



## SCHEDA 1 - PERSONAGGI CHE NASCONO

### Un gioco di scrittura creativa per capire i principi della narrazione

#### Il gioco: Personaggi che nascono

Questo è un gioco di scrittura creativa da fare a coppie.

Prima di cominciare, leggete questo dialogo tratto dal libro *Chi è morto alzi la mano* di Fred Vargas (trad. it. di Maurizia Balmelli, Torino, Einaudi, 2002):

- 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?

Ecco, ora siete pronti, tocca a voi. Immaginate di dover scrivere un dialogo. Dovete, per prima cosa, individuare un ambiente, esterno o interno: un parco, una strada, una casa, oppure in auto, a scuola ecc. Una volta scelto il luogo in cui si svolgerà la scena, 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.

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...

### **Una riflessione sul gioco**

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.

## SCHEDA 2 - IO È UN ALTRO

### Un gioco di scrittura creativa per osservarsi da fuori

#### Il gioco: io è un altro

Scegli un aneddoto, una piccola esperienza che ricordi e racconti volentieri. Circoscrivi l'episodio in un tempo ed uno spazio precisi, cercando di osservarlo dall'esterno. Tu sei un altro personaggio, qualcuno che guarda dall'esterno e racconta. Quando sei pronto, assegna un nome a questo personaggio esterno che ti sta guardando e racconta la storia in prima persona dal suo punto di vista.

IO È UN ALTRO

#### Una riflessione sul gioco

La nostra mente attraverso l'immaginazione ha la facoltà di osservarsi in modo distaccato, sospendendo o osservando l'impulso a giudicare. L'esercizio appena proposto consente di saggiare questa potenzialità cognitiva. Per svolgerlo occorre una competenza complessa, che comporta almeno la capacità di immaginare, ovvero di costruire immagini mentali composte di persone e ambienti, e la capacità di abbandonare il proprio punto di vista, rinunciando ad punto di vista ostaggio delle proprie emozioni e dei propri giudizi. Da fuori, l'osservatore ha due grandi vantaggi su di noi: 1) è in grado di osservare la situazione comunicativa nella sua complessità (l'osservatore vede il protagonista nell'ambiente che lo circonda e in relazione con gli altri); 2) è in grado di osservare i comportamenti e di dare i giudizi ai comportamenti, senza avere l'illusione di accedere ai pensieri o alle emozioni, che si rivelano solo attraverso la lettura del linguaggio non verbale e delle scelte. Questo secondo aspetto dell'osservazione dall'esterno è cruciale, poiché ci aiuta per un attimo a vincere l'illusione di una nostra possibilità di essere davvero compresi o di manifestare sinceramente ciò che pensiamo o ciò che siamo: in realtà possiamo solo negoziare i significati e condividere le interpretazioni.

## SCHEDA 3 - I NARRATORI DELLE TUE STORIE

Per avere una narrazione, affinché una storia possa esistere, è necessario che vi siano degli interlocutori: persone che ascoltano e che, eventualmente, diventano a loro volta narratori. Individua, aiutandoti con lo schema riportato qui sotto, le persone che secondo te parlano dell'assistente sociale e del suo lavoro. Chi sono? Con chi parlano? Quali storie diffondono? E, infine, che impatto hanno? Positivo e negativo? Pensi che siano molto ascoltati?

Chi sono	Con chi parlano	Quali storie diffondono	Che impatto hanno



## SCHEDA 4 - LE TAPPE PIÙ IMPORTANTI

Ogni storia si svolge nel tempo. Immagina di scrivere storie sui seguenti aspetti della vita: la carriera professionale, il percorso di studio, un caso professionale risolto con successo, una giornata di lavoro, una vacanza, ecc.

Utilizza la linea del tempo per individuare il momento iniziale, la conclusione e, quindi, le tappe intermedie che hanno condotto ad essa.





## SCHEDA 5 - LE COSE CHE TI DICONO DI FARE

La scrittrice Grace Paley racconta una storia che così come le è stata raccontata dal suo protagonista, Vicente, un uomo che avrebbe voluto fare il dottore (tratto da G. Paley, *Piccoli contrattempi del vivere*, Torino, Einaudi).

*Vicente disse, Volevo fare il dottore. Con tutto il cuore, volevo fare il dottore. Imparai ogni osso, ogni organo del corpo, A che serve? Come funziona ? La scuola mi disse, Vicente, fa' l'ingegnere. Sarebbe una buona cosa. Capisci la matematica, io dissi alla scuola, Voglio fare il dottore. So già come si collegano gli organi. Quando qualcosa non va, so come fare le riparazioni. La scuola disse, Vicente, davvero puoi essere un eccellente ingegnere. Tutti questi test mostrano che potresti essere un buon ingegnere. Non mostrano che potresti essere un buon dottore. Dissi, Oh, io desidero tanto fare il dottore. Quasi piangevo. Avevo diciassette anni. Dissi, Però forse avete ragione voi. Lei è l'insegnante. Lei è il preside. So di essere giovane, La scuola disse, E inoltre, stai per andare sotto le armi, E poi mi fecero cuoco. Preparavo da mangiare per duemila uomini. Ora guardatemi. Ho un buon lavoro. Ho tre bambini. Questa è mia moglie, Consuela. Sapevate che le ho salvato la vita? Ascoltate, stava male. Il dottore disse, Che c'è? Si sente stanca? Ha avuto troppo da fare? Quanti bambini ha? Stanotte riposi, domani faremo gli esami. Il mattino dopo telefonai al dottore. Dissi, Bisogna operarla immediatamente. Ho guardato nel libro. Ho capito dov'è il suo dolore. Ho capito dov'è la pressione, cosa la provoca. Ho capito chiaramente qual è l'organo che le crea dei problemi. Il dottore fece le analisi. Disse, Va operata immediatamente. Disse, Vicente, ma tu come facevi a saperlo?*

### Le cose che ti dicono di fare

A ciascuno capita di sentirsi dire che cosa dovrà per il proprio futuro dai genitori, dagli insegnanti, dai parenti, dagli amici o dai conoscenti.

Scrivi nei fumetti le cose che in passato ti hanno detto di fare per te e per il tuo futuro.

Alla fine, nella casella in basso, prova a scrivere cosa vorresti fare.

Vorrei fare: