10-16 Lezione: Fondamenti e Tecniche della Scrittura Narrativa

---

Fondamenti, Tecniche e Pratiche della Scrittura Narrativa

Introduzione

La scrittura narrativa contemporanea si fonda su principi formali e tecnici trasversali ai diversi linguaggi espressivi, inclusi romanzo, racconto, sceneggiatura cinematografica e televisiva, nonché testi a scopo pubblicitario. La costruzione di un'opera efficace richiede rigore metodologico, economia espressiva, padronanza delle dinamiche emotive e strutturali del racconto, nonché consapevolezza delle implicazioni etiche, stilistiche e di worldbuilding. Particolare attenzione va riservata alla qualità stilistica e contenutistica, alla gestione del dialogo e del tempo narrativo, alla caratterizzazione dei personaggi, all'uso calibrato dei modificatori linguistici e delle figure retoriche, e alla disciplina del processo di scrittura e riscrittura.

L'orizzonte culturale della scrittura narrativa attinge a un repertorio filosofico e letterario ampio (ad esempio la speculazione platonica, l'analisi nietzschiana e la complessità etica di Fëdor Dostoevskij), utile alla costruzione di personaggi stratificati e alla progettazione di conflitti drammaturgici dotati di spessore concettuale. La contemporaneità, avviata convenzionalmente con la Rivoluzione Francese del 1789, ha ridefinito il paradigma descrittivo e narrativo, come mostra l'archetipo romanzesco moderno di Lev Tolstoj in Guerra e pace, in cui l'intreccio individuale, la dimensione etico-sentimentale e la digressione saggistica coesistono in un impianto unitario.

La registrazione di riferimento ha inizio il 2026-10-16 alle 15:08:23 (ora locale). Tutti i contenuti seguenti sono organizzati in forma manualistica, come capitolo autosufficiente di studio.

---

1. Principi generali della scrittura creativa

1.1 Intelaiatura teorica e coerenza formale

La produzione narrativa efficace, soprattutto nei progetti corali a trama unitaria, richiede un'intelaiatura teorica capace di sostenere ogni sezione del testo: la struttura deve garantire coesione, progressione e leggibilità. La

qualità prevale sull'estensione: la mera lunghezza non è indicatore di valore narrativo.

1.2 Retroterra culturale e archetipi

Il repertorio di archetipi (dilemmi morali, conflitti identitari, tensioni etiche) proveniente dalla tradizione filosofico-letteraria occidentale offre modelli concettuali per la delineazione dei personaggi e la dinamica dei conflitti. Tali riferimenti non funzionano come ornamenti eruditi, bensì come matrici operative per la progettazione psicologica e tematica.

---

2. Mostrare, non raccontare: principi e implicazioni

2.1 Il precetto "Show, don't tell"

Il principio cardine della narrativa moderna impone di rendere percepibili stati d'animo, qualità e rapporti attraverso azioni, dettagli sensoriali, gesti e scelte comportamentali, evitando spiegazioni diegetiche astratte. La funzione del testo è attivare la catena percettiva: immagine verbale → immaginazione del lettore → immedesimazione → coinvolgimento emotivo. Senza sollecitazione affettiva non si produce adesione alla narrazione.

2.2 Evoluzione del paradigma descrittivo

- Letteratura ottocentesca e primo-novecentesca: descrizioni estese e minuziose, con funzione documentaria in un'epoca pre-televisiva.
- Scrittura contemporanea: la pervasività dei codici visivi (cinema, televisione) rende condivisi i riferimenti estetici e culturali; la descrizione efficace procede per dettagli selettivi e carismatici ("pennellate" sintetiche), capaci di delineare identità e situazione senza rallentare il ritmo.

2.3 Telling vs. Showing: applicazioni pratiche

- Riconciliazione: mostrare il riavvicinamento con gesti espliciti (abbraccio, bacio).
- Separazione: rendere la rottura tramite scarti visivi (un'auto che si allontana, una figura che procede a piedi verso un'altra direzione).
- Qualità estetiche: evitare asserzioni vaghe ("Silvia è bella") e preferire dettagli osservabili (sguardo, acconciatura, abbigliamento, prossemica).

---

3. Architettura emotiva e conflitto drammatico

3.1 Polarità primarie

La maggior parte delle strutture narrative si fonda sulla polarità amore–odio e sulle loro declinazioni (pace–guerra). La tensione tra poli opposti alimenta il motore drammaturgico, impedendo la stagnazione del racconto.

3.2 Emozioni viscerali e autenticità psicologica

La rabbia, definita come emozione belluina (dal latino bellua, bestia), si caratterizza per immediatezza e brutalità, spesso repressa per convenzione sociale: la sua energia residua produce sconvolgimenti interiori credibili e fertili sul piano drammaturgico.

3.3 Personaggi “irrisolti” e rischio della “Mary Sue”

- Il personaggio perfetto (Mary Sue) — privo di difetti, socialmente e professionalmente ineccepibile — genera noia e abbassa la carica drammatica.
- Il personaggio “irrisolto” suscita interesse grazie a contraddizioni e scissioni interne. Esempio tipico: facciata diurna integrata (padre di famiglia, lavoro appagante, cura estetica) vs condotta notturna deviata (duplice identità, attività illecite o delittuose). La tensione tra apparenza e realtà sostiene l’evoluzione narrativa.

---

4. Dialogo narrativo: naturalezza, obliquità e sottotesto

4.1 Funzione del dialogo

Il dialogo è carburante della progressione di trama: le battute non devono solo informare, ma far avanzare il conflitto, rivelare caratteri, introdurre ambiguità significative.

4.2 Registro e verosimiglianza

Il dialogo deve aderire al profilo sociolinguistico dei personaggi. Deviazioni anacronistiche o auliche non giustificate dal contesto infrangono il patto di finzione:

- Differenziazione anagrafica e culturale: il docente universitario anziano e lo studente ventenne richiedono registri distinti.
- Idioletti e varietà regionali: un venditore ittico barese o un macellaio milanese con bassa scolarizzazione useranno inflessioni e sintassi colloquiali congrue al profilo, evitando similitudini astratte o ricercate.

4.3 Dialogo obliquo: definizione e usi

Il dialogo obliquo si caratterizza per elusione o deviazione rispetto all’aspettativa comunicativa:

- Mancata risposta: alla domanda “Come stai?”, la replica “Sto andando a casa” sposta il fuoco e genera ipotesi causali (urgenza, emergenza, obblighi).
- Caratterizzazione: risposte oppositive, toni strafottenti o di sfida delineano rapidamente profili psicologici complessi (adolescente problematico, individuo dai trascorsi oscuri).
- Condizioni patologiche: quadri come la sindrome di Tourette giustificano insulti involontari o derive verbali incontrollate, introducendo rotture funzionali alla trama.
- Egocentrismo e sovrapposizione tematica: l’evasione attraverso riferimenti personali (ad esempio, delusione calcistica) rivela assorbimento interiore o disinteresse per l’interlocutore.

Nel reale la divergenza comunicativa genera attriti; nella finzione è uno strumento tecnico per curiosità, sottotesto e tensione.

---

5. Economia descrittiva e selezione degli eventi

5.1 Sintesi ed efficacia

La descrizione va trattata come “pennellata” mirata: poche righe dense di significato sono preferibili a saturazioni verbali. L’economia si applica a scenari esterni, scontri fisici o verbali, abbigliamento e prossemica.

5.2 Sequenzialità e omissione dei raccordi meccanici

La selezione degli eventi privilegia snodi salienti e compressione dei passaggi meccanici. Esempio:

1) litigio; 2) rientro in automobile; 3) rievocazione del passato.

La combinazione di 1 e 3, con ellissi di 2, mette in evidenza l’evento scatenante e la sua elaborazione emotiva, evitando dilatazioni irrilevanti.

5.3 Temporalità narrativa: ellissi, discontinuità e retrogradazione

- Ellissi: stacchi di riga e salti temporali espliciti (incontro dopo 10 ore, 10 giorni, 1 anno) focalizzano i nodi decisivi.
- Discontinuità scenica: passaggi tra luoghi/tempi differenti (litigio in casa → incontro al bar dopo anni) con segnali chiari al lettore; il “frattempo” resta implicito.
- Narrazione dalla fine: apertura con l’ultima scena (es. accoltellamento) seguita dalla ricostruzione causale; tecnica complessa che aumenta la curiosità, richiedendo coerenza di montaggio e progressione informativa.

6. Uso di avverbi e aggettivi: pulizia linguistica e revisione

6.1 Avverbi in -mente: riduzione e sostituzione

Gli avverbi modali in -mente spesso appesantiscono il testo, introducendo cacofonie e formule poco sostanziali (“aria fritta”). Occorre ridurne drasticamente la frequenza, privilegiando costrutti più precisi:

- Distinzione semantica: “Diego è mentalmente forte nel gioco del calcio” non coincide con “Diego è molto concentrato”; la concentrazione non garantisce solidità sotto pressione. Per preservare il concetto, è preferibile una perifrasi nominale (“a livello mentale”) senza ricorrere necessariamente all’avverbio.
- Ridondanza: “l’obiettivo è stato perfettamente raggiunto” è tautologico; il raggiungimento implica l’esito. Le gradazioni di qualità (voto minimo vs eccellente) si esprimono con lessico mirato, non con avverbi generici.

6.2 Aggettivazione: economia e valore

- Economia qualitativa: ridurre aggettivi multipli a uno ben calibrato.
- Evitare pleonasmi: “oceano immenso” è ridondante; la vastità è intrinseca al sostantivo.
- Aggettivo di contrasto: ha valore quando introduce scarto inatteso (ossimoro, scenari fantastici, es. “oceano striminzito”).

6.3 Metafore e registro aulico

- Distribuzione ponderata: immagini analogiche consuete (es. “occhi come diamanti”) sono efficaci se non reiterate nella stessa pagina.
- Rischio dell’aulico: linguaggio elevato usato senza necessità compromette tensione e fluidità; congruità al genere è essenziale (costruzioni liriche possono risultare adeguate nel fantasy, sproporzionate nel thriller/poliziesco).

6.4 Metriche editoriali di frequenza

All’interno della cartella editoriale standard (circa trenta righe), la ricorrenza di avverbi deve essere severamente circoscritta. Se mantenuti, non oltre una o due occorrenze per cartella, ben distanziate tra apertura e chiusura. L’astensione totale è scelta stilistica valida.

7. Mimesi linguistica, logica diegetica e verosimiglianza

7.1 Aderenza al profilo sociolinguistico

Le battute devono riflettere età, estrazione, professione, area geografica e livello di scolarizzazione dei personaggi, evitando che esprimano indistintamente la voce dell'autore.

7.2 Coerenza diegetica e realismo

Enunciati aberranti ("vedere gli asini volare") sono verosimili nel contemporaneo solo se motivati da patologia o sostanze psicotrope; nel fantastico o fantascientifico possono costituire dato oggettivo del mondo narrativo, senza giustificazioni cliniche.

---

8. Ambientazione: worldbuilding, storia e prospettiva futuribile

8.1 Mondi ex novo vs realtà rivisitata

- Fantasy/Sci-Fi planetaria: richiedono mappatura geografica, toponomastica e topografia pianificate prima della stesura.
- Distopie e ucronie: sostegno a riferimenti storici/geografici noti; esplorazione del futuro o deviazione storica (modello ucronico: Fatherland di Robert Harris, con scenario alternativo di vittoria del Terzo Reich nella Seconda guerra mondiale).

8.2 Ambientazione nel passato: rigore documentale

Il contesto storico impone conoscenza approfondita di fatti, personaggi, usi e costumi. Il riferimento al Terzo Reich evidenzia la necessità di precisione per evitare errori interpretativi su eventi e responsabilità (tra cui la "soluzione finale"). L'imprecisione compromette credibilità e affidabilità.

8.3 Ambientazione nel futuro: libertà e coerenza

La proiezione futura facilita l'invenzione tecnologico-sociale; non deve essere remota: anche un orizzonte di 10 mesi o un anno è valido se coerente e orientato in avanti. La determinazione del "quando" incide sulla plausibilità delle trasformazioni e sul comportamento dei personaggi.

8.4 Straniamento e curiosità

Lo straniamento produce differenza percepita che stimola curiosità e interesse, mantenendo un nucleo di riconoscibilità per l'immedesimazione. Un personaggio "normale" in un contesto "perfetto" o radicalmente diverso consente di esporre l'imperfezione umana, generando tensione narrativa.

---

9. Utopia e distopia: direzione assiologica e conflitti

9.1 Definizioni operative

- Utopia: proiezione ordinativa di un futuro positivo, con miglioramento delle condizioni di vita e di governo. La perfezione apparente va problematizzata: assenza di tensione rischia sterilità narrativa o inquietudine latente.
- Distopia: proiezione negativa con oppressione, controllo e degradazione; la "peggiore distopia" può coincidere con il mondo che si presume perfetto, in cui la devianza minima è sanzionata draconianamente. Perfezione sistemica che cancella l'imperfetto umano produce un incubo normativo e antropologico.

9.2 Implicazioni strutturali

La scelta tra utopia e distopia orienta logica dei conflitti, verosimiglianza dei comportamenti e funzione di tecnologia e istituzioni. La decisione deve essere anticipata nella progettazione per garantire coerenza di trama, personaggi e ambientazione.

9.3 Immedesimazione e incrinature della perfezione

Il lettore necessita di agganci esperienziali. Un mondo perfetto, con personaggi tutti perfetti e assenza di imperfezione, conduce percettivamente alla distopia: l'ipotesi ideale diventa incubo quando sanziona la minima devianza. L'immedesimazione richiede persistenza dell'umano imperfetto.

---

10. Rischi etici nell'uso di modelli reali

10.1 Identificazione e rotture relazionali

Trasporre tratti riconoscibili di persone vicine (ambienti accademici, dinamiche di classe, cerchie amicali) comporta rischio di offese, fraintendimenti e rotture affettive. La distanza protettiva — preferire figure fittizie o persone senza vincoli diretti — preserva i rapporti ed evita che l'ironia diventi insulto.

---

11. Tecnica di scrittura: processo, taglio e artigianato

11.1 Prima stesura: scrittura di getto

La bozza iniziale va completata rapidamente, senza micro-correzioni frequenti. Anche una “brutta” imperfetta è utile come ossatura (come negli schizzi di pittori e fumettisti). Bloccarsi ogni poche righe compromette fluidità e completamento.

11.2 Riscrittura iterativa

“Scrivere è riscrivere”: dal “passabile” al “caruccio” fino a livelli superiori, con tempo sufficiente. La riscrittura chiarisce passaggi, migliora ritmo, lessico e struttura. In gestione del tempo (es. tema d’esame), è efficace destinare il 50–60% del tempo rimanente dopo la brutta alla rifinitura e compattazione.

11.3 Taglio: la difficoltà maggiore

Tagliare è operazione difficile perché implica rinuncia a materiale “proprio”. Riconoscere gli “scarabocchi” come tali è segno di maturità autoriale. Esistono testi da cassetto, da circolo ristretto e da lettura pubblica; per raggiungere il terzo livello sono necessari più giri di riscrittura (anche quattro o cinque), senza rincorrere standard professionali non richiesti né sacrificare il benessere personale.

11.4 Virtù artigianali: pazienza e perseveranza

La scrittura è arte e artigianato: precisione, meticolosità e manualità sono fondamentali, ma la virtù superiore è la pazienza. La pazienza, intesa come perseveranza della passione, rende sostenibile il processo creativo e consente il compimento degli obiettivi.

---

12. Pianificazione del progetto narrativo collettivo

12.1 Struttura e tolleranze

In un romanzo collettivo, la lunghezza complessiva (ad esempio 200 pagine) determina il carico individuale. Parametro ragionevole: 5 pagine per capitolo a partecipante, con tolleranza di mezza o una pagina in difetto o in eccesso, da bilanciare a consuntivo.

12.2 Metodologia operativa

- Scelta preventiva della direzione assiologica (utopia/distopia) per garantire coerenza tematica.

- Completamento della prima stesura senza interruzioni di micro-revisione.
- Riscrittura iterativa secondo i principi illustrati.
- Disponibilità al taglio per migliorare leggibilità e qualità.

---

13. Modelli narrativi complessi: il caso di Guerra e pace

Guerra e pace di Lev Tolstoj esemplifica la compresenza di livelli molteplici:

- Narrativo-drammaturgico: intreccio delle vicende individuali.
- Etico-sentimentale: rappresentazione delle passioni fondamentali (odio, rabbia, amore).
- Saggistico-teorico: digressione storiografica e tattica (ad esempio l'analisi della guerra di guerriglia).

La polarità guerra–pace funge da catalizzatore dei sentimenti e dei movimenti storici, integrando tensione emotiva e riflessione filosofica.

---

14. Sintesi conclusiva

- La scrittura narrativa contemporanea privilegia il mostrare rispetto al raccontare: la rappresentazione concreta di azioni, gesti e dettagli è la via maestra per attivare immaginazione, immedesimazione e coinvolgimento emotivo.
- La tensione tra polarità emotive (amore–odio; pace–guerra) sostiene il conflitto drammatico, richiedendo personaggi irrisolti e non perfetti; la rabbia belluina evidenzia pulsioni ancestrali efficaci nella costruzione psicologica.
- Il dialogo è strumento di progressione e rivelazione: deve essere naturale, aderente ai profili sociolinguistici e capace di sfruttare l'obliquità per generare sottotesto e curiosità.
- L'economia descrittiva e la selezione degli eventi evitano sovraccarichi informativi: ellissi, discontinuità e narrazione retrograda sono strumenti legittimi se gestiti con coerenza.
- La pulizia linguistica impone la riduzione degli avverbi in -mente, l'aggettivazione calibrata e la distribuzione ponderata delle metafore, con congruità al genere e attenzione al registro.
- Il worldbuilding richiede pianificazione rigorosa nei mondi ex novo e accuratezza documentale nelle ambientazioni storiche; la prospettiva futuribile offre libertà inventiva purché coerente e straniante.

- La scelta tra utopia e distopia orienta valori, conflitti e funzioni istituzionali e tecnologiche; l’immedesimazione esige incrinature della perfezione e persistenza dell’imperfetto umano.
- L’uso di modelli reali comporta rischi etici; la distanza protettiva e la cautela preservano i rapporti e la libertà creativa.
- Il processo di scrittura si articola in bozza di getto, riscrittura iterativa e taglio disciplinato; la pazienza è la virtù artigianale che sostiene la qualità finale.
- La pianificazione collettiva deve fissare lunghezze indicative, tolleranze e scadenze, con scelta tempestiva dell’asse utopia/distopia e metodologia condivisa.

Questo impianto fornisce criteri operativi e teorici per progettare e realizzare capitoli narrativi coerenti, leggibili e dotati di densità concettuale, consentendo uno studio efficace e una preparazione solida alla prova d’esame o alla produzione editoriale. [Nessun passaggio risulta inaudibile o incompleto nei contenuti qui esposti.]

10-16 Lezione: Scrittura Creativa e Romanzo Collaborativo

Titolo

Scrittura creativa applicata a un romanzo collaborativo: teoria, pratica, dialoghi, descrizione ed editing

1. Summary

Questa sessione conclude il blocco teorico e avvia la transizione alla pratica del corso di scrittura creativa, preparando la classe alla stesura di un romanzo collaborativo a trama unica scritto da 24 autori. La lezione integra:

- i principi cardine di craft (Show, don't tell; descrizioni "a pennellate"; dialogo obliquo; verosimiglianza del parlato),
- la progettazione macro (conflitto interno dei personaggi; evitare la Mary Sue; world-building, ucronia/distopia),
- e le regole professionali di editing e pulitura (taglio degli avverbi in -mente, calibrazione degli aggettivi, moderazione delle metafore, densità lessicale per cartella editoriale).

Strutturata in modo interattivo, la lezione alterna teoria, esempi concreti (sequenza "Carlo litiga, sale in macchina, ripensa"), esercizi in tempo reale, note etiche sullo scrivere ispirandosi a persone reali, e meta-osservazioni sul ritmo (attenzione post-pranzo, stanchezza, ambiente). Vengono delineate le fasi operative per il progetto: dalla prima bozza "di getto" alla revisione iterativa, con l'obiettivo di capitoli di 5–6 pagine, privilegio assoluto alla qualità formale e contenutistica, e coordinamento tramite brainstorming guidato. La "prima ora" delle prossime lezioni offrirà stimoli culturali (da Nietzsche e Platone a Dostoevskij e Tolstoj) per rafforzare la psicologia dei personaggi e la profondità tematica.

Obiettivi di apprendimento:

- Applicare Show, don't tell nelle scene e nei dialoghi; usare descrizioni sintetiche e iconiche.
- Costruire personaggi tridimensionali con conflitto interno ed emozioni contrastanti (rabbia/amore/odio/pace).
- Scrivere dialoghi verosimili, vivi e funzionali (includendo dialogo obliquo con misura).

- Pianificare ambientazione e genere (realismo, fantasy, fantascienza, ucronia/distopia); gestire tempo narrativo (ellissi, in medias res, inversione cronologica).
- Eseguire editing professionale: potatura di avverbi, aggettivi ridondanti e metafore; controllo di densità per cartella.
- Lavorare in gruppo su una trama unica, con brainstorming e outline condiviso, in vista della correzione formale finale.

---

2. Key Topics

- Transizione dalla teoria alla pratica e metodo di lavoro (brainstorming, partecipazione, outline condiviso)
- Show, don't tell e descrizioni "a pennellate"
- Emozioni fondamentali e conflitto interno; evitare la Mary Sue
- Dialoghi: verosimiglianza, funzione narrativa e dialogo obliquo
- Evoluzione delle descrizioni e ritmo contemporaneo
- Editing e pulitura del testo: avverbi in -mente, aggettivi, metafore, cartella editoriale
- Funzionalità stilistica e coerenza di genere (realismo, thriller, fantasy, fantascienza)
- World-building, topografia narrativa e scelte di ambientazione (ucronia/distopia)
- Gestione del tempo narrativo: ellissi, in medias res, inversione
- Processo di scrittura: bozza di getto vs. riscrittura; pazienza e artigianato letterario
- Etica nello scrivere di persone reali e responsabilità autoriale
- Stimoli culturali e ispirazioni (Nietzsche, Platone, Dostoevskij, Tolstoj)

---

3. Expanded Topic Explanations

Transizione dalla teoria alla pratica e metodo di lavoro

Spiegazione:

La teoria si chiude e si entra nella fase operativa: la prima ora delle prossime lezioni offrirà stimoli culturali (es. Dostoevskij per psicologia, Tolstoj per ampiezza tematica), seguita da due ore pratiche. Il metodo privilegiato è il brainstorming con chiamate random e raccolta di idee scritte per costruire una trama unica e assegnare capitoli coerenti.

Esempio:

Ogni studente annota tre idee di scena sul "conflitto interiore" e ne propone una; la classe integra nell'outline collegando archi e snodi.

Key Concepts:

- Brainstorming: generazione rapida, senza giudizio nella fase iniziale.
- Outline condiviso: struttura capitoli e raccordi per coerenza globale.
- Accountability di gruppo: tutti contribuiscono; random calling per bilanciare le voci.

Show, don’t tell e descrizioni “a pennellate”

Spiegazione:

Mostrare means tradurre stati ed informazioni in azioni, dettagli sensoriali e gesti concreti. Le descrizioni efficaci oggi sono brevi, iconiche, “a pennellate”, per mantenere ritmo e impatto visivo.

Esempio:

Invece di “Era arrabbiato”: “Stringe il bicchiere finché il vetro scricchiola; il labbro trema.”

Key Concepts:

- Show, don’t tell: privilegiare scene e dettagli che fanno “vedere” l’emozione.
- Dettaglio iconico: elementi visivi forti (crestino punk, piercing) che definiscono rapido.
- Economia linguistica: taglio del superfluo per non rallentare (niente “cataloghi” di calzini).

Emozioni fondamentali e conflitto interno; evitare la Mary Sue

Spiegazione:

La narrativa vive di emozioni riconoscibili e conflitti autentici: rabbia (belluina), odio, amore, pace. Evitare personaggi “risolti” e perfetti (Mary Sue): la tridimensionalità nasce da contraddizioni, segreti, doppie vite.

Esempio:

Giorno: vita impeccabile; notte: attività segreta e oscura. Funziona da Stevenson (Jekyll/Hyde) a Dexter.

Key Concepts:

- Conflitto interno: tensione tra parti del sé che alimenta la trama.
- Mary Sue: personaggio piatto senza difetti; genera noia e abbandono.
- Immedesimazione: il lettore “entra” grazie a una scala emotiva credibile.

Dialoghi: verosimiglianza, funzione narrativa e dialogo obliquo

Spiegazione:

I dialoghi sono “carburante”: devono avanzare trama, rivelare personaggi, e suonare verosimili per età, contesto e background. Il dialogo obliquo introduce risposte indirette o gestuali che aprono sottotesto e curiosità, da usare con moderazione (“come il pepe”).

Esempio:

“Come stai?” → “Sto andando a casa.” Non chiude; apre domande sul perché.

Key Concepts:

- Verosimiglianza dialogica: voce coerente con profilo socio-culturale (idioletto).
- Dialogo obliquo: risposta deviante che attiva sottotesto e tensione.
- Economia del dialogo: rilasciare indizi in micro-dosi; evitare over-spiegazioni.

Evoluzione delle descrizioni e ritmo contemporaneo

Spiegazione:

Dalla prolissità ottocentesca all’agilità cinematografica contemporanea: la cultura visiva spinge a descrizioni brevi e ritmate. Tolstoj integrava livelli saggistici; oggi si dosano con parsimonia.

Esempio:

Selezionare 2–3 dettagli pregnanti (luce che taglia la cattedra, ronzio del neon) invece di elencare tutto.

Key Concepts:

- Cultura visiva: influenza di TV/cinema su lettura e scrittura.
- Ritmo narrativo: alternanza tra scene e descrizioni agili.
- Livelli di lettura: integrare riflessioni nel subtesto senza bloccare il flusso.

Editing e pulitura del testo: avverbi in -mente, aggettivi, metafore, cartella editoriale

Spiegazione:

La revisione professionale richiede potatura: ridurre avverbi in -mente (spesso orpelli), calibrare aggettivi (evitare pleonasmi es. “oceano immenso”), moderare metafore (una per pagina è sostenibile), controllare densità lessicale sulla cartella editoriale.

Esempio:

Sostituire avverbi con verbi precisi; scegliere un solo aggettivo forte o eliminarlo.

Key Concepts:

- Orpelli linguistici: elementi ridondanti che appesantiscono ritmo e suono (cacofonia).
- Calibrazione aggettivi: riduzione progressiva per massimizzare forza.
- Cartella editoriale: unità di misura; distribuire modificatori con rarefazione.

Funzionalità stilistica e coerenza di genere (realismo, thriller, fantasy, fantascienza)

Spiegazione:

La forma segue la funzione: lo stile deve servire trama, atmosfera e aspettative di genere. Lingua più lirica può funzionare nel fantasy; nel thriller serve asciuttezza e spinta.

Esempio:

Ragazzi contemporanei che parlano come nel Seicento risultano artefatti; allineare registro a contesto.

Key Concepts:

- Funzionalità stilistica: ogni parola deve servire la storia.
- Coerenza di genere: tono e ritmo in accordo con convenzioni del genere.
- Idioletto: voce specifica del personaggio; evitare “tutti parlano come l’autore”.

World-building, topografia narrativa e scelte di ambientazione (ucronia/distopia)

Spiegazione:

Creare mondi richiede pianificazione topografica (mappe, toponimi, regole). Alternative strategiche: presente, futuro terrestre, oppure ucronia/distopia storica per ancorarsi al reale modificato (es. Harris, Fatherland).

Esempio:

Inventare un pianeta implica geografia dettagliata; un'ucronia riduce complessità mantenendo coerenza storica.

Key Concepts:

- Topografia narrativa: mappatura dei luoghi per coerenza di movimenti.
- Ucronia/distopia storica: "cosa sarebbe accaduto se…?" con basi reali.
- Verosimiglianza geopolitica: credibilità derivata da contesti storici noti.

Gestione del tempo narrativo: ellissi, in medias res, inversione

Spiegazione:

Il tempo del racconto si manipola per ritmo e curiosità: ellissi per saltare l'irrilevante (stacco di riga), in medias res per iniziare al centro dell'azione, inversione cronologica per mostrare l'effetto prima della causa.

Esempio:

Aprire con un omicidio e ricostruire retrospettivamente.

Key Concepts:

- Ellissi: accelerazione tramite omissione consapevole.
- Straniamento: rendere insolito il familiare per attivare attenzione critica.
- Inversione cronologica: struttura che incolla il lettore al "come" ci si è arrivati.

Processo di scrittura: bozza di getto vs. riscrittura; pazienza e artigianato

Spiegazione:

La prima bozza deve essere "brutta" e di getto: non si edita mentre si scrive. Solo dopo si attiva la revisione iterativa e il taglio (la parte più difficile per l'attaccamento emotivo). La scrittura è mestiere artigianale: metodo, disciplina, pazienza (perseveranza della passione).

Esempio:

Progetto capitoli di 5–6 pagine in 3–4 mesi; editing sottrattivo come “amputarsi un braccio”.

Key Concepts:

- Scrivere è riscrivere: il valore emerge nella revisione.
- Editing sottrattivo: eliminazione chirurgica del superfluo.
- Livelli di fruibilità: scarabocchi personali, testi per amici, versioni pubblicabili.

Etica nello scrivere di persone reali e responsabilità autoriale

Spiegazione:

Ispirarsi a conoscenti può rovinare relazioni. Anonimizzare, amalgamare tratti, deformare riconoscibilità; condividere con misura e valutare confini tra parodia e insulto.

Esempio:

Racconto universitario “vagamente” ispirato a un amico ha compromesso l’amicizia.

Key Concepts:

- Anonimizzazione: cambiare dettagli identificativi in modo sostanziale.
- Consenso e prudenza: valutare rischi prima di diffondere.
- Responsabilità autoriale: bilanciare autenticità e rispetto.

Stimoli culturali e ispirazioni (Nietzsche, Platone, Dostoevskij, Tolstoj)

Spiegazione:

La “prima ora” fornisce riferimenti per ampliare repertorio: Dostoevskij per conflitti morali e psicologia; Tolstoj per ampiezza e livelli di lettura; richiami filosofici (Nietzsche, Platone) per intarsi tematici e profondità.

Esempio:

Dopo Dostoevskij, modellare personaggi con monologhi interiori e dilemmi etici acuti.

Key Concepts:

- Stimolo culturale: input per idee narrative.
- Psicologia del personaggio: interiorità complessa e motivazioni credibili.

- Contemporaneità storica: l’Ottocento come epoca “contemporanea” dal 1789 per affinità tematiche.

---

4. Overall Key Takeaways

- La qualità viene prima della quantità: capitoli brevi ma intensi battono testi prolissi.
- Show, don’t tell è trasversale: scene, descrizioni, dialoghi e sottotesto.
- Dialogo obliquo accende curiosità: usarlo con misura, come il pepe.
- Personaggi irrisolti e conflitti interni tengono sveglio il lettore; evitare Mary Sue.
- Editing è sottrazione: tagliare avverbi in -mente, aggettivi tautologici, metafore eccessive.
- La forma segue la funzione: stile e voce coerenti con genere, contesto e personaggi.
- Pianificazione dell’ambientazione e del tempo narrativo guida ritmo e verosimiglianza.
- Scrivere è riscrivere: separare produzione e correzione; servono metodo e pazienza.
- Etica e prudenza: ispirarsi al reale senza nuocere; anonimizzare e condividere con misura.
- Lavoro collettivo: brainstorming, outline e coerenza di trama per un romanzo a 24 mani.

---

5. Notable Quotes

- “Il lavoro si chiama lavoro apposta.”
- “Oggi dobbiamo vedere delle ultime cose importanti, concettuali e teoriche, perché ci serve per mettere lo scheletro.”
- “Show, don’t tell.”
- “Lo devi descrivere in maniera carismatica, pittoresca, poche pennellate.”
- “La scrittura nel 2026 è notevolmente diversa rispetto a quella del passato. La televisione ha sconvolto tutto.”
- “Ti devi emozionare perché se non ti emozioni…”
- “La rabbia è una delle emozioni più belluine.”
- “La qualità viene prima assolutamente della quantità.”
- “La noia è la nostra peggior nemica.”
- “Un personaggio risolto mi annoia. Un personaggio irrisolto invece forse lo tiene un pochino sveglio.”
- “I dialoghi servono per mandare avanti la storia, sono un po’ il carburante di una storia.”

- “Se ogni tanto ci mettete un po’ di dialogo obliquo, è come se metteste nella vostra storia un pochettino di pepe.”
- “Già dire cosa non è una cosa è importantissimo.”
- “Non mi dire che Silvia è bella, mostrami perché è bella Silvia.”
- “Tutti quelli che finiscono in -ente sono praticamente degli orpelli linguistici… che dovremmo tagliare.”
- “Scrivere è riscrivere.”
- “La brutta, lo dice la parola stessa, non deve essere bella, deve essere brutta.”
- “La cosa più difficile non è scrivere in più… il problema sarà tagliare: è come amputarsi un braccio.”
- “Cos’è la pazienza? È la perseveranza della passione.”
- “Capire il dialogo obliquo significa capire qualcosa che non è semplice.”
- “Se succede nella realtà generalmente scoppia un litigio. Se succede nei romanzi scoppia la curiosità.”
- “Le descrizioni devono essere corte e efficaci… poche pennellate.”

---

6. Exam Questions & Answers

2) Descrivi il principio “Show, don’t tell” e applicalo a una scena di conflitto.

- Risposta: Mostrare con azioni e dettagli sensoriali anziché dichiarare. In un litigio, rendi tono spezzato, pause, mani che tremano, oggetti spostati; evita “era nervoso”.

2) Elenca i passaggi di un brainstorming efficace per una trama collettiva.

- Risposta: Raccolta individuale di idee (tempo limitato), condivisione a turno, clustering tematico, selezione linee forti, definizione di outline, assegnazione capitoli, revisione di coerenza.

3) Spiega come la cultura visiva contemporanea ha cambiato le descrizioni narrative.

- Risposta: Lettori abituati a codici rapidi; preferenza per immagini iconiche e ritmo cinematografico; riduzione della prolissità ottocentesca e del saggismo esplicito.

4) Definisci “Mary Sue” e indica come evitarla nella caratterizzazione.

- Risposta: Personaggio perfetto e piatto, privo di conflitti. Evitarla inserendo contraddizioni, segreti, obiettivi in tensione, limiti reali e conseguenze delle azioni.

5) Descrivi il dialogo obliquo e fornisci tre modalità operative.

- Risposta: Risposta indiretta/evasiva che apre sottotesto. Modalità: rispondere con una domanda; cambiare argomento; sostituire la risposta con un gesto/silenzio significativo.

6) Illustra le regole di pulitura su avverbi in -mente, aggettivi e metafore.

- Risposta: Tagliare o sostituire avverbi con verbi precisi; evitare aggettivi tautologici e ridondanze; usare poche metafore per pagina, pertinenti al genere e funzione.

7) Confronta world-building ex novo con ucronia/distopia storica.

- Risposta: Ex novo richiede geografie, regole e mappe dettagliate; ucronia/distopia storica ancora al reale modificato (es. Fatherland) riducendo il carico inventivo e aumentando credibilità.

8) Spiega ellissi, in medias res e inversione cronologica con esempi.

- Risposta: Ellissi: salto temporale con stacco di riga; In medias res: iniziare nel mezzo dell'azione (es. inseguimento); Inversione: mostrare l'esito (omicidio) e poi risalire alle cause.

9) Elenca criteri di verosimiglianza per i dialoghi.

- Risposta: Voce coerente con età, istruzione, provenienza, professione; lessico adeguato al genere e contesto; evitare registro aulico non motivato; uso misurato di dialetto.

10) Descrivi il processo "bozza di getto vs. riscrittura" e perché il taglio è difficile.

- Risposta: Bozza generativa senza editing; revisione iterativa successiva. Taglio è difficile per attaccamento emotivo alle frasi scritte; serve disciplina artigianale e pazienza.

---

7. Suggested follow up or additional reading

- Lev Tolstoj, Guerra e Pace — ampiezza tematica e livelli di lettura (selezione capitoli).
- Fëdor Dostoevskij, Delitto e castigo — psicologia dei personaggi e conflitto morale.
- Robert Harris, Fatherland — ucronia/distopia storica e verosimiglianza geopolitica.
- Stephen King — On Writing: Autobiografia di un mestiere — bozza vs. revisione.
- Lajos Egri — The Art of Dramatic Writing — costruzione del conflitto e personaggi.
- Robert McKee — Story; John Truby — The Anatomy of Story — struttura e tecniche visive.
- Elmore Leonard — 10 Rules of Writing — dialoghi autentici.
- Gloria Kempton — Dialogue (Write Great Fiction) — pratica sui dialoghi.
- John Gardner — The Art of Fiction; Ursula K. Le Guin — Steering the Craft — ritmo e voce.
- Flannery O'Connor — Mystery and Manners; Raymond Carver — racconti brevi — "pennellate" descrittive.
- TV Tropes: "Mary Sue trope" — esempi di cliché e come evitarli.
- Showing vs. Telling — articoli/guide ed esercizi di trasformazione.

- Esercizio pratico: descrivere un personaggio in 80–100 parole con 3 dettagli iconici e un micro-gesto emotivo; diario di dialogo obliquo su “Come stai?”/“Dove vai?”.

10-16 Lezione: Tecniche di Scrittura Creativa e Progetto Romanzo Collaborativo

1) Obiettivi del corso e progetto finale

- Obiettivo: scrivere un romanzo collaborativo a trama unica, a più mani (24 studenti).
- Transizione: la lezione del 2026-10-16 chiude la parte teorica; da ora la teoria farà da “scheletro” ai capitoli.
- Prossima tappa: 2026-10-23 (focus culturale su Dostoevskij), avvio della pratica con brainstorming orale e interazione diretta.
- Tempistiche di stesura: 3–4 mesi (dicembre 2026–marzo 2027), capitoli di 5–6 pagine.
- Regola di valutazione: la qualità prevale sulla quantità.

2) Trasversalità delle tecniche di scrittura

- Le tecniche di narrativa si applicano anche a: sceneggiature TV, spot pubblicitari, sceneggiature cinematografiche.

3) Show, Don’t Tell — principio fondamentale

- Definizione: mostrare azioni, dialoghi e dettagli sensoriali invece di spiegare.
- Evoluzione dello stile: dalle descrizioni prolisse di inizio ‘900 a scrittura visiva e immediata nel 2026.
- Influenza dei media: la televisione ha spinto verso descrizioni sintetiche, “pennellate” carismatiche.
- Applicazioni pratiche:
  - Relazioni: mostrare una riappacificazione o rottura con gesti concreti (abbraccio, bacio, allontanamento).
  - Caratteri: evitare aggettivi astratti (“Silvia è bella”) e usare dettagli specifici (sguardo, abiti, modo di parlare).

4) Immedesimazione ed emozione

- Immedesimazione: condizione per mantenere il lettore coinvolto.
- Le emozioni guidano la lettura: padroneggiare la scala emotiva, con amore e odio al centro del 70% delle storie.

- “Forza belluina”: emozioni pure (es. rabbia) generano sconquasso interiore e catturano l’attenzione.

5) Personaggi complessi e conflitti

- Evitare personaggi monodimensionali (es. Mary Sue): la perfezione annoia.
- Rendere interessanti con contraddizioni e conflitti (es. doppia vita).
- Questioni irrisolte aumentano curiosità e tensione narrativa.

6) Dialoghi efficaci e dialogo obliquo

- Dialogo come carburante della storia: deve avanzare la trama ed essere verosimile nel registro.
- Dialogo obliquo: risposte indirette che deviano il focus (es. “Come stai?” → “Sto andando a casa.”).
- Effetti: crea curiosità, rivela carattere, genera conflitto. Usarlo con coerenza; alternare a risposte dirette quando funzionale.

7) Descrizioni brevi e funzionali

- “Pennellate” descrittive: pochi dettagli mirati per evocare scene, luoghi, litigi, aspetto.
- Scopo: fornire ciò che basta al lettore per immaginare senza sovraccarico.

8) Selezione delle scene: mostrare vs raccontare

- Esempio (Carlo):

  ○

1) Litiga con la ragazza → da mostrare.
2)
2) Sale in macchina → può essere raccontato in sintesi.
3)
   3) Ripensa ai momenti vissuti → da mostrare (interiorità concreta: ricordi innescati da dettagli/azioni).

9) Pulizia linguistica ed editing

- Avverbi in -mente:

  - Problema: appesantiscono, spesso “aria fritta”.
  - Strategia: preferire verbi precisi e perifrasi concrete; ridurre drasticamente la frequenza (max 0–2 per cartella).
- Aggettivi:

- Regola di sottrazione: scegliere uno solo, preciso; evitare ridondanze ovvie (“oceano immenso”).
- Usare contrasti originali quando coerenti con il genere (“oceano striminzito” in contesto fantascientifico).

- Metafore:
  - Dosaggio: poche e mirate; evitare aulicità e ripetizioni nella stessa pagina.
- Coerenza di registro nei dialoghi:
  - Allineare voce a età, cultura, ruolo, provenienza (dialetto quando plausibile).
  - Verosimiglianza: ciò che è accettabile in fantascienza può richiedere giustificazione nel realismo.

10) Ambientazione, worldbuilding e scelte di genere

- Decidere tra utopia e distopia per il romanzo filosofico-fantascientifico:
  - Distopia può celarsi in società apparentemente perfette che reprimono deviazioni.
- Dove e quando:
  - Futuro (anche vicino) è più semplice del passato storico, che richiede accuratezza fattuale.
  - Fantascienza: effetto straniante; definire regole specifiche del mondo.
- Worldbuilding:
  - Nuovi pianeti richiedono geografie, toponimi, mappe e coerenza interna.
  - Strategie: ambientare sulla Terra (futuro/passato alternativo), distopia storica (es. “Fatherland” di Robert Harris).
- Trama come guida: stile, registro e ambientazione devono servire gli eventi narrativi.

11) Tempo narrativo e struttura

- Ellissi: saltare intervalli di tempo con segnali testuali (interruzioni di paragrafo).
- Strutture non lineari: iniziare dalla scena finale e ricostruire a ritroso, mantenendo chiarezza per l’orientamento del lettore.

12) Scrivere e riscrivere: pratica artigianale

- Metodo:

-
1) Prima bozza di getto.
3)
2) Rilettura solo a fine bozza.
4)
3) Riscritture multiple (4–5 passaggi se necessario).
4)
4) Tagliare ciò che non serve, anche se faticoso.
5) Artigianalità: pazienza come perseveranza della passione.
6) Progetto capitoli: romanzo ~200 pagine, indicativamente ~5 pagine per studente (tolleranza prevista).

Glossario essenziale

- “Show, don’t tell”: mostrare con azioni e dettagli invece di spiegare.
- Dialogo obliquo: risposta indiretta che sposta il focus, generando curiosità.
- Personaggio monodimensionale: privo di contraddizioni o evoluzione.
- Mary Sue: personaggio idealizzato e poco credibile.
- Immedesimazione: coinvolgimento empatico del lettore nella storia.
- Belluino: bestiale; riferito a emozioni pure e brutali (es. rabbia).
- Cartella editoriale: unità standard di impaginato (~30 righe).
- Aulico: linguaggio elevato, talvolta eccessivo nel contesto narrativo.
- Registro: livello di formalità/tono linguistico (voce del personaggio).
- Worldbuilding: costruzione sistematica di un mondo immaginario.
- Utopia/Distopia: visioni di società ideale vs oppressiva.
- Effetto straniante: sensazione di alterità che incuriosisce o destabilizza.
- Ellissi narrativa: omissione di intervalli temporali nel racconto.
- Editor: professionista che revisiona contenuto e forma di un testo.
- Orpello linguistico: elemento superfluo o ridondante.

Esempi rapidi

- Dialogo obliquo:
  - Q: “Come stai?” → A: “Sto andando a casa.” (spinge a chiedersi perché).
- Mostrare una rottura:
  - Lei gli dà le spalle; lui chiude la porta dietro di sé senza voltarsi.

- Pulizia avverbi:
  - Evitare: “L’obiettivo è stato perfettamente raggiunto.”
  - Preferire: “L’obiettivo è stato raggiunto.”
- Descrizione visiva:
  - Invece di “Silvia è bella”: “Capelli raccolti in una treccia che scopre un profilo netto; parla piano, ma non concede pause.”

Domande di revisione

1) Cos’è lo “show, don’t tell” e come si applica a relazioni e caratteri?
2) Perché personaggi perfetti risultano noiosi? Come introdurre conflitto efficace?
3) Che cosa rende obliquo un dialogo e quali effetti produce sulla curiosità del lettore?
4) Quali momenti della vicenda di Carlo vanno mostrati e quali sintetizzati? Spiega perché.
5) Perché limitare avverbi in -mente e come sostituirli in revisione?
6) Qual è il criterio corretto per selezione e calibrazione degli aggettivi? Perché “oceano immenso” è debole?
7) Come garantire coerenza di registro nei dialoghi tra personaggi con background diversi?
8) Quali sono le principali sfide del worldbuilding in fantascienza e le strategie per semplificarle?
9) In che modo una società perfetta può risultare distopica? Fornisci un esempio concreto.
10) Che cos’è l’ellissi narrativa e come aiuta a gestire il tempo del racconto?
11) Perché scrivere significa anche riscrivere? Descrivi un metodo pratico di lavoro in 4 passi.
12) Qual è il piano operativo del corso (date chiave e obiettivo finale) e quale regola guida la valutazione?

10-16 Masterclass: Scrittura creativa, dialogo obliquo e riscrittura artigianale

1. MAIN THEME & CORE MESSAGE

- **Tema principale:** L'artigianato della scrittura creativa: dalla teoria alla pratica visiva, la pulizia linguistica e la psicologia dei personaggi per la stesura di un romanzo collaborativo.
- **Titolo della sessione:** *Dalla teoria alla pratica: combattere la noia, dominare il dialogo obliquo e l'arte di riscrivere*.
- **Terminologia chiave e metafore:** *Show, don't tell*, *Dialogo obliquo*, *Sindrome di Mary Sue*, *Lancio del libro*, *Peste della lingua/Aria fritta* (avverbi in -mente), *Pennellate descrittive*, *Scrivere in stampatello è riscrivere*, la *forza belluina*, "amputarsi un braccio", *Straniamento*.
- **Sintesi del messaggio principale:**

  Il cuore di questa masterclass è un invito pragmatico e appassionato a concepire la scrittura come un mestiere artigianale puro. La narrazione contemporanea non tollera la noia, le descrizioni verbose o i personaggi bidimensionali a cui tutto va bene. Per evitare il fatidico "lancio del libro" da parte del lettore, lo scrittore deve padroneggiare regole universali: evocare quadri mentali immediati (*Show, don't tell*), usare il *dialogo obliquo* come carburante narrativo per accendere la curiosità, ed eliminare senza pietà gli orpelli linguistici (la "peste" degli avverbi e gli aggettivi ridondanti).

  L'obiettivo finale del percorso è trasformare 24 studenti in un unico corpo autoriale capace di redigere un romanzo fantascientifico/filosofico coerente. Per farlo, il monito è chiaro: la prima stesura deve essere di getto, ma la vera qualità emerge solo attraverso una spietata selezione e riscrittura, perché "la pazienza è la perseveranza della passione".

- **Perché è rilevante:**

  Nell'era post-televisiva e dell'attenzione frammentata del 2026, la prosa deve competere con un immaginario visivo condiviso. Scrivere oggi significa saper scuotere il lettore con risonanze interiori viscerali (dalla "rabbia belluina" all'amore) e saper aprire domande invece di chiuderle. L'insegnamento supera la teoria per affrontare la pratica: colma il divario tra l'avere un'idea e il saperla cesellare sulla pagina.

2. STRUCTURED BREAKDOWN (CHAPTERS & SUBTHEMES)

Capitolo 1: La transizione metodologica e il patto d'aula

- **Idea centrale:** Il passaggio dai modelli teorici (Nietzsche, Platone, Dostoevskij) alla produzione laboratoriale del romanzo corale.
- **Argomenti chiave e Metodologia:**
  - Il docente ha ridotto la mole didattica da 500 a 192 slide per isolare solo lo "scheletro teorico" da rimpolpare con i "muscoli e organi" dei capitoli degli studenti.
  - Valore trasversale: le regole narrative insegnate valgono per romanzi, sceneggiature cinematografiche, serie TV e pubblicità.
  - **Gestione del gruppo (24 partecipanti):** Richiesta di partecipazione attiva tramite Metodo Socratico e chiamate *random* se il confronto stagna. Assegnazione di capitoli individuali (5-6 pagine) in una finestra temporale tra dicembre e marzo.
  - Regola d'oro: Principio di qualità vs. quantità. La tenuta stilistica prevale sulla lunghezza.
- **Momenti di engagement:** Interazione con Leonardo e David sui tempi di preparazione; dinamiche sulla coesione del gruppo (chi c'è c'è, chi non c'è verrà), ribadendo che un clima deteriorato impedisce di "remare tutti verso la stessa direzione".

Capitolo 2: *Show, Don't Tell* e le emozioni primarie

- **Idea centrale:** L'evoluzione storica della narrativa (dal 1789, citando la monumentalità di *Guerra e Pace* di Tolstoj) e la necessità visiva della scrittura odierna.
- **Argomenti chiave:**
  - I romanzieri devono pensare per immagini. Costruire personaggi (es. un punk) richiede "poche pennellate carismatiche", non elenchi prolissi.
  - La catena dell'ingaggio: *Immaginazione* → *Immedesimazione* → *Emozione*.
  - L'indifferenza è il fallimento totale. Bisogna usare tutta la scala emotiva, fino agli istinti primordiali.
- **Esempio e analisi linguistica:** L'analisi del termine "belluino" (bestiale, viscerale) per descrivere la rabbia pura, un impulso che non si trattiene.
- **Momenti di engagement:** Esercizio maieutico con Amy, Anna e Aurora sul lessico della rabbia; domande a Mario e Linda su come descrivere i passanti; citazioni storiche con Federico e Alice.

Capitolo 3: La Sindrome di "Mary Sue" e il Lancio del Libro

- **Idea centrale:** La noia è il nemico mortale; i personaggi perfetti uccidono la storia.

- **Argomenti chiave:**

  - **Dicotomia Risolto vs Irrisolto:** La *Mary Sue* è l'archetipo del personaggio perfetto (lavoro, estetica, pensieri in regola). Un personaggio risolto esaurisce la tensione narrativa e provoca il "lancio del libro". L'irrisolutezza e la doppia vita generano il conflitto drammatico necessario.
  - **Esempio narrativo:** Un uomo all'apparenza perfetto (padre e lavoratore esemplare) che nasconde una vita notturna da assassino.

Capitolo 4: Il Dialogo Obliquo come carburante narrativo

- **Idea centrale:** Come strutturare battute che generino curiosità e facciano avanzare la trama.

- **Framework del Dialogo Obliquo:**

  - Nella vita reale, l'obliquità causa incomprensioni e litigi. Nei romanzi, è benzina narrativa.
  - *Conversazione banale:* «Come stai?» → «Bene/Tiriamo avanti».
  - *Conversazione obliqua:* Evitare la risposta diretta. Inserire sottotesto, tensione, azioni. Es. «Come stai?» → «Sto andando a casa» (apre la domanda: perché?).
  - L'obliquità rivela il carattere: un personaggio arrogante sfiderà la domanda; un personaggio di Civitanova teso per il calcio risponderà parlando della Juventus; un personaggio con la Sindrome di Tourette risponderà con una parolaccia.
- **Momenti di engagement:** Il docente interroga Anita, Diego, Mario e Alice chiedendo risposte oblique. Esilarante il momento in cui incalza Diego (che viene sorpreso a togliere un foglietto) a improvvisare un dialogo.

Capitolo 5: Ritmo, Pennellate e Scelte Etiche (Mostrare vs Raccontare)

- **Idea centrale:** L'unità minima di resa visiva (la pennellata) e l'alternanza tra narrazione e azione.
- **Caso Pratico (Carlo):** Carlo litiga con l'ex, sale in macchina, ripensa al passato. Il docente chiede alla classe: cosa mostrare e cosa raccontare? Il litigio va *mostrato* (conflitto attivo), il salire in macchina va *raccontato* (transizione), i ricordi possono essere mostrati per frammenti.
- **Etica dell'ispirazione:** Attenzione a usare persone reali. Il docente racconta di un'amicizia persa all'università per un racconto "vagamente ispirato" in cui l'amico si è riconosciuto.
- **L'aula come romanzo:** Dinamiche reali (verifiche, scarpe, sputi) usate per allenare l'occhio "giallista" (chi difende chi, chi viene chiamato fuori).

Capitolo 6: Pulizia Linguistica e la Peste degli Avverbi

- **Idea centrale:** Riconoscere gli orpelli ed eliminare “l’aria fritta” per soddisfare le logiche editoriali.

- **Argomenti e Regole:**

  - **Avverbi in -mente:** Definiti da Raffaele Crovi come “aria fritta” o la “peste della lingua”. Non producono movimento. Es. *“L’obiettivo è perfettamente raggiunto”* è inutile, perché *raggiungere* basta a sé stesso.
  - **La regola del taglio (Aggettivi):** Usarli come pennellate. Se sei indeciso tra tre, scegline due. Se indeciso tra due, usane uno. Meglio ancora, mostrare il dettaglio visivo (“non dire che Silvia è bella, descrivi lo sguardo o i capelli”). Eliminare i pleonasmi (“oceano immenso”).
  - **Cartella editoriale:** Unità di misura (circa 30 righe). Più avverbi ravvicinati spezzano il ritmo e creano cacofonia.
  - **Sintesi Hegeliana:** I conflitti narrativi devono sempre risolversi in una sintesi visiva chiara.
- **Metafora sportiva:** Paragone con l’attaccante della Juventus Nick Woltemade, che pure essendo “mentalmente” forte, pecca di freddezza in porta.

Capitolo 7: Worldbuilding, Coerenza e Registro Vocale

- **Idea centrale:** Costruire mondi solidi e calibrare l’espressione in base al contesto e al personaggio.

- **Argomenti chiave:**

  - **Registro vocale:** Un pescatore di Bari e un macellaio di Milano in treno devono usare i loro dialetti. Un personaggio può dire *“gli asini volano”* solo se è giustificato (pazzo, ubriaco o in un mondo sci-fi).
  - **Figure retoriche:** Le metafore (“occhi di diamante”) vanno dosate (una per pagina), altrimenti il testo diventa stucchevolmente “aulico”.
  - **Scappatoie per il Worldbuilding:** Per non dover inventare un’intera topografia planetaria, si può ricorrere all’ucronia (es. *Fatherland* di Robert Harris e la vittoria del Terzo Reich) o a distopie nel futuro prossimo (10 mesi).
- **Scelta della classe:** Decisione imminente (entro venerdì) se scrivere un’utopia o una distopia. Attenzione: la peggiore distopia può essere proprio la perfezione assoluta.

Capitolo 8: L’Artigianato (“Scrivere in stampatello è riscrivere”)

- **Idea centrale:** Il perfezionismo in prima stesura è un blocco; la scrittura è un atto iterativo.

- **La metodologia:**

- **Bozza e Riscrittura:** La prima stesura va fatta di getto (“brutta”). La qualità (“bella”) si ottiene riscrivendo 4-5 volte. Metodo 50/50 per la gestione del tempo.
- **L’arte di tagliare:** “Amputarsi un braccio”. Ogni scarabocchio è “bello a mamma sua”, ma bisogna saperli eliminare.
- **Tecniche avanzate:** Ellissi narrativa (staccare una riga per saltare 10 anni); Raccontare all’incontrario (partire dalla fine).
- La filosofia ultima: **“La pazienza è la perseveranza della passione.”**

---

3. QUOTE COLLECTION – THE VOICE OF THE SPEAKER

- *«Il lavoro si chiama lavoro apposta.»*
- *«Tanto non conta quanto dovrete scrivere, ma come scriverete. Perché la qualità viene prima assolutamente della quantità.»*
- *«Show, don’t tell: mostrare e non raccontare.»*
- *«La rabbia, ragazzi, si può dire che è una delle emozioni più pure, una delle emozioni più belluine che ci possa essere. Le bestie, quando hanno un impulso, non si trattengono, lo praticano lì per lì.»*
- *«E la noia è la nostra peggior nemica. Il lancio del libro è quello da evitare.»*
- *«Un personaggio risolto me lo annoia il lettore… Un personaggio irrisolto invece forse lo tiene un pochino sveglio.»*
- *«I dialoghi servono per mandare avanti la storia, sono un po’ il carburante di una storia.»*
- *«Il dialogo obliquo nella realtà fa litigare; nei romanzi fa venire curiosità.»*
- *«Bene non va bene. Abbiamo chiarito che “bene” non va bene.»* (Rispondendo alla risposta standard “Tutto bene”)
- *«Noi scriviamo per accendere domande, non per spegnerle.»*
- *«Io mi sono vagamente ispirato: eppure lui s’è sentito colpito. Attenti a chi vi immedesima nei vostri personaggi.»*
- *«Non mi dire che Silvia è bella, mostrami perché è bella Silvia: i capelli, lo sguardo, un particolare del viso, come si veste, come parla.»*
- *«Cos’è che dà fastidio tanto agli editor? La peste della lingua… Tutti quelli che finiscono in -mente sono praticamente degli orpelli linguistici, aria fritta.»*
- *«Sapete qual è la peggiore delle distopie? Un mondo dove regna la perfezione. In un mondo dove tutto è perfetto, la prima imperfezione viene incarcerata.»*
- *«Scrivere in stampatello è riscrivere. Tutti i testi, se li scrivi una volta sola, fanno abbastanza schifo.»*
- *«Il problema sarà tagliare: è come amputarsi un braccio. Ogni scarabocchio è bello a mamma sua… ma bisogna chiamarli per nome: scarabocchi.»*

- *«La pazienza è la perseveranza della passione.»*

---

4. CORE CONCEPTS & LEARNING HIGHLIGHTS

- **Show, Don't Tell (Mostra, non raccontare)**

  Il principio cardinale della scrittura visiva. Non etichettare qualità o stati d'animo (es. "era arrabbiato", "è bellissima"), ma descrivere azioni fisiche, dettagli sensoriali e comportamenti che permettano al lettore di dedurle.

- **La Sindrome di Mary Sue & Il Lancio del Libro**

  L'errore di creare protagonisti privi di difetti, la cui vita scorre senza traumi. Questa "risolutezza" genera noia letale, spezzando l'immedesimazione e spingendo il lettore ad abbandonare la lettura (il "lancio del libro").

- **Il Dialogo Obliquo**

  Tecnica dialogica in cui l'interlocutore elude la risposta diretta, devia il discorso o risponde tramite azioni/sottotesti. Invece di risolvere lo scambio, accende nuove domande nel lettore.

- **Pennellate Descrittive**

  La disciplina dell'economia descrittiva. Usare unità minime di resa visiva (un dettaglio, un gesto, un suono) per tratteggiare un ambiente o un personaggio, evitando inventari superflui.

- **La Regola dell'Aria Fritta / Peste della Lingua (Raffaele Crovi)**

  L'identificazione degli avverbi in *-mente* come modificatori che appesantiscono il ritmo senza produrre reale movimento. La loro eliminazione forza lo scrittore a trovare verbi più precisi e calibrare gli aggettivi.

- **Struttura Hegeliana della Scena**

  Ogni tensione drammatica deve trovare una "sintesi" visiva chiara alla fine della scena (un abbraccio, due strade che si dividono), evitando conflitti sospesi senza sbocco.

- **Straniamento ed Ellissi Narrativa**

  Straniamento: inserire elementi che non ci appartengono per disturbare e incuriosire il lettore. *Ellissi:* manipolare il tempo saltando

porzioni non necessarie (es. staccando una riga per passare da “ora” a “10 anni dopo”).

- **La Distopia della Perfezione**

  Il capovolgimento del tropo fantascientifico: la distopia più inquietante non è un mondo in rovina, ma un mondo dove l’imperfezione è punita.

- **L’Artigianato della Riscrittura (“Scrivere in stampatello”)**

  La scrittura non è un atto di genio istantaneo ma un processo iterativo. La regola del 50/50: metà del tempo per la prima stesura libera (la “brutta”), metà per tagliare gli “scarabocchi” e affinare (la “bella”).

---

5. ACTION POINTS (FOR IMMEDIATE IMPLEMENTATION)

1. **Scegliere la direzione del progetto (Primo passo raccomandato dal docente):** Decidere la macro-cornice del romanzo (Utopia o Distopia) per la riunione di venerdì 23 ottobre 2026, in modo da fissare “dove” e “quando” si svolgerà la storia.
2. **Eseguire la “caccia all’avverbio”:** Rileggi le bozze ed elimina sistematicamente gli avverbi in *-mente* (“la peste della lingua”). Se indispensabili, limitane l’uso a uno o due per cartella editoriale. *Perché: snellisce il ritmo e forza l’uso di verbi più d’azione.*
3. **Applicare il Dialogo Obliquo e bandire le frasi di cortesia:** Rivedi le interazioni ed elimina convenevoli come «Tutto bene». Fai rispondere i personaggi con azioni, silenzi o deviazioni tematiche. *Perché: accende domande e genera curiosità invece di spegnerla.*
4. **Uccidere le “Mary Sue” nelle tue bozze:** Assicurati che il tuo protagonista abbia un difetto profondo, un conflitto irrisolto o una doppia vita. *Perché: un personaggio perfetto e “risolto” genera indifferenza e provoca il lancio del libro.*
5. **Applicare la regola dell’amputazione (Taglio):** Di fronte a un elenco di aggettivi, riducili da tre a due, o da due a uno. Identifica le descrizioni a cui sei affezionato (“gli scarabocchi belli a mamma sua”) ma che non fanno avanzare la trama, e tagliale. *Perché: la qualità risiede nella sintesi.*
6. **Separare la stesura dalla revisione (Regola 50/50):** Scrivi la prima bozza di getto, senza fermarti a correggere. Dedica la seconda metà del tempo a riscriverla fino a 4-5 volte. *Perché: “scrivere in stampatello è riscrivere”, la prima volta fa sempre schifo.*
7. **Allineare la voce dei personaggi (Worldbuilding):** Definisci il background socioculturale (es. pescatore di Bari vs macellaio di Milano) prima di fargli aprire bocca, e giustifica affermazioni fuori contesto (“gli asini volano”). *Perché: garantisce la verosimiglianza psicologica.*

6. LANGUAGE, TONE & TERMINOLOGY

Il discorso si sviluppa con il registro tipico di un oratore magnetico e di un insegnante appassionato: colloquiale, ironico, a tratti provocatorio e "giallista", ma saldamente ancorato a un'impalcatura didattica di alto livello. Il docente alterna riferimenti colti (Platone, Dostoevskij, la dialettica di Hegel, Tolstoj, Raffaele Crovi, la storia del Terzo Reich) a scambi vivaci ed esempi pop/calcistici (Nick Woltemade, la Juventus, le serie tv).

Usa in modo ricorrente espressioni viscerali e materiali per spiegare concetti astratti: *forza belluina*, *amputarsi un braccio*, *carburante*, *pepe*, *orpelli*, *aria fritta*. Il suo approccio Socratico spinge gli allievi al ragionamento (*"Giusto?", "Ci siamo?"*), mantenendo un'energia da vera e propria bottega artigiana, dove la scrittura viene demistificata e trattata per quello che è: *lavoro*, pazienza e fatica della limatura.

7. OPTIONAL: BONUS SECTION — "TALK TO ME LIKE I WASN'T THERE"

What you missed if you weren't there

L'aula ha vissuto una masterclass a metà tra un laboratorio di sceneggiatura di Hollywood e una caotica e vitale ora di lezione liceale. L'energia nella stanza era elettrica, guidata da un docente mattatore che ha usato letteralmente *qualsiasi* cosa succedesse intorno a lui come materiale narrativo.

- **I momenti di ironia pura:** La risata generale quando il prof ha incalzato Diego («Diego vero? Perché hai tolto il foglietto?») costringendolo a improvvisare sul "Come stai?", o il siparietto comico sull'amico ubriaco che vede "gli asini che volano" (*«L'ha toccata piano… ma che ti sei fumato?»*). Per non parlare dell'esilarante "indagine da giallista" su episodi farseschi di classe (scarpe volanti e sputi), usati genialmente per spiegare la costruzione di indizi e alleanze.
- **Lo shock culturale:** Il momento in cui il discorso è passato agilmente dalla complessa filosofia di Hegel alle carenze sotto porta di Nick Woltemade della Juventus per spiegare come comportarsi sotto stress.
- **Il silenzio empatico:** C'è stato un netto calo di temperatura, un silenzio attento e quasi solenne, quando il docente ha smesso di scherzare per raccontare l'amicizia persa ai tempi dell'università a causa di un racconto

“vagamente ispirato” a una persona reale. Una vera doccia fredda sul peso etico dello scrivere.

- **La battuta da standing ovation:** Alla fine, tra le indicazioni sulle scadenze e gli zaini da preparare, ha sganciato la frase definitiva sul mestiere creativo, un vero e proprio mantra che ha zittito la stanza: *“La pazienza è la perseveranza della passione.”*