09-25 Lezione: Scrittura Creativa e Intelligenza Artificiale

Capitolo: Utopia, Distopia e Pratiche della Scrittura Creativa nell'Epoca dell'Intelligenza Artificiale

1. Introduzione: La Scrittura come Atto di Creazione, Artigianato e Responsabilità

La scrittura creativa rappresenta una delle forme espressive più complesse e affascinanti dell'attività intellettuale umana. Essa non si esaurisce nel semplice atto meccanico di mettere parole su carta o su schermo, ma coinvolge un insieme articolato di competenze, attitudini e scelte consapevoli che si sviluppano nel tempo attraverso la pratica, la lettura e la riflessione critica. Sebbene radicata in una spinta espressiva personale, la pratica della scrittura si fonda su un corpus di principi e tecniche che trascendono la mera spontaneità. Il percorso che conduce alla creazione di un testo narrativo efficace è analogo a una preparazione atletica: richiede allenamento metodico, disciplina e una profonda comprensione degli strumenti del mestiere.

Questo capitolo presenta un percorso teorico-pratico sulla scrittura narrativa, analizzando le sue componenti fondamentali e collocandola nel contesto contemporaneo, dominato dall'ascesa dell'intelligenza artificiale. L'obiettivo è duplice: da un lato, fornire una cornice concettuale per inquadrare l'AI come catalizzatore di interrogativi teoretico-gnoseologici, estetici e politici; dall'altro, impostare operativamente un laboratorio di scrittura volto alla produzione di un'opera corale, fondata su principi imprescindibili della narrazione.

Il filo conduttore si articola su tre assi principali:

- Un **asse teoretico-gnoseologico**, incentrato sulle domande "Che cos'è la verità al tempo dell'intelligenza artificiale?" e "Come si ridefiniscono i rapporti tra verità, conoscenza e comprensione?".
- Un **asse estetico-creativo**, focalizzato sul senso del creare arte in un contesto in cui sistemi generativi sono in grado di produrre testi formalmente adeguati.
- Un **asse didattico-metodologico**, volto a fornire strumenti fondamentali per la scrittura, demitizzando credenze diffuse e

illustrando le tecniche di base: brainstorming, struttura dell'opera, titolo, incipit e voce.

L'intento è mostrare come la scrittura narrativa si offra come pratica formativa e critica, un potente dispositivo immaginativo per la proiezione di utopie e distopie, e come essa richieda un esercizio critico di responsabilità nell'interpretazione del presente e nella progettazione del futuro.

---

2. Principi Fondamentali della Scrittura Creativa

2.1 Le Motivazioni della Scrittura e la Duplice Natura dello Scrittore

Quattro domande fondamentali si pongono all'aspirante scrittore, delineando le aree di consapevolezza necessarie per affrontare il processo creativo:

1. **Cosa ci spinge a scrivere?** La motivazione iniziale può variare da un'esigenza personale e intima a un'ambizione più strutturata. Comprendere l'origine di questo impulso è il primo passo per canalizzarlo in un progetto concreto.
2. **Riuscirò a trasmettere emozioni attraverso i miei personaggi?** Le storie vivono attraverso i loro personaggi. Un personaggio privo di spessore o credibilità compromette l'intera struttura narrativa. Il peso di ogni figura è enorme; la loro interazione e i loro conflitti sono il motore che rende una storia accattivante. L'assenza del Dottor Watson, per esempio, renderebbe la figura di Sherlock Holmes meno affascinante, privandola di un fondamentale contrappunto umano.
3. **Quanto tempo dedicare alla scrittura?** La risposta è legata alla natura della scrittura come artigianato, un'attività pratica che richiede disciplina, metodo e applicazione.
4. **Scriverò un best-seller?** Questa domanda, sebbene legittima, non può trovare risposta a priori. Nessun autore ha iniziato con la certezza del successo commerciale, come dimostra il caso di J.K. Rowling, che affrontò numerosi rifiuti editoriali. Il successo è una combinazione imprevedibile di fattori, ma il punto di partenza è sempre l'acquisizione di una solida competenza tecnica.

La figura dello scrittore può essere compresa attraverso la dicotomia tra l'**artista** e l'**artigiano**, due dimensioni che coesistono in equilibrio, costituendo ciascuna il 50% dell'identità autoriale.

- **La Componente Artistica:** Risiede nell'intuizione, nell'idea originale che costituisce il nucleo di ogni opera. L'originalità può manifestarsi nel trattare un tema sensibile o un argomento di grande attualità, come l'intelligenza artificiale, che intercetta il dibattito pubblico.
- **La Componente Artigianale:** È ciò che permette di dare forma all'idea. Come un artigiano produce un oggetto concreto, così lo

scrittore costruisce il testo attraverso la conoscenza approfondita delle **tecniche narrative**. L'apprendimento di queste tecniche non soffoca la creatività, ma le fornisce la struttura per esprimersi in modo efficace.

2.2 La Vita come Genere Letterario: Commedia Tragica

Un punto di partenza per riflettere sulla natura della narrativa è chiedersi in quale categoria rientri la vita stessa. Essa non è pura commedia né pura tragedia, ma può essere definita con maggiore precisione come una **commedia tragica**, una forma ibrida in cui momenti di leggerezza coesistono con riferimenti al tragico. La figura di Socrate è paradigmatica di questa ambiguità: la sua morte, imposta dalla condanna ateniese, appare tragica. Tuttavia, la sua scelta deliberata di non fuggire, ritenendo una vita senza filosofia non degna di essere vissuta, conferisce alla sua fine un significato di compimento. La storia della filosofia occidentale si è sviluppata anche a partire da quella morte, conferendo all'episodio una dimensione produttiva. Questa riflessione introduce una considerazione più ampia: la scelta del tono — comico, tragico o misto — è una delle prime decisioni fondamentali dell'autore.

2.3 Le Radici Classiche della Narrativa: La "Poetica" di Aristotele

La comprensione delle dinamiche narrative affonda le sue radici nel pensiero classico. Il testo di riferimento, ancora oggi studiato nelle scuole di scrittura e sceneggiatura, è la **"Poetica" di Aristotele**. In quest'opera, il filosofo analizzò le strutture dei generi letterari, identificando due reazioni emotive primarie: il riso e il pianto. Da questa distinzione derivano i due generi drammatici principali:

- **La Commedia**: l'opera destinata a suscitare il riso.
- **La Tragedia**: l'opera destinata a suscitare il pianto, la paura e la catarsi.

L'**Epica**, pur essendo un genere a sé, può essere assimilata alla tragedia, in quanto narra le gesta di un eroe che affronta prove dolorose e conflitti di vasta portata, come nell'**Odissea**. L'attualità della *Poetica* risiede nel fatto che le tecniche per orchestrare queste risposte emotive, codificate oltre duemila anni fa, rimangono valide e operative nella narrativa moderna.

2.4 Il Patto di Verosimiglianza con il Lettore

Un concetto centrale è quello di **verosimiglianza**, che significa *simile al vero*. È fondamentale chiarire che verosimiglianza non equivale a verità: un'opera di narrativa non deve rappresentare ciò che è realmente accaduto, ma ciò che appare credibile e autentico all'interno del proprio universo narrativo. Questo principio vale per ogni genere, incluso il fantasy. Un orco deve comportarsi in modo compatibile con le regole del mondo in cui è inserito; altrimenti, il lettore percepisce un'incoerenza che rompe il suo coinvolgimento.

La verosimiglianza è il fondamento del **patto narrativo** tra autore e lettore. Il lettore accetta di credere alla storia a condizione che l'autore rispetti le proprie regole interne. Se questo patto viene violato, il lettore abbandona il libro. Per verificare l'efficacia delle sue scelte, il regista Alfred Hitchcock era solito assistere in incognito alle proiezioni dei suoi film, osservando le reazioni del pubblico. Questo metodo dimostra che le reazioni umane di base sono prevedibili e possono essere sollecitate attraverso tecniche specifiche.

---

3. Miti da Sfatare e Fonti di Ispirazione

3.1 Il Primo Mito: Il Blocco della Pagina Bianca

Uno dei luoghi comuni più diffusi è il **blocco dello scrittore**, associato all'immagine paralizzante della pagina bianca. Si tratta, tuttavia, di un mito. Il blocco, nella maggior parte dei casi, corrisponde alla tendenza a procrastinare, preferendo attività più immediate rispetto all'impegno mentale richiesto per iniziare una storia. La soluzione è semplice: **per scrivere, occorre cominciare a scrivere**. La scrittura funziona secondo un principio di auto-alimentazione: più si scrive, più si sviluppa il desiderio di continuare. L'inerzia iniziale è il vero ostacolo, che si risolve unicamente scrivendo.

3.2 Il Secondo Mito: L'Originalità Assoluta

Il secondo mito riguarda il concetto di **originalità**. In filosofia, è un principio consolidato che tutto ciò che può essere pensato è già stato pensato. Lo stesso vale per la scrittura: tutto ciò che può essere scritto è già stato scritto, almeno nelle sue forme essenziali. Il compito dello scrittore non è inventare dal nulla, ma **ripensare, rielaborare e reinterpretare** materiali esistenti. La distinzione fondamentale è tra il **prendere spunto** (atto creativo legittimo) e il **copiare** (plagio).

Il plagio consiste nel riprodurre il lavoro altrui spacciandolo per proprio. Un esempio chiarificatore è quello di chi, in età giovanile, imita molto da vicino lo stile di Diego Cugia e della sua trasmissione radiofonica *Jack Folla — un DJ nel braccio della morte*. L'ammirazione per quello stile, caratterizzato da un linguaggio filosofico e rock, portò a un'imitazione che sfociò nel plagio, scoperto da un'insegnante in un tema scolastico. L'episodio si rivelò una lezione fondamentale sull'importanza di una rielaborazione personale degli spunti.

Un errore correlato è attingere in modo eccessivamente diretto alla propria cerchia di conoscenze. Viene narrata la vicenda di un racconto ambientato in una piccola facoltà di filosofia a Urbino, in cui un personaggio ispirato a un compagno di studi che praticava la giocoleria circense venne denominato *Takimiri*. Il compagno si riconobbe, percepì la rappresentazione come derisoria e manifestò un'ostilità che sfociò in un tentativo di aggressione fisica. Il monito è chiaro: **la realtà non dovrebbe essere trasposta nella narrativa in modo diretto e riconoscibile**.

Al contrario, la finzione permette di **vivere vite radicalmente diverse dalla propria**. In un romanzo del *Collettivo Idra* — nome ispirato al mostro mitologico, metafora di una pluralità di voci in un'unica opera — uno degli autori ha interpretato un *big bamboo*, termine giamaicano per uomini che accompagnano turiste straniere. Pur non avendo esperienza diretta, la scrittura ha reso possibile un'esplorazione vivida di quella realtà.

3.3 Come si Genera un'Idea: Leggere, Osservare, Ascoltare

Si scrive anche quando non si scrive. Esistono diverse fonti di ispirazione, tutte riconducibili all'osservazione e alla rielaborazione.

- **La Lettura dei Giornali: Fëdor Dostoevskij**, considerato da molti il più grande scrittore di tutti i tempi, leggeva i giornali con attenzione e da essi traeva idee per i suoi romanzi. La trama de *I fratelli Karamazov*, che ruota attorno a un parricidio, fu ispirata da un articolo di cronaca.
- **L'Osservazione della Vita Quotidiana:** Come affermato dall'editore Sergio Fanucci, la scrittura inizia molto prima di sedersi al computer. Ogni interazione sociale — una conversazione al supermercato, una partita di calcetto — può costituire un seme narrativo. Una scena sportiva può diventare la partita di Quidditch di *Harry Potter*. Le antenne dell'osservazione devono essere sempre drizzate.
- **La Lettura come Fondamento:** Tutti i grandi scrittori sono stati, innanzitutto, lettori assidui. Non è raro che dichiarino di aver letto centinaia di libri all'anno nei loro anni formativi. La lettura fornisce un patrimonio di strutture, stili e vocabolari che costituiscono il substrato di ogni opera originale. Senza un solido bagaglio di letture, la scrittura raramente raggiunge livelli di qualità.
- **Il Diario e la Pratica Quotidiana:** La tenuta di un diario o di un taccuino di appunti educa la mente a mettere in parole le esperienze quotidiane, allenando la muscolatura espressiva.

---

4. Dostoevskij, Esistenzialismo e la Poetica del Conflitto

La relazione tra filosofia e letteratura mostra una feconda osmosi quando i temi esistenziali si traducono in trame narrative. Fëdor Dostoevskij è uno degli autori che ha più efficacemente coniugato questi piani.

4.1 La Poetica del Conflitto e la Verità dei Personaggi in Dostoevskij

L'opera dostoevskiana è permeata da una **dialettica costante** tra tesi e antitesi (fede/ateismo, colpa/innocenza), che si traduce in una narrazione che avanza per scontri e crisi. I suoi personaggi sono **polifonici e moralmente**

ambigui, mai riducibili a categorie rigide. Questa ambivalenza, che rispecchia la condizione umana, costituisce un tratto di verità fondamentale. Le sue opere principali includono:

- ***I fratelli Karamazov***: esplora questioni teologiche, morali e psicologiche con respiro corale.
- ***I demoni***: indaga il radicalismo ideologico e la sua forza distruttiva.
- ***Delitto e castigo***: offre un'indagine psicologica sulla razionalizzazione del male e sulla redenzione.
- ***Memorie dal sottosuolo***: presenta una figura caratterizzata da iperconsapevolezza, risentimento e autoconsumo della coscienza. Il personaggio, che "non vive, vede vivere", anticipa sensibilità novecentesche e si avvicina all'universo kafkiano per l'alienazione e l'impasse decisionale.

4.2 Dostoevskij e l'Esistenzialismo

L'**esistenzialismo** è un movimento filosofico che si afferma nel Novecento, specie tra le due guerre mondiali, ma ha radici più antiche: da Socrate e Seneca fino a Kierkegaard. I suoi temi centrali includono il confronto con la mortalità, la ricerca di senso, la responsabilità individuale e la libertà. Dostoevskij può essere considerato un **pensatore esistenzialista prestato alla letteratura**: i suoi romanzi sono laboratori di idee incarnate, in cui i dilemmi vengono vissuti e agiti.

La piena comprensione di Dostoevskij richiede un bagaglio di letture e, spesso, un vissuto che metta in contatto con i temi trattati: vita, morte, colpa, sofferenza. La ripresa delle sue opere in età più matura rivela strati di senso non colti in precedenza.

---

5. L'Architettura del Testo Narrativo

5.1 Il Titolo: Funzione e Scelta

Il titolo è il primo punto di contatto con il lettore. La sua scelta è spesso il risultato di una dialettica tra la visione dell'autore e le strategie dell'editore. In non più di un caso su dieci il titolo definitivo viene scelto dall'autore; nelle altre occasioni, è l'editore a deciderlo in base a considerazioni commerciali. Un esempio è un romanzo sportivo sul primo scudetto juventino dell'era Conte: il titolo autoriale *La scelta della zebra* fu sostituito dall'editore con *Juve 30 & Love*, più diretto e riconoscibile dal pubblico di riferimento.

Un titolo efficace deve possedere tre qualità:

1. **Impatto:** Essere "catturante".
2. **Memorabilità:** Essere "indimenticabile".
3. **Onestà:** Non creare "false promesse" sul contenuto.

L’analisi di casi studio mostra l’importanza di un titolo ben scelto:

- ***Il nome della rosa*** (Umberto Eco) è più evocativo e fedele alla complessità dell’opera rispetto al titolo originale ***L’abbazia del delitto***, che lo avrebbe relegato al genere giallo.
- ***Orgoglio e pregiudizio*** (Jane Austen) è più iconico del generico ***Prime impressioni***.
- ***L’isola del tesoro*** (R. L. Stevenson) evoca i pilastri del romanzo d’avventura meglio de ***Il cuoco di mare***.
- ***Moby Dick*** (Herman Melville) conferisce un’identità mitica alla balena, a differenza del banale ***La balena***.
- ***1984*** (George Orwell) è più spiazzante e geniale de ***L’ultimo uomo d’Europa***.
- ***La solitudine dei numeri primi*** (Paolo Giordano) stimola la curiosità molto più di ***Dentro e fuori dall’acqua***.

5.2 L’Incipit: La Soglia Decisiva

Se il titolo incuriosisce, l’incipit deve convincere. Le prime righe sono decisive per accompagnare il lettore fino alla fine. L’incipit stabilisce il “sound” dell’opera, definendo tono, stile e voce narrante.

Esempi di incipit celebri:

- **Pinocchio**: «*C’era una volta… – Un re! – diranno subito i miei piccoli lettori. No, ragazzi, avete sbagliato. C’era una volta un pezzo di legno.*» Questo incipit sovverte le convenzioni della fiaba.
- **Uno, nessuno e centomila**: «*Che fai? – mia moglie mi domandò, vedendomi insolitamente indugiare, vestito, davanti allo specchio.*» Proietta il lettore *in medias res*, all’inizio di una crisi identitaria.
- **Il Gattopardo**: «*Nunc et in hora mortis nostrae. Amen. La recita quotidiana del Rosario era finita…*» Immerse il lettore in un’atmosfera solenne e decadente, definendo il tono crepuscolare del romanzo.

La **voce narrante** è l’impronta stilistica dell’autore. Può essere:

- **Irriverente:** Colloquiale e provocatoria (es. *Il giovane Holden* di Salinger: «*Se davvero avete voglia di sentire questa storia…*»).
- **Pacata:** Calma e riflessiva (es. *Moby Dick*: «*Chiamatemi Ismaele.*»).
- **Ufficiale:** Neutra e funzionale, tipica della narrativa di genere (es. John Grisham, Ken Follett).
- **Snob o Raffinata:** Elaborata e colta, per un lettore esperto (es. Haruki Murakami).

5.3 Gli Ingredienti Fondamentali della Narrazione

La costruzione di un testo narrativo esige alcuni elementi essenziali, paragonabili agli ingredienti del pane. Nel lessico del laboratorio, questi sono:

1. **Brainstorming:** Tecnica di produzione associativa di idee, inizialmente orientata alla quantità e poi alla selezione qualitativa. Lo scopo è far emergere temi, scenari e personaggi, con successiva valutazione di coerenza e priorità.
2. **Struttura dell'opera:** L'architettura complessiva. La **macrostruttura** definisce l'arco narrativo comune, mentre la **microstruttura** organizza ogni capitolo. La **continuità** garantisce la coerenza interna del mondo narrativo.
3. **Incipit:** La soglia dell'opera, con funzione attrattiva e orientativa. Deve catturare l'attenzione e stabilire una promessa narrativa.
4. **Voce:** L'identità espressiva del testo (lessico, sintassi, punto di vista). Veicola un ethos, una postura verso i temi trattati.

---

6. Metodologia della Scrittura Narrativa Collaborativa

La stesura a più mani è praticabile purché si adotti un metodo chiaro e condiviso.

6.1 Progettazione: La Sinossi Generale e Capitolare

Il primo passo operativo è la redazione della **sinossi generale**, una descrizione sintetica (1-3 pagine) dell'intera storia che espone incipit, svolgimento e conclusione. La sua funzione è garantire coerenza e direzione comune. Il principio guida è: **"L'inizio è la fine"**. La progettazione efficace presuppone la conoscenza della conclusione sin dall'avvio, retro-progettando il racconto.

Dalla sinossi generale si derivano le **sinossi dei singoli capitoli**, documenti operativi che descrivono con precisione quanto accade in ciascuno di essi. Nella scrittura collaborativa, tutti gli autori devono conoscere tutte le sinossi per evitare incoerenze diegetiche (es. un personaggio descritto come biondo in un capitolo e moro in un altro) o caratterologiche.

6.2 Scrittura e Riscrittura

L'impalcatura progettuale (sinossi generale e capitolari) rende la fase di scrittura più fluida. Tuttavia, il lavoro non finisce con la prima stesura. Il principio operativo **"scrivere è riscrivere"** deve essere adottato come mantra: la riscrittura e la correzione rappresentano la fase più impegnativa e dispendiosa in termini di tempo. Il tempo di revisione può eccedere di molto quello di prima stesura.

6.3 Costruzione dei Personaggi

La finalità della letteratura è suscitare emozioni. Questo avviene attraverso personaggi complessi e coerenti.

- **Complessità morale:** I personaggi devono essere “a tutto tondo”, con comportamenti che alternano errori e azioni giuste, riflettendo la complessità umana.
- **Schema funzionale:** Nonostante la complessità, la funzione narrativa (eroe, antagonista) deve restare chiara.
- **Coerenza caratterologica:** Il profilo del personaggio (gusti, valori, attributi fisici) deve essere coerente. Ogni cambiamento deve essere motivato narrativamente.

6.4 Finalità e Metodo del Laboratorio di Scrittura

Il percorso didattico si struttura come un laboratorio finalizzato alla produzione di un’opera narrativa collettiva, con l’obiettivo di realizzare un testo di qualità sufficiente a interessare un editore, con particolare attenzione al tessuto editoriale marchigiano.

- **Finalità:** Produrre, al termine di dieci lezioni, un’opera corale composta da capitoli individuali coerenti e curati.
- **Impegno e responsabilità:** La qualità del risultato collettivo dipende dall’impegno dei singoli.
- **Programmazione:** Il percorso prevede una parte teorica “contratta” e una pratica di sviluppo narrativo. La comunicazione avviene tramite posta istituzionale e una piattaforma web dedicata. Le prime quattro lezioni sono prevalentemente teoriche, mentre dalla quinta si incrementa la pratica e il dibattito.

---

7. Utopia, Distopia e l’Intelligenza Artificiale come Dispositivo Immaginativo

7.1 Verità, Conoscenza e Comprensione nell’Età dell’AI

L’emergere di sistemi di intelligenza artificiale solleva questioni fondamentali. Il nesso tra verità, conoscenza e comprensione deve essere ripercorso alla luce di tecnologie capaci di generare contenuti plausibili, ma non necessariamente veri.

- **Verità:** Diventa cruciale la distinzione tra verità e verosimiglianza, tra accuratezza epistemica e coerenza narrativa.
- **Conoscenza:** L’automazione della generazione informativa non coincide con l’aumento della conoscenza se manca un vaglio critico.
- **Comprensione:** Occorre distinguere tra la manipolazione di simboli e la costruzione di senso, che implica contesto, intenzionalità e responsabilità interpretativa.

Questo quadro si intreccia con le categorie di libertà, potere e controllo. La disponibilità di strumenti di produzione massiva di contenuti modifica i rapporti

di potere, moltiplica i rischi di manipolazione, ma apre anche possibilità di emancipazione cognitiva. Ne discende una rinnovata idea di **responsabilità** come competenza civica essenziale.

7.2 Creare e Fare Arte nell'Epoca dell'AI

La capacità dei modelli linguistici di generare testi narrativi impone di distinguere tra *fare* e *creare* arte:

- **Fare arte** implica una prassi compositiva che produce un oggetto estetico.
- **Creare arte** implica intenzionalità espressiva, progettualità formale e una relazione significativa tra autore, opera e pubblico.

I sistemi generativi sollevano interrogativi su originalità, esperienza estetica e responsabilità autoriale. Questo invita a ripensare il compito umano nel processo artistico: curare, selezionare, orchestrare e assumersi la responsabilità del significato. L'uso critico dell'AI è possibile: può fungere da catalizzatore di idee se impiegata come interlocutore di brainstorming, non come sostituto dell'autorialità.

7.3 Utopia e Distopia: Definizioni e Applicazione all'AI

Per orientare immaginari futuri, si adottano le seguenti definizioni operative:

- **Utopia:** Scenario futuro auspicabile, orientato alla massimizzazione del benessere e della giustizia.
- **Distopia:** Scenario futuro deleterio, con esiti oppressivi, disumanizzanti o regressivi.

Le due categorie non sono contrapposte: intenzioni utopiche possono produrre esiti distopici. Applicate all'intelligenza artificiale, utopia e distopia risultano particolarmente pertinenti:

- **Potenzialità utopiche:** Efficienza, ampliamento dell'accesso alla conoscenza, nuove forme di creatività.
- **Rischi distopici:** Sorveglianza pervasiva, concentrazione di potere, manipolazione massiva, erosione delle competenze.

La narrazione diventa un dispositivo cognitivo per testare ipotesi sociali e morali, connettendo immaginazione e responsabilità. La scelta tra un orientamento utopico o distopico per l'opera collettiva avverrà tramite dibattito e voto.

---

8. Sintesi Conclusiva

L’intelligenza artificiale mette in discussione categorie classiche del sapere, della creatività e del potere, rendendo più che mai attuale la riflessione su utopia e distopia. In questo quadro, la scrittura narrativa si offre come pratica formativa e critica. Attraverso il dominio di strumenti come brainstorming, struttura, titolo, incipit e voce, è possibile costruire mondi possibili che permettono di esplorare le conseguenze, i vincoli e le opportunità del nostro tempo.

La formazione del lettore-scrittore implica lettura critica, pratica costante e un approccio metodico alla progettazione narrativa. La scrittura efficace richiede impegno e divertimento, disciplina e invenzione. La finalità editoriale di un progetto collaborativo conferisce rigore e motivazione, elevando l’impegno individuale e la cooperazione. Il risultato atteso è un’opera corale capace di coniugare ambizione immaginativa e responsabilità culturale, offrendo al lettore non solo intrattenimento, ma strumenti per comprendere e orientare il futuro.

09-25 Laboratorio di Scrittura: Romanzo Collaborativo su IA e Futuro

Titolo del Corso

Se scrivessimo il futuro? – Laboratorio di Scrittura Creativa (Romanzo Collaborativo)

Summary

Sessione del 25 settembre 2026 (creazione materiali: 2026-09-25 14:53:44) che inaugura un corso-laboratorio di scrittura creativa con un obiettivo pratico ambizioso: realizzare un romanzo collaborativo a tema futuro/Intelligenza Artificiale (IA). Dopo una cornice iniziale filosofica su IA, verità, libertà e creatività (utopia/distopia). Il Prof./Relatore Apolloni Marco struttura l'approccio: scrittura come artigianato e allenamento, metà artista metà artigiano; centralità di sinossi generale e metodo; costruzione di personaggi a tutto tondo; importanza del titolo, dell'incipit e della voce narrativa; pratica costante con esercizi in classe e revisione intensiva (scrivere è riscrivere). Vengono introdotti strumenti fondamentali (brainstorming, struttura, incipit, voce), tecniche classiche (Poetica di Aristotele), lettura critica (Dostoevskij come caso di studio), e logistica operativa: sinossi generale condivisa, sinossi dei capitoli, decisioni collegiali (utopia vs. distopia), ruoli e responsabilità. Obiettivo finale: un'opera coerente e pubblicabile, con ogni studente autore di un capitolo.

Key Topics

- Cornice filosofica: IA, verità, libertà, creatività; utopia vs. distopia
- Scrittura come arte e artigianato: allenamento, metodo e disciplina
- Tecniche narrative fondative: brainstorming, struttura, incipit, voce
- Personaggi a tutto tondo e funzione emotiva della narrativa
- Lettura critica e ispirazione: Aristotele e Dostoevskij
- Sinossi generale e sinossi dei capitoli: il metodo per la scrittura collaborativa
- Titolo, incipit e voce narrativa: allineare promessa e contenuto
- Patto di verosimiglianza e coerenza interna
- Originalità, ispirazione e rischi del plagio

- Processo editoriale: scrivere è riscrivere; ruolo dell'editor; pubblicazione

---

Expanded Topic Explanations

1) Cornice filosofica: IA, verità, libertà, creatività; utopia vs. distopia

La lezione apre domandando cosa significhi creare nell'era dell'IA e come cambino verità e conoscenza quando algoritmi generano contenuti. L'IA diventa lente narrativa per esplorare scenari utopici (miglioramento umano) e distopici (controllo, perdita di libertà), evidenziando come "il paradiso in terra" possa rovesciarsi in "inferno in terra".

- Esempio/Analogia: Energia nucleare – energia pulita (utopia) vs. arma (distopia).
- Applicazione narrativa: scegliere un asse tematico (utopia/distopia IA) per dare coerenza al romanzo.

Key Concepts:

- Verità gnoseologica: come cambia "conoscere" nell'era dell'IA; filtri algoritmici e autorità della conoscenza.
- Utopia: visione aspirazionale (es. IA elimina malattie/povertà).
- Distopia: esito oppressivo di un progetto utopico (es. uguaglianza forzata che sopprime libertà/merito).
- IA come catalizzatore narrativo: forza motrice per scenari estremi e dilemmi etici.

---

2) Scrittura come arte e artigianato: allenamento, metodo e disciplina

La scrittura è presentata come attività artigianale oltre che artistica: metà intuizione, metà tecnica. Si impara facendo, come un atleta in preparazione: esercizi in classe, pratica costante, disciplina.

- Analogia: Pre-campionato di un atleta – allenamento duro prima della "partita" (il romanzo).
- Obiettivo: passare dalla teoria alla produzione di testi.

Key Concepts:

- Artista vs. artigiano: idea originale + perizia tecnica = prodotto solido.

- Preparazione atletica: la pratica costruisce resistenza, ritmo e “muscolo” della scrittura.
- Metodicità: routine, appunti, iterazione come basi del miglioramento.

---

3) Tecniche narrative fondative: brainstorming, struttura, incipit, voce

Quattro ingredienti indispensabili per “impastare” una storia efficace. Il brainstorming genera materiale; la struttura lo organizza; l’incipit aggancia; la voce dà identità.

- Esempio: Non basta un buon incipit: una struttura debole “collassa”; la voce sostiene l’immersione.

Key Concepts:

- Brainstorming: generazione ampia e non giudicante di idee.
- Struttura: scheletro narrativo che regola ritmo e progressione.
- Incipit: gancio iniziale che stabilisce tono, genere, promessa.
- Voce: timbro/stile riconoscibile che rende vivo il testo.

---

4) Personaggi a tutto tondo e funzione emotiva della narrativa

I personaggi sono il veicolo primario delle emozioni. La loro dinamica (es. Holmes/Watson) crea profondità. Un testo narrativo deve emozionare; la saggistica chiarisce, la narrativa commuove/coinvolge.

- Esempi: Eroi/antieroi coerenti con la funzione narrativa; in Armageddon l’eroe si compie nel sacrificio finale.

Key Concepts:

- Personaggio a tutto tondo: contraddizioni credibili, umanità realistica.
- Funzione emotiva: simpatia, antipatia, paura, speranza come leve.
- Coerenza del personaggio: comportamenti allineati alla funzione per tutta la storia.

---

5) Lettura critica e ispirazione: Aristotele e Dostoevskij

Leggere e scrivere si “coimplicano”. La Poetica di Aristotele codifica meccanismi emotivi (commedia/tragedia) ancora centrali. Dostoevskij offre un modello di conflitto interiore e complessità psicologica.

- Analogia: Aspirante chef che assaggia e smonta piatti dei maestri per apprendere tecniche.

Key Concepts:

- Poetica (Aristotele): strutture e finalità emotive, ancora fondative.
- Commedia/Tragedia: macro-architetture del riso vs. pianto (paura/pietà).
- Lettura critica: smontare trama, dialoghi, tempi per apprendere “segreti del mestiere”.
- Dostoevskij proto-esistenzialista: fede/dubbio, bene/male come motori di personaggi multidimensionali.

---

6) Sinossi generale e sinossi dei capitoli: il metodo per la scrittura collaborativa

Scrivere in 26 senza metodo causa caos. La sinossi generale (soggetto) è la “mappa”: definisce inizio-svolgimento-fine e conflitto. Ogni capitolo ha la propria mini-sinossi, condivisa, per prevenire incoerenze.

- Aforisma guida: “L’inizio è la fine” (Karl Kraus): si scrive conoscendo la fine.
- Ruolo del docente: editor-supervisore; decisioni collegiali, voto del docente in parità.

Key Concepts:

- Sinossi generale: 1–3 pagine con arco completo e conflitto.
- Sinossi di capitolo: 2–8 righe operative per allineare tutti.
- Coerenza narrativa: prevenire contraddizioni su eventi/personaggi/toni.
- “Grande disegno” iniziale: fatica upfront che semplifica la scrittura.

---

7) Titolo, incipit e voce narrativa: allineare promessa e contenuto

Titolo e incipit sono un contratto con il lettore: devono attrarre e rappresentare onestamente l’opera. La voce (sound) rende il testo riconoscibile e coerente.

- Esempi: “Il nome della rosa” vs. “L’abbazia del delitto”; “Moby Dick” vs. “La balena”; “1984” vs. “L’ultimo uomo d’Europa”.
- Incipit celebri: Pinocchio; Uno, nessuno e centomila; Il Gattopardo; Moby Dick; Il giovane Holden.

Key Concepts:

- Titolo: impattante, memorabile, onesto, tematicamente coerente.
- Incipit: cattura, definisce tono/voce, segnala genere, crea domanda.
- Voce: irriverente, pacata/solenne, neutra/ufficiale, raffinata; coerenza lungo l'opera.
- Contratto narrativo: promessa implicita tra paratesti e contenuto.

---

8) Patto di verosimiglianza e coerenza interna

Il lettore sospende l'incredulità se la storia è coerente con le proprie regole interne. Un orco fantasy deve essere "credibile" nel suo mondo; un volo inspiegato in un romanzo realistico rompe il patto.

Key Concepts:

- Verosimiglianza: sembrare vero nel contesto definito dall'autore.
- Patto con il lettore: coerenza interna come base della fiducia.
- Sospensione dell'incredulità: concessione del lettore in cambio di coerenza.

---

9) Originalità, ispirazione e rischi del plagio

L'originalità assoluta è sopravvalutata: si crea ricombinando influenze in modo personale. Chiaro confine tra ispirazione e plagio; prudenza nell'usare persone reali.

- Aneddoti: plagio scolastico smascherato; personaggio riconosciuto da un conoscente con reazione negativa.

Key Concepts:

- Plagio: appropriazione indebita di idee/testi; da evitare assolutamente.
- Ispirazione: trampolino per creare qualcosa di proprio.
- Trasformazione creativa: realtà come materia prima, non copia letterale.

---

10) Processo editoriale: scrivere è riscrivere; ruolo dell'editor; pubblicazione

La prima stesura è grezza; la qualità emerge in revisione. L'editor guida standard e coerenza. Obiettivo concreto: un romanzo proposto a un editore locale; responsabilità individuale altissima.

- Esempio: libro scritto in ~1,5 mesi, revisionato in ~2 anni.

Key Concepts:

- Scrivere è riscrivere: iterazione come chiave della qualità.
- Editor: supervisione, feedback, standard professionali.
- Responsabilità collettiva: capitolo debole indebolisce l'intera opera.
- Motivazione: pubblicazione come driver professionale e reputazionale.

Overall Key Takeaways

- L'IA è una lente potente per esplorare utopie/distopie e interrogare verità, libertà, creatività.
- La scrittura è pratica artigianale: disciplina, metodo e allenamento costante sono imprescindibili.
- Struttura prima, testo poi: sinossi generale e fine note prima della stesura.
- Titolo, incipit e voce sono il contratto col lettore: attrarre senza tradire.
- I personaggi guidano l'emozione; la narrativa deve emozionare più che spiegare.
- Leggere in modo critico forma lo scrittore: Aristotele e Dostoevskij sono maestri attuali.
- Collaborare richiede regole chiare: sinossi condivise e controllo di coerenza.
- Patto di verosimiglianza: coerenza interna sopra tutto.
- Originalità come ricombinazione, mai plagio; trasformare la realtà con creatività.
- Scrivere è riscrivere: la revisione è lunga, necessaria e fa la qualità; puntare alla pubblicazione eleva lo standard.

Notable Quotes

- "Questo corso è una piccola grande occasione per riflettere criticamente sul presente, immaginare il mondo che verrà e cimentarsi con la scrittura." – Prof.ssa Bevilacqua
- "Lo scrittore è al 50% artista e al 50% artigiano." – Relatore
- "L'inizio è la fine." – Karl Kraus (citato dal docente)
- "Scrivere è riscrivere." – Relatore
- "Se non funzionano i personaggi, la storia non regge. Pensate a Sherlock Holmes senza il dottor Watson."
- "Le reazioni umane sono sempre quelle. Diceva Aristotele nella Poetica…"

- “Il blocco della pagina bianca non esiste: è pigrizia. L’azione genera motivazione.” – Marco
- “Dipende sempre dal patto col lettore: verosimiglianza non vuol dire vero, ma coerente.”
- “Ci ho messo due mesi a scriverlo. Ci ho messo due anni a correggerlo.” – Relatore
- “Non offrire false promesse.” – Relatore (su titolo/incipit)

Exam Questions & Answers

1) Descrivi come l’IA può fungere da cornice narrativa per esplorare utopia e distopia.
   - Risposta: L’IA incarna ambivalenze (beneficio/controllo) che permettono di costruire scenari utopici (miglioramento sociale) o distopici (oppressione, perdita di libertà). La narrativa usa decisioni politiche/tecniche come snodi per mostrare esiti opposti.
2) Spiega perché la scrittura è definita “metà arte, metà artigianato” e quali implicazioni ha per lo studio.
   - Risposta: L’arte fornisce idea e sensibilità; l’artigianato fornisce tecnica, struttura, revisione. Implica esercizio costante, studio di strumenti narrativi e disciplina nella riscrittura.
   3) Elenca e definisci i quattro ingredienti fondamentali introdotti (brainstorming, struttura, incipit, voce).
   - Risposta: Brainstorming: generazione di idee libere; Struttura: organizzazione logica del racconto; Incipit: gancio iniziale che stabilisce tono/voce; Voce: stile/timbro riconoscibile dell’autore/narratore.
   4) Illustra il concetto di “patto di verosimiglianza” con un esempio pratico.
   - Risposta: È l’accordo implicito per cui il lettore accetta premesse anche fantastiche se la storia resta coerente alle proprie regole; es., in un fantasy un orco è plausibile se agisce secondo le leggi del mondo creato, mentre un volo inspiegabile in un romanzo realistico rompe il patto.
   5) Descrivi l’importanza della sinossi generale in un progetto di romanzo collaborativo.
   - Risposta: È la mappa comune che definisce inizio-svolgimento-fine e conflitto; assicura allineamento tra autori, guida scelte di trama/personaggi e previene incoerenze tra capitoli.
   6) Spiega il significato operativo dell’aforisma “L’inizio è la fine” di Karl Kraus.
   - Risposta: Bisogna conoscere la fine prima di iniziare a scrivere; la destinazione guida tutte le scelte narrative (scene, ritmo, sviluppo personaggi) garantendo coerenza dell’arco.
   7) Confronta titoli e incipit efficaci, spiegando come allineano promessa e contenuto.

- Risposta: Titoli come “Il nome della rosa” o “1984” orientano su tema/tono; incipit come “Chiamatemi Ismaele” definiscono voce/ambiente; insieme impostano aspettative rispettate dall’opera, riducendo frustrazione del lettore.

8) Descrivi come la lettura critica (Aristotele, Dostoevskij) migliora la scrittura.
   - Risposta: La Poetica offre schemi emotivi/strutturali replicabili; Dostoevskij mostra costruzione di conflitti interiori e personaggi complessi; smontare questi modelli fornisce tecniche applicabili alla propria pratica.
9) Distingui tra ispirazione e plagio e indica come trasformare la realtà in narrativa senza rischi.
   - Risposta: Ispirazione è ricombinazione creativa; plagio è copia non attribuita. Si trasforma la realtà alterando dettagli, mescolando fonti e filtrando attraverso una voce originale per evitare riconoscibilità diretta.
10) Delinea il processo “scrivere è riscrivere” e il ruolo dell’editor verso la pubblicazione.
   - Risposta: La prima bozza cattura l’idea; la revisione (spesso più lunga) affina struttura, voce e coerenza; l’editor fornisce standard, feedback e direzione fino a un testo pubblicabile.

Suggested follow up or additional reading

- Narratologia e tecnica:
  - Aristotele, Poetica
  - Robert McKee, Story
  - John Gardner, The Art of Fiction
  - Anne Lamott, Bird by Bird
  - Stephen King, On Writing (Se scrivere)
- Classici per voce/incipit/struttura:
  - Umberto Eco, Il nome della rosa
  - Herman Melville, Moby Dick
  - J. D. Salinger, Il giovane Holden
  - Luigi Pirandello, Uno, nessuno e centomila
  - Giuseppe Tomasi di Lampedusa, Il Gattopardo
  - Jane Austen, Orgoglio e pregiudizio
  - Robert Louis Stevenson, L’isola del tesoro
- Personaggi e complessità psicologica:
  - Fëdor Dostoevskij: I fratelli Karamazov; Delitto e castigo; I demoni; Memorie dal sottosuolo
  - Franz Kafka, La metamorfosi
  - Søren Kierkegaard (contesto esistenzialista)

- Seneca, De brevitate vitae

- Thriller/voce neutra:

- Ken Follett; John Grisham

- Fantascienza e IA:

- Philip K. Dick, Ma gli androidi sognano pecore elettriche?
- Haruki Murakami (per voce raffinata e atmosfere, es. Norwegian Wood, 1Q84)

- Visione critica:

- Film: Armageddon (costruzione eroica e coerenza di arco)

- Risorse del relatore:

- Sito del relatore: www.Bellaprof.Net (per materiali e lezioni)

09-25 Lezione: AI tra Utopia/Distopia e Tecniche di Narrazione – Sinossi, Conflitto, Incipit e Voce

Materiale di studio – Lezione del 25 settembre 2026

Tema del corso: “Se scrivessimo il futuro? L’AI è un’utopia o una distopia?”
Docente: Prof. Apolloni

2) Introduzione al corso e obiettivi

- Identità del docente: insegnante di filosofia e storia, scrittore e saggista.
- Struttura del corso: approccio teorico-pratico; esercizi in classe; prime 4 lezioni più teoria con esercizi, dalla 5ª più pratica e dibattiti.
- Obiettivo finale: romanzo collaborativo (un capitolo per studente); possibile proposta a un editore marchigiano se la qualità è alta.
- Tema centrale: intelligenza artificiale come bivio tra utopia e distopia; riferimento alla “singolarità tecnologica”.
- Logistica: registrazioni e materiali su www.bellaprof.net (sezione Didattica); consegne via email istituzionale; niente Classroom/Teams.
- Materiale necessario: quaderno (meglio a righe) e penne.

3) Cornice tematica: AI tra utopia e distopia

- Utopia: scenario ideale e auspicabile reso possibile dall’AI.
- Distopia: scenario degradato derivante da uso o sviluppo errato dell’AI.
- Esempio storico: URSS come utopia dell’uguaglianza divenuta distopia per soppressione delle libertà.
- Scelta di classe: si voterà approccio utopico o distopico; in caso di parità decide il docente.

4) Fondamenti di narratologia e mestiere di scrivere

- Quattro “ingredienti” della narrazione:
  - Brainstorming: generare molte idee senza filtri.
  - Struttura: organizzazione che garantisce coerenza e progressione.
  - Incipit: avvio che cattura e introduce tono e mondo.
  - Voce narrante: stile/tono/prospettiva unici dello scrittore.
- Scrittore = 50% artista, 50% artigiano:
  - Artista: intuizione, idea originale, ispirazione.
  - Artigiano: tecniche narrative, disciplina, revisione.
- Preparazione: organizzare idee e prendere appunti costanti (carta o digitale).

- “Scrivere è riscrivere”: la stesura diverte, la revisione è più lunga e faticosa (esempio: 2 mesi scrittura, 2 anni correzioni).
- Tecniche per coinvolgere il pubblico:
  - Hitchcock: test delle reazioni in sala.
  - Aristotele (Poetica): due reazioni fondamentali — riso (commedia) e pianto (tragedia); l’epica (es. Odissea) afferente alla tragedia.

5) Superare il blocco, originalità e verosimiglianza

- “Blocco della pagina bianca” = pigrizia: inizia a scrivere, l’azione alimenta ispirazione.
- Originalità:
  - No al plagio; sì al “prendere spunto” e ripensare idee esistenti.
  - “Si scrive anche quando non si scrive”: antenne drizzate su vita quotidiana, cronaca, sport (esempi: Dostoevskij e i giornali; spunti per il Quidditch).
- Personaggi e realtà:
  - Prudenza nel basarli su persone reali per evitare offese.
  - Vivere vite diverse: eroi/antieroi complessi, non “tutti buoni/tutti cattivi”.
- Patto con il lettore: verosimiglianza = coerenza interna del mondo (orco credibile nel fantasy; tecnologia plausibile nella sci-fi).

6) Lettura critica e romanzo filosofico

- Coimplicazione lettura-scrittura: non si scrive bene senza leggere bene e in modo analitico.
- Maturità del lettore: alcuni testi richiedono coordinate ed esperienza.
- Dostoevskij:
  - Dialettica tesi-antitesi-sintesi; personaggi multidimensionali.
  - Opere: I fratelli Karamazov; I demoni; Delitto e castigo; Memorie dal sottosuolo.
- Radici dell’esistenzialismo:
  - Tracce in Socrate e Seneca; Kierkegaard proto-esistenzialista; Dostoevskij precursore letterario; formalizzazione tra le due guerre.

7) Metodologia del romanzo collaborativo

- Ruolo del docente: “editor spietato”.
- Principio guida: “L’inizio è la fine” (Kraus) — conoscere la fine prima di scrivere, soprattutto per principianti.
- Artigianalità prima dell’innovazione: come Picasso, padroneggiare le tecniche prima di rompere le regole; obiettivo della narrativa è emozionare (diversa dalla saggistica che privilegia chiarezza).

- Conflitto: motore della storia (es. schema Romeo e Giulietta); archetipi chiari.
- Coordinamento di classe:
  - 26 partecipanti → 26 sinossi di capitolo; chi scrive gli ultimi capitoli deve "chiudere" bene.
  - Tutti devono conoscere ciò che accade in tutti i capitoli.
  - Evitare incoerenze (aspetto fisico, gusti, atteggiamenti senza motivazione).
- Strumenti condivisi:
  - Sinossi generale (1–3 pagine): inizio — svolgimento a grandi linee — fine chiara.
  - Sinossi di capitolo: dettagli su personaggi, eventi, tono; lunghezza variabile (2–3 righe per scene semplici; 7–8+ per scene complesse).
  - Schede personaggi, timeline eventi, glossario interno del mondo.
- Assegnazione capitoli: in base a esercizi, stile e carattere degli studenti.

8) Esercizio in classe del 25 settembre 2026

- Task: scrivere una sinossi generale a partire da righe assegnate.
- Requisiti: indicare chiaramente inizio, svolgimento e fine (imprescindibile); libertà su nomi dei personaggi; non copiare il testo fornito; più soluzioni valide.
- Tempo: 10–15 minuti (+5 flessibili).
- Consegna: foto della pagina del quaderno via email istituzionale.

9) Titolo, incipit e voce narrativa

- Titolo:
  - Funzione: impatto commerciale e rappresentatività del "cuore" della storia.
  - Autore vs editore: l'autore privilegia il nucleo tematico; l'editore l'efficacia di mercato.
  - Tre principi: 1) Impatto, 2) Indimenticabile, 3) Onesto (niente false promesse).
  - Esempio: Il nome della rosa (più ampio e poetico rispetto a L'abbazia del delitto).
  - Altri esempi di trasformazione del titolo:
    - Prime impressioni → Orgoglio e pregiudizio
    - Il cuoco di mare → L'isola del tesoro
    - La balena → Moby Dick
    - L'ultimo uomo d'Europa → 1984
    - Sfortunata e infelice / Dentro e fuori dall'acqua → La solitudine dei numeri primi
- Incipit:

- Obiettivo: far proseguire la lettura; introdurre tono e mondo.
- Esempi: “C’era una volta… un pezzo di legno.” (Pinocchio); “Che fai?” (Uno, nessuno e centomila); “Chiamatemi Ismaele.” (Moby Dick); “Se davvero avete voglia…” (Il giovane Holden).

- Voce/sound:

- Tipi: irriverente (Il giovane Holden); pacata/classica (Moby Dick); neutra/“ufficiale” (thriller alla Grisham/Follett); snob/raffinata (Murakami).
- Narratore inaffidabile: prima persona con credibilità parziale (es. Holden).

10) Regole, disciplina e buone pratiche

- Coerenza formale minima nelle consegne; rispetto scadenze.
- Evitare copie; allenarsi con esercizi brevi e rigorosi.
- Leggere molto; tenere diario/blocco note per idee.
- Aggiornare continuamente sinossi, schede e timeline; ogni deviazione va riallineata col gruppo.

Definizioni chiave

- Intelligenza Artificiale (AI): sistemi che simulano capacità umane (apprendere, ragionare, agire).
- Utopia/Distopia: visioni ideali vs degenerazioni future della società.
- Singolarità tecnologica: soglia di accelerazione tecnologica oltre la prevedibilità umana.
- Brainstorming: generazione libera di idee senza giudizi.
- Struttura: architettura degli eventi che regge la storia.
- Incipit: prime righe che catturano e impostano tono e mondo.
- Voce narrante (sound): stile/tono/punto di vista che caratterizzano il racconto.
- Verosimiglianza: credibilità interna alle regole del mondo narrativo.
- Conflitto narrativo: opposizione che muove la trama e la trasformazione.
- Cartella editoriale: unità di misura editoriale (~30 righe; circa 1.800 battute spazi inclusi).
- Sinossi generale: 1–3 pagine con inizio, sviluppo e fine dell’opera.
- Sinossi di capitolo: schema dettagliato del singolo capitolo.
- Inciting incident: evento scatenante della trama.
- Arco del personaggio: trasformazione interiore del protagonista.
- Editor: figura che cura coerenza, struttura e qualità del testo.
- Narratore inaffidabile: voce che non offre garanzie di veridicità al lettore.

Formule/strutture operative importanti

- Struttura minima sinossi generale:

- Inizio: protagonista, contesto, inciting incident.
- Svolgimento: tappe principali, conflitti chiave, arco.
- Fine: esito del conflitto principale e stato finale del mondo.

- Check di coerenza in un romanzo a più mani:

- Scheda personaggi condivisa
- Timeline eventi condivisa
- Glossario interno del mondo
- Allineamento continuo tra autori

- Principi per titolo efficace: Impatto + Indimenticabile + Onesto.

Esempi concisi

- Incoerenza da evitare: Cap. 7 “moro” → Cap. 21 “biondo” senza spiegazione.
- Archetipi: in un disaster movie classico (es. Armageddon) l’eroe salva il mondo; se lo facesse l’antieroe, servirebbe riprogettare lo schema.
- Dostoevskij: personaggi contraddittori e dialettici che riflettono la natura umana.

Glossario essenziale

- Poetica (Aristotele): trattato che definisce meccanismi emotivi e strutturali (tragedia/commedia/epica).
- Commedia tragica: visione della vita con alternanza di gioia e inevitabile fine.
- Plagio vs spunto: copiare è illecito e sterile; prendere spunto è rielaborare creativamente.

Domande di revisione

1) Qual è la missione del corso e come si organizza il lavoro per un romanzo collaborativo?

2) In che modo AI si presta a letture utopiche e distopiche? Cos’è la singolarità tecnologica?

3) Descrivi i quattro ingredienti fondamentali della narrazione e la loro funzione.

4) Cosa significa che lo scrittore è 50% artista e 50% artigiano? Quali pratiche rendono solida la componente “artigianale”?

5) Cos’è il patto di verosimiglianza? Fornisci un esempio applicato alla fantascienza.

6) Perché “scrivere è riscrivere”? Quali fasi sono più impegnative e perché?

7) Qual è la funzione del conflitto in una storia e come si mantiene la coerenza tra 26 autori?

8) Quali elementi deve contenere una sinossi generale? Perché è utile conoscere la fine prima di iniziare?

9) Quali sono i tre criteri di un titolo efficace? Spiega perché Il nome della rosa è migliore di L’abbazia del delitto.

10) Che ruolo hanno incipit e voce narrante nel determinare il “sound” della storia? Cita due incipit famosi e due tipi di voce.

09-25 Lezione: Scrittura Creativa e AI — Utopia/Distopia, Voce Autoriale e Metodo Editoriale

---

Corso di Scrittura Creativa & AI — Documento Unico

Keynote completo: “Se scrivessimo il futuro? L’AI è un’utopia o una distopia?”

Lezioni del 25 settembre 2026 — Prof. Apolloni

---

1. Tema principale e messaggio core

Titolo della keynote: *“Se scrivessimo il futuro? L’AI è un’utopia o una distopia?”*

Parole-chiave e metafore ricorrenti: verità/conoscenza/comprensione; utopia/distopia; singolarità tecnologica; pane narrativo; lievito madre; fare legna; editor spietato; artigiani prima che innovatori; “scrivere è riscrivere”; “l’inizio è la fine”; antenne drizzate; patto di verosimiglianza; commedia tragica; voce/incipit/sound; blocco della pagina bianca (che non esiste); Grogu; memoria d’elefante; vetrina editoriale.

Il corso si muove su due binari inseparabili: la **filosofia della tecnica** e la **pratica della scrittura**. Da un lato, l’intelligenza artificiale costringe a interrogarsi su cosa significhi conoscere, creare e rispondere delle proprie azioni nel mondo; dall’altro, la risposta concreta a queste domande è un **romanzo collaborativo** — un capitolo a testa, ventisei autori, un obiettivo editoriale reale. Il messaggio è senza equivoci: non delegare la creazione all’algoritmo. Riconquistare voce, intenzione e senso. Fare arte oggi non significa competere con l’AI sul terreno della produzione industriale, ma difendere una creatività che resti umana, situata e responsabile.

Perché conta adesso: la convergenza tra AI generativa, scuola e editoria rende urgente un’alfabetizzazione filosofica della tecnica e una pratica collettiva della scrittura. Questo corso trasforma il discorso sull’AI in missione creativa condivisa, con un obiettivo pubblicabile, con regole chiare e con una domanda viva al centro: *quale uomo, quale libertà, quale società ci attende?*

---

2. Breakdown strutturato (capitoli e sottotemi)

Parte 1 — Filosofia dell'AI: verità, libertà, potere, responsabilità

Idea centrale: Mappare il nuovo terreno etico e gnoseologico dell'intelligenza artificiale. La domanda "che cos'è la verità" si complica drammaticamente quando una macchina produce testi e immagini credibili.

Argomenti principali:

- **Verità vs comprensione:** la verità come corrispondenza o adeguazione non basta. Serve comprensione contestuale e responsabilità interpretativa. L'AI può produrre "verità" plausibili senza comprensione vissuta.
- **Potere e controllo:** chi orienta i modelli? Chi fissa gli standard? Chi risponde delle conseguenze?
- **Responsabilità creativa:** creare non è solo fare — è rispondere di ciò che si immette nel mondo.

Domande retoriche lanciate in aula: *"Che cos'è la verità al tempo dell'intelligenza artificiale? E che ne è del rapporto tra verità, conoscenza e comprensione?"*

Parte 2 — Estetica della creazione nell'era AI

Idea centrale: Distinguere produzione da creazione. "ChatGPT può scrivere romanzi. Può farlo 'male': non come lo facciamo noi."

Argomenti principali:

- L'AI come produttore di forma: generazione stilistica, ma senza intenzione vissuta, senza biografia.
- L'arte come voce: singolarità espressiva, esperienza, rischio e scelta.
- **Metafora:** l'AI è come uno stampatore eccellente senza storia; l'artista è una voce irripetibile.

Parte 3 — Utopia, distopia e singolarità tecnologica

Idea centrale: L'AI non è destino né salvezza — è specchio e domanda. Ci obbliga a progettare.

Argomenti principali:

- **Utopia:** futuro auspicabile, migliore del presente.
- **Distopia:** futuro terribile che può nascere anche dalle migliori intenzioni. Caso storico: l'Unione Sovietica — "l'aspirazione al paradiso in terra che ha prodotto, in pratica, l'inferno in terra."
- **Singolarità tecnologica:** siamo vicini? Il dibattito è aperto; gli scenari inquietano.
- **Aristotele e la felicità come telos:** una società che non rende felici è mal progettata — e questo vale anche per le storie che costruiamo.
- Applicazione narrativa: usare utopia/distopia come carburante di trama e conflitto per il romanzo collettivo.

Parte 4 — Il corso: struttura, metodo, missione editoriale

Idea centrale: Trasformare la riflessione in pratica editoriale concreta.

Struttura operativa:

- **10 lezioni** totali. Prime quattro più teoriche ("fare legna"); dalla quinta in poi, dibattiti e pratica a raffica.
- Parte teorica: filosofia (incluso Dostoevskij), gnoseologia dell'AI, estetica.
- Parte pratica: scrittura di un capitolo individuale; romanzo collaborativo a 26 capitoli.
- Comunicazione: registro elettronico/Mastercom, mail istituzionale.
- **Obiettivo dichiarato:** realizzare qualcosa che un editore marchigiano voglia pubblicare.
- **Tono del docente:** "Questo corso è una piccola grande occasione: darsi il tempo di riflettere, immaginare il mondo che verrà e cimentarsi con la scrittura — senza l'uso dell'AI."

Parte 5 — Chi scrive e chi legge? La base di partenza

Idea centrale: Verificare il punto di partenza della classe per dimostrare che l'abitudine alla scrittura creativa è rara, ma coltivabile da tutti.

Svolgimento: Sondaggio informale — solo due persone su sei leggono abitualmente, altrettante scrivono per piacere al di là dei compiti. Il docente promette che alla fine tutti scriveranno.

Metafora chiave: La **preparazione pre-campionato dei calciatori**. Come ad agosto si corre in spiaggia per prepararsi fisicamente, così le prime lezioni allenano il "muscolo" della scrittura prima della "partita" vera.

Parte 6 — Lo scrittore come artista e artigiano

Idea centrale: Lo scrittore è al 50% artista e al 50% artigiano. Non è un mago in attesa dell'ispirazione — è un mestiere.

Argomenti principali:

- **Componente artista:** l'intuizione, l'idea originale che colpisce perché tocca un tema sensibile o attuale.
- **Componente artigiano:** la capacità di creare un prodotto concreto, pratico, ben costruito. Conoscere le tecniche narrative come un falegname conosce i suoi strumenti.
- **Conclusione:** "Con l'apprendimento di una serie di tecniche narrative si può portare a casa un buon prodotto artigianale."
- **Dostoevskij come caso studio:** autore "tribolato" e dialettico, che contiene tesi e antitesi, fede e scetticismo. I suoi personaggi non sono mai tutto buoni o tutto cattivi — "sono reali, sono simili a come siamo noi nella realtà."
- **Lettura come prerequisito:** a 17 anni il relatore non riuscì ad apprezzare *Delitto e castigo*, finito solo a 25 dopo aver attraversato "situazioni biografiche" che lo hanno messo di fronte ai grandi temi esistenziali. Morale: "Se tu capisci Dostoevskij a 17 anni, vuol dire che purtroppo hai avuto una vita agitata."

Parte 7 — Gli strumenti del mestiere: Aristotele, Hitchcock, Odissea

Idea centrale: Le fondamenta della narrazione sono eterne e universali.

Strumenti e riferimenti:

- **Aristotele, *Poetica*:** il testo più letto e studiato nelle scuole di scrittura creativa di Hollywood. Ha già codificato le due macro-reazioni di ogni storia: il **riso (Commedia)** e il **pianto (Tragedia)**.
- **Alfred Hitchcock:** andava in incognito nelle sale per studiare le reazioni del pubblico. Prendeva appunti per capire quali scene funzionavano. Le reazioni umane sono sempre quelle — prevedibili se si usano le tecniche giuste.
- **L'Odissea:** "la storia delle storie, la storia fondativa dell'Occidente." L'eroe lotta contro qualcosa di fondamentale.
- **Personaggi e peso narrativo:** "Pensate a Sherlock Holmes senza il dottor Watson. Sarebbe stata una storia un po' più incompiuta, meno affascinante."

Parte 8 — Il pane della narrativa: brainstorming, struttura, incipit, voce

Idea centrale: Quattro ingredienti fondamentali per “fare il pane” della narrazione. Senza acqua, farina e lievito madre, il pane non viene. Senza questi quattro, il romanzo non nasce.

Framework narrativo (i quattro ingredienti):

5. **Brainstorming:** generare idee in libertà, senza autocensura. Raccogliere temi, personaggi, conflitti. Più scrivi, più ti viene voglia di scrivere — come le noccioline.
6. **Struttura:** definire archi, sequenze, cause ed effetti, ritmo. “L’inizio è la fine” (Karl Kraus): se non sai dove stai andando, non partire.
7. **Incipit:** aprire con una promessa di senso. Le prime righe decidono se il lettore resterà o no.
8. **Voce:** trovare il timbro irripetibile del testo — punto di vista, lessico, ritmo, sguardo. “La voce è il sound di una storia: ti dice che sapore ha quello che stai leggendo.”

Parte 9 — Demistificare il blocco e l’originalità

Idea centrale: Due miti da abbattere subito. “Demistizziamo due cose oggi: il blocco non esiste e l’originalità è un mito.”

Il blocco della pagina bianca:

- “Il blocco della pagina bianca non esiste: è il fatto che sei pigro, ma di brutto.”
- Strumento: forzarsi a iniziare. “Scrivere è come mangiare noccioline: più mangi, più ti viene voglia.”
- Metafora pop: Come Call of Duty — appena inizi, non vuoi più smettere.

L’originalità sopravvalutata:

- “Tutto è stato scritto/pensato.” L’obiettivo è ripensare, non replicare.
- **Etica dell’ispirazione:** non copiare né testi né idee altrui. Caso vissuto: il docente racconta con disarmante sincerità di aver plagiato a 16 anni, fermato gentilmente dalla professoressa. “Si chiama plagio.”
- **Caso “Takimiri”:** personaggio ispirato a un compagno circense, con escalation comica alla festa medievale. Morale: trasformare le persone reali in archetipi, non in ritratti riconoscibili.

Il patto di verosimiglianza:

- Non “vero” ma “simile al vero” nel mondo del racconto.
- “Se vuoi far volare gli asini, non è romanzo verità: è fantasy. Dipende dal patto col lettore.”
- Senza autenticità percepita, il lettore “lancia il libro.”

Antenne drizzate:

- “Si scrive anche quando non si scrive.” Al supermercato, a calcetto, in treno.
- Modello Rowling: il gioco wizard come eco di una partita di calcio.
- Modello Dostoevskij: leggeva i giornali per trovare le storie (es. parricidio nei Karamazov).
- Regola empirica: tutti i grandi scrittori sono grandi lettori — 150-200 libri l’anno.

Parte 10 — La sinossi: impalcatura obbligatoria

Idea centrale: Prima si costruisce l’impalcatura, poi si scrive. “Tutti devono sapere tutto. In un romanzo collaborativo ci deve essere un grande disegno all’inizio.”

Sinossi generale:

- 1-2 pagine (massimo 2-3) con inizio, sviluppo a grandi linee e — soprattutto — la fine definita.
- Formato: Times New Roman, interlinea 1 o 1.25 (una “cartella editoriale”).
- “L’inizio è la fine” (Karl Kraus): la fine guida ogni scelta dall’inizio.
- Eccezione: solo gli autori esperti possono scoprire la fine in corsa. Gli esordienti no.

Sinossi di capitolo:

- 26 persone, 26 sinossi: ciascuno deve sapere cosa accade in ogni capitolo, prima e dopo il proprio.
- Livello di dettaglio proporzionato: 2-3 righe per scene semplici; 7-8 righe per snodi complessi.
- Esempio reale: romanzo scritto in sei autori (“Big Bamboo giamaicano”) — alcune scene richiedevano poco dettaglio, altre (arrivo in aeroporto, incontri chiave) molto di più.

Il mantra:

- “Scrivere è riscrivere.” Romanzo scritto in 1,5-2 mesi; due anni per correggerlo.
- “Non siamo innovatori, siamo artigiani.” Prima si dominano le tecniche, poi si possono piegare.
- Metafora Picasso: poteva deformare perché sapeva disegnare alla perfezione.

Governance del progetto:

- Si voterà tra utopia e distopia. In caso di 13-13, decide il docente (arbitro).

- “Io correggerò soltanto, sarò il vostro editor spietato.”

Parte 11 — Titolo, incipit e voce: il sound che fa leggere

Idea centrale: Un romanzo si vince nei primi centimetri. Titolo, incipit e voce non sono accessori di stile — sono architettura portante.

Il titolo come promessa:

- Tre criteri secchi: impattante, indimenticabile, senza false promesse.
- Due dinamiche: autore-centrica (nasce dal cuore della storia) ed editoriale (ottimizzata per la vetrina).
- “Nella scelta del titolo l’autore guarda il cuore della storia; l’editore guarda ciò che può fermare in vetrina un lettore.”

Titoli “mancati” e finali — il toolbox storico:

- “Prime impressioni” → **Orgoglio e pregiudizio**
- “Il cuoco di mare” → **L’isola del tesoro**
- “La balena” → **Moby Dick** (“suona come la balena dispettosa del parco giochi”)
- “L’ultimo uomo d’Europa” → **1984**
- “Sfortunata e infelice” → **La solitudine dei numeri primi**
- “L’abbazia del delitto” → **Il nome della rosa** (“ridurre tutto al giallo sarebbe stato un autogol clamoroso per Umberto Eco”)
- “La scelta della zebra” → **Juve 30 & Love**

Evitare le false promesse:

- Un titolo che “frustra” le aspettative fa abbandonare il libro entro poche pagine.
- “Un lettore abile nei gialli avrebbe interrotto alla pagina 5 se avesse letto L’abbazia del delitto.”

L’incipit decide la lettura — quiz in aula:

- “C’era una volta un pezzo di legno” → *Pinocchio*
- “Che fai? Mia moglie mi domandò…” → *Uno, nessuno e centomila*
- “Nunc et in hora mortis nostrae…” → *Il Gattopardo*

Due incipit esemplari e la voce:

- “Chiamatemi Ismaele” (*Moby Dick*): voce pacata, classica, marinaresca.
- “Se davvero avete voglia di sentire questa storia…” (*Il giovane Holden*): voce irriverente, colloquiale, narratore inaffidabile.
- Spettro delle voci: dalla neutralità “ufficiale” (Grisham, Follett) alla raffinatezza “snob” (Murakami).

Parte 12 — Logistica, AI come strumento didattico e chiusura operativa

Strumenti pratici del corso:

- Cartellini con cognome in stampatello e nome in corsivo per costruire comunità.
- Telefonino nello zaino; la LIM la usa il docente per la lezione.
- Esercizi facoltativi a casa; invio digitale via mail istituzionale con Nome e Cognome.
- Lezioni caricate su **www.Bellaprof.net**, ottimizzate dall'AI "Cloud" ribattezzata **"Grogu"** (dal Mandalorian). "Io lo chiamo Grogu: mi immedesimo in Mando. L'AI mi sta attaccata alla camicia nei corridoi."
- AI usata come **partner di brainstorming**, non come sostituto della voce. Fornisce opzioni che, mescolate alle proprie idee, generano una "terza cosa" originale. "La creatività è un organo che va stimolato, punzecchiato."

Compito assegnato:

- Tematica: intelligenza artificiale. Scegliere genere, organizzare idee, trovare spunti.
- Esercizio in classe (25 settembre 2026): mini-sinossi con inizio, svolgimento e fine in 10-15 minuti; consegna via foto/email istituzionale.

3. Raccolta di citazioni — La voce dei relatori

9. *"Che cosa significa creare e, nello specifico, creare arte, quando una macchina può 'fare' come noi?"*
10. *"ChatGPT può scrivere romanzi. Può farlo 'male': non come lo facciamo noi."*
11. *"Quale uomo, quale libertà, quale società ci attende?"*
12. *"L'Unione Sovietica: l'aspirazione al paradiso in terra che ha prodotto, in pratica, l'inferno in terra."*
13. *"Questo corso è una piccola grande occasione: darsi il tempo di riflettere, immaginare il mondo che verrà e cimentarsi con la scrittura — senza l'uso dell'AI."*
14. *"La nostra missione è realizzare qualcosa che un editore voglia pubblicare: un capitolo ciascuno, un romanzo collettivo."*
15. *"Senza acqua e farina — e un bel lievito madre — il pane non viene. Senza brainstorming, struttura, incipit e voce, un romanzo non nasce."*

16. *“Il blocco della pagina bianca non esiste: è il fatto che sei pigro, ma di brutto.”*
1. *“Scrivere è come mangiare noccioline: più mangi, più ti viene voglia.”*
2. *“L’originalità è sopravvalutata: tutto è già stato scritto. Si tratta di ripensarlo.”*
3. *“Se vuoi far volare gli asini, non è romanzo verità: è fantasy. Dipende dal patto col lettore.”*
4. *“Antenne drizzate: si scrive anche quando non si scrive.”*
5. *“Tutti i grandi scrittori sono stati prima di tutto grandi lettori.”*
6. *“L’inizio è la fine. Se tu non hai chiara la fine, non devi neanche cominciare la tua storia.”*
7. *“Non siamo innovatori, siamo artigiani.”*
8. *“Scrivere è riscrivere.”*
9. *“Il conflitto è il motore di una storia. E una volta che hai il conflitto, hai dei personaggi accattivanti, hai la tua storia. Devi solo fare l’artigiano e scriverla.”*
10. *“Il compito della letteratura è emozionare.”*
11. *“Io correggerò soltanto, sarò il vostro editor spietato.”*
12. *“Il titolo deve essere impattante, indimenticabile, e non deve offrire false promesse.”*
13. *“Le prime righe decidono se un lettore ti leggerà oppure no.”*
14. *“La voce è il sound di una storia: ti dice che sapore ha quello che stai leggendo.”*
15. *“Ridurre tutto al giallo sarebbe stato un autogol clamoroso per Umberto Eco.”*
16. *“La creatività è un organo. Va stimolata, punzecchiata. Senza stimoli non si attiva.”*
17. *“Se capisci Dostoevskij a 17 anni, vuol dire che purtroppo hai avuto una vita agitata.”*
18. *“Della serie diceva babbo: impara l’arte e mettila da parte.”*

---

4. Concetti chiave e learning highlights

Verità, conoscenza, comprensione (gnoseologia dell’AI)

La verità come corrispondenza non garantisce comprensione. L’AI può produrre testi “veri” senza comprensione vissuta. La comprensione implica contesto, intenzione e responsabilità: è umana per definizione.

Lo scrittore come artista/artigiano (50/50)

La scrittura è la più artigianale delle arti. L’artista fornisce l’idea originale; l’artigiano la costruisce con disciplina e tecnica. Il successo non è

ispirazione fulminea — è mestiere. Nessun autore di bestseller sapeva di avere un bestseller tra le mani prima di finirlo.

Utopia/distopia come motore narrativo

Doppio orizzonte possibile: futuro desiderabile vs futuro temibile. Il paradosso dell'uguaglianza che sopprime libertà e meritocrazia. La felicità (telos aristotelico) come criterio di giudizio di ogni società immaginata.

La *Poetica* di Aristotele come manuale moderno

Il testo più studiato nelle scuole di scrittura creativa di Hollywood ha 2300 anni. Le due macro-reazioni universali — riso (commedia) e pianto (tragedia) — sono eterne. Le reazioni umane sono sempre quelle.

Il framework "Pane della narrativa"

- **Brainstorming:** divergenza iniziale senza giudizio.
- **Struttura:** convergenza, archi causali, ritmo.
- **Incipit:** promessa di senso e gancio emotivo/cognitivo.
- **Voce:** timbro unico che rende il testo vivo.

"L'inizio è la fine" (Karl Kraus)

Teleologia narrativa: la fine guida ogni scelta dall'inizio. Per esordienti, la struttura è non negoziabile. Solo dopo aver dominato le regole si possono piegare — come Picasso che deforma solo perché sa disegnare alla perfezione.

Sinossi generale + sinossi di capitolo

Strumenti metodologici fondamentali per qualsiasi progetto di scrittura, indispensabili in un romanzo collaborativo. La sinossi generale (1-2 pagine, con inizio, sviluppo e fine) è il foglio di servizio. Le sinossi dei capitoli garantiscono coerenza: 2-3 righe per scene semplici, 7-8 per snodi complessi.

Patto di verosimiglianza

Non "vero" ma "simile al vero" nel mondo del racconto. Ogni genere stabilisce un contratto diverso con il lettore. Violare il contratto significa perdere il lettore.

Scrittore dialettico (modello Dostoevskij)

Autore che incarna e mette in scena i conflitti interiori senza risolverli banalmente. Personaggi a tutto tondo: né buoni né cattivi, come

siamo noi. La lettura critica di questi autori insegna i “migliori segreti” del mestiere.

Creatività come organo da stimolare

La creatività non è ispirazione magica — è una facoltà che risponde agli stimoli. Va allenata con letture, osservazioni, esercizi. L’AI può funzionare come catalizzatore di brainstorming (non come sostituto della voce).

Titolo come patto

Tre criteri: impattante, indimenticabile, senza false promesse. L’autore cura il cuore; l’editore cura la vetrina. Un titolo sbagliato è una promessa tradita.

Voce e “sound”

Timbro narrativo che dà sapore alla storia: irriverente (Holden), pacata (Ismaele), ufficiale (Grisham/Follett), raffinata (Murakami). La voce si sceglie dalla prima riga e si mantiene coerente.

Narratore inaffidabile

Caso studio: *Il giovane Holden*. Crea tensione interpretativa e coinvolgimento. È una scelta di voce potente, ma richiede padronanza tecnica.

---

5. Azioni immediate (per implementazione diretta)

19. **Scrivi la fine prima di cominciare.** “L’inizio è la fine.” Definisci l’esito della tua storia in due frasi chiare, poi costruisci a ritroso. Senza bussola, non si parte.
20. **Costruisci il tuo pane narrativo ogni settimana.** Pratica brainstorming, struttura, incipit e voce come esercizi separati. “Senza acqua, farina e lievito madre, il pane non viene.”
21. **Leggi ogni giorno qualcosa che hai scelto tu.** Almeno 30-60 minuti, inclusa la cronaca (modello Dostoevskij). “Tutti i grandi scrittori sono stati prima di tutto grandi lettori.” Ogni libro è una lezione di tecnica.
22. **Tieni un diario di spunti con antenne drizzate.** Un’idea al giorno, raccolta al supermercato, in treno, a calcetto. “Si scrive anche quando non si scrive.” Annota osservazioni, dialoghi, situazioni — poi trasformali in archetipi, non in ritratti riconoscibili.
23. **Redigi la sinossi generale prima di scrivere la prima riga.** Almeno una pagina (Times New Roman, interlinea 1.25) con inizio,

sviluppo macro e fine. “Il metodo è tutto. Se non rispettate questo metodo, è difficile poi coordinarsi e lavorare bene insieme.”

24. **Scegli un titolo che prometta ciò che darai.** Scrivi tre versioni, verifica coerenza con il cuore della storia, chiedi a tre lettori cosa si aspettano. “Il titolo deve essere impattante, indimenticabile, e non deve offrire false promesse.”
25. **Prenditi sul serio il tuo capitolo: pianifica bozze e revisione.** “Scrivere è riscrivere.” La fase divertente è la stesura (1-2 mesi); quella che fa la qualità è la rilettura (anche anni). “Se il capitolo sarà indegno, il romanzo non regge.”

Prima mossa consigliata dai relatori: oggi stesso, apri un taccuino (o un file) e dedica 15 minuti a un brainstorming stream-of-consciousness sull’AI — utopie, distopie, personaggi, conflitti. Nessun giudizio. Poi scegli il genere. Poi scrivi l’incipit. Poi scrivi la fine. In quest’ordine.

---

6. Linguaggio, tono e terminologia

Il tono alterna rigore filosofico e ironia bonaria, colloquialità da coach e precisione da editor. Il relatore parla come scrittore che insegna, non come accademico che catalogano. Le metafore sono fisiche e concrete: il pane, le noccioline, il pre-campionato dei calciatori, la vetrina editoriale, l’editor spietato, la memoria d’elefante, Grogu attaccato alla camicia. I riferimenti culturali spaziano con disinvoltura da Aristotele a Call of Duty, da Dostoevskij a Mandalorian, da Socrate a J.K. Rowling — senza mai suonare enciclopedici, sempre al servizio di un punto pratico.

Il lessico ricorrente da tenere presente: *fare legna, artigiani, voce, sound, patto di verosimiglianza, antenne drizzate, editor spietato, lievito madre, commedia tragica, scrivere è riscrivere, l’inizio è la fine, romanzo collaborativo, missione editoriale, sinossi generale, sinossi di capitolo.*

La struttura del discorso segue sempre lo stesso schema: prima la teoria (compressa ma necessaria), poi il ponte verso la pratica, poi l’esercizio. “Io cercherò di essere alternativamente teorico e pratico: legna al mattino, scrittura al pomeriggio.”

---

7. Bonus — “Cosa ti sei perso se non c’eri”

La presenza del relatore: Il prof. Apolloni: energico, ironico, pragmatico, con aneddoti da scrittore-docente che hanno trasformato la lezione in una confidenza tra pari. Quando ha raccontato del plagio a 16

anni e della professoressa che lo ha fermato con gentilezza, si è creato quel ponte di empatia che di solito si costruisce in settimane.

L'energia in sala: Risate frequenti — sulla LIM che non collabora ("legge di Murphy"), sul quaderno a quadretti di Angelica, sul "grazie al piffero" all'idea che scrivendo ti viene voglia di scrivere, sul "tour stile Vasco" nelle librerie marchigiane, su Grogu attaccato alla camicia nei corridoi. Disciplina gentile (telefonini nello zaino) che non ha mai spento l'atmosfera — anzi, l'ha resa più raccolta. Partecipazione viva nei quiz sugli incipit: applausi quando si indovinano, risate sulla "balena dispettosa del parco giochi."

Momenti emotivi: L'aneddoto dei "due mesi contro due anni" (stesura vs correzione) ha lasciato un silenzio rispettoso: la scrittura come sacrificio lento e necessario. L'aspirazione al romanzo pubblicabile ha acceso qualcosa di concreto nella sala — non più un compito scolastico, ma un progetto reale.

Momenti inattesi: La costruzione della comunità attraverso i cartellini (cognome in stampatello, nome in corsivo) — un gesto piccolo che ha reso visibile il fatto che ventisei persone stavano cominciando qualcosa insieme. Le istruzioni quasi ossessive sulla cartella editoriale (Times New Roman, interlinea 1.25) subito dopo un excursus su Hegel e Kierkegaard — la caduta dal filosofico al burocratico con naturalezza comica. Il botta e risposta immaginario con l'AI, con un professore tutt'altro che chiuso alle novità, che chiama il modello "Grogu" e si immedesima in Mando.

One-liner da ovazione:

- *"Il blocco non esiste: è pigrizia."* — liberatorio, spiazzante, vero.
- *"Scrivere è riscrivere."* — contro-intuitivo per chi pensa che scrivere sia l'atto magico; memorabile perché sposta il peso sulla correzione.
- *"Non siamo innovatori, siamo artigiani."* — umile e rivoluzionario allo stesso tempo.
- *"Senza acqua e farina — e un bel lievito madre — il pane non viene. Senza brainstorming, struttura, incipit e voce, un romanzo non nasce."* — la metafora che ha sigillato tutto.

Se non c'eri, ti sei perso l'inizio di un'avventura. Non una lezione. Un patto.