

Manuale di Scrittura Industriale Collettiva

Come si scrive un libro SIC

© 2007 – Gregorio Magini e Vanni Santoni



Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-
Condividi allo stesso modo 2.5 Italia. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 171
Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

INDICE

Introduzione	1
1 – Validità del Metodo	1
2 – Pre-produzione	1
2.1 – Soggetto	2
<i>2.1.1 – Sinossi</i>	<i>2</i>
<i>2.1.2 – Personaggi</i>	<i>3</i>
<i>2.1.3 – Scaletta</i>	<i>4</i>
<i>2.1.4 – Note di produzione</i>	<i>5</i>
<i>2.1.5 – Bibliografia e Webografia</i>	<i>6</i>
<i>2.1.6 – Ricerca</i>	<i>7</i>
2.2 – Casting	7
3 – Schede	8
3.1 – Estrazione	9
3.2 – Assegnazione	9
<i>3.2.1 – Sezioni delle schede</i>	<i>11</i>
<i>3.2.2 – Scelta delle schede da assegnare</i>	<i>11</i>
3.3 – Compilazione	11
3.4 – Composizione	15
3.5 – Ripetere i punti 3.1-3.4 per tutti i Personaggi, le Relazioni, le Locazioni, le Ambientazioni e gli Approfondimenti	20
3.6 – Scheda Stile	20
4 – Stesura	20
4.1 – Schede Situazione	21
5 – Post-produzione	26
5.1 – Montaggio	26
5.2 – Editing	26

Introduzione

Questo prontuario è rivolto principalmente agli utenti del sito www.scritturacollettiva.org che intendono cimentarsi nell'impresa di scrivere un romanzo o un racconto usando il metodo SIC, ma è utilizzabile da chiunque per trarne spunti e idee per le proprie imprese di scrittura collettiva.

Il testo è da intendersi come un manuale di riferimento rapido, non come un'esposizione approfondita e ragionata del metodo SIC. Perciò le procedure saranno descritte e all'occorrenza chiarite con esempi tratti dalla produzione dei primi racconti SIC (soprattutto "Il Principe" e "Un viaggio d'affari"), ma non saranno necessariamente giustificate. Per una disamina delle considerazioni teoriche e pratiche alla base della forma attuale del metodo, rimandiamo al materiale di approfondimento sul sito, e in particolare al Wiki sul Metodo SIC.

1 – Validità del Metodo

Non è pensabile un metodo di scrittura collettiva che sia universalmente valido per qualsiasi tipo di testo narrativo. La versione del metodo SIC qui presentata è adatta per opere di fiction canoniche, in cui sono presenti una trama e dei personaggi che compiono delle azioni in tempi e luoghi specifici. Il metodo in questa forma è abbastanza flessibile per produrre innumerevoli tipi di testi narrativi, ma non tutti i tipi di testi.

I princìpi alla base del metodo, tuttavia, sono universalmente validi per la scrittura collettiva di romanzi e racconti. Perciò, è compito dei gruppi di scrittura, qualora abbiano intenzioni particolarmente "sperimentali", ideare le applicazioni di tali princìpi che più si adattano ai loro scopi.

2 – Pre-produzione

Questa prima fase è da considerarsi una fase di preparazione alla scrittura del testo. Il Gruppo di Scrittura non è ancora costituito, e il lavoro pertanto ricade interamente sulle spalle del Direttore Artistico. Questa figura peculiare del metodo SIC è parzialmente assimilabile a quella del regista nel cinema; il Direttore Artistico infatti:

- Decide cosa deve essere scritto (entro certi limiti anche come).
- Seleziona e assembla il materiale grezzo prodotto dagli scrittori (vedi [3.4 – Composizione](#))

- Ha pieno potere sulla struttura del testo e sulle sue parti (temi, personaggi, locazioni, scene, ecc.)
- Coordina il lavoro degli scrittori assegnando i compiti e dettando le scadenze.

2.1 – Soggetto

Il metodo SIC è utilizzabile per scrivere romanzi e racconti. Quale che sia la scelta, prima di cominciare a lavorare al testo, è necessario che il Direttore Artistico scriva un soggetto. La prima versione del soggetto conterrà:

- Una sinossi o riassunto della trama.
- Una breve descrizione dei personaggi.
- Una scaletta delle scene del racconto (opzionale)
- Delle note di produzione.
- Eventuali risorse bibliografiche e indicazioni per la documentazione.

Il Direttore Artistico dovrà aggiornare il soggetto tutte le volte che dalle Schede (vedi [3 – Schede](#)) emergeranno degli elementi fondamentali per la storia.

2.1.1 – Sinossi

Il riassunto della trama può anche essere molto breve. Il Direttore Artistico deve sempre evitare di limitare troppo la creatività degli scrittori costringendoli ad attenersi ad indicazioni troppo dettagliate. In generale, il Direttore Artistico non deve dirigere gli scrittori laddove il lavoro di gruppo dà loro maggiore possibilità di tirare fuori una buona idea rispetto al lavoro individuale del Direttore Artistico.

È infine utile indicare bene in evidenza all'inizio della Sinossi il luogo e il tempo della narrazione (a meno che il Direttore Artistico non reputi più utile farli scegliere agli scrittori).

Esempio 2.1.1.a

Questa è la prima versione della trama di “Il Principe”. Come si vede, le indicazioni sulla storia sono molto scarse.

Paolo e Anna si conoscono alla COOP. Escono insieme cercando di convincersi di amarsi. Paolo si innamora in modo possessivo, mentre Anna dopo un'iniziale infatuazione è sempre meno convinta. In breve le loro rispettive nevrosi li allontanano, finché Anna non trova un altro uomo in un vecchio conoscente, Enrico, un commesso in un alimentari vicino casa di Anna. L'entrata in scena di Enrico scatena la furia sopita di Paolo, che si chiede se davvero è in grado di uccidere, e se davvero Anna meriti un simile gesto. Alla fine è Paolo ad essere ucciso da Enrico.

2.1.2 – Personaggi

Anche i personaggi, inizialmente, sono appena tratteggiati. Di solito è sufficiente limitarsi a uno o due elementi qualificanti, tali da fornire dei minimi punti di riferimento agli scrittori per la compilazione delle Schede Personaggio (vedi gli esempi [3.2.a](#), [3.3.a](#) e [3.4.a](#) per un caso reale di Scheda Personaggio).

Esempio 2.1.2.a

Queste sono le indicazioni sui personaggi date nella prima versione del soggetto di “Un viaggio d'affari”.

Protagonista: John J. Rose

Comprimari: Ernest Goodbowers, Eveline Goodbowers, "l'amico di gioventù," "la donna affascinante," "il nerd visionario."

John Jerome Rose: quarant'anni, è il direttore amministrativo della Carolina Packaging, un'azienda di Charlotte (NC) che produce scatole di cartone. L'azienda appartiene al suocero, Ernest Goodbowers, un uomo (per alcuni un filibustiere) che partendo da una tavola calda ha costruito un piccolo impero finanziario di cui la Carolina Packaging non è che una minuscola parte.

La moglie di John, Eveline Goodbowers, oltre che erede unica di Ernest, è una ricercatrice universitaria di enorme bellezza e cultura. Una gran donna.

John e Eveline si sono sposati nel 1980, e hanno una figlia, Lindsay, di otto anni.

2.1.3 – Scaletta

In un film una scaletta è una descrizione scena per scena della storia. Ora, poiché non è compito del Direttore Artistico scendere nei dettagli delle singole scene di un testo, nel metodo SIC la scaletta è la semplice suddivisione numerata del soggetto in scene o Situazioni (vedi [4.1 – Schede Situazione](#)). Non è necessario la scaletta sia già pronta in fase di pre-produzione: l'importante è che giunti all'ultima versione del soggetto, quella che precede immediatamente la fase di Stesura (vedi [4 – Stesura](#)), la scaletta sia completa e comprenda tutte le Situazioni del testo.

Esempio 2.1.3.a

Questa è la scaletta della versione definitiva del soggetto di “Il Principe”.

- (inizio)
- **(S1)** Paolo e Anna, una studentessa universitaria, si conoscono all'Esselunga. Di fronte all'espositore dei Tamagotchi, Paolo trova il coraggio di parlarle credendo che lei lo stia guardando (in realtà Anna si guardava intorno perché voleva rubare uno dei gadget).
- **(s2)** Escono insieme, cercando di convincersi di amarsi.
- **(s3)** Paolo si innamora in modo possessivo, mentre Anna, dopo una iniziale infatuazione, è sempre meno convinta. In breve, i loro rispettivi problemi li allontanano.
- **(S4)** Un giorno fanno una scampagnata. Anna è arrabbiata con Paolo perché la sera prima si è ubriacato fino a svenire, e quindi gli tiene il muso per tutto il pomeriggio. Durante il viaggio di ritorno, si mettono a litigare. Quando Paolo nomina a sproposito sua madre, Anna esasperata la

insulta. Paolo si infuria, lascia Anna sulla statale all'altezza di Brusegana, e rientra a Padova da solo.

- **(S5)** Anna entra in un alimentari per chiedere informazioni sugli autobus, e alla cassa nota un vecchio conoscente di Piazza della Frutta, un personaggio noto come "Il principe", ora apparentemente nelle vesti di un mite commesso, Enrico, che si offre di riaccompagnarla a casa.
- **(s6)** Anna ed Enrico cominciano una storia clandestina.
- **(s7)** La scoperta dell'entrata in scena di Enrico scatena la rabbia di Paolo, che arriva a chiedersi se davvero è in grado di uccidere, e se davvero Anna meriti un simile gesto. Paolo una sera passa ubriaco sotto casa di Anna e vede il furgone di Enrico, allora si apposta con l'intenzione di fare qualcosa, ma poi si addormenta appoggiato al volante.
- **(S8)** Enrico si sveglia a casa di Anna (per la prima volta si sveglia fuori da casa sua) e perde la testa perché è un Principe fuori luogo. Scappa e vede Paolo ancora lì fuori, addormentato in macchina. Si apposta col suo furgone in preda a un delirio schizofrenico. Paolo si sveglia e va a fare colazione a un bar. Tornando alla macchina prende la decisione di lasciar perdere Anna definitivamente. In quella Enrico, nel tentativo di sfuggire alle voci delle vecchiette nella sua mente, parte alla cieca, e investe Paolo. Paolo è ancora vivo, ma Enrico scende e lo finisce accoltellandolo con calma serafica.
- (finale)

2.1.4 – Note di produzione

Attraverso le Note di Produzione il Direttore Artistico fornisce alcune linee guida generali a cui gli scrittori dovranno attenersi. Le indicazioni possono essere di carattere strutturale (Es.: "Il romanzo è diviso in 12 capitoli"), di carattere stilistico (Es.: "Predomineranno metafore meteorologiche"), di carattere editoriale (Es.: "Il romanzo è rivolto a un pubblico colto e raffinato"), di carattere metodologico (Es.: "Decideremo chi è l'assassino solamente dopo la creazione di tutte le Schede Personaggio"), o altro (il Direttore Artistico può usare le Note di Produzione anche per comunicare la propria personale visione

del testo. Es.: “Il racconto sarà pieno di luci e di ombre, ma senza sfumature...”).

Alcune di queste linee guida saranno quasi sempre presenti, come ad esempio il genere narrativo, la lunghezza del testo, la persona e il tempo della narrazione. Ma non ci sono veramente limitazioni: sarà il buon giudizio del Direttore Artistico in ogni singolo caso a determinare le direzioni verso cui è opportuno dirigere l’attenzione degli scrittori.

Esempio 2.1.4.a

Queste sono le note di produzione relative alla prima versione del soggetto di “Un viaggio d’affari”.

1. Il racconto sarà in terza persona passata.
2. Il soggetto verrà diviso in momenti e scene nelle fasi successive.
3. Non ci saranno altri comprimari al di fuori di quelli elencati. Sarà tuttavia possibile introdurre delle comparse in fase di creazione scene.

2.1.5 – Bibliografia e Webografia

Le risorse bibliografiche sono uno strumento particolarmente potente a disposizione del Direttore Artistico per indirizzare il lavoro degli scrittori. Possono essere risorse che dettagliano ambientazioni presenti nella storia, o possono anche essere dei libri che il Direttore Artistico ritiene punti di riferimento fondamentali rispetto al testo in produzione.

Esempio 2.1.5.a

Nel soggetto di “Un viaggio d’affari”, racconto ambientato prevalentemente in un treno sulla tratta Charlotte – New York, erano presenti questi due link a risorse informative sui treni del North Carolina.

http://en.wikipedia.org/wiki/Charlotte,_North_Carolina

<http://www.amtrak.com/images/maps/carolinian Piedmont.htm>

2.1.6 – Ricerca

In alcuni casi può essere necessario costituire un Gruppo di Ricerca per documentare tutti gli scrittori su alcuni aspetti fondamentali di un testo in produzione. Ad esempio, se si vuole scrivere un romanzo storico, il Gruppo Ricerca si occuperà di produrre un dossier riguardante il periodo storico in esame.

Esempio 2.1.6.a

Nella prima versione del soggetto del Racconto SIC #3, ambientato nella mensa di una prigione, si istituisce un Gruppo Ricerca.

Ricerca. In fase di pre-produzione, è richiesta la preparazione di un piccolo dossier riguardante le procedure con cui si svolgono i pasti serali in un carcere italiano (orari, tempi e modi di permanenza e consumo, presenza delle guardie, ecc), di preferenza se riferito alle regole vigenti a San Vittore.

La documentazione è utile anche per evitare errori: la prima cosa di cui si è accorto il Gruppo Ricerca del Racconto SIC #3, è che nel carcere di San Vittore i pasti non sono serviti a mensa, ma distribuiti nelle celle.

2.2 – Casting

In concomitanza o subito dopo la prima stesura del soggetto, il Direttore Artistico si occupa della formazione di un Gruppo di Scrittura. Il gruppo sarà composto da 4 o più Scrittori ed eventualmente anche da alcuni Ricercatori e Editor. La quantità di scrittori necessari è da commisurarsi alla complessità e alla lunghezza del testo. Bisogna tenere conto del fatto che il Direttore Artistico avrà difficoltà a gestire il materiale prodotto da più di 10 scrittori, per cui si dovrà evitare di superare quel numero a meno che non si abbia a disposizione una piattaforma web come quella su www.scritturacollettiva.org per gestire un'ulteriore divisione del lavoro tra diversi sottogruppi di scrittori.

Nella scelta degli scrittori è utile tener conto delle capacità e degli stili personali di ognuno, in modo da poter disporre dell'intera gamma di registri di scrittura necessari alla produzione del testo.

Non bisogna dimenticare infine che la qualità del risultato finale dipenderà anche dal valore dei singoli scrittori: sarà quindi necessario per il Direttore Artistico leggere i romanzi e i racconti individuali degli scrittori che intende arruolare.

Esempio 2.2.a

Se si vuole scrivere un libro ambientato a Roma, sarà utile avere scrittori che conoscono la città.

Esempio 2.2.b

Uno scrittore dallo stile aulico e poetico potrebbe essere difficilmente integrabile nella produzione di un romanzo d'azione.

3 – Schede

Una volta pronti il soggetto e il Gruppo di Scrittura, si entra nel vivo della produzione del testo. Il metodo SIC prevede che la scrittura sia divisa in diverse parti, ognuna rappresentata da un tipo di Scheda. Le schede sono dei documenti formati da un'intestazione comprendente i dati forniti dal Direttore Artistico, e da una serie di sezioni titolate che devono essere compilate dagli scrittori.

È bene sottolineare da subito che tutti gli scrittori compilano tutte le schede, indipendentemente gli uni dagli altri: questo è uno degli assunti fondamentali del metodo SIC.

Ci sono vari tipi di schede, di cui alcuni tipi verranno utilizzati sempre, e altri verranno utilizzati solo in certi tipi di testi. I tipi di scheda fondamentali sono:

Scheda

- Personaggio
- Relazionale (descrive rapporti tra personaggi)
- Locazione
- Ambientazione (una o più locazioni abitate da personaggi)

- Approfondimento (di temi fondamentali del testo)
- Stile
- Situazione (una scena o una sequenza, o parte di esse)

Per la produzione di un racconto semplice di solito è sufficiente l'uso dei tipi: Personaggio, Locazione, Stile, Situazione. Per un romanzo invece sarà normalmente necessario far uso di tutti i tipi di schede.

Con questi tipi di schede è possibile scrivere storie anche complesse: nulla toglie tuttavia che per un determinato tipo di storia sia necessario ideare una scheda particolare. Ad esempio, una storia in cui gli oggetti hanno un ruolo molto importante potrebbe prevedere delle Schede Oggetto. Per questo motivo, il sistema di scrittura SIC sul sito www.scritturacollettiva.org prevede la possibilità di assegnare delle generiche "Schede di altro tipo".

3.1 – Estrazione

Ogni Scheda fa riferimento a un elemento del soggetto. Pertanto, sarà compito del Direttore Artistico estrarre in modo appropriato i diversi elementi dal soggetto per far sì che tutti quelli importanti trovino una loro adeguata descrizione nelle schede. Non tutti gli elementi del soggetto tuttavia hanno importanza sufficiente da meritarsi una loro scheda.

Esempio 3.1.a

Supponiamo di lavorare a un romanzo in cui a un certo punto il protagonista conosce durante un viaggio in aereo una donna affascinante, la quale diverrà in seguito la sua amante. Il soggetto prevede una scena in cui i due, seduti accanto, fanno conoscenza. Questa scena sarà descritta in una Scheda Situazione. Dato che il personaggio non è una semplice comparsa, sarà descritto in un'apposita Scheda Personaggio. Tuttavia, non ci sarà probabilmente alcuna necessità di una Scheda Locazione che descriva l'aeroplano.

3.2 – Assegnazione

Il Direttore Artistico procede così ad assegnare le schede agli scrittori. Le schede non vengono assegnate tutte insieme, ma a tranches. Le tranches possono prevedere un numero variabile di schede, a seconda della loro lunghezza e complessità, ma di solito comprendono fra le 2 e le 6 schede.

Una *tranche* deve essere tassativamente fissata con una data di scadenza (di solito tra i 4 e i 7 giorni dall'assegnazione), in modo da mantenere il ritmo di produzione.

Un racconto di media lunghezza e complessità prevede la creazione di 15-20 schede, e quindi di 3-6 *tranche* di lavoro. Un romanzo ne richiederà almeno il triplo.

Esempio 3.2.a

Questa è la Scheda Personaggio di John Jerome Rose, dal racconto "Un viaggio d'affari", consegnata assieme ad altre 2 (Ernest Goodbowers, Eveline Goodbowers) dai Direttori Artistici agli scrittori il 26 Marzo 2007, con scadenza il 30 Marzo.

[intestazione]

Nome del personaggio: JOHN JEROME ROSE

Rango: PROTAGONISTA

Note della produzione: (dal soggetto) John Jerome Rose, quarant'anni, è il direttore amministrativo della Carolina Packaging, un'azienda di Charlotte (NC) che produce scatole di cartone. L'azienda appartiene al suocero, Ernest Goodbowers. Ha una moglie, Eveline, e una figlia, Lindsay.

[sezioni]

Descrizione fisica

Biografia

Tratti psicologici

Altre specificità (passioni, fisse, modi di fare, ecc.)

Trivia (curiosità e aneddotica che non rientrano nelle categorie soprastanti)

3.2.1 – Sezioni delle schede

Il Direttore Artistico sceglie liberamente le *sezioni* delle schede che assegna. Tuttavia, ogni tipo di scheda ha delle sezioni che appariranno quasi in ogni caso. Ad esempio, quasi tutte le schede del tipo “Personaggio” comprenderanno una sezione “Aspetto fisico”. Il metodo SIC qui descritto prevede delle sezioni di base che corrispondono all’incirca a quelle usate nei primi tre racconti, nel primo romanzo, e nel primo Romanzo Aperto. Consultare le schede sul sito www.scritturacollettiva.org per approfondimenti.

3.2.2 – Scelta delle schede da assegnare

Quali schede sia opportuno assegnare agli scrittori in una determinata *tranche*, è scelta che il Direttore Artistico deve prendere sulla base di considerazioni particolari sul testo in produzione. Nel metodo SIC base l’ordine di assegnazione è quello della lista nel capitolo 3. Le Schede Personaggio dei protagonisti vengono quasi sempre assegnate per prime, e le Schede Situazione obbligatoriamente per ultime (questo perché le Schede Situazione sono differenti dalle altre, in quanto segnano il passaggio alla fase di Stesura vera e propria.

Una *tranche* può ovviamente comprendere anche un misto di schede di tipo differente.

3.3 – Compilazione

Una volta ricevute le schede da compilare, ogni scrittore lavora per compilarle entro la data fissata. Una volta finita la *tranche*, ogni scrittore riconsegna al Direttore Artistico le schede compilate.

Esempio 3.3.a

Questa è la Scheda Personaggio di John Jerome Rose compilata da Umberto Grigolini (Raputt) per il racconto “Un viaggio d’affari”.

[l’intestazione è uguale alla scheda vuota ancora da compilare]

[sezioni]

Descrizione fisica

1,85 per 90 kg. Bei lineamenti, occhi e capelli castani. Bel portamento. Il tutto rovinato dalla pancetta sporgente e da uno sguardo fisso non particolarmente espressivo. John è stranamente ingombrante, si muove goffamente e spesso sbatte contro persone e cose. Osservandolo mentre cammina tra la folla si direbbe che stia ballando tanto si agita per cercare di non toccare niente e nessuno: stringe le spalle, si mette di traverso, si ferma bruscamente e poi riparte a passo veloce per qualche metro, si ferma ancora..

Biografia

1952: John nasce in una famiglia medio-borghese, il padre lavora in un modesto studio legale, la madre è un'insegnante elementare che si ritirerà molto presto.

1965-1970: John vive una vita molto ordinaria scossa solamente da qualche problema finanziario (il padre viene licenziato e deve cominciare ad arrabattarsi come può), buone letture, l'impegno politico antimilitarista e dal suo ingresso al college come studente di economia.

1970-1977: il numero di anni permanenza al college diviene imbarazzante (specie se visti alla luce delle difficoltà economiche della famiglia), ma John si lascia coinvolgere in mille attività e mille iniziative. Nel complesso sono gli anni più divertenti della sua vita. Durante l'ultimo anno di studi la madre si ammala gravemente.

1978: conosce Eveline, la quale, contro ogni logica, s'innamora di lui.

1980: matrimonio con Eveline e morte della madre.

1984: nascita di Lindsay e, dopo infruttuose ricerche di lavoro, ingresso nella Carolina Packaging come assistente del direttore amministrativo.

1988: promozione a direttore amministrativo.

Tratti psicologici

Molto riflessivo, è un uomo intelligente ma non brillante. Non è molto sicuro di sé: non si fida dei suoi stessi giudizi e prima di farsi carico di un'idea ha bisogno di vagliarla in lungo e in largo. Se talvolta questo suo carattere lo porta ad avere una visione delle cose profonda e complessa, più spesso capita semplicemente che lui capisca cosa è accaduto troppo tardi per poter dire/fare qualcosa di intelligente.

A causa di questa sua caratteristica John vive uno strano dissidio con sua moglie: in fondo non crede del tutto alle ansie di Eveline, o meglio, ne percepisce la vacuità, ma non essendo in grado di decidersi per un pensiero semplice ["Mia moglie è stata cresciuta in un ambiente iperprotettivo ed ipersemplicato, io non dovrei preoccuparmi così tanto"], preferisce cedere ad Eveline ed alle sue inquietudini una quantità eccessiva del suo tempo e della sua capacità di ascolto ["Potrebbe anche trattarsi della strana inconsistenza dei veri maniaci depressivi.."].

John, sempre per lo stesso motivo, non riesce a riconoscere il ridicolo: ha bisogno di tempo per vedere il grottesco ed il comico di certe situazioni (ovviamente in quelle circostanze John è comico a sua volta). Suo suocero, ad esempio, ha su di lui uno strano ascendente: John è affascinato dal suo potere, da certi suoi silenzi carichi di pathos, eppure, oscuramente, intuisce che non tutto torna: che quella maschera ha qualcosa che non funziona e che forse si potrebbe legittimamente spernacchiare Ernest come fosse lo scemo del villaggio. Ovviamente John non si autorizzerebbe mai a pensare: "Mio Dio che razza di terribile coglione che è mio suocero". Quindi è condannato ad un eterno lavoro interno per salvare le apparenze, una continua fatica per mascherare l'evidente imbecillità che si para dinanzi a lui.

Il problema, ciò che rende il compito faticoso, è che se di un tale che sembra un cretino - si comporta come un cretino e dice cose da cretino- non si può dire che sia un cretino, allora costui deve essere intelligentissimo: deve avere una mente estremamente raffinata e criptica.

John deve aver letto da qualche parte che quando Leibniz incontrò Spinoza, quest'ultimo, dopo il colloquio, disse ai suoi amici qualcosa di molto vicino a "Che razza di scemo quel tedesco..". Non volendo ripetere l'errore (non avendone la forza), John è condannato a vivere in un mondo complicatissimo in cui dietro ogni pirla potrebbe nascondersi un Leibniz e dietro ogni rompipalle un'anima nobile e delicata.

John odia questo suo modo di essere, capisce quanto questa sua timidezza intellettuale lo limiti e ciò lo porta talvolta ad essere impulsivo (qualcosa come decidere all'improvviso di partire per "l'Europa". E per "l'Europa" del 1992. Quella che di lì a due anni avrebbe prodotto un album come Lorenzo 1994) o a reagire con ira alle situazioni che non riesce a dominare.

In generale, comunque, è di carattere mite e protettivo.

Adora sua figlia e la sente come l'unica parte della famiglia che veramente gli appartiene: Eveline, nella sua perfezione immobile, è sempre un po' lontana e spaventosa; Lindsay, invece, coi suoi difetti presi dal padre è rassicurante e rilassante.

Ciò che salva John da una irrimediabile coglioneria è il fatto, miracoloso, di avere una sessualità sana e soddisfatta (alla fine sua moglie è sempre una gran gran donna): esattamente ciò che preserva quel suo istinto residuale che talvolta lo fa sospettare dell'integrità mentale di chi ha di fronte.

Altre specificità (passioni, fisse, modi di fare, ecc.)

John è un lettore appassionato ma non particolarmente attento. S'innamora delle idee con grande facilità e non è realmente critico. Lo stesso vale per i film: dinanzi ad una estetica forte è completamente indifeso, la subisce passivamente e non riesce a riconoscere quando nella vita reale gli capita di imbattersi in personaggi terribilmente stereotipati.

Nei momenti d'incertezza assume un'espressione stupida fatta di sguardo fisso con occhio pallato e labbra leggermente contratte.

Trivia (curiosità e aneddotica che non rientra nelle categorie soprastanti)

Dopo la prima cena coi signori Goodbowers John ha vomitato l'anima per la tensione ed ha deciso di non vedere Eveline mai più. 5 mesi dopo convolavano a nozze.

3.4 – Composizione

Una volta ricevute tutte le schede compilate, il Direttore Artistico procede alla composizione di ogni gruppo di schede individuali (per chiarezza: un gruppo di schede individuali è formato, ad esempio, da tutte le Schede Locazione "Ippodromo di Roma" nelle diverse versioni compilate dai diversi scrittori). La composizione è un processo mediante il quale il Direttore Artistico estrae dalle schede individuali le parti migliori e più utili, per poi riorganizzarle in forma organica in una Scheda Definitiva.

I criteri utilizzati dal Direttore Artistico per scegliere le parti migliori possono essere diversi, ma di solito rientrano nei seguenti:

- Parti scritte meglio.
- Elementi più utili ai fini dello svolgimento della storia.
- Parti che meglio si legano ad altre parti (nella stessa o in altre schede).
- Elementi che danno maggiore profondità simbolica alla storia.
- Elementi che si ritrovano in più di una scheda di diversi scrittori.

Il criterio generale che il Direttore Artistico dovrebbe seguire è di scegliere le parti che eguagliano o superano le sue aspettative globali rispetto al testo che ha in mente, e scartare le parti che le deludono.

Non esistono tuttavia criteri più dettagliati sulla base dei quali il Direttore Artistico può operare la composizione: per quanto non aggiunga niente di

importante a quanto scritto dagli scrittori, il suo è pur sempre un lavoro d'invenzione e d'ingegno, e in quanto tale, difficilmente regolabile.

La composizione può essere facilitata dall'utilizzo di alcune convenzioni grafiche: il testo sottolineato in verde è accettato, mentre quello ~~barrato in rosso~~ è rifiutato.

La scheda risultante dalla composizione di diverse Schede Individuali è denominata Scheda Definitiva. Questa scheda verrà inviata agli scrittori che dovranno leggerla e tenerne conto nelle *tranche* successive, dato che essa rappresenta a tutti gli effetti un'estensione del soggetto.

Esempio 3.4.a

Questa è la Scheda Personaggio Definitiva di John Jerome Rose per il racconto "Un viaggio d'affari".

[l'intestazione è uguale alla scheda vuota ancora da compilare e alle schede compilate]

[sezioni]

Descrizione fisica.

1,85 per 90 kg. Bei lineamenti, delicati, capelli castani, lucidi e ben ordinati su un lato, occhi chiari, innocenti, gli occhi di un bambino.

Mani grandi e belle, piene di contegno, con le dita molto lunghe. Spalle larghe, gambe solide, petto glabro.

John è stranamente ingombrante, si muove goffamente. Osservandolo mentre cammina tra la folla e gli oggetti si direbbe che si stia impegnando moltissimo per cercare di non toccare niente e nessuno. Si spende in pochi sorrisi e nessuna smorfia. Respira lentamente e profondamente.

John si veste in modo estremamente sobrio: non di rado lo si può vedere gironzolare per i grandi spazi della Carolina Packaging con semplici pantaloni di velluto grigio, uniti a una vecchia giacca o a un golf scuro consumato all'altezza dei gomiti.

Nei giorni di pioggia le tempie gli pulsano in modo vistoso.

Biografia.

John Jerome Rose nasce nel 1952 in un piccolo paese del New Jersey.

Fino ai diciotto anni vive una vita molto ordinaria, scossa solamente da qualche problema finanziario, specialmente dopo la morte del padre (1966). Ad ogni modo la famiglia Rose non se la passava poi così male come dicevano quelli del piano di sopra. Il cibo era sempre abbondante, anche se talvolta la mamma lo cuoceva troppo.

Pur senza essere particolarmente acuto, John è sempre stato uno studente brillante, e ha potuto laurearsi in giurisprudenza grazie a una borsa di studio. Ha iniziato a esercitare la professione a 24 anni in uno studio di New York.

Prima di conoscere Eveline, è stato sposato con Allie, cameriera in un bar di Brooklyn dove faceva il lavapiatti mentre studiava.

Arriva a Charlotte nel 1978 inciampando sulla sua stessa fuga da New York, la radio che suona Guaglione di Perez Prado. A New York ha lasciato debiti sparsi ovunque come i cocci, una ex-moglie giovane e già esaurita e una madre insepolta a rigirarglisi nella coscienza.

Inizia a lavorare in uno studio legale di Charlotte come assistente; pochi mesi dopo, a una festa del titolare dello studio legale, conosce Eveline, la quale, contro ogni logica, s'innamora di lui. Si sposano due anni dopo.

Nel 1984 nasce Lindsay e, dopo infruttuose ricerche di un lavoro migliore, cede alle pressioni del suocero - "come fai a mantenere una famiglia con quei quattro soldi che guadagni?" – e a quelle più velate della moglie, ed entra nella Carolina Packaging come assistente del direttore amministrativo. Nel 1988 viene promosso a direttore amministrativo non per meriti ma per la morte del suo predecessore.

Tratti psicologici.

Serio, apparentemente tranquillo, John J. Rose nasconde un'indole fortemente inquieta.

Teme l'abbandono più di qualsiasi altra cosa e per questo è assai reticente nell'esprimere le proprie opinioni, come se temesse di essere lasciato solo nel caso queste non fossero apprezzate.

Dal padre, rappresentante di medicinali nella provincia francofona del Quebec, John ha preso l'attitudine alla drammatizzazione delle banalità e il continuo fasciarsi la testa per cose assolutamente rimediabili.

È intelligente, ma meno di Eveline, ed ha, a differenza della moglie, una bassa autostima. Subisce il decisionismo della moglie e del suocero. Ha una forma di dipendenza, amore tramutato in affetto, rabbia, complesso di inferiorità, stima, orgoglio, attrazione e repulsione per Eveline.

Dal 1986 ha una leggera ansia che è andata aumentando fino a diventare preoccupante. Sarebbe una persona mediamente ordinata ma a contatto con la maniacalità della moglie ha sviluppato una sorta di rigetto che lo porta a lasciare i pantaloni per terra, mettere fuori posto i vestiti, sporcare lo specchio del bagno e non pulirlo.

John è insicuro e non si fida dei suoi stessi giudizi: prima di farsi carico di un'idea ha bisogno di vagliarla in lungo e in largo. Se talvolta questa sua caratteristica lo porta ad avere una visione delle cose profonda e complessa, più spesso capita semplicemente che lui capisca cosa è accaduto troppo tardi per poter dire o fare qualcosa di intelligente. Per lo stesso motivo, non riesce a riconoscere il ridicolo: ha bisogno di tempo per vedere il grottesco e il comico di certe situazioni. Suo suocero, ad esempio, ha su di lui uno strano ascendente: John è affascinato dal suo potere, da certi suoi silenzi carichi di pathos, eppure, oscuramente, intuisce che non tutto torna: che quella maschera ha qualcosa che non funziona e che forse si potrebbe legittimamente spernacchiarla. Ovviamente John non si autorizzerebbe mai

a pensare: "Mio dio, che pallone gonfiato, che assurdo pezzo di merda che è mio suocero," quindi è condannato ad un eterno lavoro interno per salvare le apparenze. John deve aver letto da qualche parte che quando Leibniz incontrò Spinoza, quest'ultimo, dopo il colloquio, disse ai suoi amici qualcosa di molto vicino a "Che razza di scemo quel tedesco..". Non volendo ripetere l'errore (non avendone la forza), John è condannato a vivere in un mondo complicatissimo in cui dietro ogni imbecille potrebbe nascondersi un Leibniz e dietro ogni rompipalle un'anima nobile e delicata. John odia questo suo modo di essere, capisce quanto questa sua timidezza intellettuale lo limiti e ciò lo porta talvolta ad essere impulsivo o a reagire con ira alle situazioni che non riesce a dominare.

John J. Rose adora sua figlia e la sente come l'unica parte della famiglia che veramente gli appartiene: Eveline, nella sua perfezione immobile, è sempre un po' lontana e spaventosa; Lindsay, invece, coi suoi difetti, tutti presi da lui, è rassicurante e rilassante.

È molto affettuoso con le seguenti categorie sociali: figli, mogli, operai, impiegati delle poste, assistenti di volo e controllori di treno. È un democratico convinto e non manca mai di parlare male dei repubblicani.

Altre specificità. (passioni, fisse, modi di fare, ecc.)

Spegne quel che resta delle sigarette con la pazienza e l'attenzione che si tributa a un rito: tiene il mozzicone senza filtro ancora bollente tra il pollice e il dito medio della mano destra, porta al centro del posacenere il cilindro di carta e cenere, perfettamente in verticale, un camino a testa in giù. Schiaccia la punta incandescente dietro all'ultima lingua di fumo che gli scende lenta dalle labbra.

Nei momenti d'incertezza assume un'espressione stupida fatta di uno sguardo fisso con l'occhio pallato e le labbra leggermente contratte.

Trivia

Dopo la prima cena coi signori Goodbowers, John ha vomitato l'anima per la tensione e ha deciso di non vedere Eveline mai più. 5 mesi dopo convolavano a nozze.

Ogni volta che qualcuno gli dice: "Come sei fortunato: hai una moglie perfetta," cosa che capita spessissimo, prova un profondo fastidio.

3.5 – Ripetere i punti 3.1-3.4 per tutti i Personaggi, le Relazioni, le Locazioni, le Ambientazioni e gli Approfondimenti

Il Direttore Artistico deve sempre ricordare di aggiornare il soggetto dopo ogni *tranche*.

3.6 – Scheda Stile

La Scheda Stile merita un discorso a parte. La sua funzione è di rendere gli scrittori più consapevoli degli elementi stilistici che hanno utilizzato nella compilazione delle schede precedenti, e di guidarli verso uno stile più omogeneo e rispondente alle aspettative del Direttore Artistico.

In un certo senso, la Scheda Stile svolge anche una funzione di arricchimento e completamento delle Note di Produzione del Soggetto in vista della fase di Stesura.

Naturalmente non è pensabile (né in effetti desiderabile) ridurre significativamente né tantomeno eliminare le differenze stilistiche degli scrittori: l'omogeneità stilistica del testo sarà garantita perlopiù dall'Editing finale (vedi **5.2 – Editing**). Tuttavia, se gli scrittori hanno dei punti di riferimento stilistici condivisi, come ad esempio l'uso di un certo registro linguistico, sarà più probabile che in fase di stesura si creino sinergie positive tra le diverse Schede Situazione.

4 – Stesura

Terminata la fase di creazione delle Schede, gli scrittori hanno a disposizione tutti gli elementi che gli servono per intraprendere la stesura vera e propria del testo. Anche la stesura avviene con l'uso di schede (le Schede Situazione), tuttavia c'è una differenza fondamentale tra le Schede Situazione e le altre: gli

scrittori devono scriverle in forma letteraria. Infatti è dalla composizione delle Schede Situazione che si ottiene la forma grezza del testo, pronta per la post-produzione.

4.1 – Schede Situazione

Le Schede Situazione hanno una sola sezione, lo Svolgimento (più eventualmente una sezione Note se si vuole permettere agli scrittori di sviluppare propri spunti narrativi in direzioni imprevedute). Il Direttore Artistico le estrae dalla Scaletta del soggetto. Ogni Situazione deve rappresentare un punto della scaletta. Non è necessario che le Schede Situazione siano create nello stesso ordine della scaletta, perché potrebbe essere utile scriverle in altro ordine.

Esempio 4.1.a

Questa è la Scheda Situazione #6 da compilare per “Il Principe”.

[intestazione]

Situazione: (s6) Anna e Enrico si frequentano

Rango: Secondario

Tipologia: Processo o aneddotica

Personaggi: Anna, Enrico

Locazione: a piacere

Note della produzione: definire anche l'attuale rapporto di Anna con Paolo, che non può essere di assoluta rottura dal momento che in (s7) Paolo sostanzialmente le monitora la casa.

Dal Soggetto: Anna ed Enrico cominciano una storia clandestina.

[sezioni]

Svolgimento

Note

Esempio 4.1.b

Questa è la Scheda Situazione #6 compilata da Enrico Nencini (Ciumeo) per "Il Principe".

Svolgimento:

Anna si sta preparando per uscire. E' la terza volta che si vede con Enrico e con sua sorpresa si è trovata a provare sensazioni contrastanti e crescenti, non è in grado di definirle con precisione ma era molto che non si sentiva così coinvolta in qualcosa. Paolo è improvvisamente diventato un ostacolo, quando lui la chiama per vedersi lei risponde seccata, riaggancia e chiama Enrico.

Enrico riceve la telefonata di Anna, in breve dovranno rimandare un appuntamento perché Paolo le ha praticamente ordinato di andare da qualche parte. L'appuntamento è rimandato all'indomani.

Anna ed Enrico si incontrano, dopo un buon quarto d'ora di effusioni e sussurri nel retro del furgone parcheggiato in zona isolata, mentre Enrico sogna il giorno in cui potrà avere Anna nel retro del negozio (sempre nel retro, perdonate se mi abbandono a facili giochi di parole) Enrico prende ad affrontare la questione Paolo: perché non lo pianti?

Anna non può fare a meno di notare che a quel punto Paolo avrebbe invece preso a slacciarle qualsiasi cosa: il comportamento di Enrico la colpisce.

Anna risponde che non è così semplice, lo farà presto ma Paolo è un tipo un po' strano, e comunque le dispiacerebbe ferirlo e sta cercando un modo per evitarlo. Enrico sostiene che la cosa peggiore sarebbe se venisse a saperlo da sé, Anna gli intima di non pensarci e lo bacia, dalla cabina di guida giunge smorzato il suono dell'autoradio, Anna lo segue per un po', poi sente il traffico all'esterno, i gemiti crescenti di Enrico, i propri, il silenzio per un po' e di nuovo la radio.

Note:

n/a

Esempio 4.1.c

Questa è la Scheda Situazione #6 Definitiva per "Il Principe".

Svolgimento:

Un po' per curiosità, un po' per bisogno, Anna comincia a frequentare Enrico. La terza sera che Anna ed Enrico escono insieme si baciano, nel furgone. Lui è fuori di sé, gli sembra che stia scoppiando il mondo, il cuore un martello pneumatico, crede che quello sia il momento più bello della sua vita: non sa che tra breve Anna scenderà con la bocca fino alla patta, gli tirerà fuori il membro tumido e nerboruto, e glielo prenderà in bocca, con famelica dolcezza. Cinque secondi dopo, Enrico viene.

Anna, dopo averglielo succhiato con la bocca che non riusciva nemmeno a contenerlo, pensa solo: "Ha un uccello che sembra un treno." Enrico invece dà per scontato che quei secondi di scontri di labbra riassumano un contratto vincolante. Il giorno dopo si presenta sotto casa di Anna e dice nel citofono, con voce atona: "Passavo a controllare che stessi bene".

Nei giorni seguenti, Anna con sua sorpresa si trova a provare sensazioni contrastanti e crescenti, non è in grado di definirle con precisione ma era molto che non si sentiva così coinvolta in qualcosa. Enrico è un uomo, ha quarant'anni, direbbe la sua vocina interiore, se solo Anna si degnasse di ascoltarla. Forse per illudersi di essere adulta, di non essere quella bambinetta di 23 anni che troppo spesso dimostra di essere. O forse perché Enrico le ricorda quella figura paterna che non ha mai avuto accanto a lei, da quando suo padre ha chiesto il divorzio, trasformandosi in un portafoglio gonfio ricolmo soltanto di regali.

O forse, diciamocela tutta, Anna impazzisce per il fatto che Enrico sia realmente dotato come tutti mormoravano. Per Anna l'erotismo di Enrico è della stessa potentissima matrice di una pozza di fango in cui si gettò da bambina, con addosso il vestitino nuovo e sotto gli occhi scandalizzati della madre. È un desiderio sporco, fecale, potente. Di quello splendido schifo sente a tratti un bisogno irrefrenabile.

Paolo è improvvisamente diventato un ostacolo. La chiama due o tre volte al giorno, a volte implorando perdono, altre lanciando minacce miste ad invettive. Non vuole saperne di chiudere la relazione, non ne vuole sapere di finirla così per una stronzata, pretende spiegazioni, una seconda occasione, che "anche al peggior criminale viene data la seconda opportunità".

Lei gli risponde di lasciarla perdere, riaggancia e chiama subito Enrico per fissare un appuntamento. Ma dovranno rimandarlo all'indomani perché a breve Paolo la richiamerà: le ordina praticamente di andare da qualche parte, o inventa una scusa per cui è necessario che si vedano.

Poiché le cose non sono ancora chiare con Enrico, Anna preferisce evitare di toccare l'argomento "Paolo" con lui, anche se in realtà muore dalla voglia di dirgli "Non trovi incredibile che io sia riuscita a frequentare uno così patetico?", ma il timore che la stessa frase possa descrivere anche quello che sta succedendo con Enrico, le fa sempre abbandonare il proposito.

Una mattina in cui una lezione si è fatta noiosa, Anna si trova a fantasticare su cosa direbbero i ragazzi di Piazza della Frutta se scoprissero di questa frequentazione fra lei ed il Principe. Si rende conto di non essere veramente capace di immaginarlo – il Principe è un personaggio attorno al quale ruotano molte strane leggende, la più piccanti delle quali Anna ha scoperto essere vera. Semplicemente non riesce a predire come commenterebbero.

Ma nonostante i dubbi, Anna in questo momento ha trovato qualcosa che la fa stare effettivamente bene. Enrico è un uomo dolce, generoso, anche simpatico a modo suo, tenero,

parlano moltissimo, lei può dire tutto quello che le passa per la testa, e lui l'ascolta ogni volta, con quel sorriso di comprensione che gli Pittura la faccia come una maschera ben aderente.

Ed è il batticuore quando si vedono: lui aspetta ansioso di finire il lavoro, si toglie il grembiule sporco, si fa una doccia, si lava per bene, si guarda allo specchio, raccoglie il suo abito preferito, l'abito del Principe, e lo indossa con stile, eleganza, portamento. Il Principe monta sul furgone, si guarda allo specchietto retrovisore, si sorride con intesa, e parte rombando verso Padova, verso casa di Anna.

Anna scende bella come mai lo è stata, vestita di verde, vestita di giallo, vestita d'azzurro, con ogni colore dell'iride, ed ogni volta il Principe la guarda, le sorride, e le fa girare la testa, e ogni volta la fa sentire apprezzata, le fa capire con quello sguardo quanto è bella, quanto è amata, quanto ha bisogno di lui.

Quando Anna monta in macchina, il Principe esce di scena, ed Anna continua la sua serata col timido e impacciato Enrico. Il Principe è come un autista, li accompagna lì, per poi lasciarli soli. Sta quasi rinunciando a venire, forse si sta annoiando, Enrico comincia a trovare fiducia, in fondo lei è innamorata di Enrico, non è vero?

Un giorno Enrico, nell'alimentari, sente una voce che gli pare quella di Anna. La cosa lo disturba: l'alimentari era sempre stato il suo territorio, un rifugio sicuro ed impenetrabile. Non che veda Anna come un potenziale pericolo, ma una turbolenza nell'altrimenti costante abitudinarietà della sua vita è qualcosa che non riesce a metabolizzare.

Note:

n/a

Esempio 4.1.d

Nella stesura di un romanzo giallo, il Direttore Artistico potrebbe decidere di assegnare per prima agli scrittori l'ultima Situazione, quella in cui si scopre l'assassino, in modo da fissarla una volta per tutte e dirigere l'attenzione nelle altre situazioni sui meccanismi narrativi piuttosto che sulla trama.

5 – Post-produzione

Quando tutte le Schede Situazione sono state completate, il testo può passare in fase di Post-produzione. Gli scrittori hanno esaurito il loro compito, e di nuovo il Direttore Artistico si trova a lavorare da solo, o tutt'al più si avvale dell'ausilio di uno o più Editor.

5.1 – Montaggio

Il primo momento della Post-produzione è il Montaggio. Nella sua versione più semplice, il Montaggio non è che la ricomposizione sequenziale di tutte le Schede Situazione in un unico testo. Tuttavia, non si deve necessariamente trattare le Schede Situazione come dei blocchi rigidi: può essere utile rimontarne alcune parti in ordine non sequenziale. Il Direttore Artistico dovrebbe prestare particolare attenzione a passaggi tra le diverse schede o parti di schede rimontate, perché spesso presentano dei salti stilistici.

Il Direttore Artistico può anche liberamente attingere da tutti i tipi di schede delle parti e degli elementi che ritiene fondamentali e che sono stati omessi dagli scrittori in fase di stesura. È comunque importante ricordare sempre che il Direttore Artistico deve aggiungere il meno possibile a quanto già scritto, limitandosi a modificare e a integrare solo dove è strettamente necessario.

5.2 – Editing

L'ultima fase è l'editing, che deve essere operato trattando il testo come un romanzo o un racconto normale. Per questo, non è necessario che a farlo sia il Direttore Artistico, che anzi a questo punto rischia di aver perso l'oggettività di sguardo necessaria. In molti casi, degli editor esterni potranno fare un lavoro migliore.