

Nicola Napolitano

L'AUTORE



L'AUTORE



Nel processo narrativo, l'**autore** è la **persona reale** che **inventa** e **scrive** materialmente un testo, attivando la facoltà dell'**immaginazione**. Possiamo ricostruirne la biografia, le letture, gli incontri, la poetica. Il suo nome è presente sulla copertina del libro: ad esempio Alessandro Manzoni, autore dei Promessi sposi, o Dante Alighieri, autore della Divina Commedia.

L'IMMAGINAZIONE



Alla base di un racconto vi è la nostra capacità di attivare l'immaginazione. Immaginare significa creare immagini, cioè vedere al di là della realtà sensibile, con gli occhi della nostra mente. Attraverso l'immaginazione, possiamo creare mondi diversi da quelli che la realtà ci prospetta quotidianamente. Possiamo sovvertire i luoghi comuni, concepire esiti diversi da quelli reali, ipotizzare nuovi scenari.

L'immaginazione muove sempre da un rifiuto delle cose così come stanno e le riordina, le sistema in un altro modo oppure le smonta, le scompone, le priva di senso. L'immaginazione si rivela, allora, un potente strumento grazie al quale la nostra mente prefigura scenari imprevedibili, sovvertendo il naturale ordine delle cose. Proviamo ad immaginare un mondo senza guerre: i nostri occhi vedrebbero l'armonia e la felicità. Ritornati alla realtà avremo nostalgia di quella visione che avrà fatto nascere in noi il desiderio della pace tra gli uomini, attivando quindi le nostre energie logiche e razionali per poterla inseguire e realizzare nel mondo reale. L'immaginazione si rivela, quindi, uno strumento indispensabile per stimolare gli uomini a modificare la loro vita: inseguire una visione significa, in definitiva, progredire per costruire un cambiamento.

Privato dell'immaginazione, l'individuo vivrebbe la sua esistenza senza alcuna capacità di concepire un progresso e una trasformazione. Gli uomini sarebbero, allora, caratterizzati da una visione fatalistica, accettando passivamente la realtà senza nutrire alcuna speranza di trasformazione. L'immaginazione, a sua volta, non è da concepire come una facoltà estranea al pensiero razionale ma come stimolo alla sua attivazione. Il genio di Leonardo, le sue ricerche scientifiche, i suoi studi sul volo degli uccelli, nascono infatti dalla facoltà della sua mente di immaginare mondi diversi a cui dare una forma reale.

*Sempre caro mi fu quest'ermo colle,
E questa siepe, che da tanta parte
De l'ultimo orizzonte il guardo esclude.
Ma sedendo e mirando, l'interminato
Spazio di là da quella, e sovrumani
Silenzii, e profondissima quiete
Io nel pensier mi fingo, ove per poco
Il cor non si spaura. E come il vento
Odo stormir tra queste piante, io quello
Infinito silenzio a questa voce
Vo comparando: e mi sovvien l'eterno,
E le morte stagioni, e la presente
E viva, e il suon di lei. Così tra questa
~~immensità~~^{infinita} s'annega il pensier mio:
E il naufragar m'è dolce in questo mare.*

LA CATENA DI PAROLE



L'immaginazione letteraria, così come qualsiasi facoltà della nostra mente, può essere stimolata mediante delle tecniche narrative, analizzate da Gianni Rodari nella sua **Grammatica della fantasia** e considerate dallo scrittore, alla base del suo processo creativo. Rodari, in particolare, esalta le **proprietà evocative della parola** che, una volta pronunciata, **entra in contatto con tutte le altre parole a lei affini**, sia sul piano formale che del significato. In tal modo, **emergono accostamenti strani e imprevedibili** tra parole appartenenti a campi semantici differenti e da cui può nascere l'ispirazione per un racconto fantastico.



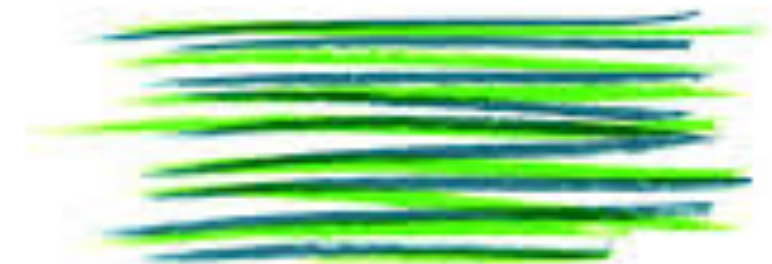
La catena di parole

Il racconto nascerà quando una parola incontra un altro termine linguistico con cui stabilisce un legame inaspettato. L'immaginazione sarà, quindi, stimolata ad inseguire e a ricostruire il mondo svelato da quell'imprevedibile contatto lessicale.

Gianni Rodari

GRAMMATICA DELLA FANTASIA

Introduzione all'arte di inventare storie



Einaudi Editore

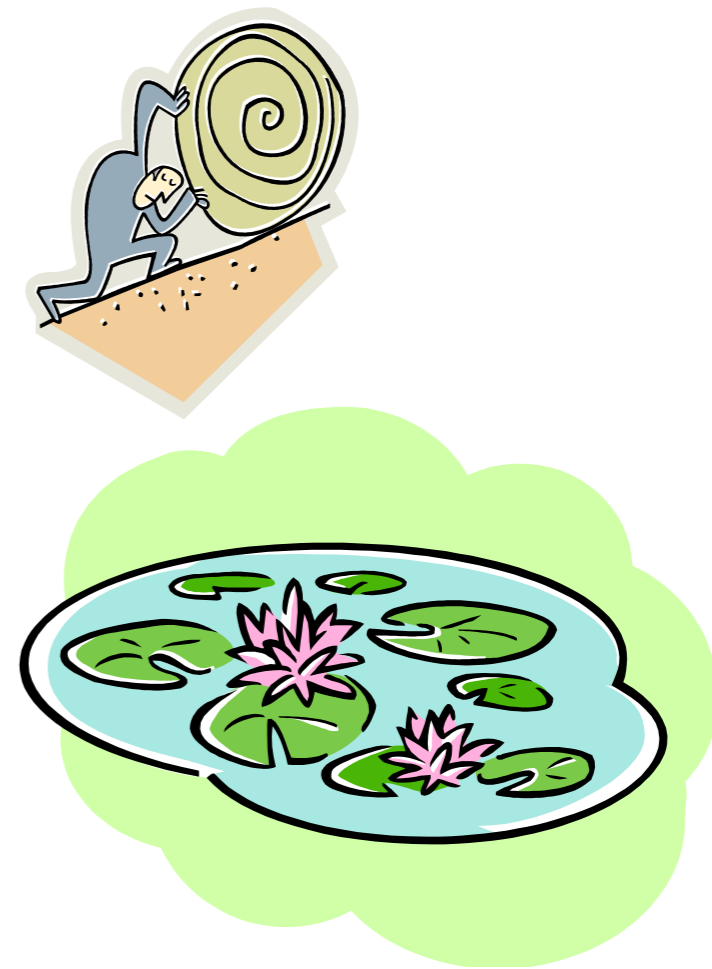


Dal Capitolo II: Un sasso nello stagno.

Un sasso gettato nello stagno suscita onde concentriche che si allargano sulla sua superficie, coinvolgendo nel loro moto, a distanze diverse, con diversi effetti, la ninfea e la canna, la barchetta di carta e il galleggiante del pescatore. Oggetti che se ne stavano ciascuno per conto proprio, nella sua pace o nel suo sonno, sono come richiamati in vita, obbligati a reagire, a entrare in rapporto tra loro.

Altri movimenti invisibili si propagano in profondità, in tutte le direzioni, mentre il sasso precipita smuovendo alghe, spaventando pesci, causando nuove agitazioni molecolari.

Quando poi tocca il fondo, sommuove la fanghiglia, urta gli oggetti che vi giacevano dimenticati, alcuni dei quali ora vengono dissepoliti, altri ricoperti a turno dalla sabbia



LA CATENA DI PAROLE



Non diversamente, una parola, gettata nella mente a caso, produce onde di superficie e di profondità, provoca una serie di reazioni a catena, coinvolgendo nella sua caduta suoni e immagini, analogie e ricordi, significati e sogni.

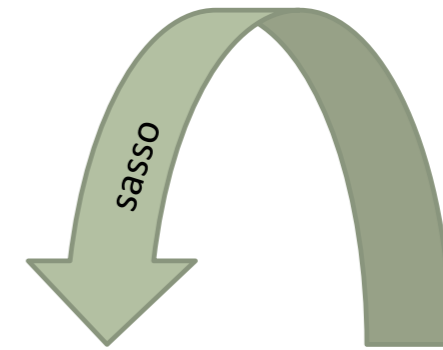
Prendo ad esempio la parola "sasso". Cadendo nella mente, essa si trascina dietro, o urta, o evita, insomma, variamente si mette in contatto:

con tutte le parole che cominciano con s ma non continuano con a, come "semina", "silenzio", "sistole";

con tutte le parole che cominciano con sa, come "santo", "salame", "salso", "salsa", "sarabanda", "sarto", "salamandra";

con tutte le parole che rimano in asso come "basso", "masso", "contrabbasso", "ananasso", "tasso", "grasso";

con tutte le parole che stanno accanto, nel deposito lessicale, per via di significato: "pietra", "marmo", "mattoni", "roccia", "tufo", "travertino", "peperino"; eccetera.



LA CATENA DI PAROLE



A word chain puzzle centered around the word "SASSO".

Central word: SASSO (highlighted in green)

Words starting with 'S': SEMINA, SILENZIO, SISTOLE, SANTO, SALAME, SALSO, SALSA, SARABANDA, SARTO, SALAMANDRA

Words ending with 'O': GRASSO, TASSO, ANANASSO, CONTRABASSO, MASSO, BASSO

Other words: PIETRA, MARMO, MATTONE, ROCCIA, TUFO, TRAVERTINO

Diagram: A large grey arrow labeled "sasso" curves from the top right towards a red silhouette of a head containing colorful gears, symbolizing the word's connection to thought or logic.

LA CATENA DI PAROLE



Il "tema fantastico", in questo tipo di ricerca che parte da una sola parola, nasce quando si creano accostamenti strani, quando nei complessi movimenti delle immagini e nelle loro interferenze capricciose, si fa luce una parentela imprevedibile tra parole che appartengono a catene differenti. Ad esempio la parola "mattoni" entra in contatto con: "canzone", "marrone", "massone", "torrone", "panettone".

Mattoni e canzone mi si presentano come una coppia interessante. Da questo incontro nasce la casa in musica. E' fatta di mattoni musicali, di pietre musicali. Le sue pareti, percosse di martelletti, rendono tutte le note possibili. So che c'è un do diesis sopra il divano, il fa più acuto è sotto la finestra, il pavimento è tutto in si bemolle maggiore, una tonalità eccitante Ma non si tratta solo di una casa. C'è tutto un paese musicale che contiene la casa-pianoforte, la casa-celesta, la casa-fagotto. E' un paese orchestra. La sera gli abitanti, suonando le loro case, fanno tutti un bel concerto prima di dormire Di notte mentre tutti dormono, un prigioniero suona le sbarre della sua cella Eccetera. La storia, ormai, ha preso il via Personalmente ho inventato molte storie da una parola scelta a caso. Una volta, per esempio, partendo dalla parola "cucchiaio", ottenni la seguente catena: "cucchiaio - chiara - chiara d'uovo - ovale - orbita - uovo in orbita". Qui mi fermai e scrissi una storia intitolata: "Un mondo in un uovo", che sta tra la fantascienza e la presa in giro.



IL BINOMIO FANTASTICO



Per Rodari, le storie nascono sempre da un incontro felice tra due elementi (parole, pensieri, situazioni) che presi di per sé non hanno nulla di speciale, ma insieme formano un'accoppiata stravagante, carica di possibilità creative. Rodari chiamò tale tecnica "**binomio fantastico**".



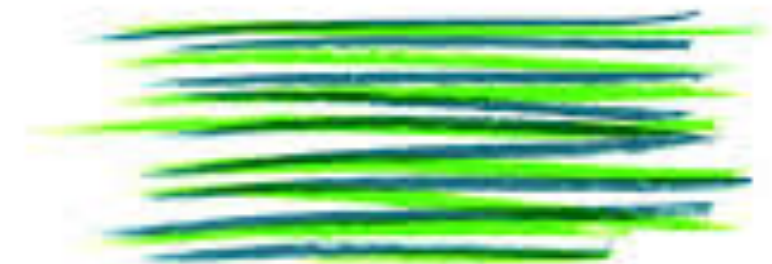
Il binomio fantastico

Il racconto nascerà dalla sollecitazione a individuare le relazioni tra due concetti apparentemente estranei e diversi.

Gianni Rodari

GRAMMATICA DELLA FANTASIA

Introduzione all'arte di inventare storie



Einaudi Ragazzi

IL BINOMIO FANTASTICO



Dal Capitolo IV: Il binomio fantastico

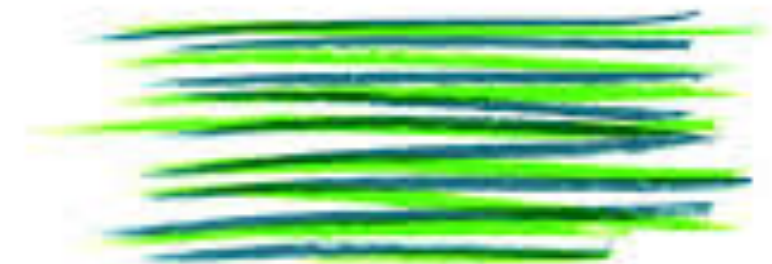
Abbiamo visto nascere il tema fantastico - lo spunto per una storia - da una singola parola. Ma si è trattato, più che altro di un'illusione ottica. In realtà non basta un polo elettrico a generare una scintilla, ce ne vogliono due. La parola singola "agisce" solo quando ne incontra una seconda che la provoca, la costringe ad uscire fuori dai binari dell'abitudine, scoprirsi nuove capacità di significare. Non c'è vita dove non c'è lotta

Una storia può nascere solo da un "binomio fantastico".
"Cavallo - cane" non è veramente un "binomio fantastico". E' una semplice associazione all'interno della stessa classe zoologica. All'evocazione dei due quadrupedi l'immaginazione assiste indifferente **Occorre una certa distanza tra le due parole.**

Gianni Rodari

GRAMMATICA DELLA FANTASIA

Introduzione all'arte di inventare storie



Etasdi Fogati

IL BINOMIO FANTASTICO

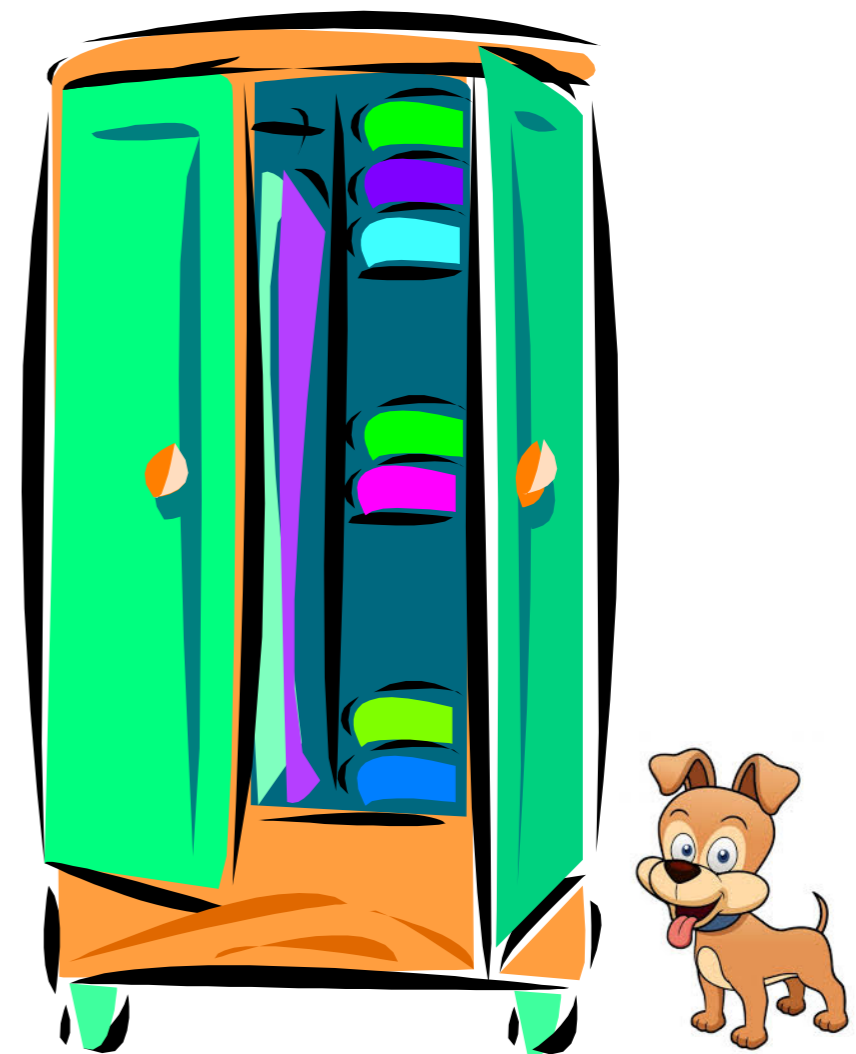


Occorre che l'una sia sufficientemente estranea all'altra, e il loro accostamento discretamente insolito, perché l'immaginazione sia costretta a mettersi in moto per istituire tra loro una parentela, per costruire un insieme (fantastico) in cui i due elementi estranei possano convivere. Perciò è meglio scegliere il binomio fantastico con l'aiuto del caso. Le due parole siano dettate da due bambini, all'insaputa l'uno dell'altro; estratte a sorte; indicate da un dito che non sa leggere in due pagine lontane del vocabolario Prendiamo pure, a questo punto, le parole "cane" e "armadio". Il procedimento più semplice per creare tra loro un rapporto è quello di collegarle con una preposizione articolata. Otteniamo così diverse figure:

- il cane con l'armadio
- l'armadio del cane
- Il cane sull'armadio
- il cane nell'armadio

.....

Ognuna di queste figure ci offre lo schema di una situazione fantastica



IL BINOMIO FANTASTICO



Un cane passa per la strada con un armadio sulla groppa. E' la sua cuccia, cosa ci volete fare. Se la porta sempre dietro, come fa la chiocciola con il suo guscio. L'armadio del cane mi sembra più che altro un'idea per architetti, designers, arredatori di lusso. E' fatto per contenere il cappottino del cane, la serie delle museruole e dei guinzagli, le pantofole antigelo, il salva coda con nappine, gli ossi di gomma, i gatti finti, la guida della città (per andare a prendere il latte, il giornale al padrone). Non ho idea che contenga anche una storia.

Il cane nell'armadio, a occhio e croce, è più invitante. Il dottor Polifemo rincasa, apre l'armadio per prendere la giacca da camera e vi trova un cane. Siamo subito sfidati ad escogitare una spiegazione di quell'apparizione. Ma la spiegazione si può rimandare. È più interessante, per il momento, analizzare da vicino la situazione. Il cane è di razza indefinibile. Forse è un cane da tartufi, forse un cane da ciclamini. Da rododendri. Ben disposto verso il prossimo, scodinzola affettuosamente, porge la zampa con bel modo, ma di uscire dall'armadio non ne vuole sapere, per quanto il dottor Polifemo lo implori. Poi il dottor Polifemo va a fare la doccia e trova un altro cane nell'armadietto del bagno. C'è ne uno anche nello sportello delle pentole in cucina, uno nel lavastoviglie, uno in frigorifero, mezzo congelato. C'è un barboncino nel ripostiglio delle scope, un chihuahua nel cassetto della scrivania. Il dottor Polifemo potrebbe a questo punto, chiamare il portiere per farsi aiutare a respingere gli invasori, ma non è questo che gli comanda il suo cuore di cinofilo. Egli corre, invece dal macellaio ad acquistare dieci chili di filetto per nutrire i suoi ospiti. Ogni giorno da quel giorno, egli compra dieci chili di carne. E così dà nell'occhio. Il macellaio si mette in sospetto. Si fanno chiacchiere. Nascono maldicenze. Dilagano calunnie. Quel dottor Polifemo non avrà in casa delle spie atomiche? Non farà esperimenti diabolici con tutti quei girelli e controfiletti? Il povero dottore perde la clientela. Giungono soffiato alla polizia. Il questore ordina una perquisizione in casa sua. E così si scopre che il dottor Polifemo ha sopportato innocente tante perquisizioni per amore dei cani. Eccetera. La storia, a questo stadio, è soltanto "materia prima". Lavorarla a prodotto finito sarebbe compito da scrittore.



LE IPOTESI FANTASTICHE



Un'ulteriore tecnica semplice ed efficace per inventare storie è quella delle "ipotesi fantastiche". Si tratta di porsi una serie di domande che iniziano nel seguente modo: **Che cosa succederebbe se ...?** Ad esempio, cosa accadrebbe se un uomo si svegliasse con un corpo di vetro? Le risposte potranno produrre ottime idee per poter strutturare un racconto fantastico. In tal modo è possibile raccontare storie dove accade il contrario di ciò che vorrebbe il luogo comune, quindi il comune sentire degli uomini.



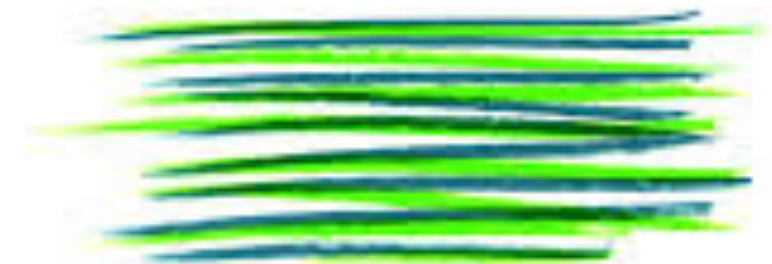
Il binomio fantastico

Il racconto nascerà immaginando cosa accadrebbe se un determinato elemento venisse investito da un evento straordinario.

Gianni Rodari

GRAMMATICA DELLA FANTASIA

Introduzione all'arte di inventare storie



Einaudi Ragazzi

LE IPOTESI FANTASTICHE



Dal Capitolo IV: Che cosa accadrebbe se

Quella delle "ipotesi fantastiche" è una tecnica semplicissima. La sua forma è appunto quella della domanda: Che cosa accadrebbe se Per formulare la domanda si scelgono a caso un soggetto e un predicato. La loro unione fornirà l'ipotesi su cui lavorare. Sia il soggetto "Reggio Emilia" e il predicato "volare": Che cosa succederebbe se la città di Reggio Emilia si mettesse a volare?

Sia il soggetto "Milano" e il predicato "circondato dal mare": Che cosa succederebbe se improvvisamente Milano si trovasse circondata dal mare?... Che cosa succederebbe se la Sicilia perdesse i bottoni? Che cosa succederebbe se un coccodrillo bussasse alla vostra porta chiedendovi un po' di rosmarino? Che cosa succederebbe se il vostro ascensore precipitasse al centro della terra o schizzasse sulla luna?



NUOVE IDEE NARRATIVE



Inserire un nuovo elemento nel racconto

Un elicottero nella favola di Cappuccetto Rosso (Cap. 17: Cappuccetto Rosso in elicottero).



Raccontare storie a rovescio

Cappuccetto Rosso è cattiva mentre il lupo è buono; Cenerentola ruba il fidanzato alle pie sorellastre; Biancaneve incontra nel bosco sette giganti. (Cap. 18: Le fiabe a rovescio).



Continuare una storia già conclusa

Che cosa accadde dopo? (Cap. 19: Che cosa accadde dopo)



NUOVE IDEE NARRATIVE



Contaminare storie diverse

Insalata di favole. (Cap. 20: Insalata di favole).



Ricalcare storie già fatte

Cappuccetto Rosso è cattiva mentre il lupo è buono; Cenerentola ruba il fidanzato alle pie sorellastre; Biancaneve incontra nel bosco sette giganti. (Cap. 18: Le fiabe a rovescio).



ATTIVITÀ DI SCRITTURA



1. Apri il vocabolario e, con gli occhi chiusi, scegli a caso due parole, dopo averle indicate con un dito. Le due parole scelte costituiranno il binomio fantastico e il tuo compito sarà quello di scrivere un breve racconto. Soltanto un'avvertenza: se le parole estratte dovessero essere *casa* e *luna*, scarta le associazioni più pigre (un personaggio che dalla finestra di casa guarda la luna). Osa! Pensa all'avvistamento, mediante un potente cannocchiale, di una casetta sulla superficie lunare; pensa a un signore la cui casa si è trasferita sulla luna; pensa a una *casa - mannara* che in una notte di luna piena cerca di uccidere i propri abitanti.
2. Che cosa succederebbe se? Completa la domanda e utilizza la risposta come spunto per un breve racconto fantastico nel quale accade il contrario di ciò che vorrebbe il luogo comune. Ricorda che una volta creato un mondo fantastico, le realtà immaginate devono essere coerenti e collegate logicamente. Quindi, se immagini di svegliarti trasformato in uomo di vetro, il tuo medico di fiducia non potrà che essere un vetraio e inoltre dovrai fare attenzione a non dire bugie poiché sei diventato trasparente.

