

Capitolo 2

Fabula e intreccio, mica bruscolini

Ne ho visti di arditi, arditissimi. **Intrecci** che, a rimettere insieme la storia, ci voleva un ingegnere nucleare. Se vuoi costruire una trama intricata, fatta di salti temporali, a guisa di ranocchio sulle ninfee, puoi farlo, basta che alla fine tutto torni.

Anche i film sono apprezzabili quando non lasciano a bocca asciutta, nel loro svolgersi lo sceneggiatore non si dimentica uno o due fili della trama, li annoda come nei tappeti a figure, senza buchi, senza sbagli dei colori. Hai presente pellicole come *Memento*? Il protagonista, in seguito a un trauma, si ritrova a dover gestire un cervello con una memoria di soli dieci minuti, perciò il film ha un andamento a ritroso, con indizi che il protagonista lascia a se stesso e allo spettatore, per ricostruire faticosamente la storia di cui entrambi sono ignari. Trame complesse come quella appena descritta sono difficili da

gestire, ma, se vuoi cimentarti in qualcosa di rocambolesco, è necessario, come accennato, per prima cosa stendere la **fabula**, ovvero la storia come si sarebbe svolta nella realtà, nella sua linea del tempo crescente. Solo così potrai poi padroneggiarne la struttura senza errori madornali che in seguito sarà difficile rattoppiare.

Anche i silenzi, gli avvenimenti di cui il tuo libro **non parla**, dovranno avere un loro determinato spazio nella storia. È come il braccio amputato, che non c'è, ma che la persona mutilata sente ancora; lo muove nell'aria, afferra con esso gli oggetti.

Ecco, scrivi quindi la tua trama in **ordine cronologico**, inserendo anche dettagli di cui probabilmente non parlerai, allo stesso tempo essenziali per capire la dinamica di certi eventi. Fatto? Bene, ora arriva il divertimento. I fatti divengono tessere mobili, sassolini di un mosaico e sta a te, alla tua bravura, saperli disseminare ad arte. Vuoi cominciare dall'inizio? Dal

mezzo? Compiere balzi arditi da grillo innanzi e indietro come in una tarantella? Ci aggiungi una cornice letteraria che renda tutto il resto un flash back? Potresti anche decidere di mantenere un ordine lineare, non è sinonimo di pivello, Manzoni stesso, Verga e Pirandello se ne sono serviti nei loro romanzi.

Sprechiamo qualche parola a rispolverare il significato del **flash back**? Ricordi i personaggi di Padre Cristoforo e della Monaca di Monza ne *I promessi sposi*? Le loro storie sono lunghi flash back inseriti nel momento in cui l'autore ci fa fare la loro conoscenza. La narrazione si congela un attimo, il presente si fa fermo immagine e cominciano a scorrere le sequenze di un qualcosa che è accaduto tanto tempo prima, ma che con quella storia ha sicuramente a che fare. Storie nelle storie, in pratica. Nei film, il flash back è facilmente riconoscibile da immagini sfocate o in bianco e nero o virate seppia. Le voci ovattate, come se echeggiassero in una mente che le

ripensa. Oppure, semplicemente, appare la scritta “due anni prima...” sullo schermo. In un libro è la stessa cosa. Può essere il ricordo di un personaggio, un racconto diretto, o un capitolo intero che fa il rewind, facendo capire il balzo temporale con un titolo, una data o un sottotitolo apposito. L'importante è che chi legge sia consapevole che la linea del tempo fa una inversione a u che può essere lunga tutto il romanzo, o durare poche righe.

Forse non sai che esiste anche il gemello siamese, meno usato, del flash back, ovvero il **flash forward**. Già più difficile da attuare e da padroneggiare, esso regala uno sprazzo di futuro al lettore, lo rende consapevole di qualcosa che sta per accadere, in una parola “onnisciente”. Un po' come la morte annunciata del libro di Márquez. Voglio farti un esempio più pratico di flash forward o, per usare un termine nostrano, di **prolessi**. Un personaggio, mettiamo un ispettore, inco-

ntra un testimone. Comincia a parlare con lui. Poi la scena si interrompe e l'autore mostra lo stesso personaggio tirato fuori da una cella frigorifera, il giorno successivo, morto ammazzato, congelato all'obitorio. Il commissario ora non lo sa e quando, però, la scena torna sull'interrogatorio, il lettore la dovrà guardare con occhi nuovi conoscendo il finale di quel personaggio. Bello, no?

Ecco che l'intreccio non è altro che un giocare col testo, ma si deve sempre averlo presente, padroneggiarlo. Il consiglio è suddividere l'intera storia in scene, ognuna scritta su un bigliettino, e poi, su un grande tavolo, mischiare i bigliettini e sistamarli in una fila, alcuni sovrapposti fra loro. Un mosaico che aiuterà a costruire l'ossatura del romanzo. Si può spezzettare la trama, si possono scucire gli eventi in più parti, parlare delle azioni di più personaggi svoltesi in contemporanea, a

distanza l'uno dall'altro. Questo sgranare il tessuto fa compiere al lettore uno sforzo notevole, deve raccogliere le tessere, tenerle da parte e alla fine, quando le ha collezionate tutte, rifare al contrario l'azione di smantellamento che tu, quando hai scritto, hai compiuto. Ecco perché, se manca anche un pezzo all'intera costruzione, è la fine. Un personaggio, ad esempio, non può spuntare e sparire nel nulla senza un senso. Un'azione, non esiste che sia fine a se stessa. Ci vuole **coerenza**. Anche se spesso sarà solo l'ultimo tassello ad avere l'incombenza di chiudere i buchi della trama, ad annodare i fili che compongono il tappeto persiano. Ma, se saprai scrivere un libro così, allora sarai già incredibilmente bravo.

Avrai quindi capito l'importanza che riveste il fattore **tempo**. Il tempo sarai tu a gestirlo, perchè il romanzo può sia abbracciare intere generazioni, sia, in trecento pagine, minuziosamente raccontare i fatti di poche ore.

Ti voglio però dire una cosa. Nel passare, da un capitolo all'altro, a una storia che si svolge trent'anni dopo, il lettore deve compiere un notevole sforzo mentale. È, per lui, come una narrazione nuova, sarà portato con pazienza a ricongiungersi ai personaggi cambiati, ai mutati eventi. Non abusarne, o chi legge si perderà d'animo e ti lascerà, convinto che il tuo sia solo un modo di non legarti a lui, di tenerlo a distanza. Una volta va bene, una sola però.

Un'ultima nota. Sai che esiste un impianto “tradizionale” del raccontare (della fiaba *in primis*, ma anche di altri tipi di narrazione), quello che **Propp** ha schematizzato nel suo saggio *Morfologia della fiaba*.

Ecco, un romanzo che le tiene presente, è un romanzo che funziona. Ci si può giocare, privilegiare l'una o l'altra, ma, sappilo, il lettore vuole questo, puoi cambiargli piatto o condimento, però, se gli offri un romanzo che abbia una fabula di stile tradizionale, ti

© *Laura Corsini Writer*

ringrazierà. Soprattutto con la presenza delle sue brave quattro fasi dello schema generale. Quando sarai maturo ed esperto potrai concederti il lusso di tralasciare questa schematizzazione, di discostartene, anche se spesso ti accorgerai di cercarla tu stesso, sempre e comunque.

Appendice

Schema della fiaba di Propp:

Otto personaggi caratteristici delle fiabe:

- Eroe: protagonista che dopo aver compiuto un'impresa, trionferà;
- Antagonista: l'oppositore dell'eroe;
- Falso eroe o antieroe: colui che con l'inganno si sostituisce all'eroe;
- Mandante: colui che spinge l'eroe a partire per la sua missione;
- Mentore: la guida dell'eroe, che gli dona un oggetto magico;
- Aiutante: colui che aiuta l'eroe a portare a termine la missione;
- Sovrano: amico o oppositore dell'eroe;
- Principessa: "premio" amoroso finale per l'eroe.

Lo schema generale di una fiaba secondo Propp è il seguente:

1. Equilibrio iniziale (inizio);
2. Rottura dell'equilibrio iniziale (movente o complicazione);
3. Peripezie dell'eroe;
4. Ristabilimento dell'equilibrio (conclusione).

31 funzioni individuate:

1. Allontanamento: un membro della famiglia lascia il sicuro ambiente domestico (può trattarsi dell'eroe stesso, oppure di un parente che egli dovrà poi salvare).
2. Divieto: all'eroe viene proibito di andare in un determinato luogo o di compiere una precisa azione.
3. Infrazione: l'eroe infrange il divieto.
4. Ricognizione: uno dei personaggi cerca di raccogliere informazioni (ad esempio su qualcosa di valore di cui vuole entrare in possesso).
5. Ottenimento: le ricerche dell'antagonista vanno a

buon fine, ed egli ottiene delle informazioni utili sull'eroe o sulla sua vittima, oppure riguardanti l'ubicazione di un tesoro o di una mappa.

6. Raggiro: l'antagonista, sotto mentite spoglie, cerca di ottenere la fiducia della vittima designata.

7. Connivenza: l'inganno perpetrato ai danni della vittima è andato a buon fine e questa si trova ad aiutare il proprio nemico.

8. Danneggiamento o Mancanza: l'antagonista danneggia/ ferisce un membro della famiglia dell'eroe o l'eroe stesso. In alternativa, un membro della famiglia si rende conto che gli manca qualcosa, che ha un desiderio da realizzare.

9. Mediazione: il danno o la mancanza si palesano (l'eroe sente una richiesta di aiuto, oppure viene avvisato).

10. Consenso: l'eroe decide/ accetta di ribellarsi per poter porre fine alla mancanza.

11. Partenza: l'eroe lascia la sua casa.
12. Funzione del donatore: Prima di ricevere aiuto (solitamente sotto forma dell'agente magico che egli sta cercando), l'eroe viene messo alla prova (interrogato, attaccato, sfidato, ...).
13. Reazione dell'eroe: l'eroe reagisce alle azioni del donatore (supera/ fallisce la prova, libera i prigionieri, compie qualche tipo di servizio).
14. Fornitura dell'oggetto magico: dopo aver superato la prova, l'eroe guadagna l'uso di un agente magico sotto varie forme.
15. Trasferimento: l'eroe viene condotto nel luogo in cui si trova l'oggetto delle sue ricerche o, comunque, gli viene indicata la strada per trovarlo.
16. Lotta: l'eroe e l'antagonista combattono direttamente.
17. Marchiatura: all'eroe viene impresso un marchio, una ferita, oppure riceve un anello o un altro oggetto

che lo caratterizzerà.

18. Vittoria: l'antagonista perde.

19. Rimozione: viene posto rimedio al danno iniziale e si risolve la mancanza.

20. Ritorno: l'eroe torna a casa.

21. Persecuzione: l'eroe è perseguitato da qualcuno.

22. Salvataggio: l'eroe viene salvato dalla persecuzione (si nasconde o viene nascosto, si trasforma in maniera irriconoscibile).

23. Arrivo in incognito: l'eroe, mascherato e irriconoscibile, torna a casa o arriva in un altro paese.

24. Pretese infondate: un falso eroe cerca di prendere il posto di quello vero.

25. Prova: l'eroe è alle prese con un enigma da risolvere, una prova di forza, resistenza o abilità, un processo.

26. Superamento: l'eroe supera la prova.

27. Identificazione: grazie al marchio, l'eroe viene riconosciuto.

28. Smascheramento: il falso eroe, o l'antagonista, viene smascherato pubblicamente.

29. Trasfigurazione: l'eroe assume nuove sembianze (diventa bellissimo, viene guarito, gli vengono forniti nuovi indumenti).

30. Punizione: l'antagonista viene punito.

31. Matrimonio o Incoronazione: l'eroe ottiene la ricompensa finale, che solitamente consiste nella possibilità di sposare la donna che ama, o di salire al trono (o entrambe le cose).

Esercizio 3:

Ricava da questo intreccio la fabula

Giorgio si risveglia in un letto di ospedale, solo. Non sa di essere vecchio, crede di avere ancora trent'anni, mentre ne ha più di settanta. Si guarda intorno,

smarrito, le cose che vede sono strane, non le riconosce. Poi, improvvisamente, entra una donna che gli ricorda qualcuno e la scena torna a quarant'anni prima, un matrimonio, il suo, con Fabiana. Un viaggio verso il nord, con l'auto che sfrecciava veloce, uno schianto improvviso. Capisce, allora, di essere stato in coma e che sono trascorsi molti anni, la donna di fronte a lui pare Fabiana, ma è giovane. A questo punto è lei, che in realtà si chiama Miria ed è la figlia di Giorgio, a pensare e vede se stessa bambina piccola che va a trovare il padre in coma, poi diventata una ragazza e, infine, giovane donna. La madre, Fabiana, è morta di una grave malattia, lasciandola da sola a continuare quelle visite in ospedale. Improvvisamente, la scena torna al presente, Giorgio si è svegliato. Crede che Miria sia Fabiana, le prende la mano, ma lei gli spiega che è sua figlia, nata quando lui era già in quel letto, privo di conoscenza. Passa qualche mese, Giorgio si è ristabilito e con Miria

© *Laura Corsini Writer*

va a salutare Fabiana al cimitero. La scena torna a quando Giorgio e Fabiana erano solo due fidanzati e si erano promessi amore eterno, oltre la morte stessa.