

STRUMENTI NARRATIVI PER LA VITA QUOTIDIANA

Simone Giusti

Personaggi che nascono: la co-costruzione di mondi possibili

Lo strumento

A coppie. Individuate un ambiente, esterno o interno: un parco, una strada, una casa, oppure in auto, a scuola ecc. Poi scegliete dei personaggi, uno a testa, i quali dovranno entrare in relazione attraverso il dialogo. Quando queste scelte preliminari sono compiute, annotatele nella scheda qui sotto. Ora siete pronti per scrivere: ciascuno diventa un personaggio. Uno comincia a parlare, l'altro risponde, e così via finché la storia non comincia a prendere corpo.

- *Pierre, c'è un albero in giardino.*
- *Che ti prende, Sophia?*
- *Ti ho detto una cosa.*
- *Sì?*
- *Ti ho detto: "C'è un albero in giardino".*
- *Ho sentito. Mi pare normale, no?*
- *In giardino c'è un albero che ieri non c'era.*
- *E allora, cosa vuoi che ti dica?*

Da Fred Vargas, *Chi è morto alzi la mano*, trad. it. di Maurizia Balmelli, Torino, Einaudi, 2002.

Ambiente:
Personaggi:
IL RACCONTO IN FORMA DI DIALOGO
-

Dopo aver scritto i testi è opportuno leggerli ad alta voce. Ciascuna coppia può leggere il

proprio racconto in forma di dialogo, facendo attenzione ad omettere l'ambiente e i personaggi. Dopo la lettura il conduttore pone alcune domande-stimolo del tipo "in che ambiente si trovano i personaggi?", "Chi sono?", "Sono in piedi o seduti?", "Come sono vestiti?", "Con quali colori?", ecc. L'importante è fare domande che non trovano una risposta immediata nel testo ma che comportano un'attività di interpretazione e, quindi, di costruzione, a partire da propri materiali mnestici, di un mondo possibile in cui i personaggi cominciano a muoversi, a crearsi un passato e un futuro. I personaggi potranno davvero dirsi "nati" se gli interlocutori potranno rispondere alla domanda: "e adesso? Come continuano a muoversi? Cosa succederà? Cosa faranno?".

Alcune domande possono essere rivolte agli scrittori: "Cosa avevate concordato prima di cominciare?", "Quando avete iniziato a conversare vi aspettavate che sarebbe andata a finire così...?".

È possibile continuare l'esercizio trasformandolo in un gioco dell'incipit: scegliete la storia dei personaggi più credibili (come nei reality show) e provate a continuarla in forma narrativa. I personaggi smettono di parlare e cominciano a muoversi, a compiere altre azioni...

Approfondimenti

Il gioco mette in evidenza due aspetti fondamentali della scrittura di racconti e della loro lettura o ascolto. Inoltre, mette in risalto il fatto che quando si ascolta o legge, ovvero quando si interpreta un testo narrativo, la nostra mente esercita un'attività di tipo narrativo in tutto simile a quella della mente che narra.

Il gioco, quindi, illustra una delle regole di base nella scrittura creativa: per evitare discorsi inutili e noiosi, per ottenere l'attenzione di un numero alto di persone – anche molto diverse da noi che scriviamo – e per creare dal nulla storie che possono prendere una direzione inattesa anche per lo stesso autore, è sufficiente mettere in azione dei personaggi, farli agire – e il dialogo è un'azione che come tale si svolge nel tempo – all'interno di uno spazio definito.

In questo modo, i personaggi, desiderosi di parlare, di entrare in contatto e di conoscersi, scelgono cosa dire, selezionano le parole. Interpretando le parole dell'altro, il destinatario della prima battuta reagisce, a sua volta seleziona cosa dire, quindi parla. In base alle scelte che fa l'uno, l'altro interpreta e sceglie a sua volta, velocemente, seguendo, appunto, le regole del pensiero narrativo. Il risultato di queste scelte dà vita ad un racconto che lascia molto spazio all'immaginazione dell'interprete, il quale è libero, utilizzando esclusivamente il suo pensiero narrativo, di dare giudizi e di farsi un'idea – a partire dalle sue conoscenze del mondo e delle azioni umane – dei personaggi e dell'ambiente che li circonda.

È un modo per dare una risposta rapida ad uno dei problemi più grandi del novello scrittore, che tende a saturare i suoi racconti di aggettivi. Gli aggettivi – specie quelli che forniscono un giudizio – non aiutano a vedere le azioni umane. Non si deve dire come sono i personaggi; si deve semmai rivelarli attraverso le loro azioni (Levin, 2004, p. 14; Giusti et al. 2007, p. 200).

Inoltre, le risposte alle domande date dagli interlocutori dei narratori sono un buon sistema per comprendere come il lettore costruisca, a partire dallo stimolo ricevuto, un vero e proprio mondo immaginario, le cui caratteristiche sono il frutto di una co-costruzione. "Ogni storia – scrive Smorti (2007), p. 143 – si situa all'interno di un 'mondo possibile'. Può essere, questo, il mondo che noi abitualmente conosciamo, nel quale le mele cadono dagli alberi se sono mature e il legno galleggia sull'acqua, o un 'mondo possibile' in cui queste e altre leggi della natura vengono violate. Riuscire a sapere qual è il 'mondo possibile' all'interno del quale il narratore parla è uno dei principali compiti di chi ascolta, se vuole veramente capire. Una volta entrata in questo mondo, la persona cerca di ragionare in base a un principio di coerenza con le sue leggi e non con quelle che regnano in un altro mondo".

Story budget – Racconto dunque sono: il bisogno di riconoscimento e l'interlocutore affidabile

Lo strumento

Lo "story budget" è un bilancio delle narrazioni, la registrazione delle storie che quotidianamente raccontiamo e ascoltiamo. Si può compilare da soli, in due o in gruppo, ponendo a se stessi o agli altri delle semplici domande come: "quando hai ascoltato o raccontato (oggi, ieri, nell'ultima settimana...) una storia? Di cosa si trattava? Con chi ti trovavi? Dove?". Naturalmente, le storie possono provenire dalle grandi agenzie narrative (tv, cinema, editoria...) e dalle relazioni quotidiane, sia attraverso i media (telefono, cellulare, e-mail) sia dal rapporto faccia a faccia, durante conversazioni o discussioni, a casa o per strada, sul luogo di lavoro, sull'autobus...

Bilancio compilato il:	
	.. Compilato in gruppo: Compilato in proprio
Per il periodo:	
	Le situazioni
<i>Elenca le situazioni in cui hai sentito o raccontato delle storie nel periodo prescelto (ad. es. davanti alla TV, al cinema, sul divano, in cucina, al ristorante, a lavoro, in macchina...)</i>
	I mezzi
<i>Produci o ricevi storie attraverso quali mezzi di comunicazione? (ad. es. il telefono, la lettera, il libro, il cinema, internet...)</i>
	I tempi
<i>Quali sono i momenti della giornata (della settimana, del mese o dell'anno) in cui ascolti/racconti le storie?</i>

	Le persone
<i>Con chi ti trovi quando ascolti/racconti storie?</i>

	Le storie
<i>Elenca le storie che ricordi meglio e che ti hanno colpito. Sono storie verosimili oppure no? Chi sono i protagonisti? A quale genere appartengono...</i>

	Bilancio provvisorio
<i>Individua le situazioni, i luoghi, i tempi, i mezzi di comunicazione e le persone che a tuo parere facilitano l'emergere delle storie nella tua vita quotidiana.</i>

Approfondimenti

“Il primo oggetto del desiderio che anima il narratore è dunque quello di veder riconosciuta la propria esistenza da parte del destinatario del suo racconto” (Jedlowski, 2000, p. 108). Solo la narrazione, che è il motore del linguaggio e del suo apprendimento, “consente di costruirsi un'identità e di trovare un posto nella propria cultura (Bruner, 1996, p. 55).

Qui di seguito si possono leggere le funzioni sociali della narrazione descritte da Jedlowski (2000). Dopo aver compilato il bilancio delle storie può essere utile confrontarsi con esse.

<i>Le funzioni sociali della narrazione quotidiana di Jedlowski</i>	
Funzione comunitaria	La narrazione consiste nel mettere in comune una storia, e ciò presuppone un legame di reciprocità tra narratore e destinatario, che stabiliscono un contratto e costruiscono una comunità.
Funzione empatica	Quando si mettono in comune delle storie si condivide la conoscenza di determinate vicende. Anche il carico di emozioni che

	la storia può comportare veine messo in comune: la narrazione per questo tende alla costruzione di un'empatia, di un sentire comune.
Funzione normativa	Attraverso episodi e avvenimenti paradigmatici le storie mettono in scena sistemi di norme e di valori che possono avere una funzione normativa. È l'ambito in cui la narrazione diventa uno strumento di controllo e di esplicita integrazione sociale.
Funzione ludica	La narrazione ha una dimensione puramente affabulativa che non dipende dai contenuti quanto dal gioco creativo che in narrare comporta. Narrare è un modo di passare il tempo, è seduzione reciproca, malizia, gioco, intrattenimento.
Funzione cognitiva	È la funzione modellizzante della narrazione: ogni racconto è costituito dall'intreccio di avvenimenti, personaggi ed azioni tenuti insieme da uno schema di relazioni e interconnessioni. Il modello si presta ad essere applicato di nuovo tanto nell'interpretazione di ciò che si vive quanto in nuovi racconti. Per approfondimenti si veda Smorti (2007).
Funzione identitaria	Mettere una storia in comune significa esprimere, costruire, confermare o cercare attraverso la relazione il riconoscimento di un'identità. L'identità in questione può essere quella del narratore come quella del destinatario.
Funzione mnemonica	Nella narrazione la memoria del narratore si fa memoria comune. Le narrazioni sono la sostanza di cui è fatta ogni memoria collettiva. La costruzione di una memoria in comune è l'effetto di ogni atto narrativo.

Rielaborato da Jedlowski (2000), pp. 160-63

Novel budget – La comunicazione letteraria e l'incontro con l'altro

Lo strumento

È un bilancio delle narrazioni letterarie. Si tratta di fare il punto sul nostro bagaglio di conoscenze riguardo alle storie inventate dai grandi e piccoli narratori del passato e del presente.

Bilancio compilato il:

--	--

.. Compilato in gruppo:

.....

.. Compilato in proprio

Per il periodo:

I personaggi

Elenca i personaggi romanzeschi che ricordi, che sei in grado di immaginare, di rivedere mentre si muovono nella loro storia

.....

I racconti

Di quali racconti fanno parte i personaggi? Da quali libri provengono? Elenca i titoli dei libri da cui provengono i personaggi per te più importanti

.....

Gli autori

Chi sono gli scrittori che hanno inventato quei personaggi e raccontato le loro storie? Sai qualcosa di loro, delle loro vite?

.....

I narratori

Chi racconta la storia all'interno del racconto? Chi è il narratore? Se non te lo ricordi prendi il libro e verifica: chi parla?

.....

dalla nostra illusione di autosufficienza (Todorov, 2007, p. 76, trad. mia).

Ha scritto Robert Louis Stevenson, l'autore dell'*Isola del tesoro*: "I libri che hanno esercitato una maggiore e più autentica sono quelli di narrativa. Essi non vincolano il lettore a un dogma che poi scoprirà essere inesatto; non impartiscono una lezione che dovrà successivamente disapprovare. Quello che fanno è ripetere, riassetare, chiarire le lezioni della vita; essi ci liberano da noi stessi, ci costringono a fare conoscenza degli altri e ci mostrano il reticolo dell'esperienza non quale appare ai nostri occhi, ma attraverso un mutamento prospettico particolare, perché una volta tanto viene obliterato quel mostro distruttore che è il nostro ego".

Riferimenti bibliografici e sitografici

- Batini F. (2005), "Orientamento narrativo". In Batini F. (a cura di), *Manuale per orientatori*, Erickson, Trento, pp. 207-27.
- Batini F., Del Sarto G. (2005), *Narrazioni di narrazioni. Orientamento narrativo e progetto di vita*, Erickson, Trento.
- Batini F., Zaccaria R. (a cura di, 2000), *Per un orientamento narrativo*, Angeli, Milano.
- Batini F. Zaccaria R. (a cura di, 2002), *Foto dal futuro. Orientamento narrativo*, Zona, Arezzo.
- Bernardelli A., Ceserani R. (2005), *Il testo narrativo*, Il Mulino, Bologna.
- Bruner J. (1990), *Acts of meaning*, Harvard University Press, Cambridge (trad. it. *La ricerca del significato*, Bollati Boringhieri, Torino, 1992).
- Bruner J. (1996), *The culture of education*, Harvard University Press, Cambridge (trad. it. *La cultura dell'educazione. Nuovi orizzonti per la scuola*, Feltrinelli, Milano, 1997).
- Bruner J. (2003), "Presentazione", in Smorti (2003), pp. 13-16
- Celestini A. (2003), *Fabbrica. Racconto teatrale in forma di lettera*, Donzelli, Roma.
- Ceserani R. (1999), *Guida allo studio della letteratura*, Laterza, Bari-Roma.
- Clifford J. (1988), *The predicament of culture. Twentieth century ethnography, literature, art*, The President and Fellows of Harvard College, Harvard (trad. it. *I frutti puri impazziscono*, Bollati Boringhieri, Torino, 1993)
- Geertz C. (1988), *Works and lives. The anthropologist as author*, Stanford University Press, Stanford (trad. It. *Opere e vite*, Il Mulino, Bologna).
- Genette G. (1972), *Figures III*, Editions du Seuil, Paris (trad. it. *Figure III. Discorso del racconto*, Einaudi, Torino, 1976).
- Giovanetti P. (2001), *La letteratura italiana moderna e contemporanea. Guida allo studio*, Carocci, Roma.
- Giusti S., Batini F., Del Sarto G. (2007), *Narrazione e invenzione. Manuale di lettura e scrittura creativa*, Erickson, Trento.
- Jedlowski P. (2000), *Storie comuni. La narrazione nella vita quotidiana*, Bruno Mondadori, Milano.
- Levin D. (2004), *Scrivere un romanzo*, Dino Audino, Roma.
- Lytard J.F. (1979), *La condition postmoderne*, Les Editions de Minuit, Paris (trad. it. *La condizione postmoderna*, Feltrinelli, Milano, 1981)
- Luria A.R. (1968), *Malen'kaja knizka o bol'soj pamjati*, Izdatel'stvo Moskovskogo Universiteta (trad. it. *Viaggio nella mente di un uomo che non dimenticava nulla*, Armando, Roma, 1978).
- Mantovani G. (2005), *L'elefante invisibile. Alla scoperta delle differenze culturali. Nuova edizione*, Giunti, Firenze (I ed., Giunti, Firenze, 1998).
- Ricoeur P. (1983), *Temps et récit*, Seuil, Paris.
- Sarbin T. (a cura di, 1986), *Narrative psychology*, Praeger, New York.
- Scarpa L. (2006), *L'arte di essere felici e scontenti. Costruire il mondo comunicando*, Bruno Mondadori, Milano.
- Scarpa L. (2007), *Volersi bene senza farsi male*, Bruno Mondadori, Milano.
- Smorti A. (1994), *Il pensiero narrativo. Costruzione di storie e sviluppo della coscienza sociale*, Giunti, Firenze.
- Smorti A. (a cura di, 1997), *Il sé come testo*, Giunti, Firenze.
- Smorti A. (2003), *La psicologia culturale. Processi di sviluppo e comprensione sociale*, Carocci, Roma.
- Smorti A. (2007), *Narrazioni. Cultura, memorie, formazione del Sé*, Giunti, Firenze.

- Testa A. (2000), *La parola immaginata*, Nuova Pratiche Editrice, Milano.
Todorov T. (2007), *La littérature en péril*, Flammarion, Paris.
Vattimo G., Rovatti P. A. (1983), *Il pensiero debole*, Feltrinelli, Milano.
Watzlawick P., Beavin J.H., Jakson Don D. (1967), *Pragmatics of Human Communication*, W.W. Norton, New York (trad. it. *Pragmatica della comunicazione umana*, Astrolabio, Roma, 1971);
Watzlawick P., Weakland J.H. (a cura di, 1978), *La prospettiva relazionale*, Astrolabio, Roma.
White H. (1980), "The value of narrativity in the representation of reality". In W.J.T. Mitchell (ed.), *On narrative*, The University of Chicago Press, Chicago and London, pp. 1-24.

Scuola di narrazioni Arturo Bandini: www.narrazioni.it

Scuola Holden: www.scuolaholden.it