silenzio, si lascia sfuggire la sua destinazione... Ma credo che il principio sia chiaro, a questo punto: se proprio non si sa da dove iniziare, un posto, un qualcosa, un personaggio e una chiacchieratina possono servire al caso.

Accorciamento Patriottico

Confesso: la prima volta che qualcuno mi ha consigliato di decapitare quello che avevo scritto, sono scoppiata a piangere. La mia attenuante è che avevo quattordici anni, tenevo da morire al giudizio del mio interlocutore e a doversi decapitare erano quelli che, con il candore degli adolescenti, consideravo i primi tre capitoli del mio primo romanzo.

Ci avevo messo tanta cura, nella mia prima pagina! Tre paragrafi di descrizione di un bosco all'alba, con i raggi del sole nascente, le gocce di rugiada sulle foglie, il cinguettio degli uccelletti, il profumo della resina...

"Decapitalo. Elimina i primi tre paragrafi."

E giù singhiozzi.

Il fatto è, tuttavia, che una volta smaltita la crisi di pianto, una volta smaltito lo shock, una volta smaltiti i tre paragrafi, mi sono accorta che M. Guillotin aveva ragione. Invece di cominciare con l'alba, i lamponi, la rugiada e l'aria fresca, la mia storia cominciava con il mio protagonista su tutte le furie perché non voleva che il suo precettore se ne andasse.

E indovinate? Era un inizio molto migliore.

Quel romanzo poi non l'ho mai scritto, ma la lezione l'ho imparata. Nove volte su dieci, eliminare la testa (e il termine può indicare una porzione compresa tra la prima frase e il primo capitolo) non è una crudeltà né un atto di misericordia: è la folgorante differenza tra un inizio così così e un inizio travolgente.

C'è tutta una serie di ragioni, per questo. L'inizio è il punto in cui conosciamo meno la nostra storia, in cui ancora non padroneggiamo la voce narrante, in cui ci stiamo guardando attorno con aria interrogativa, in cui non abbiamo ancora preso confidenza con i nostri personaggi, in cui ci stiamo ancora scaldando, in cui siamo così maledettamente preoccupati di dire un sacco di cose che non diciamo quelle importanti, in cui ci pare di dovere sempre cominciare da un po' più indietro.

Non ricordo più chi dicesse che l'inizio è l'ultima cosa che si dovrebbe scrivere in un romanzo, ma doveva essere qualcuno di saggio. L'inizio non è una passatoia rossa che conduce verso la storia; l'inizio è la storia stessa che afferra il lettore per il collo e lo inghiotte, con tanta forza da non lasciarlo andare fino alla fatidica paroletta di quattro lettere: forse non è saggio scriverlo quando la storia non è ancora ben salda sulle gambe.

Perciò adesso non mi preoccupo più troppo dell'inizio, se non dopo la fine, quando torno indietro e mi ci metto sul serio. Decapito quello che ho scritto, lo rendo più incisivo e vivido che posso, lo trascino *in medias res*, più spesso che no lo riscrivo daccapo. E poi, naturalmente, decapito ancora.

E spesso è il miglior servizio che posso rendere alle mie storie.

Non Dire, Mostra!

Show, don't Tell

Questo è davvero fondamentale. Mostrare e non dire, fa tutta la differenza del mondo. Una dimostrazione?

1) *Chiamata dalla mamma, una bambina entrò frettolosamente nella stanza. Era allegra e graziosa, con le trecce bionde e grandi occhi in un visetto ridente. Il suo abito era nascosto da un mantellino di velluto dal cappuccio rosso. Prese il panierino pieno di ciambelline alle spezie che la mamma le porgeva e, con una risata gaia, promise spensieratamente che non si sarebbe fermata a parlare con nessuno lungo la strada.*

Hm, sì. Dice quello che deve dire, ci introduce il personaggio... onestamente, se non ci fosse il cappuccio rosso a metterci sulla buona strada, non saremmo particolarmente colpiti da questa bambina, giusto? Riproviamo in un altro modo.

2) *Cappuccetto Rosso entrò senza fiato per la corsa, guance rosse e occhi brillanti. "Pronta!" disse.*

Con un sorriso indulgente, Mamma le liberò una treccia bionda dal lacciolo del mantellino di velluto rosso. "E mi raccomando..." ammonì, porgendole un panierino che profumava di zucchero e cannella.

"Non mi fermerò a parlare con nessunissimissimo!" la interruppe Cappuccetto, con una risata che pareva un trillo di rondine.

Tutta un'altra impressione, vero? Molto più vivido, molto più immediato, con le tre battute di dialogo, il profumo di zucchero e cannella, i nomi... Invece di leggere un elenco che pare un esercizio di traduzione dal Francese, vediamo caratteristiche e oggetti in funzione, per così dire: la treccia bionda e il mantellino s'impigliano l'uno nell'altra, dal panierino proviene il profumo delle ciambelle, e CR è senza fiato *perché ha corso*. E a dispetto di quel che sembra per via della divisione in paragrafi, l'esempio 2) conta qualche parola di meno.

Per cui, riassumendo: azioni specifiche, dialogo e dettagli sensoriali infondono vita alla scrittura; avverbi, voci verbali passive, discorso indiretto e termini generici l'appiattiscono.

"*Show, Don't Tell*" Ai Tempi Dei Ciliegi

"*Non dirmi che la luna splende; mostrami la luce che brilla sulle schegge di vetro.*"

E questo, contrariamente alle apparenze, non era qualche guru americano del *Creative Writing*, ma (rullo di tamburi)... Anton Checov. *Quel Checov: Giardino dei Ciliegi, Zio Vanja* e tutto quanto.

Checov scriveva drammi, e quindi sapeva benissimo che a teatro lo spettatore non ha altro accesso ai personaggi se non le battute e i gesti degli attori: solo quello che si vede, solo quello che è mostrato. La sua intuizione è che questo si applichi anche alla scrittura non teatrale, che là dove "la luna splende" è blandamente generico, le schegge di vetro che brillano nella luce siano un'immagine vivida, che il lettore non dimenticherà. O che "Piotr Ilic era furibondo" sia molto meno efficace di "Piotr Ilic afferrò il fascio di spartiti e lo sbatté sul pianoforte chiuso."

Dal che si evincono già due principi:

- a) Specifico è meglio;
- b) E' inutile dilungarsi in lunghi passaggi descrittivi quando si può ottenere un effetto migliore con pochi dettagli ben scelti.

C'è chi sostiene che la voce narrante più efficace sia la Terza Persona Oggettiva che, come una telecamera, non sa che cosa passa per la testa dei personaggi e può solo mostrare le loro reazioni (verbali e non verbali) a dati stimoli.

Se la TPO sia davvero la forma di narrazione più efficace è materia di dibattito, ma di sicuro ha due pregi.

In primo luogo, è realistica. La signora seduta di fronte a noi sul tram, con gli occhi lucidi e il fazzoletto in mano, potrebbe essere triste, arrabbiata oppure allergica ai pollini: non lo sapremo fino a che non ce lo dirà oppure fino a quando non farà qualcosa, come starnutire, oppure dare un sospiro tremulo, oppure strappare il bottone della borsa mentre tenta di chiuderla. Diciamocelo:

congetture a parte, la nostra percezione del prossimo è in Terza Persona Oggettiva.

In secondo luogo, benché sia alla lunga piuttosto noiosa da scrivere, è un ottimo strumento quando si vuole essere certi di mostrare e non dire. Se togliessi pensieri, monologo interiore e interventi del narratore in genere, si capirebbe ancora che Piotr Ilic è furibondo, senza bisogno di dirlo *in as many words*? Se la risposta è no, allora sarà il caso di sbattere qualche altro spartito e, magari, fracassare un calamaio.

Così poi ho anche le schegge di vetro, metti mai che sorga la luna...

Questioni Di Stile

Safari

E quando acchiappi un aggettivo, ammazzalo.

Questo inizio ad effetto è di Mark Twain, che contro gli aggettivi covava dell'astio personale. Poi prosegue...

No, non dico tutti quanti, ma uccidi la maggior parte--e allora quelli che restano saranno tutti importanti.

E può non essere una cattiva idea, perché gli aggettivi, sapete, gli aggettivi...

Indeboliscono, quando sono troppo fitti. Rafforzano quando sono pochi.

Un buon esercizio, anzi: un ottimo esercizio consiste nel prendere qualcosa che si è scritto e cancellare tutti gli aggettivi e gli avverbi. Poi si contano i cadaveri e si fanno delle proporzioni rispetto al conto parole totale del pezzo. E in generale a questo punto ci si impressiona: ma davvero ci avevo messo tutti questi aggettivi? Ebbene sì, in genere li si è proprio scritti... scivolano dentro quasi da soli, non ci si fa nemmeno caso. E il peggio è che più sono generici più volano al di sotto del radar. Insipiditudini come grande, bello, vecchio, importante, simpatico, alto, basso... diluiscono la compattezza della scrittura e non aggiungono nulla. Morale: si possono senz'altro sterminare col flit, seguendo alla lettera il suggerimento dello zio Mark. Ci sono altri aggettivi, tuttavia. Dovrebbero essere significativi, dovrebbero illuminare in qualche modo il sostantivo che accompagnano: rafforzarne il senso, oppure modificarlo in modo inaspettato; aumentarne l'efficacia (come una torretta da guerra sul dorso di un elefante), oppure combinarsi in un'immagine inattesa, un ossimoro, una sonorità, un effetto di ritmo... ci sono aggettivi che, se usati al momento giusto, hanno tutti i diritti di vivere.

Agli aggettivi che si risparmiano, tuttavia, non bisogna mai permettere di vivere in branco. Esempio, e cercherò di fare del mio peggio:

Sempronia aveva chiari, limpidi, sinceri occhi azzurri.

Quattro aggettivi su sette parole... ugh! *Time for an adjective safari.* Supponiamo che "azzurri" ci serva proprio; ma gli altri tre? Considerando che per significato e connotazione si sovrappongono tutti, non possiamo sceglierne uno solo? Quello che serve meglio all'idea che vogliamo rendere? Naturalmente dipende da qual è questa idea. Se vogliamo sottolineare la bellezza nordica di Sempronia, possiamo tenerci "chiari"; se la nostra eroina è più che altro candida (il tipo che si prova un certo piacere nell'uccidere al capitolo 4), va meglio "limpidi"; se Sempronia conduce una vita sana ed ha la franchezza per religione, allora scegliamo senz'altro "sinceri". Ma potremmo anche tentare di combinare tutte e tre le connotazioni scegliendo un aggettivo ancora diverso:

Sempronia aveva trasparenti occhi azzurri.

Più conciso ed efficace, no?

Personalmente, quello di cui non mi stancherei mai è la varietà delle sfumature che si possono ottenere sostituendo un aggettivo: provate a riscrivere l'esempio usando ogni volta un aggettivo diverso, e badate a come cambia il *mood*. Ah, le meraviglie del linguaggio!

Il che ci riporta al punto di partenza: se può fare tutta questa differenza, l'aggettivo va usato con cautela, misura ed accortezza, alla maniera del curry e della polvere da sparo, perché, per chiudere con Mark Twain...

Un'abitudine agli aggettivi [...] una volta acquisita, è più difficile da eliminare di qualsiasi altro vizio.

Quasi come scrivere

Then a cry rang out, clear and merry with the fierce hope of triumph:

"Nearly! Nearly!"

She knew the voice for Rupert of Hentzau's, and it was the King who answered calmly:

"Nearly isn't quite."

(Anthony Hope, *Rupert of Hentzau*)

E ciò che vale nei duelli all'arma bianca, vale anche per la scrittura, trovo: "quasi" non basta. Dire che qualcosa è "quasi" come qualcos'altro, non è una sfumatura, è solo impreciso e sfocato. Se voglio proprio usare una figura retorica, farò bene ad andare fino in fondo, senza annacquare l'effetto con dei "quasi", delle "specie di", degli "un po' come"...

Di fronte a questi metodi, nella migliore delle ipotesi il lettore ne riporterà un'impressione meno vivida di quanto potrebbe; nella peggiore, si domanderà perché diamine Piotr Ilic senta "quasi una trafittura/come una trafittura/una specie di trafittura": che cosa sente in realtà? L'autore non lo sa? O non si è disturbato a cercare qualcosa di più calzante? O sta cercando di essere vago apposta? E mentre si fa tutte queste domande, ecco che è già uscito dalla storia.

Considerando che il mestiere dello scrittore consiste per metà nel tenere il lettore catturato a colpi di efficacia e vividezza, si vede come "quasi" e compagnia siano una forma sottile di suicidio autoriale.

E sì: sappiamo tutti benissimo che in realtà Piotr Ilic non sente nessunissima trafittura fisica, che è solo un uso metaforico per spiegare l'effetto della risposta sprezzante di Nastja Petrovna, ma perbacco, lo sa anche il lettore! Lasciamo che Piotr senta la sua trafittura, e l'immagine sarà più *appuntita*. E il lettore si morderà il labbro inferiore in simpatia, invece di farsi domande inopportune.

Parole, Parole, Parole...

Dialoghi

Bizzarro mito: be', quanto può essere difficile scrivere dialoghi? E' la forma di linguaggio con cui tutti abbiamo, per forza di cose, più dimestichezza, no? Tutti parliamo, tutti usiamo il dialogo ogni giorno... *ergo*, scrivere dialoghi è facile.

Ebbene, no. E' vero che tutti usiamo quotidianamente il dialogo, ma basta provare a trascrivere *verbatim* un pezzo qualsiasi di conversazione per accorgersi di che differenza abissale ci sia tra quel che si dice e un buon dialogo letterario.

Uno dei motivi fondamentali è che Nella Vita Quotidiana si dicono un sacco di cose non necessarie. Ci si ripete, si fanno ellissi spericolate, si massacrano grammatica e sintassi, si perdono mezz'ore su argomenti di nessuna importanza, si usano intercalari, vezzi, espressioni dialettali... E a quest'ultimo proposito, sgombriamo subito il campo da un malinteso: espressioni dialettali, vezzi, intercalari e sgrammaticature possono servire a caratterizzare la voce di un personaggio, ma è qualcosa che va usato come il curry – con giudizio e parsimonia, pena il diventare stucchevoli. Il principio si può estendere alla scrittura di dialogo in generale: non si tratta di riprodurre pari pari il modo in cui parlano le persone, ma di trovare il giusto equilibrio tra realismo, registro ed efficacia, e servirsene per convogliare soltanto informazioni rilevanti.

Riecco il buon vecchio assioma: tutto quello che si mette sulla pagina deve servire a caratterizzare un personaggio e/o far avanzare la storia - possibilmente entrambe le cose. Ogni battuta di dialogo che non svolge almeno una di queste funzioni... a questo punto dovrei dire "va eliminata", ma mi limiterò a qualcosa di meno drastico. Ogni battuta di dialogo che non svolge almeno una di queste funzioni, non ha una ragione narrativa per essere dov'è. Il mio consiglio è di potare spietatamente tutto ciò che è soltanto decorativo - non importa quanto sia bello. Se è davvero troppo bello per rinunciarci, si troverà pure il modo di renderlo anche rilevante!

Attenzione, qui, perché non è difficile cadere nell'eccesso opposto e caricare il dialogo di informazioni non plausibili. Può essere necessario informare il lettore sul rapporto tra il narratore, John e Iris, e del fatto che sono passati tre mesi dalla scena precedente, ma non per questo si può far esclamare al narratore "Buongiorno, John, mio vecchio e fraterno amico! E come sta tua moglie Iris in questa splendida giornata di giugno?" In molti romanzi in cui una tecnica di qualche genere – non importa se si tratti di sottomarini, procedura legale, arazzi o *curling* – gioca un ruolo, capita di trovare lunghe pagine di dialogo in cui due o più personaggi si scambiano dettagliate informazioni su particolari che dovrebbero già conoscere a menadito: "Sai benissimo che il super-rivestimento dello scafo ci rende invisibili al sonar, Phillips!" Non solo la battuta suona goffa, ma non giova nemmeno alla credibilità del personaggio: se Phillips lo sa benissimo, perché ha bisogno che glielo si ripeta? Chi è che l'autore considera ottuso? Phillips o il lettore? *Either way, not good.*

A parte gli esempi un po' ovvi, però, trovare (e mantenere) la giusta combinazione di efficacia e plausibilità è tutt'altro che facile: è una questione d'orecchio, buon senso e intuito in parti variabili. Un test utile è sempre quello di leggersi i propri dialoghi ad alta voce, oppure farseli leggere da qualcuno, o registrarsi e riascoltare: non è a prova di bomba, ma nove volte su dieci, se c'è, la magagna viene a galla.

Egli disse, ella disse

Capita di scrivere un dialogo e di essere colpiti all'improvviso da quella che sembra una magnifica idea: perché invece di ripetere *ad nauseam* "A disse" e "B disse" e via così, che è monotono e generico, non uso qualche bel sinonimo espressivo? E/o qualche bell'avverbio? Una giudiziosa combinazione delle due cose non mi darebbe un dialogo più vivace e meglio caratterizzato, oltre che meno banale?

La risposta è no, no, *no*, mille volte no. Date un'occhiata all'esempio rossiccio qui sotto. Si suppone che sia una scena d'azione in cui A e B, guidati da D, inseguono dei nemici più numerosi e meglio armati di loro.

"Tra poco saremo al villaggio" annunciò D con sicurezza. "Dopo il villaggio la strada si allontana dal fiume, risale ed entra tra gli alberi. Quando stavo con la

zia, scendevamo sempre al villaggio a comprare il sale per la scorciatoia che gira in alto, sopra il bosco" spiegò.

"Scorciatoia sopra il bosco?" ripeté B, rizzando le orecchie.

"Sissignore, si imbocca dopo la curva, non si vede quasi, è un sentierino che sale verso sinistra" rispose lui e, cogliendo al volo l'idea del gigante, esclamò euforico: "Ma, volendo, si può tagliare nel bosco, riprendendo la strada dopo il posto X."

"Ridiscendere alla strada dopo il posto X? Cos'è questo posto X? E dov'è?" interrogò A.

"Tra, tra... che so, tra quattro, cinque miglia almeno. Lo chiamano il posto X, ma restano solo rovine" D balbettava quasi per l'eccitazione.

"Abbiamo la nostra sorpresa, D, sei un genio!" decise B. Si misero in cammino.

"Ci siamo" affer mò D poco dopo, mostrando un sentiero che saliva ripido sulla sinistra. Salirono.

"Di qua, di qua" sollecitò D, indicando con la mano il limitare degli alberi a destra. "Ecco il posto X" dichiarò soddisfatto, dando l'alt. "La strada è poco lontana, ci si arriva di là" spiegò, indicando la scarpata davanti a loro.

"Abbiamo guadagnato terreno e i carri vanno piano. Abbiamo il tempo per organizzare un'imboscata" valutò B.

"Andate giù a piedi, studiate la situazione e tornate a riferire" ordinò A.

Ecco, non so se mi spiego: dodici sinonimi diversi del verbo dire, per non parlare delle qualificazioni, tra il semi-lirico e il burocratico, il tutto – presumibilmente – nel duplice intento di scongiurare la monotonia e differenziare le voci. Peccato che non funzioni... E' sabato, siamo in giugno, quindi magari avete una mezz'oretta da dedicare a un paio di istruttivi esperimenti.

Primo esperimento: leggete l'esempio ad alta voce e ascoltatevi per bene, oppure fatevelo leggere da qualcuno, oppure registratevi e ascoltate. Avete colto la dolorosa goffaggine del dialogo? Bene.

Secondo esperimento: copiate e incollate il dialoghetto in un processore di scrittura e sostituite tutti i verbi sottolineati con il buon vecchio "disse",

eliminandoli senza remore quando ce ne sono troppi. Poi togliete di torno i vari *soddisfatto, euforico, con sicurezza* e compagnia cantante. Adesso rileggete il pezzo: a parte il fatto che scorre meglio, vi pare che le voci siano diverse l'una dall'altra? Sareste in grado di determinare chi sta parlando se non vi venisse detto esplicitamente? No, vero? Appunto.

Il fatto è che da una parte tutti quei bei sinonimi e aggettivi trascinano fuori dalla storia, e dall'altra, senza di essi, il dialogo è pressoché incomprensibile. E allora come si fa? Una volta di più, è questione di mostrare e non dire: dev'esserci un modo per mostrare che D è soddisfatto o euforico, anziché dirlo, possibilmente attraverso l'azione. Dev'esserci un modo per distinguere D da A e B, possibilmente attraverso il modo di parlare. Tutto il resto deve essere come un macchinario teatrale: efficiente ed invisibile. Il lettore non deve accorgersi che gli state dicendo che D parla ancora e ancora, o che D è soddisfatto... deve sentire la sua voce, percepire la sua soddisfazione.

Proviamo:

D li guidò fuori dal bosco. "Visto? E' il posto X," disse, col fiato ancora grosso per la salita. "Che vi avevo detto? E la strada è proprio qua sotto, guardate." Indicò col dito il nastro bianco che s'intravedeva tra gli alberi e, quando si voltò a guardare i due uomini, la luce compiaciuta negli occhi di B gli fece allargare il cuore.

Ok, non è da nobel per la letteratura, ma mostra molto più di quanto non dica: D ha fatto la strada poco meglio che di corsa nella sua impazienza, D è compiaciuto di se stesso, D cerca l'approvazione di B – e la ottiene.

Per cui, terzo esperimento: provate a riscrivere tutto il passaggio, dando ad A, B e D delle voci ben distinte, delle azioni che rivelino quello che pensano, dei nomi se volete. Tenete il punto di vista di D (sapete solo quello che D sa, pensa, vede e sente). Poi, se ne avete voglia, ricominciate dal punto di vista di B, e poi ancora da quello di A – ciò che viene detto non cambia, ma le reazioni e le interpretazioni? Per esempio, ha proprio ragione D nel pensare che B sia soddisfatto? E A lo è altrettanto?

"Se ne possono spremere, di esercizi di scrittura, da dieci battute di dialogo," argomentò soddisfatta la Clarina e, sospirando compiaciuta, annuì a sé stessa, salvò con prudenza il post e lo pubblicò.

Mezzaloghi

Un team di psicologi della Cornell University ha condotto uno studio che dimostra come sentire solo un lato di un dialogo (per esempio ascoltare qualcuno che parla al cellulare) catturi l'attenzione dell'ascoltatore molto più di un dialogo completo.

Ai soggetti dell'esperimento veniva assegnata una serie di compiti che richiedevano attenzione e concentrazione, poi il ricercatore avviava una registrazione che poteva essere un dialogo completo, un "mezzalogo" o un monologo, e raccomandava al soggetto di non badare al rumore e concentrarsi su ciò che doveva fare. Abbastanza crudele, non trovate?

Ad ogni modo, i risultati peggiori (risposte errate o mancanti o altri errori) corrispondevano sempre ai casi in cui la distrazione era costituita dal mezzalogo.

E questo perché il cervello umano è irresistibilmente attratto dalle informazioni mancanti. Potendo scegliere fra una situazione in cui tutto è esplicito e una piena di buchi, le nostre Piccole Cellule Grigie (per dirla con Poirot) si gettano sulla seconda senza la minima esitazione: cercano di ricostruire le parti mancanti, fanno ipotesi, traggono conclusioni e, nel complesso, si comportano come bambini in un parco giochi. In un certo senso lo sapevamo già: basta pensare all'intramontabile successo di indovinelli, quesiti, misteri, gialli *et caetera similia*, dal mito della sfinge a Stieg Larsson, passando per l'irresistibile monologo al telefono di Gigi Proietti (che, adesso lo sappiamo, è in realtà un mezzalogo).

Meglio metterci tutti a scrivere gialli, allora? Oddio, forse è un campo più redditizio di tanti altri – ma in realtà il principio si può applicare a tutti i generi, perché l'informazione incompleta è sempre materia di conflitto, e il conflitto, lo sappiamo, è la materia prima di cui son fatte le storie. Per cui è spesso un'ottima cosa lasciare il lettore all'oscuro di qualche particolare. Oppure lasciare uno o più personaggi all'oscuro di qualcosa che il lettore sa – o crede di sapere. E in realtà, perché non tenere all'oscuro i personaggi e anche il lettore, dandogli però modo di trarre conclusioni sbagliate per poi sorprenderlo? Questo era, tra l'altro, il metodo di Agatha Christie.

E per far passare informazioni incomplete o fuorvianti, un mezzalogo è un buon sistema. Non è nemmeno detto che serva un telefono: un confessionale? Una porta chiusa? Un corridoio molto rumoroso? Solo metà di un epistolario? Un compagno immaginario? Le possibilità non mancano. E, giacché ci siamo, piccolo esercizio: come si potrebbe raccontare una storia tramite un mezzalogo?

La Regola Del Sottomarino Nucleare

Il Capitano Randolph batté un paio di colpetti con l'indice sull'ultimo tratto segnato sulla carta, e annuì all'ufficiale di rotta e al Primo Ufficiale Phillips. Con un po' di fortuna, un'ora avrebbe portato il Seahawk alla sua destinazione, anche se al momento tra il sottomarino e la destinazione era dispiegata metà della flotta nemica...

"Va bene, Signor Jensen," disse il capitano. "Mantenga questa profondità fino a nuovo ordine."

Jensen salutò. Randolph lo guardò allontanarsi, poi si sollevò dalla carta, scrollando discretamente le spalle indolenzite da un turno di venti ore consecutive. Non tentò nemmeno di nascondere il gesto a Phillips - dopo quattro anni fianco a fianco sul Seahawk, aveva rinunciato a nascondergli alcunché. Invece gli sorrise, senza che il cipiglio preoccupato dell'altro si spianasse di un soffio. A Phillips non piaceva quel genere di missioni.

"Levati quella faccia da funerale, vecchio mio," ordinò il Capitano. "Come ben sai, Phillips, il nostro supersottomarino è rivestito in una speciale lega, che lo rende invisibile ai sonar di profondità del nemico..."

ALT! Sirene, luci lampeggianti, tutto quanto.

Ho la sensazione che il *Seahawk* abbia appena fatto collisione con un Problema Narrativo Maggiore, della varietà conosciuta come Dialogo Espositivo.

Mi spiego: se Randolph e Phillips servono insieme da quattro anni sul *Seahawk*, e Phillips deve essere messo al corrente dei prodigi tecnici del suo scafo, forse allora Phillips non è adatto a fare il comandante in seconda di un sottomarino nucleare. D'altro canto, se invece Phillips sa benissimo vita, morte e miracoli del *Seahawk* e Randolph sente l'esigenza di dargli spiegazioni del genere, o Randolph sta diventando senile, o abbiamo qualche serio problema di fiducia nella catena di comando... *in either case*, non la vedo bene per il *Seahawk*.

Parlando seriamente: per quanto sia cosa buona e giusta servirsi del dialogo per passare informazioni al lettore, c'è una verosimiglianza da mantenere. Personaggi che si ripetono l'un l'altro cose che, per il bene loro e di tutti quanti, dovrebbero sapere anche nel sonno, non sono verosimili. Personaggi che si

descrivono a vicenda ciò che entrambi stanno vedendo mandano in frantumi la sospensione dell'incredulità. Personaggi che a ogni pie' sospinto si chiamano l'un l'altro per nome e con i rispettivi gradi di parentela non sono un'alternativa efficace ai *dialogue tags*. E oltretutto scatenano istinti libricidi nel lettore.

In questi casi, un buona idea tende ad essere il Nuovo Arrivato. Un estraneo gettato da qualsiasi capriccio dell'autore – ops, volevo dire "del destino" – nell'ambiente in cui la storia si svolge, offre un punto di vista ideale o, quanto meno, avrà legittimamente bisogno di un sacco di spiegazioni. Tornando a bordo del nostro sottomarino, non ci sarebbe nulla di male se il Capitano Randolph cantasse le lodi dello scafo invisibile a un nuovo ufficiale, a un osservatore civile o a un naufrago raccolto da una zattera alla deriva*.

Un ulteriore *caveat*, però: leggere pagine su pagine in cui un personaggio descrive qualcosa e il Nuovo Arrivato si guarda attorno e dice battute epocali come "Davvero?" o "E come vi regolate per la profondità?" è noioso proprio come leggere pagine su pagine di meticolosi dettagli. Meglio che i nostri conversatori facciano qualcosa, mentre conversano – magari gli ultimi, frenetici preparativi per una battaglia navale*?

La Regola Del Sottomarino Nucleare, come tutte le regole, ha le sue eccezioni – o meglio, ha un'applicazione inversa che sembra un'eccezione ma non lo è. In un mondo narrativo in cui la gente tende a parlare quando ha buoni motivi per farlo, un'informazione ridondante assume significato. Il lettore può essere indotto a chiedersi perché mai Randolph racconti a Phillips il trito particolare della lega speciale... Forse Phillips è assalito da morbo di Alzheimer precoce e Randolph cerca di proteggerlo? O forse è il primo indizio del fatto che Randolph ha qualche biglia nella testa e finirà presto a simulare le ciliegie sotto spirito con la sabbia? O sta' a vedere che Randolph sospetta che Phillips non sia Phillips affatto (alieno camaleontico, sosia nemico, fantasma vendicativo**...) e lo mette alla prova seminando improbabilità nella conversazione? In un mondo senza "Come ben sai, Phillips...", l'occasionale e deliberata rottura della regola può servire a generare tensione narrativa.

Quindi, riepilogando: ci sono ambientazioni, specialmente nella letteratura di genere, che richiedono un sacco di informazioni perché il lettore si faccia un'idea di quel che sta succedendo. Sommergere il lettore di pagine descrittive è deleterio. Inserire informazioni nel dialogo è potenzialmente un'idea migliore – basta che chi fornisce e chi riceve le informazioni abbiano validi e legittimi motivi per fornirne e riceverne. Se poi il dialogo avviene nel corso di una scena in cui succede qualcosa d'altro, tanto di guadagnato.

Il Comandante Phillips è un fantasma molto utile da avere accanto mentre si scrive dialogo – per chiedersi ad ogni passo: se avessi bisogno di farmi dire questo, sarebbe il caso che comandassi un sottomarino nucleare?

* Ciò che, naturalmente, comporta un'elevata selettività nella scelta delle informazioni. Nessuno tiene conferenze in momenti critici e, per contro, si può assumere con ragionevole certezza che le informazioni offerte in momenti critici siano abbastanza vitali.

** Ridete pure: nessuno ricorda *Voyage On The Bottom Of The Sea*, una serie di fantascienza degli Anni Ottanta, con un supersupersottomarino e una certa tendenza all'improbabilità? Ricordo una puntata in cui il comandante cercava di ammutinarsi e gettare a mare l'ammiraglio - ma solo perché era posseduto, per l'appunto, da un fantasma vendicativo. Il comandante, intendo. O forse era l'ammiraglio... O era il primo ufficiale? *Oh, well.*

Sul Blocco Dello Scrittore

Mito Grave

Ricevo questa mail che dice, tra l'altro:

"Trovi tutti questi siti che dicono che il blocco dello scrittore non esiste, che è solo un mito. Sarà, ma io è da ottobre che non scrivo un cacchio. Vorrei tanto, ho questo racconto che mi piace, e mi pare anche una buona idea, e non è che non ci provi. Però non mi viene proprio: mi siedo lì, guardo il foglio, giocherello con la biro, disegno un alberello in un angolo, poi un gatto sotto l'alberello, e poi, visto che faccio pure schifo a disegnare, mi metto a giocare a filetto da sola. Quindi, per riassumere, il blocco dello scrittore è un mito, e io si vede che ho il mito, ma in forma grave."

Sì, li ho visti anch'io, i siti che *sfatano* il mito del blocco dello scrittore. Siti e libri in abbondanza. E allora diciamo pure che il blocco non esiste, ma esistono i momenti/giornatacce/lunghi mesi in cui dai inutilmente la caccia a qualche idea, ne catturi solo di asfittiche e comunque fa lo stesso, perché non riesci a metterle giù nemmeno a piangere in Cinese. I momenti in cui giochi a filetto da sola. Io gioco al solitario del computer, a dire il vero, oppure vado per le vaste praterie di Internet a caccia della versione medievale di un toponimo che forse – forse – mi servirà fra venti o ventidue capitoli... ognuno procrastina alla sua maniera.

Li ho visti anch'io, dicevo, quei siti lì, e li detesto un pochino. Vogliamo dire che il Blocco non esiste? Diciamolo pure, ma questo non cambierà il fatto che è capitato a tutti, a tutti capita e capiterà sempre. Di solito è una fase che passa, ma stare ad aspettare che passi non è divertente. Magari è come il raffreddore che, dicono gli Inglesi, se non lo curi passa in una settimana. E se lo curi? Ah, allora passa in una settimana.

Confesso di avere sempre aspettato che passasse, smaniando, lacrimando e rendendo variamente infelice la famiglia, fino a quando non ho trovato un libro che diceva che il blocco esiste eccome, e l'unico modo per uscirne è riprendere a scrivere.

Grazie tante, signor de La Palice, ho pensato, ma il libro era in prestito, e non ho potuto scaraventarlo contro la parete più vicina. Il che è stato un bene, perché poi dava consigli un tantino più concreti su *come* riprendere a scrivere. Il più sensato di tutti, quello che mi è tornato utile un'infinità di volte, è questo: porsi un piccolo obiettivo quotidiano, concreto e fattibile, tipo cinquecento parole al giorno. Non è tanto, due o tre paragrafi, mezza pagina circa in TNR corpo 12. O anche solo duecento, basta che sia un obiettivo da raggiungere. E poi non è detto che debba essere parte del romanzo o racconto, o qualunque cosa si stesse scrivendo prima del blocco. Una descrizione, un abbozzo di personaggio, qualche battuta di dialogo, una pagina di diario, qualsiasi cosa va bene, e se poi sono più di cinquecento parole, tanto meglio, ma una volta raggiunte le cinquecento, din don dan! Per oggi ho scritto.

Sembra una sciocchezza, ma intanto si rimette in piedi l'abitudine, la disciplina alla scrittura e, presto o tardi, il filo del discorso che si era perduto torna a farsi vivo e, quasi senza accorgersene, si è ripreso a scrivere.

No, questa era una bugia: non succede *quasi senza accorgersene*. Succede per volontà, determinazione, per disciplina e per passione. Perché chi dice che per scrivere (o per praticare qualsiasi forma di arte, se è per questo) serve solo l'ispirazione e non la disciplina, mente come chi dice che il blocco dello scrittore è solo un mito.

Blocco dello Scrittore II

Aurora, anni 12, mi fa notare che il post qui sopra è carino, ma non molto utile. "*Qualsiasi cosa va bene*, grazie tante! Ma se il problema è che uno proprio non sa neanche da dove cominciare?"

Incasso il rimprovero, chino contrita il capino, e cerco di essere più specifica e più utile, e magari non una volta sola. Comincio intanto col dire che qui, di fronte al granitico, inscalfibile, indigesto Blocco, è dove si parrà l'utilità di tutti quegli esercizi di scrittura che a volte suonano francamente dissennati. I cosiddetti *writing prompts*. Di solito li guardi e ti domandi perché una persona sana di mente dovrebbe voler scrivere cose simili... Quando sei Bloccato, tuttavia, ecco che la cosa assume una prospettiva del tutto diversa: per rimettersi a scrivere dopo lunga siccità, uno stimolo eccentrico può essere più efficace di un'oretta di buoni propositi.

Questo per vari motivi, non ultimo il fatto che è liberatorio: *ok, non sto cercando affannosamente di aggiungere 200 parole all'opera della mia vita, è solo un gioco, solo una quisquilia che butto giù per esercizio. Posso rilassarmi.* Ed è qui che le parole ricominciano a fluire.

Uno dei miei esercizi preferiti, sotto questo aspetto, consiste nel prendere il mio beneamato *Gabrielli* (Dizionario dei Sinonimi e dei Contrari), aprirlo a caso e tirare giù la prima e l'ultima parola della pagina. Tipo:

Grifagno - Guadagnare

Ossame - Ostendere

Sartia - Saviezza

Adesso l'ho fatto tre volte a titolo d'esempio, ma parte del sugo della faccenda sta nel fermarsi alla prima coppia di parole e fare con quella, qualunque cosa sia. Fare cosa? Settare un timer su dieci minuti e scrivere. Scrivere qualsiasi cosa l'associazione tra le due parole faccia saltare in mente. Scrivere e basta, senza fermarsi a rivedere, senza censurarsi, senza preoccuparsi troppo di quello che salta fuori.

Supponiamo di scegliere la prima coppia (comunque è quella che mi piace di più fra le tre) e di cominciare: credo che partirei con delle suggestioni shakespeariane o marloviane... sì, lo so che quello del *moneylender* ebreo e grifagno è un luogo comune, ma è il luogo comune su cui si dà il caso che Shakespeare e Marlowe abbiano costruito rispettivamente Shylock e Barabbas. Quindi forse sarei spinto a immaginarmi l'incontro tra uno dei due – diciamo Marlowe – e l'originale del suo usuraio. Non in Inghilterra, magari. Reims, perché no? Vicoli grigi, giornata piovosa e un'improvvisa necessità di denaro. Può capitare a una spia di avere bisogno di denaro, no? E se prima avevo pensato a qualcosa nel punto di vista di Marlowe, dopo tutto cambio idea: perché non Marlowe La Spia Inglese come appare agli occhi dell'usuraio, invece? Un usuraio di mezza età, sagace, disincantato, grifagno (*ça va sans dire*), abituato a vedersi passare davanti gli agenti di Walsingham, avvezzo ai pregiudizi dei cristiani, e ansioso di convincersi che non gli importa. Che cosa cambia a lui, dopo tutto, cattolici o protestanti? L'importante è guadagnarci. Ma al lettore arriva l'amarrezza dell'uomo, così come il suo giudizio sul giovane Marlowe...

E adesso è meglio che mi fermi, sennò mi ritrovo con una storia intera. Visto? Non so quante parole siano, e certo non ci ho messo dieci minuti, e non ho

scritto nessun particolare capolavoro. Però ho disseppellito un'idea che, se avessi voglia di lavorarci, si potrebbe evolvere in un racconto.

Poi ci si può complicare un po' la vita associando il tutto a un argomento preciso (studio di carattere di un personaggio, contesto di una storia, svolta della trama...) oppure no. Chiariamo: non si tratta di scrivere un pezzo di quello che si stava scrivendo quando ci si è bloccati, solo di lavorarci attorno e, magari, cavarne qualche buona idea. Se avessi dovuto applicare *Guadagnare-Grifagno* alla *Mela Rossa*, credo che mi sarei concentrata sul mercante d'olio. Credo che avrei fatto provare al Sultano un certo stupore davanti all'apparenza insignificante e giovanile del traditore. Il Sultano si sarebbe aspettato un'aria più malevola e grifagna per un uomo che guadagna e specula sulla pelle dei suoi correligionari e, non contento, li vende proprio al nemico... d'accordo, adesso mi fermo di nuovo, ma intanto questa è un'idea che mi annoterò. Non so se la userò, ma stiamo a vedere.

Ecco, se si è molto bloccati magari è meglio iniziare sul semplice e aspettare un po' prima di tornare a lavorare (anche solo indirettamente) sul romanzo/racconto/ che si è abbandonato con il Blocco. All'inizio l'importante è perseverare: due parole e dieci minuti al dì. Tanto si può essere certi che succederà da sé, prima o poi: la storia abbandonata tornerà a fare capolino negli esercizi, e quello sarà un gran buon segno.

Cattive Abitudini

Nella scrittura, come in tutte le cose, ci sono buone idee e cattive idee. E, come in tutte le cose, non è così facile distinguere le une dalle altre, perché ci sono idee controproducenti *tout court*, e idee apparentemente pessime, che però per qualcuno funzionano come la panacea.

* Editare mentre si scrive, per esempio, è una pessima idea. Se pretendo di non procedere fino a quando pagina 1 non sarà perfetta in ogni sua virgola, allora posso star fresca. Confesso che per me c'è voluto del bello e del buono per imparare che una prima stesura è solo una prima stesura, ma prima di revisionarla è meglio averla completata. Un po' per la cronica insicurezza degli scrittori, un po' perché la procrastinazione può prendere le forme più disparate, un po' (nel mio caso) per deformazione professionale, la tentazione di *dare una sistematina* anziché procedere è sempre forte. Particolarmente

insidiosa, perché si ha l'impressione di lavorare e invece non è così. Provate a immaginare di limare il vostro primo capitolo alla perfezione, scrivere gli altri ventitre capitoli e, solo allora, accorgervi che il primo capitolo dopo tutto non vi serve...

* Scrivere a un computer connesso a Internet è un'altra abitudine non eccessivamente sana. Perché magari ci si stacca dal proprio .doc solo per un attimo, solo per controllare la data di fondazione di quel tal giornale milanese, ma poi da quello si divaga su un'affascinante storia della stampa nell'Italia pre-unitaria e, mentre si è lì, ecco il cinguettio che annuncia l'arrivo di una mail - che sia il cliente da cui si aspettano notizie con tanta ansia? Come si fa a non dare un'occhiata? Invece no, è gente che sostiene di non avere ricevuto la vostra fattura di agosto (e aspettano adesso a dirvelo?), seguita da una comunicazione via FaceBook a cui dovete assolutamente rispondere. E mentre siete lì, aggiornate il vostro stato per dire quanto vi è difficile concentrarvi stamattina, e poi controllate anche su Amazon, per vedere se vi hanno spedito il benedetto libro dall'America o no... Ehi! Ma non stavamo scrivendo?

* *By the same token*, ho fatto disinstallare dal mio portatile (le cui magagne di connessione ho lasciato volontariamente irrisolte) anche tutti i giochi. Chi non ha mai pensato di fare una piccola pausa con un solitario o una partitellina a Campo Minato? Dopo tutto, quando si è proprio bloccati, fare qualcosa di diverso per cinque minuti può essere una buona idea, no? Ne riparlamo quando i cinque minuti si saranno gonfiati in un'oretta buttata al vento.

* Questa non è una forma di procrastinazione come le altre, ma per me è un danno inverecondo: state scrivendo qualcosa che, per un motivo o per l'altro (diciamo una scadenza o autoimposizione), dovete proprio scrivere. E intanto vi germoglia un'idea per qualcosa di diverso e molto attraente. Qualcosa per cui non avete tempo, né adesso né nell'immediato futuro. Qualcosa che vi piacerebbe proprio tanto scrivere... Ma non si può, e allora ricacciate l'Idea Intrusa in un angolino buio e vi rimettete all'opera da bravi. Ma naturalmente l'II non vuole saperne di essere ricacciata in un angolino buio, e più tentate d'ignorarla, più vi piomba addosso a tradimento, sempre più interessante, sempre più ricca di possibilità. Allora cedete per un'ora: prendete il vostro quaderno (o file) delle idee e buttate giù l'Idea Intrusa con annessi e connessi - e probabilmente vi ritrovate con materiale sufficiente per una trilogia. Be', adesso è lì, annotata con cura, pronta ad aspettare che siate liberi per occuparvene... E questo dovrebbe risolvere il problema. Per me, francamente, tende a non risolverlo affatto. anzi: sentendosi presa in considerazione, l'II seguita a germogliare in ogni possibile direzione, sviluppando boccioli troppo belli per

essere ignorati... e così io apro in tutta buona fede l'atlante storico per controllare la diffusione delle linee telegrafiche del Regno di Sardegna nel 1857, ma poi com'è che mi ritrovo a contemplare una carta della Repubblica di Venezia nel 1468?

* Risultato delle cattive abitudini summentovate, prese singolarmente o in una qualsiasi combinazione, è spesso il ridursi all'ultimissimo momento. Di sicuro non è bello fare le quattro scrivendo furiosamente, notte dopo notte, nel tentativo di concludere l'*opus* entro mercoledì, eppure non posso fare a meno di ammettere che tende a funzionare. A parità di fattori, non c'è nulla come una bella scadenza imminente per rendere alacri e creativi e pervicaci fino alla fatidica paroletta di quattro lettere...

Il che sembrerebbe, tutto sommato, contraddire il succo di questo post, provando che la procrastinazione non è un vizio ma una virtù – conducendo come conduce a esplosioni di creatività da panico. Hm, non sono sicura che la logica di questa conclusione sia del tutto solida, ma al momento suona attraente.

Magari, cinque minuti per un solitario li ho, dopo tutto?

Strumenti E Giocattoli

Software, Software...

Un tempo scrivevo a mano.

"Computer? Giammai! Davanti a una tastiera, non riesco a pensare..." Ero di quelli lì.

Poi le cose sono cambiate, figurarsi. Adesso uso per lo più MS Word, più che altro per abitudine, ma ci sono parecchi altri *writing software*, pensati specificamente per la scrittura creativa. Alcuni sono spartanamente semplici, altri sono superaccessoriati. Tutti vengono presentati come "intuitivi", ma francamente alcuni lo sono più di altri. Alcuni costano un'ira, altri sono gratuiti, oppure offrono versioni demo perfettamente ragionevoli.

Questi sono, a mio avviso, i più interessanti e sensati tra quelli gratuiti:

Q10, prima di tutto. Programma leggerissimo, e per forza, visto che non ha nulla a parte uno schermo completamente nero, su cui si scrive in colori vintage (ambra, verdino, e altre sfumature reminiscenti del paleolitico DOS). Ha pochissimi accessori, tra cui un timer e un sistema di conteggio parole multiplo. L'aspetto format/edit è inesistente (salva in Plain Text, e poi bisogna convertire), e non è certo adatto per il lavoro di fino, ma quando si vuole scrivere -scrivere -scrivere! eliminando tutte le distrazioni, è perfetto. Una specie di mulo da soma per le prime stesure. Tra l'altro, quando si scrive, fa il rumore di una macchina da scrivere. **Q10:** <http://www.baara.com/q10/>

RoughDraft è tutta un'altra cosa. A vedersi somiglia molto a MS Word, ma elimina tutto quello che non serve a scrivere, sostituendo invece una serie di funzioni molto interessanti, come dei dizionari estesi e personalizzabili (anche in Italiano, con un download aggiuntivo), un Trova&Sostituisci davvero tosto, meraviglie dal punto di vista format/edit, la possibilità di convertire in documento html per la pubblicazione web e, soprattutto, il backup istantaneo di tutti i file aperti (fino a 100!) nella destinazione prescelta. Chiunque abbia mai perso del lavoro in un *computer crash* apprezzerà debitamente... **RoughDraft:** <http://www.softpedia.com/get/Office-tools/Text-editors/RoughDraft.shtml>

PageFour consente di aggiungere outlines di trama e schede personaggio, e organizzare il tutto in modo ordinato ed efficiente, anche quando si stia

lavorando su più progetti contemporaneamente. La funzione di backup è presente, anche se più lasca di quella di RoughDraft, così come la possibilità di stampare lo stesso documento in differenti formati, cosa che può tornare assai utile. La versione demo è limitata a tre gruppi di files per volta, ciascuno con un massimo di 20 pagine... ideale per chi scrive racconti; restrittivo per chiunque altro. **PageFour**: <http://www.softwareforwriting.com/>

yWriter, oltre ad organizzare i files (capitoli e scene) in modo efficiente, tenere un registro giornaliero e offrire una funzione di backup personalizzabile, consente di organizzare uno storyboard che tiene conto di linee narrative multiple, punti di vista, personaggi e luoghi. Utilissimo in fase di progettazione, e impagabile quando si vuole rivoluzionare tutto. Uovo di Colombo: questo programma, non solo sposta scene e capitoli mentre si riordina lo storyboard, ma *rinumerava automaticamente i capitoli!* Sono gioie che chi scrive romanzi apprezza sul serio. **YWriter**: <http://www.spacejock.com/yWriter.html>

Writer's Café è la demo gratuita di una versione più *fancy* del precedente. Molto colorato, con pretese di stile e una quantità di funzioni, compresi i suggerimenti giornalieri, una vasta scelta di esercizi di scrittura, un sistema di brainstorming, un sistema di importazione, raccolta e archiviazione di materiale (foto comprese), un diario/agenda, un generatore di nomi... come ho detto: *fancy*. Ha una funzione di progettazione "Storylines", che però nella demo gratuita è limitata a 20 schede. Pochine per un romanzo, ma adeguate per un racconto o una novella. **Writer's Café**: <http://www.writerscafe.co.uk/>

Insomma, ce n'è per tutte le esigenze e per tutti i gusti. Difficile sapere quale sia il più adatto finché non si è provato. L'unica è sperimentare...

Writing Software

Si era già parlato, **tempo fa**, di software di scrittura. Fermo restando tutto quello che avevo detto allora, volevo aggiungere qualche articolo alla lista - editor di testo, ma non solo:

WriterPad è un editor di testo a meno di 6 MB e mezzo, uno di quelli con poche distrazioni. Buono per le prime stesure, quando non ci si deve preoccupare di formattazione e stile, e si può voler stampare senza particolari problemi. Ha uno spellchecker, ma è in Inglese, per cui forse non è il caso di contarci troppo. Il punto di forza è la possibilità di strutturare il testo, creando capitoli, sottocapitoli, sezioni o che, e spostare qualsiasi elemento nello schema della struttura, con la

certezza che il programma sposterà anche il testo relativo. Il peggior difetto mi sembra essere la mancanza di una funzione di backup automatico. **WriterPad:** <http://www.topdownload.it/WriterPad/download.html>

Storybook è tutta un'altra faccenda: non è un editor di testo, ma uno strumento organizzativo. Consente di creare e gestire linee narrative multiple, capitoli, scene, personaggi, posti e tempi - soprattutto tempi!. Una volta introdotti i dati, è possibile organizzarli e visionarli in modi diversi, mettendo a confronto i vari piani temporali, pescando subito chi è dove in ogni dato momento di una cronologia stabilita, facendosi un'idea di quanta luce della ribalta si è data ad ogni singolo personaggio ed altre meraviglie per la gioia di chi scrive trame complicate. Il tutto viene in una quindicina di lingue, compreso l'Italiano, e fa un backup istantaneo di tutto quello che viene introdotto. E tutto sommato, pesa solo 17 MB. Difetti? La versione che si scarica gratuitamente è illimitata nel tempo e provvista di quasi tutte le funzioni, ma ha l'irritante abitudine di richiedere una donazione alla società sviluppatrice ogni volta che si crea una nuova scena - cosa che non accade facendo una donazione di almeno 10 \$. Il mio consiglio è di provare, vedere come ci si trova e se si è in grado di convivere con la questua. Semmai c'è sempre tempo per investire 10 Dollari. Oh, e "ufficialmente" non è compatibile con il MAC. **StorYBook:** <http://storybook.softonic.it/>

DarkRoom (Windows) e **WriteRoom** (MAC OS) sono due versioni della stessa idea: schermo nero, il minimo delle funzioni, niente distrazioni - scrivere, scrivere, scrivere! Quello che un recensore del New York Times ha definito *the ultimate spartan writing utopia*, ma in realtà niente di molto diverso da Q10. Sempre roba da prima stesura, ovviamente. DR è gratis, mentre WR ha una demo gratis e poi costa 25 \$. **DarkRoom:** http://download.cnet.com/Dark-Room/3000-2079_4-10562359.html **WriteRoom:** <http://www.hogbaysoftware.com/products/writeroom>

EverNote, con un elefantino per logo, è un programma di archiviazione enormemente versatile, che consente di organizzare appunti, immagini, files audio, fotografie, pagine web e più o meno qualsiasi cosa tranne una tazza di caffè, attraverso più dispositivi se occorre. Sospetto che sia utile anche sotto altri aspetti, ma le possibilità durante la fase di documentazione di un romanzo sono pressoché infinite, anche *on the go*. Pensate a cose come *Viaggio a Cartagine di Flaubert*, e immaginatene una versione hi-tech... **EverNote:** <http://www.evernote.com/>

The Literary Machine è qualcosa che sta a mezza strada tra tutti gli altri: è un editor di testo senza fronzoli, permette di organizzare appunti e files, di fare brainstorming e di strutturare la trama spostando automaticamente il testo. Non l'ho mai usato di persona, ma gente di cui mi fido me ne dice meraviglie, e in particolare canta le lodi di uno specifico aspetto: chi non ha mai desiderato di poter

vedere versioni alternative della cosa che sta scrivendo ? E' meglio che l'Ammiraglio incontri il Sultano appena giunto alla Fortezza, o è meglio che prima ci sia il dialogo con il Vizir? TLM consente di creare le versioni alternative senza l'orgia di copia&incolla. **The Literary Machine:** <http://sommestad.com/lm.htm>

E per finire, **Text Block Writer** è un grazioso programmino di index cards virtuali, buono per strutturare trame. Non so se l'abbiate mai fatto: si prendono quelle piccole schede di cartoncino che vanno nei mini-classificatori, su ognuna si scrive il sugo di una scena, poi ci si siede a un tavolo largo (oppure su un tappeto) e si sposta, si sperimenta, si gioca, si vede come va a finire... questo programma consente di farlo senza rischiare che coniugi, prole e genitori camminino sulla faticosamente elaborata trama del VI Volume, o se ne servano come base per mettere la conserva di pomodoro nei vasetti, o stacchino tutte le schedine perché vogliono giocare con la lavagna di sughero... **TBW:** <http://text-block-writer.en.softonic.com/>

Ecco qui. Nulla di cui non si possa fare a meno, varie cose utili. Tutte demo di prova, versioni gratuite o freeware - salvo indicazioni differenti, e no: non percepisco percentuali su nulla.

Una sorta di Post Scriptum: non ho mai usato software per Mac non, per cui in materia – e senza assumermi responsabilità – posso solo segnalarvi questa pagina: <http://www.freemacware.com/category/writing-freeware-for-macs/>

Congedo

Vi è piaciuto? Bene. Ditemi qualcosa su Senza Errori di Stumpa.

Avete da ridire, contestare, protestare, lanciare pomodori? Pomodori a parte (se possibile), venite a discuterne su Senza Errori di Stumpa.

Tutto ciò vi è capitato in mano e non avete idea, ma vi piacerebbe saperne di più? C'è di più su Senza Errori di Stumpa .

Venitemi a trovare, venite a leggere, venite a discutere di scrittura in molte delle sue forme, lettura, libri, storia, teatro, storie, personaggi letterari... Perché ogni forma d'arte prospera ed evolve attraverso la discussione e il confronto. Da tre anni Senza Errori di Stumpa cerca, in tutta umiltà – seppur con un tantino di *eagerness* – cerca di essere un posto per questo genere di discussione.

Come join in the fun!

C.P.

<http://senzaerroridistumpa.myblog.it>

www.chiaraprezzavento.com

www.somniumhannibalis.com

Facebook: <https://www.facebook.com/profile.php?id=1445466302>

Twitter: <http://twitter.com/#!/laClarina>

Google+: <https://plus.google.com/102262951055731410213/about>