

## Ideazione

- Una trama dovrebbe poter essere descritta in 7 parole (“Harry Potter e la Camera dei Segreti”).
- Dovrebbe essere facile a tutti ricordare il tema del racconto e sintetizzarlo in poche frasi.
- Qual'è il “dinosaurio” (l'elemento originale)? Perché qualcuno dovrebbe leggere questa storia?
- Che cosa c'è in gioco? Che cosa succede se l'eroe fallisce?
- Perché raccontare proprio questa storia? Che cos'è che brucia dentro e alimenta questa storia?
- Documentarsi sull'argomento ed evitare gli svarioni. Oppure parlare di cose conosciute.
- Sapere come va a finire prima di iniziare. I fili si devono chiudere bene e al momento giusto.
- Si scrive per essere letti, anche da 1 sola persona. Scrivere solo per un contesto che implica lettori.
- Scrivere quello che vorrebbe leggere il lettore, non quello che vorrebbe scrivere l'autore.
- Il lettore dovrebbe dire “fico!” leggendo le prime righe, sorridere, annuire e prendere il libro.
- Il lettore dovrebbe dire “fichissimo!” leggendo il finale, sorridere, annuire e prendere il seguito.
- Intrattenimento e Significato: per rimanere impressa una storia deve togliere il fiato, ma anche parlare di grandi temi, far porre domande al lettore, farlo riflettere su qualcosa.
- I temi vanno introdotti all'inizio della storia, sviluppati al centro, risolti e dimostrati alla fine.
- Adeguarsi e distinguersi: tutte le regole sono uno standard, bisogna poi trovare uno stile proprio.

## Come procedere

- Iniziare direttamente nel vivo dell'azione: si spiegherà e descriverà in un secondo momento.
- Se serve, preparare canovacci degli eventi, prima cronologico poi narrativo, e note di ambientazione.
- Partire dall'inizio, saltare al finale e poi scrivere la parte centrale. Correggere solo dopo aver finito.
- Decisi i punti fermi, lasciare che il resto si scriva da solo. Quando “l'onda” passa rivedere tutto.
- Se la narrazione stride con i canovacci e l'ambientazione, rivedere e modificare questi ultimi.
- Utilità intrinseca: se una parte può essere espunta senza conseguenze, andrebbe tolta.
- Non si sa di cosa parla davvero una storia finché non la si finisce. E allora la si revisiona e riscrive.
- Finita la storia, si revisiona, si ricorregge e poi ce ne si stacca. Per cominciarne un'altra.
- Se una storia piace, analizzarla e capire qual'è il suo segreto, per sfruttarlo ancora in futuro.

## Trama e struttura

- La trama è come la vita reale, ma senza le parti noiose.
- Tutte le cose che avvengono nella storia devono avere una logica e un motivo per essere lì.
- Unità di azione. La storia inizia e finisce attorno a una vicenda specifica e conclusa.
- Il centro della storia sono la vicenda, l'azione, i colpi di scena e la trama, non i personaggi.
- Fatti e non pugnelle! Non bisogna divagare se non ha senso. Descrizioni sì, ma non prolisse!
- Evitare gli spiegoni e i salti temporali. Inserire solo i particolari significativi per la storia.
- Conseguenzialità e compiutezza: spostando una parte si rompe il filo della vicenda.
- Composizione ad anello e strutturalista. Tutto deve tornare. Tutto deve corrispondere.
- Tutto quello che viene dopo deve essere causato da quanto viene prima.
- Quello che accade deve essere causato dai personaggi, che altrimenti sarebbero inutili.
- I capitoli dovrebbero concludersi con un *climax* e far saltare al capitolo successivo.
- L'intera storia deve andare in crescendo e l'azione farsi sempre più veloce.
- Attenzione alle parti che il lettore salterebbe: tagliarle!
- I romanzi, rispetto ai racconti, hanno più personaggi, più temi e delle sottotrame.
- Finali coinvolgenti, che finiscano bene o male, ma aprono comunque a possibili seguiti.
- Il finale dovrebbe avere un colpo di scena, una riflessione e una battuta finale sorprendente.
- In caso di problemi con la struttura, ricordare il canovaccio tradizionale di ogni storia: “C'era una volta... Ogni giorno... Poi un giorno... Questo fece sì che... Questo fece sì che.. E poi alla fine...”

## Narratore e punto di vista

- Il narratore deve scomparire tra le pagine, l'intreccio, i personaggi e la storia.
- Controllo del punto di vista/personaggio. Evitare cambi di punto di vista ingiustificati.
- Avvolgere il lettore con il narratore onnisciente, portandolo dove si vuole, oppure visione e pensieri fissi sul protagonista ovunque ci sia e altri punti di vista conclusi dove non c'è; terza opzione: “Dottor Watson”, un punto di vista che in parte ha vissuto la vicenda e in parte la riassume.
- Interno/esterno delle teste: un narratore che racconta solo fatti esterni non legge i pensieri dei personaggi; uno che legge i pensieri spesso non ha bisogno di dire “pensò” o del corsivo.
- Quello che è fuori dal punto di vista dei personaggi va raccontato con trucchi, ma senza esagerare.

## Stile

- Un normale A5, con 1800-2000 battute a pagina è una cartella.
- Grammatica, ovviamente! Ma anche analisi logica e ripartizione piana e scorrevole dei testi.
- Il vocabolario serve, per usare le parole giuste nel modo giusto e al posto giusto.
- Scrivere scene ben visualizzabili e che colpiscono, che un illustratore potrebbe disegnare facilmente.
- Preferibilmente descrizioni in movimento: personaggi in azione e non scene fisse.
- Descrivere solo quello che un personaggio noterebbe in una determinata situazione.
- I cinque sensi, precisione nel descrivere, usare la parola giusta al posto giusto, tagliare il superfluo.
- Scrittura semplice, niente barocchismi. La storia deve scorrere con stile elegante ma lieve.
- Lo stile di scrittura è come il trucco su una donna: è migliore quando non ci si accorge che c'è.
- Utilizzare con misura frasi di gergo, straniere e dialettali: solo come, dove e quando hanno senso.
- Convertire il più possibile aggettivi e avverbi (-mente) in scene raccontate.
- Niente teorie o idee filtrate, niente lezioni, niente pipponi o pistolotti dell'autore: non è una tesi.
- Molte emozioni e qualche pensiero o riflessione ogni tanto, tutte dal punto di vista dei personaggi.
- La morale della storia, se presente, deve emergere dalla trama, non dalle chiacchiere dell'autore.
- Drammatizzare: orrore, mistero, sentimenti, azioni e minacce vanno messe in scena, non raccontate.
- Usare pochi dettagli significativi per ogni descrizione e lasciare il resto all'immaginazione del lettore.
- Suscitare curiosità, terrore, pietà, divertimento, simpatia per i protagonisti, eccitazione.
- Punti esclamativi: Massimo 1 ogni 50.000 battute!!!
- Evitare o limitare “decise di”, “riuscì a”, “provò a”. O si fa una cosa o non la si fa.
- Limitare i verbi sensoriali “vide”, “sentì”. Il personaggio è già implicitamente l'occhio della storia.
- Limitare o evitare i “quasi”, i “sembra”, i “piuttosto”, i “circa”. Le espressioni devono essere nette.
- Limitare i verbi di pensare, ricordare, intuire: al limite usare il corsivo.
- I pensieri possono andare in corsivo, ma i personaggi narranti possono non averne bisogno.

## Dialoghi

- Discorso diretto preferibile all'indiretto, ma deve essere conciso, interessante e pregnante.
- Linguaggio preciso e adeguato al punto di vista del personaggio.
- I dialoghi devono fornire informazioni, rivelare il carattere dei personaggi e far procedere la storia.
- Dialogo inserito in un contesto, il più possibile dinamico. I personaggi parlano mentre fanno.
- Discorsi adorni e più compiuti e sintetici del vero, ma adeguati a colui che parla.
- Nei dialoghi si devono caratterizzare i personaggi e creare contrasti. Si deve capire chi parla.
- I personaggi devono parlare tra loro, non al lettore e non con la voce dell'autore.
- Discorso indiretto: quando il diretto sarebbe noioso e insignificante o per autocensura; “bestemmio”.
- Attenzione ai dialogue tag: parla sempre l'ultimo soggetto della frase.
- Attenzione ai “dice”. Mai avverbi dopo “dire” (vietato “dire improvvisamente”).
- Limitare i verbi diversi da “disse”: “asserì”, “mentì”, “spiegò”, “esclamò”. Poco e al posto giusto.

## Note discorso diretto

- “Discorso diretto,” discorso indiretto, “discorso diretto.”
- “Discorso diretto.” Discorso indiretto, “discorso diretto!”
- “Discorso diretto” discorso indiretto.
- “Discorso diretto...” discorso indiretto.
- “Discorso diretto?” discorso indiretto.
- Discorso indiretto “Discorso diretto.”

## Ambientazione

- “Quel ramo del lago di Como”: ambientazione iniziale sì, ma non troppa: azione prima possibile!
- L'ambientazione va padroneggiata. Rendere vivo e attivo lo scenario. Deve ritornare spesso.
- All'inizio ci si può permettere descrizioni più lunghe, poi, nell'azione, solo dettagli veloci.
- I luoghi non vanno solo nominati ma descritti, brevemente, con le loro caratteristiche che colpiscono.
- Descrizioni su base sensoriale, concrete, in cui introdurre l'azione e i personaggi.
- Quando l'ambientazione non ha rilevanza, lasciarla perdere: “Arrivai a casa sua in mezz'ora”.
- Anche il fantastico, per essere avvincente, deve essere realistico: clima, società, ambiente, governo ed economia di sfondo devono funzionare realisticamente e con logica.
- Se l'ambientazione è reale, non “piegare la realtà”: non fare un trattato ma neanche fantasia surreale.

## Elementi narrativi

- Immaginario: mondi fantasy e fantascientifici o ucronici. Mostrate chiaramente quali sono le caratteristiche immaginarie, attorno a cui si sospende l'incredulità, il resto deve poi essere credibile.
- Soprannaturale: è l'immaginario in un contesto mimetico. Fatti sconcertanti e fantastici, declinati in ambientazioni realistiche e in modi credibili.
- Paranormale: l'inesplicabile. "Arrivai quasi a credere", intrusione del mistero nella vita banale, presenza dell'inesplicabile. Sogni, coincidenze, scienze di confine. Mai del tutto chiaro cosa accade.
- Orrore: paura, angoscia, terrore, frustrazione, disgusto e dolore. Deve fare male a leggerlo.
- Minaccia: il senso di "cosa accadrebbe se" deve essere presente, il pericolo incombe e ne vanno descritti gli effetti possibili, facendo odiare quella possibile situazione. Meno male che c'è l'Eroe!
- Ironia e autoironia: necessarie. Si sta scrivendo una storia, alla fin fine.
- Ritmo: veloce, o comunque *in crescendo*; quando rallenta, fare "entrare l'uomo con la pistola".
- Suspence: climax di avvenimenti verso un finale sorprendente, impensabile, sconvolgente.
- Ore contate: dare una scadenza alla Minaccia, poi all'improvviso accorciarla!
- Citazioni e rimandi: sì ma con discrezione; devono fondersi nella storia e non essere troppo pesanti.
- Fortuna: decisamente l'Eroe non deve poter contare sulla fortuna. Anzi, tutto gli va storto.
- Romance: l'Eroe incontra una Bella adatta a lui e scocca una scintilla che va rappresentata *in crescendo*. Fatti, battute sagaci, dimostrazioni concrete. Le migliori storie finiscono con "le Nozze" ma in quel caso l'Eroe è bruciato per le storie future, a meno che la Bella non sparisca di scena.

## Mystery e indizi

- Sorprese, indizi, misteri e colpi di scena sono il cuore delle storie mystery, gialle o di suspence.
- I colpi di scena devono essere preparati dagli indizi. Niente spiegoni a posteriori e *Deus ex machina*.
- I colpi di scena devono shockare, ma a rileggere la storia, tutti gli indizi erano già lì presenti.
- Un buon lettore riconosce gli indizi. In alcuni casi va concesso, perché il lettore si deve divertire.
- Gli indizi vanno nascosti in frasi, descrizioni, situazioni che sembrano essere lì per altri motivi.
- L'Eroe potrebbe fraintendere gli indizi e seguire false piste.
- Potrebbero essere presentati in ordine invertito o frammentati in tanti pezzi da ricomporre.
- Potrebbero essere indizi in negativo, perché qualcosa non c'è ("perché il cane non ha abbaiato?").
- Potrebbero essere presentati poco prima di un colpo di scena, che li farà subito dimenticare.
- Prima creare la struttura del gioco, l'ossatura del puzzle; poi scrivere la storia con stile.

## L'Eroe della storia

- Ci si deve immedesimare nell'Eroe: deve avere un punto di vista gradevole.
- L'Eroe deve essere motivato: se non interviene la minaccia colpirà direttamente lui o il suo mondo.
- Deve essere spinto nella storia da motivazioni personali forti, necessità, obiettivi chiari, emozioni.
- Deve pensare, decidere, fare, essere propositivo e determinante, mai passivo o arrendevole.
- Se l'Eroe non agisse, la Minaccia colpirebbe, l'Antagonista vincerebbe. Solo lui può riuscirci.
- L'Eroe deve avere vita difficile. Deve sembrare tutto contro di lui e senza speranza.
- L'Eroe è sfortunato, ma è così forte e abituato a incassare che gira la sfortuna a proprio vantaggio.
- L'Eroe si ammira perché ci prova, più che per il suo successo. Può fallire, ma ci prova sempre.
- Eroe dilettante di avventure e casi o professionista e navigato? L'Eroe dilettante è impreparato come il lettore e garantisce l'immedesimazione. Ci sarà meno azione e meno violenza, ma è meno vincolato e può fare più sotterfugio. L'Eroe navigato è più "figo".
- In che cosa è bravo l'Eroe? Che cosa lo mette a suo agio? Di colpo va messo in una situazione diametralmente opposta, in totale difficoltà. Come se la cava?
- Più è dura per l'Eroe, maggiore è il suo merito. Molti nemici, molto onore.

## Altri personaggi

- I personaggi di contorno devono essere più caratterizzati e variegati del normale. Colore e Azione!
- I personaggi devono avere vicende, problemi e tic notevoli e significativi, più marcati del normale.
- Poca descrizione dei personaggi, molta azione e poche pause. Semplificare, concentrare.
- La Spalla: potrebbe non esserci; è complementare all'Eroe; può essere divertente.
- La Bella: potrebbe essere la (sola) ricompensa per l'Eroe. Quando si incontra si capisce che è "Lei".
- Alleati: personaggi /punti di vista caratterizzati, sempre in azione e funzionali alla vicenda.
- Antagonista: ogni storia ne ha uno da affrontare, anche se ricorrente o subordinato.

## **Schema per racconti seriali (6000 parole):**

- 1. Inizio sorprendente:** Incipit fulminante, si entra nel vivo dell'azione, con manifestazione dell'elemento soprannaturale e riferimento all'ambientazione: l'equilibrio iniziale viene mostrato, assieme alla sua rottura. In ogni storia ci deve essere almeno 1 (meglio 2-3) elemento originale dei seguenti: metodo di omicidio del cattivo, oggetto che il cattivo sta cercando, un luogo dove si svolge l'azione, una minaccia che incombe sull'Eroe, sui suoi affetti o sul suo mondo.
- 2. Eroe, personaggi, descrizioni e spiegoni:** Entrano in gioco il protagonista e i vari comprimari, con un momento di riassunti della vicenda complessiva, del luogo dove si svolge l'azione; (re-) introduzione dei personaggi (ricorrenti o meno) e delle vicende in corso. Il tema, il mistero, la minaccia vengono presentati. L'Eroe comincia ad avere una manciata di problemi e si imbatte o viene colpito dal mistero, dalla minaccia o dal problema da risolvere. L'Eroe decide di partire, di cominciare a fare la sua parte, di affrontare la minaccia.
- 3. Entrare in azione:** L'Eroe inizia le sue peripezie. Entrano in gioco tutti gli altri personaggi e comincia l'azione. Investigazione attiva dell'eroe. Appare la Bella, nel vivo dell'azione. È proprio un tipo tosto che colpisce l'Eroe e il lettore deve capire che è proprio lei la Bella della storia. Gli sforzi dell'Eroe lo cacciano in un conflitto fisico, con un evento a sorpresa che cambia completamente lo sviluppo della trama. Deve trovare una cosa, scoprire indizi, parlare con qualcuno, seguire il consiglio di un alleato/protettore. Personaggi e scenario sorprendente si incontrano. Succedono cose fantastiche. L'Antagonista viene a sapere che l'Eroe si è messo contro di lui e si interessa a lui: fa delle ricerche, lo accusa pubblicamente, lo ostacola, organizza tranelli e imboscate, manda emissari.
- 4. I problemi aumentano:** Si entra nel cuore del racconto, viene spiegata la vicenda e ci si muove verso la risoluzione attiva del problema. I temi di fondo si sviluppano e vengono rappresentati. L'Eroe affronta i problemi con azioni fisiche, facendo qualcosa, e subisce una sconfitta o arriva alla fine di una falsa pista. Cade nel tranello dell'Antagonista, viene catturato, danneggiato o ferito, i suoi amici o alleati presi in ostaggio, viene ricattato, perseguitato e reso impotente. La sfortuna è contro di lui e chiunque altro mollerebbe. Il romance viene definito con gesti e rappresentazioni concrete. Un sorprendente capovolgimento della trama con nuovi problemi in arrivo.
- 5. Finto successo, nuovi problemi:** Si procede nella storia e tutti i temi e i fatti vanno sviluppandosi. L'orrore continua, le morti proseguono, il mistero è sempre più fitto, la minaccia mai così grande. L'Eroe reagisce ed è messo alla prova. L'indagine prosegue, ancora esplorazione e avventura, c'è un altro scontro fisico e l'Eroe acquisisce un traguardo secondario, ma i problemi aumentano fino a sembrare insormontabili. Problema con la Bella: litigio, rapimento, tradimento. Definizione maggiore dell'Antagonista, si intravede il suo piano, ma senza svelarlo. Al termine di questa fase l'Eroe ha la peggio e sembra che tutto stia per andare male davvero. L'Eroe viene "marchiato" dall'Antagonista con una esperienza che resterà anche dopo la fine della storia. L'Antagonista sghignazza o gongola.
- 6. Gran finale:** L'Eroe e l'Antagonista si confrontano direttamente, con l'Eroe in netto svantaggio. L'antagonista rivela il suo piano, la minaccia appare in tutte le sue possibili terribili conseguenze. Colpo di scena: l'Eroe si districa dai problemi usando quello che è successo durante la storia, quello che ha imparato e le sue capacità uniche. L'Antagonista viene vinto e punito. Il problema iniziale viene risolto, il mistero svelato, viene fornita spiegazione e razionalizzazione di quanto accaduto, ritorna l'equilibrio iniziale. Il tema, la "tesi" della storia viene dimostrata. La Bella è salva, ci sono "le Nozze" o comunque il romance viene risolto. L'eroe "sale di livello" e assume una caratteristica nuova. Grande sorpresa finale. Premesse per spunti futuri. La battuta finale.