

Nicola Napolitano

IL PERSONAGGIO



IL PERSONAGGIO



Gli elementi che animano una storia sono i personaggi che acquistano vita agli occhi del lettore in tre modi:

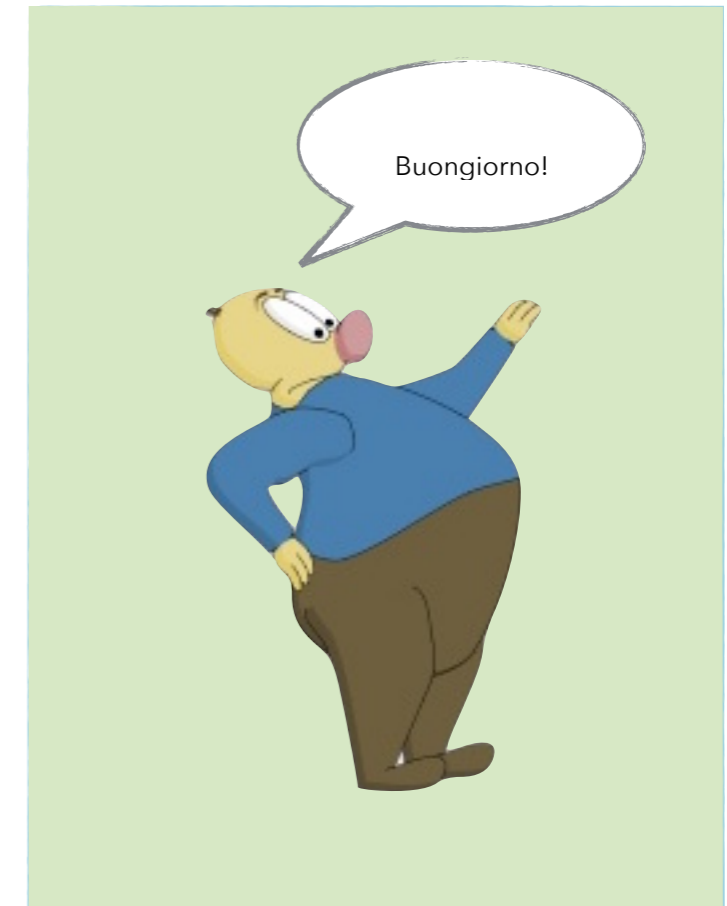
caratterizzandoli



facendoli agire



facendoli parlare



LA CARATTERIZZAZIONE DEL PERSONAGGIO



Ciò che rende memorabile un personaggio è la combinazione perfetta di caratteristiche umane e di tratti unici ed eccezionali: Ulisse (nostalgia dei propri cari - estrema astuzia); Superman (timido e impacciato - capacità di volare).

Se al lettore venissero presentate soltanto qualità eccezionali, egli troverebbe il personaggio esagerato. Diversamente, con solo qualità umane, lo considererebbe noioso. Invece **l'unione di qualità eccezionali e umane consentirà al personaggio di risultare interessante agli occhi del lettore.** Tuttavia esistono personaggi normali, quotidiani, che risultano interessanti perché costretti a confrontarsi con situazioni straordinarie: sono i cosiddetti anteroi come Paperino.



Costruire un personaggio significa, quindi, individuare quelle caratteristiche particolari che lo renderanno unico e memorabile. Ecco alcuni esempi: è una bambina, vive in campagna, indossa sempre una mantella (Cappuccetto Rosso); quando si arrabbia, la sua pelle diventa di colore verde (Hulk); topo messicano velocissimo (Speedy Gonzales); suonatore di campane, gobbo, con i capelli rossicci (Quasimodo); bambino che se mente è affetto da una improvvisa crescita del naso (Pinocchio).

LA CARATTERIZZAZIONE DEL PERSONAGGIO



Nella costruzione di un personaggio è quindi opportuno individuare, a partire dal nome, i caratteri che lo definiscono.

Fisici

Volto, corporatura, sesso, età

Esteriori

Abbigliamento, oggetti che porta con sé

Psicologici

Carattere (introverso, generoso, avaro, ostile, indifferente,), abitudini (azioni ripetute nel tempo, tic .), sentimenti (amore, odio...), comportamento (gesti, modi di entrare in relazione con altri personaggi ..) ...

Socio - economici

Professione, ceto sociale (aristocratico, borghese, proletario, contadino, emarginato), condizione economica (benestante, povero, situazione familiare)

Culturali

Linguaggio (registro formale, informale, dialetto), preferenze, interessi

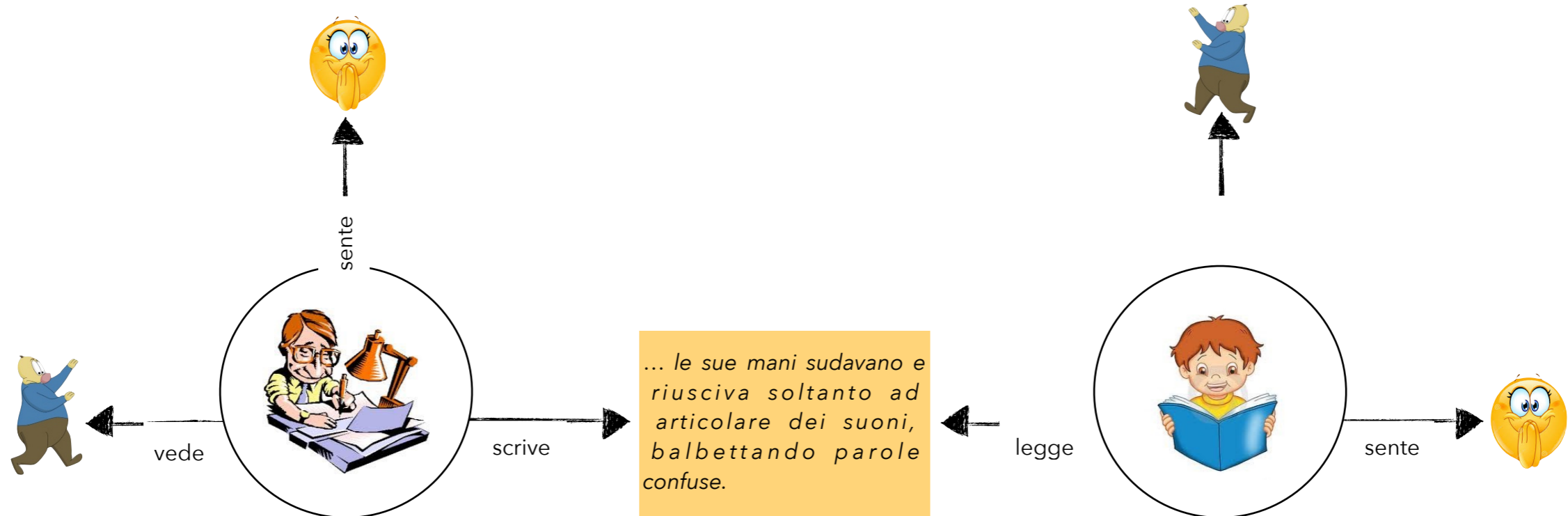
Ideologici

Le idee, i valori, la visione della vita, la religione ...

LA CARATTERIZZAZIONE DEL PERSONAGGIO



Le caratteristiche del personaggio non devono essere mai comunicate in forma generica e diretta (... *era emozionato*) ma trapelare attraverso le azioni, le descrizioni e le parole del personaggio (..... *le sue mani sudavano e riusciva soltanto ad articolare dei suoni, balbettando parole confuse*).



Se lo scrittore riporta tutti dettagli (i gesti, la posizione del corpo, la musica di sottofondo, l'aspetto dei capelli, del volto, il tono della voce) attraverso i quali si manifesta il sentimento di un personaggio,

..... il lettore grazie a quegli indizi potrà ricostruire nella sua mente la medesima scena e di fronte alla sua visione avere la possibilità di provare la stessa emozione del personaggio.

LE AZIONI DEL PERSONAGGIO



In ogni testo narrativo possiamo riconoscere un protagonista: è il personaggio intorno a cui ruota la storia. Il narratore racconterà le sue esperienze, i suoi desideri (una persona, un oggetto, un ideale) alla cui realizzazione si oppone, tuttavia, la volontà di un rivale o personaggio antagonista.

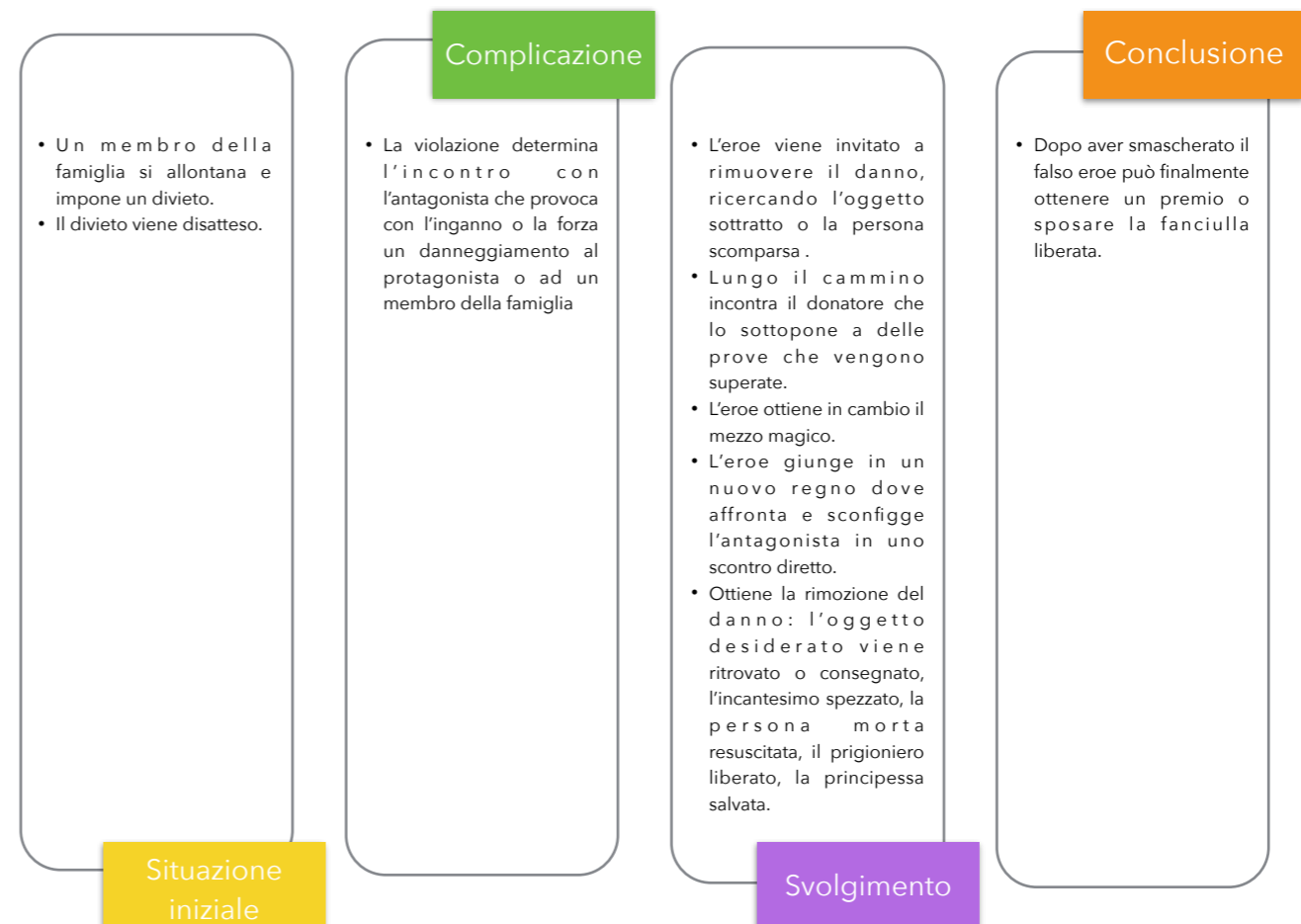
Vladimir Propp



Lo studioso russo Vladimir Propp, analizzò a fondo la struttura e l'origine delle fiabe.

Comprese che i personaggi, anche se diversi nella forma (aspetto fisico, età, condizione sociale ed economica....), interpretano sempre i medesimi ruoli: Eroe, Antagonista, Donatore, Aiutante magico, Principessa, Re, Falso eroe, Mandante. Giunse, quindi, a teorizzare che i personaggi compiono sempre il medesimo genere di azioni che chiamò funzioni e che si ripetono, sotto forma diversa, in ogni fiaba. Vladimir Propp individuò trentuno funzioni narrative: non sono tutte presenti nella stessa fiaba ma si succedono secondo il medesimo ordine.

Le funzioni narrative





L'autore nel raccontare la sua storia deve far parlare i personaggi tra loro o con se stessi. I personaggi, in tal modo, rivelano i loro sentimenti, la loro interiorità, le loro intenzioni, la visione che hanno del mondo. I personaggi, per essere credibili quando dialogano, devono esprimersi con le loro parole e non attraverso quelle del loro narratore.

Il modo in cui un personaggio parla deve essere coerente con il suo spirito e l'ambiente in cui vive.

Il rischio frequente è che tutti i personaggi di un romanzo parlino con la stessa voce, che è poi quella del narratore.

Si deve invece costruire un dialogo ascoltando i personaggi, entrando nel loro mondo, divenendo lo strumento di cui essi

si servono



per poter parlare.

Dovrebbe essere sempre possibile identificare un personaggio da quello che dice e da come lo dice. C'è quello che parla solo di sport, quello che usa un linguaggio pomposo, quello che infila parolacce dappertutto.

Qualche esempio: un padre dice ad un figlio di andare a casa. Traducendo il concetto in un discorso diretto, il padre può esprimersi con le seguenti frasi dove il significato è uguale ma il risultato comunicativo risulta diverso:

- Mio caro, non è ora di andare a casa?

- Sarei felice che tu andassi a casa.
- Vai a casa !
- Devi andare a casa !
- Vai a casa, si o no?
- Fila a casa !

Il padre-personaggio tenderà ad usare una forma linguistica piuttosto che un'altra a secondo della sua natura caratteriale, alla relazione stabilita con il figlio oppure in base alla situazione emotiva in cui è coinvolto.

LE TECNICHE DEL DIALOGO



Le tecniche con cui l'autore riporta le parole dei personaggi sono fondamentalmente quelle di seguito indicate.

Discorso diretto legato

Marco, rivolgendosi ai suoi amici, disse : - Devo ritornare a casa -.

Il discorso diretto legato è preceduto da verbi dichiarativi (dire, ribattere, incalzare, mormorare ..) ed è evidenziato nel testo da segni grafici come i due punti, le virgolette e il trattino.

Discorso diretto libero

Marco si rivolse ai suoi amici. - Devo ritornare a casa -.

Il discorso diretto libero non è preceduto da verbi dichiarativi (dire, ribattere, incalzare, mormorare ..). In tal modo, il narratore introduce le parole del personaggio senza preannunciarle, fondendole con la narrazione stessa.

Discorso indiretto legato

Marco, rivolgendosi ai suoi amici disse che doveva ritornare a casa.

Il discorso indiretto legato è preceduto da verbi dichiarativi (dire, ribattere, incalzare, mormorare ..) mentre le parole del personaggio non sono più espresse in prima ma in terza persona.

Discorso indiretto libero

Marco si rivolse ai suoi amici. Doveva ritornare a casa.

Il discorso indiretto libero non è preceduto da verbi dichiarativi (dire, ribattere, incalzare, mormorare ..). In tal modo l'autore, introduce le parole del personaggio senza preannunciarle, alternando il suo racconto con le parole del personaggio, quasi facendole sue.

LE TECNICHE DEL DIALOGO



Il discorso diretto può assumere, a sua volta, diverse forme espressive.

Il dialogo

Marco, rivolto ai suoi amici, disse : - Devo ritornare a casa". Essi risposero: - Rimani ancora -.

Il dialogo è una forma di discorso diretto che si svolge, in successione, tra più persone.

Il monologo

- Devo ritornare a casa. E' tardi, è già ora di cena; spero che ci sia il mio dolce preferito -.

Il monologo è una forma di discorso diretto dove un personaggio parla in presenza di un altro che tace o senza essere udito dagli altri.

Il monologo interiore

- Devo correre a casa; è tardi; è già sera; ho fame; divorerò il mio dolce preferito -.

Il monologo interiore è una forma di discorso diretto libero, ovvero la riproduzione, all'interno della narrazione dei pensieri del personaggio che si rivolge a se stesso, senza che il narratore intervenga sull'espressione.

Il flusso di coscienza

- ... è tardi. devo ritornare a casa è ora di cena oh il mio dolce preferito da piccolo lo mangiavo nella pasticceria di Romolo quanto era enorme come quell'albero che ricopre la vista della piazza da bambini giocavamo -.

Il flusso di coscienza è una forma di discorso diretto libero, ovvero la riproduzione, all'interno della narrazione dei pensieri del personaggio che fluiscono senza ordine (assenza di regole sintattiche e ortografiche) e collegati tra loro da rapporti analogici, richiami, evocazione.



1. Trova dei personaggi ben caratterizzati dal loro inventore e per i quali siano necessarie tre o quattro parole per identificarli.
2. Fai una lista di persone di tua conoscenza: amici, parenti Trovane dieci, i primi che ti vengono in mente, senza pensarci troppo. Quando la lista è completa, prova ad annotare, di fianco a ciascun nome, una o due caratteristiche che potrebbero fare di quella persona un personaggio.
3. Prendi dei personaggi già esistenti e falli agire in una situazione narrativa di tua invenzione. Siamo al supermercato: in coda c'è Cappuccetto Rosso alla cassa Paperino. Vediamo cosa succede. Il gioco narrativo consiste nel farli agire secondo le loro caratteristiche, quelle che troviamo nei libri e da cui li abbiamo sottratti.
4. Prendi più personaggi e mettili tutti nella stessa situazione dove saranno sottoposti al medesimo stimolo e falli reagire diversamente l'uno dall'altro, a secondo di come li hai immaginati. Per esempio due persone rimangono bloccate in ascensore: una cerca di dominare gli eventi mentre

l'altra si fa prendere dal panico. Oppure cinque personaggi si salvano da un naufragio in alto mare: vediamo i loro diversi atteggiamenti, le relazioni che si creano tra loro.

5. Scegli una persona che conosci bene: un amico, un parente, di cui davvero sai tutto o quasi, senza bisogno di particolari ricerche. Immagina di doverne scrivere la biografia e stendi un'ipotetica scaletta. Elenca dapprima tutti i fatti di una determinata importanza che riesci a ricordare, dal primo all'ultimo in ordine cronologico. Poi fai una selezione scegliendo solo gli eventi davvero significativi. Decidi infine con quale di essi cominciare e che ordine seguire nell'esporre gli altri. In particolare scegli un episodio significativo che possa costituire l'inizio del tuo racconto e muoviti tra i diversi eventi che caratterizzano la vita del tuo personaggio seguendo un criterio analogico. Per esempio il racconto di una vacanza al mare, potrebbe ricordarti, per analogia, i giochi da spiaggia che il personaggio faceva all'età di tre anni.

