



>90min

STORIE DI FAMIGLIA

Elementi chiave per progettarle



OBIETTIVI

AL TERMINE DI QUESTE SLIDE:

1.

Avrai un'idea dei tratti fondamentali di una buona storia di famiglia.

2.

Inizierai a progettare una storia di famiglia per il *medium* che preferisci.

DI COSA PARLIAMO

1. L'AMBIENTAZIONE

2. I PERSONAGGI

3. LE RELAZIONI

4. LE DIGRESSIONI

5. LA SCELTA DEL MEZZO

6. PROVA PRATICA



1 L'AMBIENTAZIONE

Il primo aspetto cruciale per una storia di famiglia è il **legame con i tempi e i luoghi** in cui si svolge, che vanno caratterizzati con dovizia.

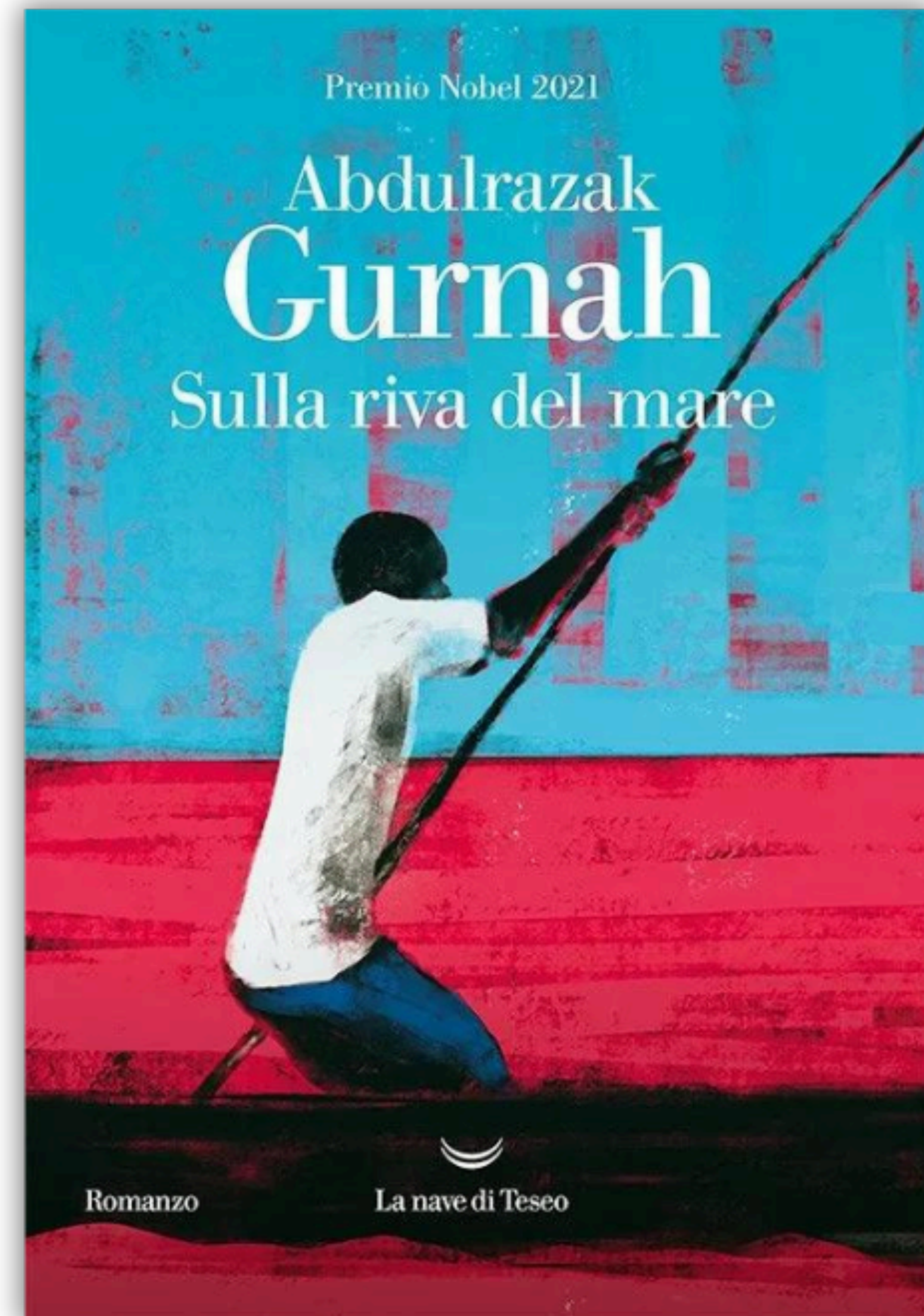
COME?

Fornendo quei **dettagli salienti** che permettono a chi legge:

1. di **immaginare lo spazio** dell'azione come fosse una scenografia
2. di **comprendere il comportamento** delle persone in base al contesto in cui sono immerse
3. di iniziare a **presentare i temi** che emergeranno nella storia

L'uomo da cui ebbi l'oud-al-qamari era un mercante persiano del Bahrain che era venuto nella nostra regione con i musim, i venti monsonici, lui e centinaia di altri mercanti dall'Arabia, dal Golfo, dall'India e dal Sind, e dal Corno d'Africa. Lo facevano ogni anno da almeno mille anni. [...]

Per secoli intrepidi mercanti e marinai, per lo più barbari e senza dubbio poveri, fecero il viaggio annuale fino a quella striscia di terra sulla costa orientale del continente, che si era sporta tanto tempo prima per ricevere i venti musim. Essi portavano con sé i loro beni e il loro Dio e il loro modo di vedere il mondo, i loro racconti e le loro canzoni e le loro preghiere, e appena un barlume della cultura che era il frutto più prezioso delle loro imprese. E portavano la loro fame e avidità, fantasie, menzogne e odi, lasciando indietro alcuni di loro per lunghi periodi e prendendo con sé quello che potevano comprare, barattare o rubare, comprese le persone che acquistavano o rapivano e rivendevano per farle lavorare e umiliarle nella loro terra.

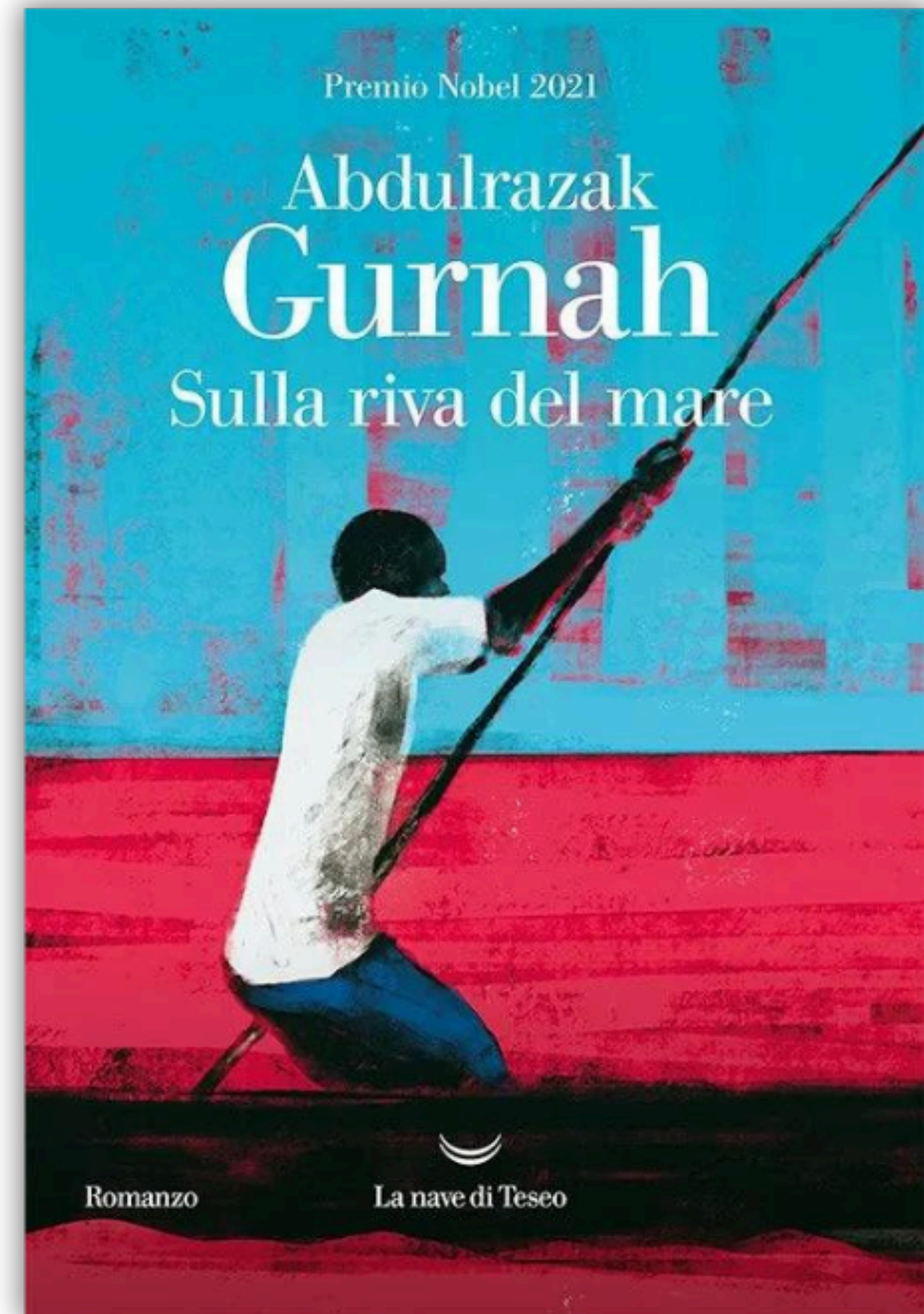


Dopo tanto tempo, le persone che vivevano su quella costa sapevano a malapena chi erano, ma ne sapevano abbastanza da restare aggrappati a ciò che li rendeva diversi da quelli che disprezzavano, fra loro come fra la progenie della razza umana diffusa all'interno del continente.

Poi i portoghesi, circumnavigando il continente, sbucarono così inaspettati e distruttivi da quel mare sconosciuto e impenetrabile e posero fine alla geografia medievale con i loro cannoni marittimi. [...] Poi gli omanesi vennero a prendere il loro posto e a sobbarcarsi in nome del vero Dio e portarono con sé soldi indiani, con gli inglesi alle calcagna, e subito dopo i tedeschi e i francesi e chiunque avesse la possibilità di farlo.

Nuove mappe furono tracciate, mappe complete, che rendevano conto di ogni centimetro, e così tutti seppero chi erano, o almeno a chi appartenevano.

Sulla riva del mare, Abdulrazak Gurnah



QUALCHE SPUNTO

Che forma hanno gli **oggetti di uso quotidiano**, come il frigorifero, la radio o i mezzi di trasporto?

Che colore hanno i **paesaggi** della città o della campagna in cui ci troviamo? E le **persone**, come si vestono, che giornali leggono, che dischi ascoltano e che importanza hanno per loro?

Che cosa si fa e in che cosa si crede?

Come si gestiscono i conflitti e le aspettative, quali riferimenti culturali, come le storie bibliche o i film di avventura, danno forma all'immaginario delle persone?

Tieni a mente che, anche se per te è l'inizio della storia, ciò che rappresenti ha un **rapporto con il passato**, oltre che col futuro.

MUSICA

FOTOGRAFIE

ARTICOLI DI

GIORNALE

SOTTOCULTURE

FILM

PRODOTTI DI USO

QUOTIDIANO

CLASSE

AVVENIMENTI STORICI

2 I PERSONAGGI

La famiglia è composta di persone, e ognuna di queste è unica e occupa **un posto preciso** nell'ecosistema domestico e genealogico, nella quotidianità e della memoria degli altri personaggi.

COME?

Tratti salienti e insoliti, **abitudini**, atteggiamenti, sono gli strumenti principali per dipingere i personaggi.

Poiché la famiglia è un luogo di affetti e di conflitti, a ogni persona si lega, accanto alla descrizione fisica e caratteriale, una coloritura emotiva che la connota agli occhi di alcuni o di tutti gli altri personaggi.



FEDERICO PATELLANI

Per quanto riguarda le descrizioni, non avere paura di usare gli **stereotipi**, ma con consapevolezza: i personaggi non dovrebbero mai sembrare delle macchiette.

Enfatizzare i tratti fisici può anche essere utile a mettere in luce degli aspetti caratteriali che traspaiono metaforicamente dal corpo (per esempio le mani delicate o la figura imponente di un personaggio autorevole).

Fai molta attenzione ai **personaggi simili**, soprattutto quando parli di fratelli, sorelle o cugini. Spesso è utile descrivere un tratto saliente che permetta di distinguerli tra loro per tutto il corso della storia (es. la cugina miope o quella con la voce da usignolo).

Ricordati che di un personaggio è più importante dare spazio all'opinione che ne hanno gli altri personaggi, rispetto a quella che ne abbiamo noi "dall'esterno".

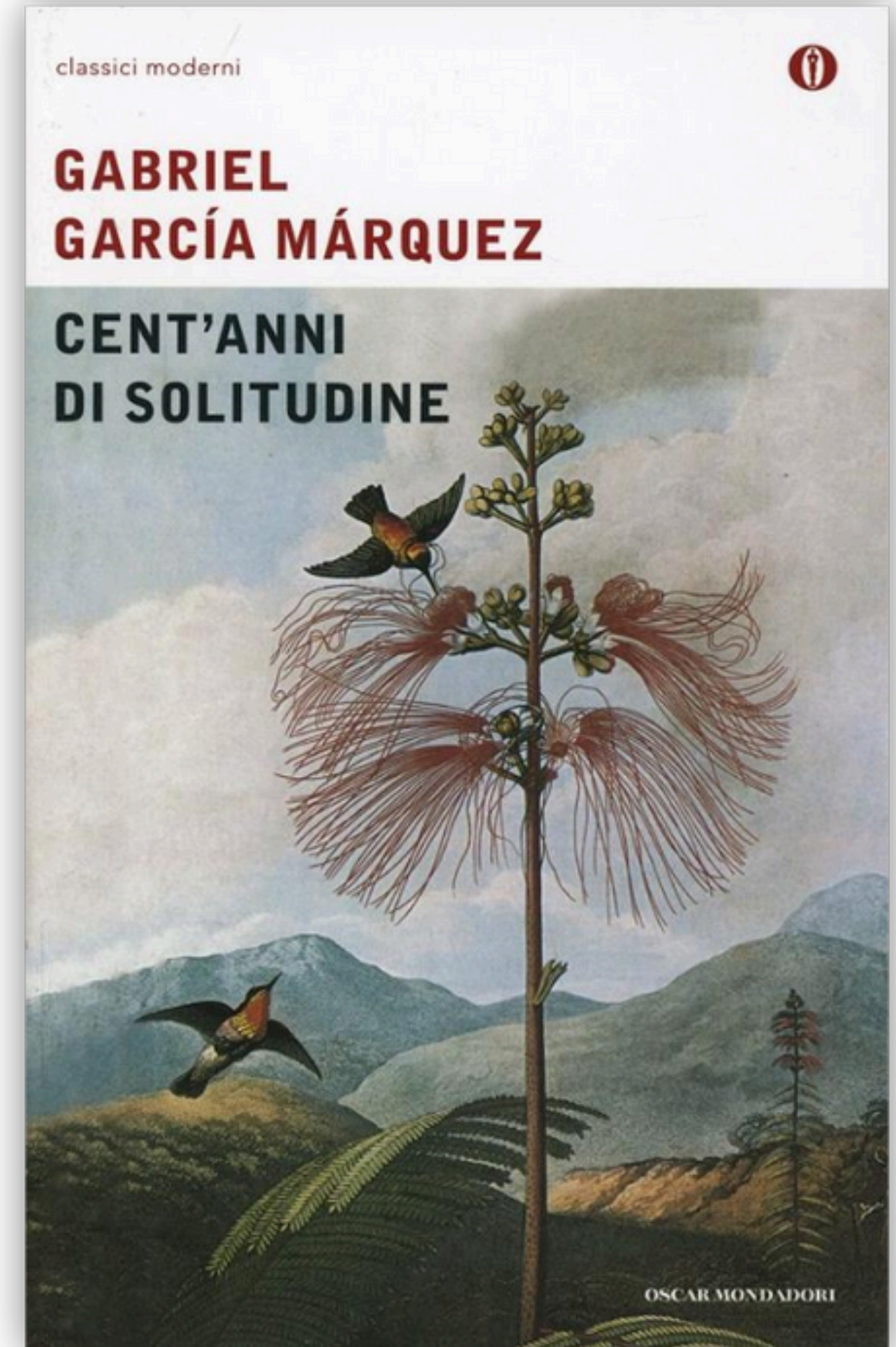


Alcuni elementi che è utile tenere in considerazione:

- **caratteristiche fisiche**
- **presentazione** (vestiario, oggetti che lo caratterizzano come una certa automobile o una pipa)
- **modo di muoversi e di parlare** (è goffo, risoluto, parla in un dialetto)
- **carattere e attitudini** (è energico, ottimista, ironico, stacanovista, cupo)
- **credenze** (predestinazione, forza di volontà o del caso)
- **abitudini** (che giornale legge, è metodico o no)
- **educazione** (maneggia agevolmente un lessico scientifico, non sa quasi scrivere o è un autodidatta)
- **professione**
- **posizione sociale e organizzazioni** di cui fa parte
- **interessi e passioni** manifeste e segrete
- **ambizioni e obiettivi**
- **paure**
- **autoriflessività** (quanto di tutto questo è chiaro al personaggio stesso?)

Il colonnello Aureliano Buendía promosse trentadue sollevazioni armate e le perse tutte. Ebbe diciassette figli maschi da diciassette donne diverse, che furono sterminati l'uno dopo l'altro in una sola notte, prima che il maggiore compisse trentacinque anni. Sfuggì a quattordici attentati, a settantatré imboscate e a un plotone di esecuzione. Sopravvisse a una dose di stricnina nel caffè che sarebbe bastata ad ammazzare un cavallo. Respinsse l'Ordine del Merito che gli conferì il presidente della repubblica. Giunse a essere comandante generale delle forze rivoluzionarie, con giurisdizione e comando da una frontiera all'altra, e fu l'uomo più temuto dal governo, ma non permise mai che lo fotografassero.

Cent'anni di solitudine, Gabriel Garcia Marquez



Nella mia casa paterna, quand'ero ragazzina, a tavola, se io o i miei fratelli rovesciavamo il bicchiere sulla tovaglia, o lasciavamo cadere un coltello, la voce di mio padre tuonava: – Non fate malagrazie! Se inzuppavamo il pane nella salsa, gridava: – Non leccate i piatti! Non fate sbrodeghezzi! non fate potacci! Sbrodeghezzi e potacci erano, per mio padre, anche i quadri moderni, che non poteva soffrire. Diceva: – Voialtri non sapete stare a tavola! Non siete gente da portare nei loghi! E diceva: – Voialtri che fate tanti sbrodeghezzi, se foste a una *table d'hôte* in Inghilterra, vi manderebbero subito via. Aveva, dell'Inghilterra, la piú alta stima. Trovava che era, nel mondo, il piú grande esempio di civiltà.

Lessico familiare, Natalia Ginzburg



QUALCHE SPUNTO

Chi sono i tuoi personaggi?

I tuoi personaggi in che **ambiente sociale** sono inseriti? Sono poveri o benestanti? Sono istruiti? E che conseguenze ha sulla loro possibilità di riuscire nei percorsi che intraprenderanno nel corso della trama?

Come si rapportano ai **valori** diffusi, a ciò che è ben visto e ciò che non lo è? Condividono questi valori o vi si oppongono? E come lo dimostrano?

I tuoi personaggi **riflettono su sé stessi**? Se sì, lo fanno da soli o parlando con qualcuno? Di chi si fidano e con chi hanno stretto i rapporti più intimi all'interno e all'esterno della famiglia?

LINGUAGGIO

ASPETTO
FISICO

COSA SANNO

INTERIORITÀ

COME PASSANO

LAVORO

IL TEMPO

3 LE RELAZIONI

Al cuore di ogni storia di famiglia ci sono proprio le relazioni reciproche tra i personaggi, e in particolare il modo in cui queste **relazioni possono cambiare in rapporto agli eventi della trama.**

COME?

Le relazioni si manifestano sempre in **interazioni precise e situate**, come abbracciare e baciare, ma anche mentire e dare ordini.

Spesso le interazioni coinvolgono personaggi **sia presenti che assenti**, attraverso dinamiche come il supporto, l'aspettative, la paura, il giudizio, la fiducia ecc.

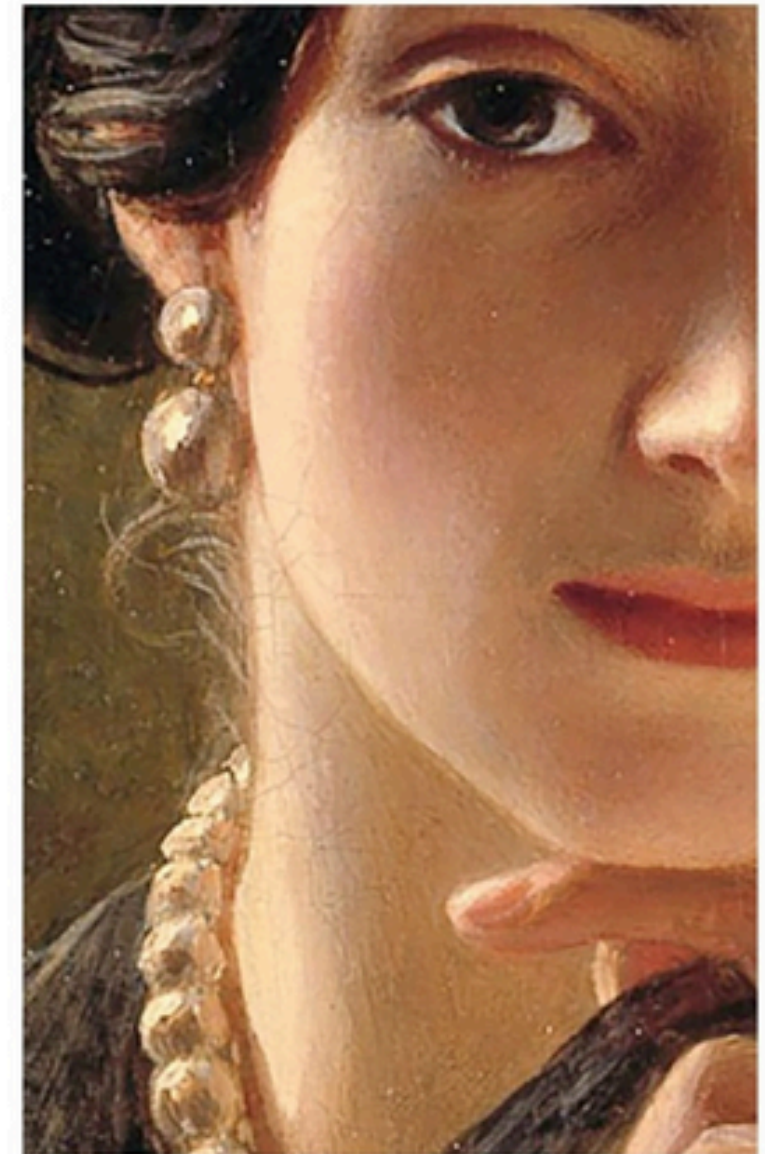
Tutte le famiglie felici sono simili le une alle altre; ogni famiglia infelice è infelice a modo suo.

Tutto era sottosopra in casa Oblonskij. La moglie era venuta a sapere che il marito aveva una relazione con la governante francese che era stata presso di loro, e aveva dichiarato al marito di non poter più vivere con lui nella stessa casa. Questa situazione durava già da tre giorni ed era sentita tormentosamente dagli stessi coniugi e da tutti i membri della famiglia e dai domestici. Tutti i membri della famiglia e i domestici sentivano che non c'era senso nella loro convivenza, e che della gente incontratasi per caso in una qualsiasi locanda sarebbe stata più legata fra di sé che non loro, membri della famiglia e domestici degli Oblonskij.

Anna Karenina, Lev Tolstoj

Lev Tolstoj
Anna Karenina

Traduzione di Claudia Zonghetti
Prefazione di Natalia Ginzburg



ET CLASSICI

SCRIVERE IL CONFLITTO

Proprio come dice Tolstoj, in famiglia non è tutto rose e fiori! Anzi, la maggior parte delle dinamiche che raccontiamo sono complesse e, a qualche livello, conflittuali.

Per dare spessore al racconto è utile **approfondire la storia e le meccaniche del conflitto**. Qualche esempio:

- Si può utilizzare una linea del tempo per tenere conto degli eventi principali;
- fare liste o schemi per tenere sott'occhio gli schieramenti;
- può capitare di tornare alle descrizioni, per capire cosa pensa un personaggio e come si muove sul campo.

Di nuovo, la **componente emotiva** è fondamentale, e ogni personaggio esprime le emozioni sulla scena nei modi che sono più coerenti con la sua presentazione e autorappresentazione.

QUALCHE SPUNTO

Chi sono i personaggi coinvolti e che rapporto hanno tra di loro?

Perché è così **importante per loro** avere la meglio e/o ottenere ciò che vogliono?

Il conflitto ha luogo in una sola **occasione**, o ci sono delle tensioni sopite che si riaccendono di tanto in tanto? E se è così, in quali situazioni accade?

Che rapporto hanno le persone con il conflitto in generale? Lo asseccano o cercano di evitarlo?

COSA C'È IN

EVENTO

GIOCO

SCATENANTE

SCHIERAMENTI

STORIA

STATI

INTERAZIONI

EMOTIVI

EFFETTI DI

CONSEGUENZE

TRAMA

4 LE DIGRESSIONI

Le digressioni sono parti di discorso o di narrazione che si intraprendono per dare profondità a un personaggio o a una situazione, ma **non sono essenziali nello sviluppo della trama**. A volte è necessario prendersi lo spazio per una digressione intorno ad uno specifico personaggio, un oggetto o un'abitudine.

COME?

È utile andare **nel dettaglio**, costruire scene o argomentazioni, senza però dimenticare che il focus è la famiglia e la scala temporale è più ampia. Le digressioni devono essere ben **dosate**, e **coese** con resto della storia, ma anche **interessanti** e **utili** a costruire il senso di ciò che stiamo raccontando.

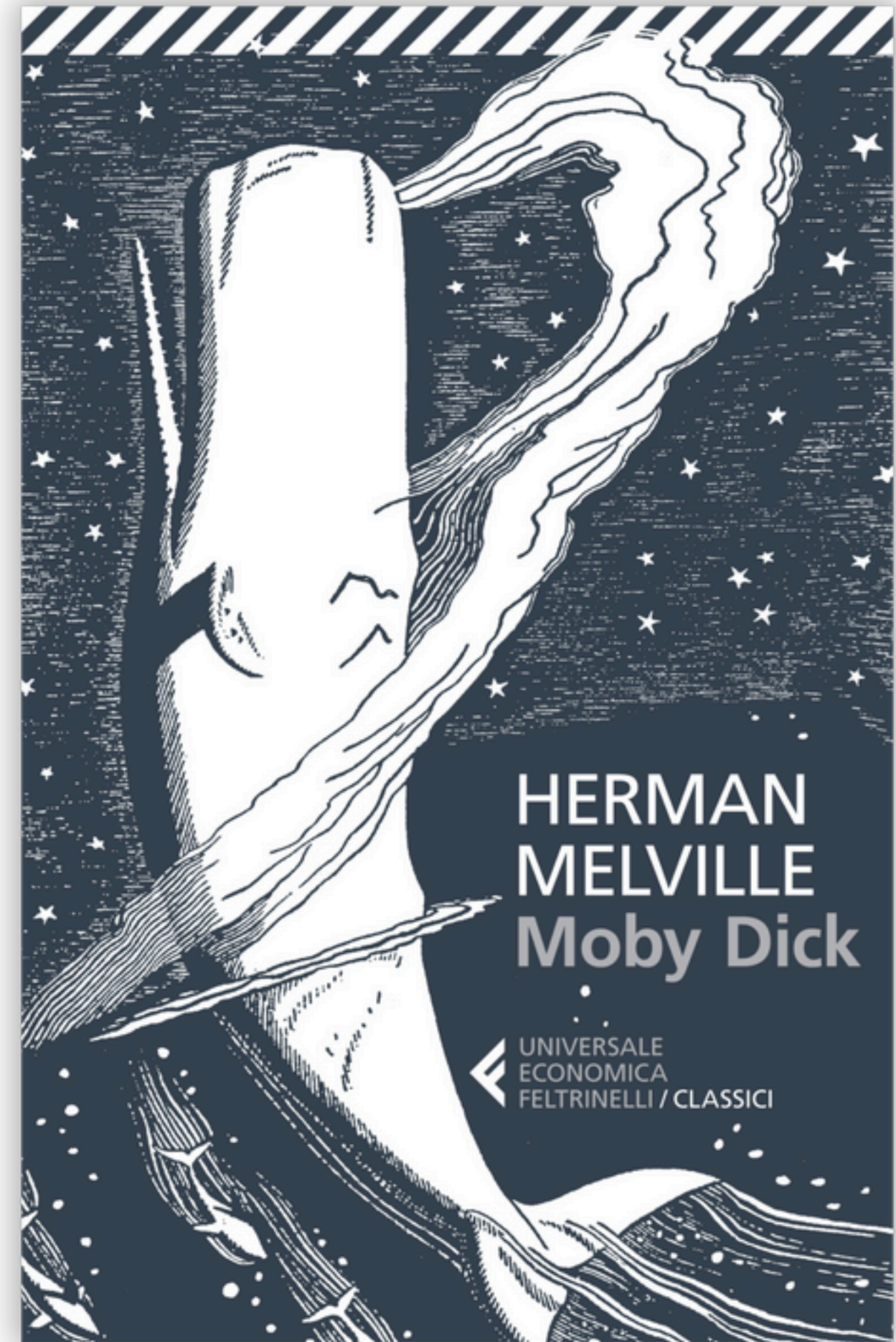


PER APPROFONDIRE:
Digressioni di primo e
di secondo grado

Considerate ora la meravigliosa leggenda di come quest'isola sia stata colonizzata dai pellirosse. La leggenda dice così: che in tempi lontani un'aquila piombò sulla costa della Nuova Inghilterra e si portò via tra artigli un bambino indiano.

I genitori si disperarono molto vedendo scomparire dalla loro vista bambino, portato sopra la vasta distesa delle acque. Decisero di seguirlo nella stessa direzione. Partiti con le canoe, dopo una pericolosa traversata scoprirono l'isola, e lì trovarono un vuoto recipiente d'avorio: lo scheletro del povero piccolo indiano.

C'è da stupirsi allora se questi nantuckettesi, nati su una spiaggia, si siano rivolti al mare per guadagnarsi la sussistenza? Sulle prime raccolsero granchi e molluschi nella sabbia; fattisi più intraprendenti, scesero in acqua con reti per gli sgombri; [...] e infine, varando una flotta di grandi navi, esplorarono i mari di questo mondo, lo cinsero con una rete continua di rotte nautiche, s'affacciarono nello Stretto di Bering, e in tutte le stagioni e su tutti gli oceani dichiararono guerra eterna alla più possente massa animata sopravvissuta al diluvio, la più mostruosa e la più enorme!



Le digressioni possono essere utili, ma il loro uso dipende molto dalla scelta del *medium*. In generale, contribuiscono a dare una sensazione di **"letterarietà"** al testo, e non sono elementi essenziali del racconto di una storia.

Alcuni consigli di lettura per approfondire le digressioni:



"Campioni" di digressioni:

- Marcel Proust
- Herman Melville
- Javier Mariás
- Gabriel García Márquez
- James Joyce
- Salman Rushdie

5 IL MEDIUM

È IL MESSAGGIO!

Il primo e l'ultimo passo della progettazione coincidono sempre col riflettere sugli **scopi** e sul **mezzo** che, tra i molti possibili, useremo per veicolare la storia.

Può darsi che tu sappia già che cosa vuoi farne della tua storia, per esempio raccontarla in un graphic novel o sul sito della tua attività. Se, al contrario, non hai ancora una destinazione, qui trovi alcuni spunti da prendere in considerazione nella scelta.



1. IL MATERIALE

Alcuni media si prestano a valorizzare alcuni materiali. Per esempio, se hai a disposizione una grande quantità di fotografie potresti utilizzarle per comporre un video documentario, un album, una mostra o un progetto digitale che metta al centro la componente visiva.

2. GLI ELEMENTI DELLA STORIA

Se per esempio la musica o il cinema giocano un ruolo importante nelle vicende, puoi scegliere un mezzo che ti permetta di includere degli elementi sonori originali, come il podcast.

3. LO SCOPO

Un punto fondamentale è naturalmente lo scopo: **perché vuoi raccontare questa storia?**

Se si tratta di un elemento secondario all'interno di un progetto più grande, come il racconto di un'azienda, orientati verso un media che rispetti la quantità di risorse che hai a disposizione.

Se invece stai scrivendo un romanzo o una storia da regalare a qualcunə, prendi tutto lo spazio che ti serve e metti al centro l'efficacia anche attraverso un mezzo che senti davvero tuo.

PROVA PRATICA

È arrivato il momento di mettere le mani in pasta e cominciare a lavorare sulla **tua storia**.

Prova a definire delle **linee generali** per ciascuno dei cinque punti che abbiamo toccato:

1. L'ambientazione
2. I personaggi
3. Le relazioni
4. Le digressioni
5. Il medium

Se vuoi lavorarci con me, mandami una email a web@zulianis.eu

GRAZIE!