



CENTRO
PER IL LIBRO
E LA LETTURA



Scuola di
Robotica

Educare alla Lettura
Progetto “Per un’Ingegneria del racconto”

Allegato alle Lezioni di Fiorella Operto

Materiali per l’UDA Narrazione

Principi di composizione e narrazione

Le 5 regole della narrazione

Noi raccontiamo ogni giorno: una barzelletta, un accadimento, descriviamo un paesaggio o un compito da svolgere, un viso, un sorriso, un dolore.. Riusciamo persino a narrare eventi o accadimenti come i profumi o un tramonto a un’amica cieca.

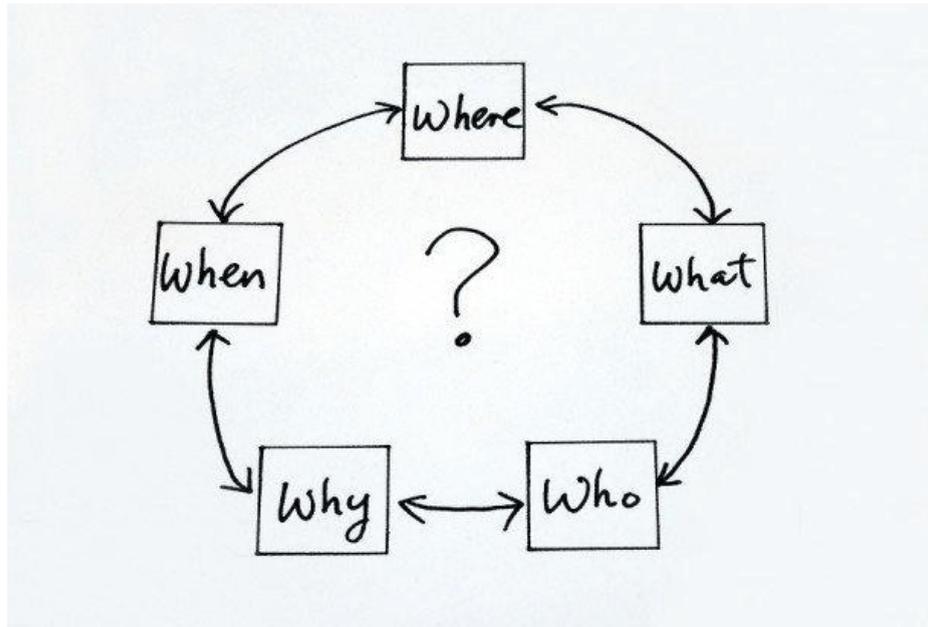
Narrare ci sembra naturale, e lo è.

Ma se vogliamo essere compresi e trasmettere al nostro “pubblico” la ricchezza della narrazione, dobbiamo seguire delle regole.

Tutti i grandi scrittori le hanno seguite. Che il formato sia il flusso di coscienza di Proust e Joyce (*La Recherche, Ulysse*), una continua descrizione ricca di i dettagli e figure retoriche come nello scrittore – o scrittori- noto come Omero, le ballate e i poemi musicati rap, le storie di fantascienza gli *hard boiled* americani, o che voi dobbiate scrivere un tema, una critica letteraria per il compito scolastico; che il vostro stile sia alto e ricercato o grunge e shabby, o semplicemente dovrete scrivere un riassunto del Canto X dell’Inferno della Commedia dantesca, dovrete seguire delle regole di narrazione.

La vostra storia potrà aver preso una strada e andare avanti senza “ramificazioni” (per esempio, la narrazione della folle caccia del Capitano della baleniera Pequod, Achab in *Moby Dick* di Melville) o sia ramificata come la Commedia di Dante (una *road trip story* dove il protagonista, Dante, in diversi momenti prende decisioni su percorsi che si biforcano), dovremo avere in mente un’architettura di narrazione.

Ve ne sono diverse, noi vi proponiamo queste.



CHI: il protagonista.

Il lettore deve poter capire chi sta narrando, o per chi lo scrittore stia narrando.

Il protagonista è il soggetto della narrazione, non è detto che sia un umano, può essere un animale o un robot.

Il protagonista è di solito circondato da personaggi il cui ruolo dipende dalla struttura della storia.

“Far entrare” in scena i personaggi è una dote di particolari scrittori (citiamo sempre Dante che fa comparire Virgilio al momento topico): dovremo sempre presentarli in modo che i lettore ne comprenda il ruolo.

CHE COSA: (ovvero, la cosiddetta “trama”). Una narrazione può essere fantastica o su un argomento di vita reale, ma dovrà essere coerente. Immaginate subito l’inizio e la fine. Anche se molti grandi scrittori hanno affermato che a un certo punto il protagonista ha preso loro la mano nella narrazione, avevano in realtà già in mente l’architettura della storia. Leggiamo in Walter Benjamin:

Il narratore prende ciò che narra dall’esperienza [...] e lo trasforma in esperienza di quelli che ascoltano la sua storia. Il romanziere si è tirato in disparte. Il luogo di nascita del romanzo è l’individuo nel suo isolamento, che non è più in grado di esprimersi in forma esemplare sulle questioni di maggior peso e che lo riguardano più da vicino, è egli stesso

senza consiglio e non può darne ad altri. (Walter Benjamin, Il narratore. Considerazioni sull'opera di Nikolaj Leskov, Torino, Einaudi, 2011)

QUANDO avviene la storia raccontata? Può essere anche un viaggio nel tempo, ma il prima, durante e dopo devono essere comunque detti.

DOVE: descrivere il luogo, o i luoghi, in cui si sviluppa la storia. Questo vi aiuterà a integrarla in un ambiente, quello che circonda il protagonista e gli altri personaggi.

PERCHE' avviene la tua storia? Vi sarà un *rationale*, una ragione che motiverà il racconto. Un fatto storico, un evento personale, un sogno, il racconto di altri che vi è rimasto in mente. Con Joyce (Ulisse), Svevo (La coscienza di Zeno), e con l'introduzione della psicoanalisi nella narrativa, il *rationale* può non essere noto (cosciente) al protagonista, e neanche al narratore. Emerge il protagonista *antieroe*.

I "trucchi" del mestiere di scrivere

I grandi scrittori hanno utilizzato alcuni effetti compositivi. Vediamone alcuni.

Il principio del *manoscritto trovato in un bottiglia*.

Egard Allan Poe: lo scrittore immagina di aver trovato la storia in un manoscritto antico o trovato per caso.

Don Chisciotte di Miguel de Cervantes: il manoscritto ritrovato del Cide Hamete Benengeli.

Alessandro Manzoni inventa un manoscritto ritrovato per la *Storia della Monaca di Monza*.

La canzone di Sting, *Message in a bottle*.

Le *fonti inventate o vere*. Lo strumento della citazione di fonti, vere o inventate, darà al racconto una profondità di campo particolare.

Il grande scrittore argentino Jorge Luis Borges cita spesso fonti strane e inverosimili (che spesso sono vere). Vedi Jorge Luis Borges, *Finzioni*,

Finzioni, Biblioteca Adelphi, 2003, 5ª ediz., pp. 186

Il narratore è un *ragazzo*, o comunque un protagonista per caso (artificio della regressione): il narratore non giudica, è presente ma minimamente.

Ancora *Moby Dick* di Melville, il meraviglioso incipit di "Chiamatemi Ismaele". La terribile e grandiosa vicenda è narrata da un ragazzo.

Il *montaggio*. Trattare la storia come se fosse la sceneggiatura di un film, nel quale vi sia un *intreccio di storie*.

Deus ex Machina: un evento o un personaggio che entra a un certo punto della narrazione e risolve l'intreccio, anche senza essere stato presentato prima.

La cornice: una situazione esterna che crea la necessità della narrazione. Famosissima la cornice della peste nel Decamerone di Boccaccio.

Sospensione dell'incredulità, o sospensione del dubbio: il narratore, e il lettore, introducono personaggi o situazioni improbabili o impossibili, e si concedono il lusso di crederci perché la storia è bella. Vedi il *Faust* di Goethe, *Il Maestro e Margherita* di Gogol, tutta la fantascienza.

Il colpo di scena: una svolta improvvisa della trama. Va comunque preparata e deve essere coerente con l'intreccio.

La metanarrazione: quando il narratore entra direttamente nel racconto per "raccontare" rivolgendosi al lettore. Alcuni esempi: i "venticinque lettori" cui si rivolge Manzoni ne *I Promessi sposi*. O il "ma torniamo ad Angelica che fugge" nell'*Orlando furioso* di Ariosto., o in *Se una notte d'inverno un viaggiatore* di Italo Calvino.

O "Era una notte buia e tempestosa" dello Snoopy di Schultz.

La cosiddetta *Letteratura combinatoria*, dove viene introdotto uno schema non esplicitato che crea uno sviluppo di narrazione a codice. Un esempio di impiego di metodo combinatorio è *Le città invisibili* di Italo Calvino, in cui ogni paragrafo può essere letto a scelta del lettore e, in base al modo in cui si sceglierà di leggere, si troverà una fine diversa. Lo scrittore francese Raymond Queneau, in *Esercizi di stile* (1947), racconta un episodio di cronaca in 99 stili diversi. Altro caso di letteratura combinatoria è il lipogramma, per cui l'autore di prosa o poesia decide di non far comparire una determinata lettera dell'alfabeto. Un esempio famoso è *La sparizione* (1969) di Georges Perec, un romanzo in cui non compare mai la lettera "e".

L'arco narrativo del personaggio

Quale modello di narrazione adottare?

Lo psicologo Steven Brown ha individuato quattro modelli di base di struttura narrativa:

I tre atti di Aristotele, inizio, svolgimento, epilogo;

un *modello a piramide*: introduzione, una crescita di intensità emotiva fino a un culmine e una decrescita con e conclusione finale: una storia che inizia con emozioni positive e finisce con emozioni positive corrisponde alla struttura della storia d'amore; uno sviluppo iniziale negativo, associato poi a emozioni positive e che si conclude con emozioni negative corrisponde alla tragedia.

il *viaggio dell'eroe*, con la struttura circolare della partenza dell'eroe in un viaggio di scoperta, salvifico e sacro, occasione della trasformazione del personaggio, ritorno dell'eroe
Queste forme di base (una sorta di *mattone* narrativo) così possono essere combinate tra loro e si ottengono strutture narrative più complesse

Per approfondire:

<https://www.neurowebcopywriting.com/4-modelli-struttura-narrativa/#:~:text=Lo%20psicologo%20Steven%20Brown%20ha,viaggio%20dell'eroe%20di%20Campbell.>

L'algoritmo della narrazione

Utilizzando programmi visuali come Scratch è possibile inventare storie usando il codice del programma e programmare storie ramificate, che contengano **If** e **When**.

Ovviamente, tutti i videogiochi sono a struttura ramificata, a seconda del successo o meno dell'eroe.

Story Telling e Intelligenza Artificiale

Forse le macchine sostituiranno i narratori umani, proprio come le auto a guida autonoma potrebbero prendere il controllo delle strade?

Nel 2026 un importante premio letterario fantascientifico nazionale, il Nikkei Hoshi Shinichi Literary Award ha è stato selezionato per il primo premio un romanzo scritto da una intelligenza artificiale. Il libro, *The Day A Computer Writes A novel*. Il romanzo è entrato in finale; la giuria non conosceva l'identità dell' autore

Nel febbraio del 2022 un dottorando della University of New South Wales di Sidney, Australia, ha creato e diffuso un software di intelligenza artificiale in grado di generare storie sulla base di due parole in inglese, fornite dagli utenti. Il software usa la tecnologia GPT3 di "apprendimento profondo", un sistema di tecniche di apprendimento automatico basato sulle reti neurali artificiali, cioè un modello computazionale che si ispira al funzionamento dei neuroni del cervello umano. I suoi risultati stanno circolando molto sui social network. Qui sotto trovate due esempi di storie create dal software.

Nell'immagine un incipit di una storia basata sulle parole inglesi *plumber* e *biotechnology*.

plumber

and

biotechnology

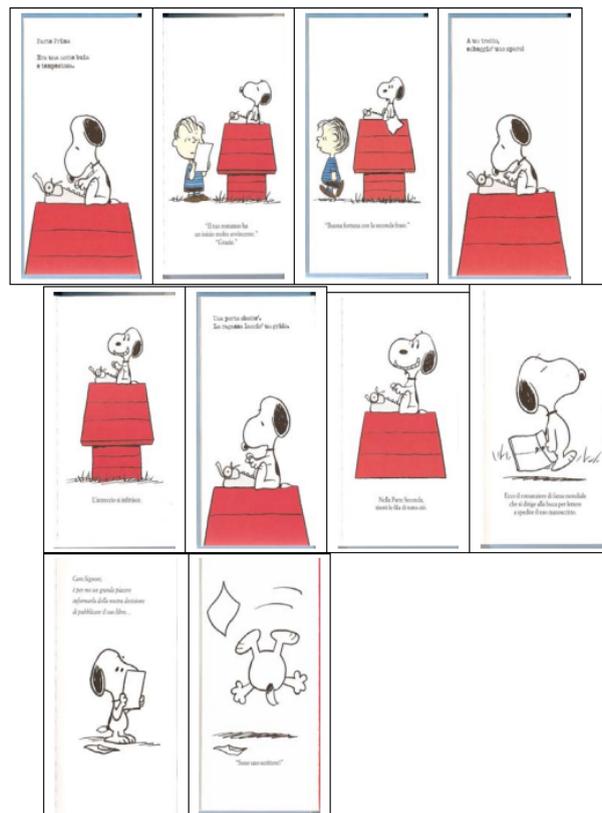
Story:

Gordon, the plumber, was always a bit of a strange one. He was always tinkering with things, and he had a weird obsession with biology. But his skills as a plumber were top-notch, so people usually just tolerated him. That is, until he started working on a new project: a water filtration system that used biotechnology.

Pensate che l'Intelligenza Artificiale in un futuro prossimo potrà scrivere una nuova "Divina Commedia"?

Andrea Scanzi: 10 cose da fare per scrivere e leggere meglio

<https://www.youtube.com/watch?v=tiDj68FN8zM>



aperto@scuoladirobotica.it