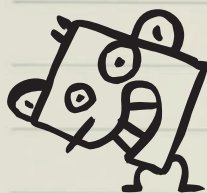


Maria Daniela Raineri

Marco Scardigli



Manuale di
sopravvivenza
per giovani
scrittori



Prefazione di Annarita Briganti



FONDAZIONE
LUCREZIA TANGORRA
ONLUS



Maria Daniela Raineri
Marco Scardigli



Manuale di
sopravvivenza
per giovani
scrittori



FONDAZIONE
LUCREZIA TANGORRA
ONLUS

Prefazione

Esiste qualcosa al mondo di più terrificante della pagina bianca? A chi non è successo di fissare il foglio ovvero lo schermo del computer e di non sapere cosa scrivere?

C'è chi ci mette ore anche per mandare un messaggio, ma, grazie a questo “Manuale di sopravvivenza per giovani scrittori”, le cose andranno molto meglio.

Nel libro che avete tra le mani troverete molte dritte per raccontare le storie che avete dentro, perché, partiamo da un presupposto fondamentale, TUTTI hanno qualcosa da dire, il problema è: come?

Ogni scrittore segue un percorso diverso. Io vi svelerò le quattro cose da non fare e i dieci requisiti indispensabili. Poi, dovrete solo “leggervi” dentro e trovare il coraggio, la passione per condividere le vostre idee con i Lettori, dono prezioso dell'umanità.

Ricordate com'è iniziato quello che oggi chiamiamo storytelling? I nostri antenati, alla fine di giornate faticose, in cui dovevano procacciarsi il cibo e cercare di sopravvivere alle ere geologiche, si sedevano attorno al fuoco e si raccontavano di tutto, dall'orso al quale erano scampati alle preoccupazioni per il futuro. Un'abitudine che sopravvive grazie ai libri, che siano di carta, digitali, non c'è nessuna differenza, non conta il medium. L'importante è leggere, soprattutto se si vuole scrivere.

Quattro errori da evitare (nei quali cadiamo tutti, a tutte le età):

1. Essere innamorati della storia che vogliamo raccontare. Come in tutte le situazioni dell'esistenza, serve un certo distacco per capire meglio come agire. Quando ci sentiamo degli scrittori troppo figli, ricordiamoci che ci sono già stati Joyce, Proust e vattelapesca, il che non vuol dire che non dobbiamo crederci eh;

2. Non far riposare il testo. In Letteratura – perché è questo che vogliamo fare, vero? – bisogna avere un po' di pazienza. Scrivere è anche riscrivere quindi lasciate per qualche giorno la prima stesura della vostra storia nel computer e poi rileggetela a mente fredda, per migliorarla;

3. Scimmiettare i vostri autori preferiti. Va bene trarre ispirazione da loro, ma voi siete voi e valete. Avete mai sentito parlare dell'allievo che supera il maestro?

4. Usare la scrittura come sfogo. È vero che scrivere è terapeutico, ma qualsiasi "diario", adesso che funzionano tanto i testi autobiografici, va comunque elaborato per acquisire un valore artistico e diventare universale.

Ora che abbiamo capito come non sbagliare, possiamo concentrarci sulle cose belle. Ecco dieci attitudini, atteggiamenti, doti, modi di vivere fondamentali per trasformare un'idea in un racconto, in un romanzo, in uno spettacolo teatrale, in una serie televisiva, in un film, in una poesia, in un saggio, in un graphic novel, in un reportage:

1. **Disciplina.** Scrivere è l'arte di tenere il sedere sulla sedia. I vostri amici escono, vanno a giocare a calcio, vanno a fare shopping, s'innamorano? Quando sarete in consegna, quando starete finendo la vostra storia, vi toccherà chiudervi in casa, ma, credetemi, ne vale la pena;

2. **Amore.** Se noi per primi non amiamo quello che facciamo, non lo ameranno neanche gli altri;

3. **Energia,** strettamente collegata al punto numero uno. Anche se molti autori famosi si ubriacavano, conducevano una vita dissoluta, facevano casino, il modo migliore di scrivere è vivere da sportivi, con meno

eccessi possibili oppure con stravizi che riusciamo a sostenere, soprattutto fisicamente. Se la mattina ci svegliamo con il mal di testa, è difficile essere molto creativi;

4. **Competenza.** Scrivi di ciò che sai, e, se non lo sai, imparalo. Fai ricerche. Chiedi agli esperti del settore che vuoi raccontare;

5. **Linguaggio.** Sono ammissibili errori di grammatica? No! Mai! Neanche su WhatsApp;

6. **Trama.** Si può raccontare il nulla? Sì, ma voi magari provateci solo quando sarete un po' più esperti. Per ora, nella vostra storia, fate succedere qualcosa, senza essere troppo verbosi. Mostra, non spiegare, direbbero gli americani;

7. **Realtà.** Qual è la fonte d'ispirazione migliore, per tanti di noi? La vita vera. Prestateci sempre attenzione, sarà la Musa più preziosa di tutte, ed essere aperti agli altri, empatici, non vi può fare che bene, a prescindere dai vostri successi letterari;

8. **Originalità.** Trovate quella che in gergo tecnico si chiama la vostra "voce", datele fiducia, sviluppatela, credete in lei e diventerete i numeri uno;

9. **Talento.** Scrivere è uno di quei mestieri che s'impara anche sul campo. I blocchi dello scrittore, come arrivano, si superano. Non mollate mai;

10. **Autenticità.** Di storie finte, gente finta, è pieno il mondo e non c'interessano. Voi siate splendidi nella vostra diversità, anche letteraria.

Con amore,

Annarita

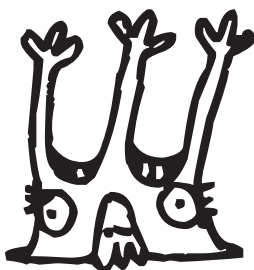
Ciao, siamo Daniela e Marco, facciamo gli scrittori e siamo stati giurati del **Concorso Letterario in 3 Parole**, organizzato ogni anno dalla **Fondazione Lucrezia Tan-gorra Onlus**.

In queste pagine, troverai i nostri consigli di scrittura. Nella **prima parte**, parleremo delle **idee**: come trovarle se non ci sono, come riordinarle se sono troppe. Ti sveleremo anche qualche **trucco del mestiere** per inventare i **personaggi** e per creare il **mondo della tua storia**.

Nella **seconda parte**, invece, ti daremo un po' di suggerimenti sulla **revisione** del tuo racconto: come **rileggerlo** per eliminare tutti gli errori, come **riscriverlo** per renderlo ancora più bello.

Sembra interessante, vero?

Allora, incominciamo!





PARTE PRIMA



Scrivere



1. Trova l'ispirazione

- Fino a un minuto fa avevi mille idee, ma ora che sei seduto a scrivere ti sembra di non averne nessuna?
- Le tre parole del concorso ti girano in testa, ma non si “agganciano” a nulla?
- Ti è venuta un'idea, ma è piccolina e non basta da sola a riempire un intero racconto?

Niente panico: se l'ispirazione non arriva, vai tu a cercarla!

Come si fa?

Ogni scrittore ha il suo metodo: qualcuno fa il giro del mondo a piedi, qualcuno si trasferisce in una baita di montagna senza luce elettrica, qualcun altro si imbarca per salvare le balene nell'Oceano Indiano...

“Bello!” starai pensando. “Ma io come faccio con la scuola?”. In effetti, è un po' complicato.

Allora ti sveliamo un segreto: molti scrittori tendono a essere pigri.

La maggior parte (e noi siamo tra quelli!) usa metodi meno faticosi, che funzionano altrettanto bene.

Qui ti proponiamo i nostri preferiti:

- **Guarda dalla finestra**

Prenditi un quarto d'ora tutto per te e osserva ciò che succede: le automobili che passano, le persone sole o in compagnia. Si muove qualcosa nella tua testa?

- **Fai una passeggiata**

In campagna, in città, al mare... guarda, ascolta e cammina. Spesso le idee migliori arrivano quando siamo in movimento!

- **Fermati davanti alla vetrina di un negozio**

Lascia galoppare la fantasia. Quel vassoio potrebbe diventare lo scudo di un guerriero? Quella commessa che ti guarda storto sarà una maga in incognito? Dentro quel frullatore è nascosto un tesoro di diamanti?

- **Leggi un libro, un fumetto, un giornale**

C'è un passaggio che ti colpisce? Una scena che ti fa molto ridere, o molto piangere? Prova a chiederti: "E se succedesse a me, cosa farei?"

- **Sfoglialo un album di foto**

Chiedi ai genitori, o ai nonni, o agli zii, uno dei quei vecchi album con le foto attaccate con la colla. Sfozialo con calma. L'ispirazione passa volentieri attraverso le cose che puoi toccare.

Durante la tua **caccia alle idee**, annota su un **quaderno** tutto ciò che ti viene in mente.

In questa fase, non avere paura di scrivere cose banali o sciocche. Nessuno le vedrà, a parte te.

Pensa alla tua idea come un seme: devi annaffiarlo, curarlo, farlo crescere e alla fine ti ritroverai con una pianta-racconto bella e forte.

Rileggi i tuoi appunti.

Forse adesso ti sembra di avere **troppe idee?**

Hai un'astronave che va su un pianeta abitato da pirati, ma dove ci sono anche i dinosauri e strane forme di vita trasparenti? Vorresti raccontare di un viaggio su un vulcano, ma anche di qualcosa sotto il mare?

Non preoccuparti: l'abbondanza è una cosa bella.

Concentrati sugli spunti che ti sembrano più interessanti e prova ad aggiungere le parole del concorso (una sola, due o tutte e tre).

Il tuo seme sta diventando piantina. Se guardi bene ha già messo fuori un paio di foglioline.

E, quel che più conta, hai superato quasi senza accorgertene la fase più difficile: il panico da foglio bianco!



2. Inventa i personaggi

Dentro a una bella storia c'è sempre un bel **protagonista**.

Chi è il protagonista?

È il personaggio principale del racconto.

In che senso dev'essere bello?

Nel senso che deve essere **interessante**.

Hai presente quando finisci un libro e ti senti un po' triste, perché ti sembra di dover salutare un caro amico? Oppure quando in un film c'è un personaggio a cui senti di volere bene, come se fosse una persona vera? Ecco, quello è l'effetto che fa un bel protagonista.

Al contrario, se una storia è bella e ricca di colpi di scena, ma non ti importa nulla del personaggio che la vive, finirai per sbadigliare tantissimo.

Per questi motivi, la costruzione del protagonista e degli altri personaggi è fondamentale per come verrà il racconto.

Per fortuna, è anche un momento molto divertente!

Vale la pena di spenderci su un po' di tempo, non credi?

Allora prendi **carta e penna** e rispondi a queste domande:

Chi è il protagonista del tuo racconto?

Come si chiama? Quanti anni ha? Dove abita? Che lavoro fa?

Che aspetto ha?

Chiudi gli occhi e cerca di vederlo. A chi assomiglia? Noi di solito partiamo da qualcuno che conosciamo.

Tu puoi pensare al tuo attore preferito, o al tuo vicino di banco, o al giornalista sotto casa. Poi lavora di fantasia, aggiungi o togli dettagli, cambia tutto o solo qualcosa. Il risultato ti sorprenderà!

Com'è il suo carattere?

Quali sono i suoi pregi?

E i suoi difetti?

Non scordare di dare al tuo protagonista un punto debole. Anche gli eroi più coraggiosi ne hanno uno. Del resto, anche nella vita vera, i “perfettini” sono sempre un po' antipatici, no?

Riassumi tutte queste informazioni in una piccola scheda.

Poi ripeti lo stesso lavoro con gli altri personaggi della tua storia (se ce ne sono).

Bene: hai appena creato le tue **schede personaggio!** Tienile sulla scrivania e consultale quando scriverai e rileggerai il tuo racconto.

Ti serviranno a trattare i tuoi personaggi come persone vere, a farli muovere e parlare in modo coerente e “vivo”.

Attenzione: i tuoi personaggi si assomigliano un po' troppo?

Esempio: in un romanzo scritto da uno di noi c'erano due personaggi femminili importanti che si chiamavano **Celestina** ed **Ernestina**. I lettori si **confondevano** spesso, dovevano fermarsi a chiedersi chi fosse l'una e chi l'altra.

Una brutta cosa!

Pensa ai personaggi delle storie che ti piacciono o dei film che hai visto: sono piuttosto differenti uno dall'altro, vero? Uno è alto e uno basso; uno bianco e uno nero. Uno ha una benda sull'occhio e uno capelli lunghissimi. Uno è elegante e un altro è sciatto. Spesso le caratteristiche del primo servono a far risaltare quelle del secondo.

Lavora sulle tue schede, **cancella** e **riscrivi**, fino a che non avrai dato a ciascun personaggio la sua precisa personalità.

PERSONAGGIO N. 1

Nome

Cognome

Età

Occupazione

Segni particolari

Pregi

Difetti

Ruolo



PERSONAGGIO N. 2





3. Crea il mondo della tua storia

Dove si svolge la tua storia?

A casa tua?

In una scuola?

Su un'astronave?

Nel deserto?

L'**ambiente** in cui si muovono i tuoi personaggi non è soltanto uno sfondo, ma diventa parte della storia. Perciò dovrai conoscerlo bene, anzi, benissimo!

Costruiscilo nella tua mente.

Se ti va, **disegnalo**: non deve essere un'opera d'arte, ma un modo per fissarne le caratteristiche principali.

Per descrivere il mondo della tua storia, prova a usare tutti e cinque i sensi.

Per esempio:

Immaginiamo che il tuo racconto sia ambientato su un'astronave.

Quanto è grande? Non molto, direi come un autobus. Non ha ali, ma dei grossi rigonfiamenti tondeggianti e delle punte che la fanno assomigliare a una stella.

Va bene?

No. È difficile da vedere con gli occhi della mente.

Proviamo una forma più semplice: lunga, stretta e a punta. Nulla all'esterno se non una pinna grande come una vela. Sportelli e oblò sono invisibili e appaiono solamente dietro pressione della mano.

Meglio.

Vista: di che colore è? Direi argento, oppure nera. La vedo: argento, lucidissima e percorsa da riflessi cangianti.

Tatto: se la tocco cosa sento? Liscia e fredda come metallo? No, preferisco vellutata e calda, come se fosse la pelle un essere vivente. Vibra anche un poco.

Olfatto: che odore ha l'interno di un'astronave? Di metallo? Di vernice fresca? Di plastica? Dipende: se è nuova o se ha viaggiato tantissimo. In quest'ultimo caso direi che puzza di carburante e di olio dei motori. E se l'equipaggio va matto per un cibo che si chiama pukka, sicuramente si sente un forte odore di pukka.

Gusto: che sapore ha la pukka? In verità non l'ho mai assaggiata, ma direi che è dura, fibrosa e ha un sapore a metà tra il pesce salato e la vaniglia.

Udito: vediamo un po'... ci può essere un ronzio di fondo, quasi una vibrazione misteriosa... oppure un ansimare di motore vecchio e uno sferragliare di giunti che hanno bisogno di una bella lubrificata. Per non parlare del rombo spaventoso dei motori alla partenza... Oppure di colpo tutto diventa silenzioso, si sente uno strano gusto in bocca, gli schermi esplodono di mille colori, le mani si rattappiscono sui braccioli ruvidi, il naso si riempie dell'odore di elettricità e ci si ritrova in un attimo nello spazio profondo...

4. Costruisci il tuo racconto

Ci siamo.

Hai raccolto le idee, hai creato i personaggi e conosci l'ambiente della storia come le tue tasche.

E adesso?

La tentazione forte è di passare ai dettagli: sono quelli che affascinano di più. La pistola laser dell'astronauta, il vestito della bambina, la bacchetta magica della maga... In un racconto si possono mettere cento cose magnifiche, ma...

...ma c'è ancora un passo da fare, prima di buttarti a capofitto nella scrittura. Questo passo riguarda la **struttura del racconto**.

Struttura. Si chiama così perché è proprio come la struttura portante di una casa: hai messo le fondamenta (le idee, i personaggi, il mondo) e, prima di pensare al colore delle persiane e ai vasi di fiori sul terrazzo (i dettagli), devi fare in modo che la tua casa (cioè, la tua storia) stia in piedi senza crollare. Devi costruire i muri e i pilastri che tengono su tutto.

Il tuo racconto, come si dice, deve "reggere".

Per questo, ti servono tre ingredienti fondamentali:

- un inizio
- uno sviluppo
- una fine

Banale? Non tanto.

Se lo fosse, non ci capiterebbe così spesso di leggere delle storie che non iniziano mai, o che non hanno un finale, o che passano dall'inizio direttamente alla fine, senza che in mezzo succeda niente.

Per lavorare alla struttura del tuo racconto, puoi preparare uno **schema**.

Ecco come fare:

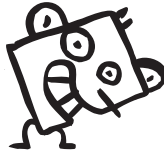
1. Ragiona su cosa vuoi scrivere. Su un **foglio bianco** prova a mettere giù una traccia per punti. Non aver paura ad usare frecce e disegni per aiutarti a rendere sulla carta il tuo pensiero.
2. Pensa a un **inizio** e una **fine**. Segnali da qualche parte.
3. Fai una **prima bozza** di scrittura: metti l'inizio, la fine e annota i punti intermedi.
4. **Amplia la bozza** precedente fino a quando non ti sembra di aver detto tutto.

Attenzione: il tuo schema non è una gabbia. Se mentre scrivi ti vengono **idee migliori**, puoi cambiarlo senza problemi.

Lo schema non serve a frenare la tua fantasia, ma solo a farti sentire più sicuro.

Immaginalo come una mappa da tenere in tasca durante una passeggiata nel bosco: puoi anche scordartene ed esplorare in libertà i sentieri che più ti ispirano. Ma è importante averla: se mai dovessi perderti, ti servirà a ricordarti da dove arrivi e dove vuoi arrivare.

Buon lavoro!



PARTE SECONDA



Rileggere,
riscrivere


Lo hai fatto: hai scritto il tuo racconto.

Fino a pochi giorni fa ti sembrava impossibile e invece... eccolo qui.

Che bello.

Hai pensato e ripensato, ti sei divertito e ora sei molto orgoglioso del risultato.

Ora non ti resta che spedirlo e...



ALTI!

C'è una cosa che devi sapere: la maggior parte dei racconti che ci arrivano sono **PIENI DI ERRORI**.

E leggere un racconto pieno di errori è come essere interrotti di continuo da qualcuno che suona il clacson molto vicino alle tue orecchie.

O che raschia con la forchetta il fondo di una pentola. Insomma, è una sofferenza.

Ma soprattutto disturba. Distrae.

Distoglie l'attenzione dalla storia, che magari è bellissima e originale, ma finirà per sembrare contorta e sciatta, se gli errori sono troppi.

Una bella storia scritta bene, invece, è scorrevole, piacevole da leggere.

Molto più facile da apprezzare.

In poche parole: **se ci manderai un racconto senza errori, saremo tutti più contenti.**

Noi lo leggeremo più volentieri e tu avrai più probabilità di vincere.

Vale la pena di fare ancora un piccolo sforzo, no?

Allora mettiti comodo e leggi i consigli nelle prossime pagine.

1. Usa un dizionario

Il dizionario è un amico prezioso.

Tienilo sempre accanto, mentre scrivi e mentre rileggi.

Consultalo ogni volta che ti viene un dubbio su come si scrive una parola.

Ne esistono buone versioni su Internet (ad esempio: www.grandidizionari.it/Dizionario_Italiano), però noi amiamo di più quelli classici, pesanti, di carta: sono meno veloci da consultare, ma aiutano a esercitare la pazienza e l'attenzione.

Se non ne hai uno in casa, puoi cercarne una coppia usata in qualche vendita di beneficenza. Ma controlla che sia tutta intera: pultroppo, qualche deficiente potrebbe averne strappato qualche pagina!

(in quest'ultima frase ci sono quattro parole scritte nel modo sbagliato: quali? Controlla sul dizionario per scoprirlo!)

2. Leggi, rileggi e rileggi ancora

- Dopo aver scritto il tuo racconto sul computer, **rileggilo a video** almeno una volta.
- Utilizza il **correttore automatico** per scovare gli errori di battitura che ti sono sfuggiti.
- **Rileggi una seconda volta**, perché il correttore automatico fa del suo meglio ma è pur sempre un programma e per funzionare bene ha bisogno di un aiutante umano (tu).

- **Stampa e rileggi ancora.** Questo è un **passaggio indispensabile**: rileggere su carta è molto differente da rileggere a video.

Un consiglio prezioso: per la rilettura su carta usa una cartolina per segnare la riga e abbassala ogni volta che il testo va a capo. Ti aiuterà a concentrarti su cosa hai scritto.

Facciamo una prova?

Leggi il brano qui sotto e conta gli errori.
Segnali su un foglio.

Da un pò di tempo Pierino non mette apposto la sua cameretta.

«Qual'è l'ultima volta che hai fatto ordine?» chiede la mamma.

«Non me l'ho ricordo» dice pierino.

«Sarà almeno un mese» ribadisce la mamma.

«Non n'è ho idea».

Si mettono tutti e due al lavoro.

«Ai trovato l'altro calzino blù?» chiede Pierino, sventolando un pedolino solitario.

«Qui c'è n'è uno grigio senza compagno».

«E qui ce n'è un'altro verde».

«Chissa se ne troviamo qualcun'altro?»

«Forse anno litigato e ognuno è andato per la sua strada» scherza Pierino.

«Non centrano i litigi dei calzini. Sei tu che sei terribilmente dissordinato».

Fatto?

Ora stampa o fotocopla la pagina precedente, rileggi con il metodo della cartolina e prova a ricontarli. Ne hai trovato qualcuno in più?

(la soluzione è a pagina 43)

3. Occhio alla punteggiatura!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Che brutto titolo.

A cosa servono tutti **quei punti esclamativi**?

A niente. Ne basta uno.

Riproviamo:

Occhio alla punteggiatura!

Molto meglio!

In casi eccezionali, puoi esagerare e mettere **tre punti esclamativi**.

Ma solo se hai bisogno di rafforzare la battuta di un personaggio in modo speciale.

Esempio:

“Scappiamo!!!” urlò Pia, mentre la tigre avanzava verso di loro.

Punto, virgola, punto e virgola, due punti... sono segni piccoli e quasi invisibili, ma non si mettono mai a caso.

Per questo, ti consigliamo di **rileggere** il tuo racconto ancora una volta, **concentrandoti solo sulla punteggiatura**.

In particolare, rispondi a queste domande:

- 1) C'è un **punto** alla fine di ogni periodo?
- 2) Le **virgole** sono al posto giusto?

E cioè:

- Separano le parole di un elenco (tranne l'ultima che viene preceduta dalla congiunzione "e")?

Ogni studente deve avere il libro, la matita, la gomma e una cartelletta.

- Segnalano un inciso, cioè una frase che si stacca dal senso della principale?

Ho indossato la maglietta, la stessa del giorno prima, e sono uscito.

- Precedono le particelle avversative, cioè quelle con cui introduco una frase di senso differente dalla principale (ma, o, oppure, ecc.)?

Ti darei il libro, ma l'ho dimenticato a casa.

3) Non ci saranno troppi **puntini di sospensione**?

I puntini sono una grande passione degli scrittori esordienti. Ma vanno limitati al minimo indispensabile. Toglili dove non servono. Come dice il loro nome, si usano solo nelle frasi sospese.

Esempio:

L'esploratore giunse all'imboccatura della caverna.

«Ma tu dici...»

La guida annuì: «Sì, è proprio questa la grotta del tesoro»

Attenzione: **i puntini di sospensione sono sempre tre.**
Non due, non dodici. Tre e basta.

- 4) Le parole e le frasi tra **virgolette** iniziano con le virgolette aperte (“) e finiscono con le virgolette chiuse (”)?

Il mio racconto si intitola “Il cavatappi magico” **Sì**
Il mio racconto si intitola ”Il cavatappi magico” **No**

- 5) Gli **spazi** sono tutti **dopo il segno di punteggiatura e non prima**?

Carlo mangiò la mela ,la banana e il mango . **No**
Carlo mangiò la mela, la banana e il mango. **Sì**

Controllare la punteggiatura è noioso?
Roba da secchioni, da topi di biblioteca?
Veramente noi lo vediamo più come il lavoro di un detective in missione speciale. Pensalo così anche tu.
In questa fase, nulla può sfuggirti.
Questione di vita o di morte.
Non sei ancora convinto?
Allora leggi queste due frasi:

“Ho già mangiato, zia”

e

“Ho già mangiato zia”

Visto cosa combina una piccola virgola dimenticata?

**La punteggiatura
può salvare una zia.
E anche il tuo racconto!**

4. Leggi il tuo racconto a qualcuno

Molti pensano che lo scrittore lavori sempre da solo, ma non è così.

Nelle case editrici esiste **l'editor**, che collabora con lo scrittore e lo aiuta a migliorare i suoi testi.

L'editor è utilissimo soprattutto in fase di **riscrittura**. Legge la prima bozza e dà i suoi consigli per la seconda stesura.

Insomma, dietro a una bella storia c'è sempre qualcuno che ha risposto con sincerità alla domanda:


“Che ne pensi?”


Quindi, è arrivato anche per te il momento di chiedere il parere di qualcuno.

Tra le persone che conosci, nomina il **tuo primo lettore**.

- Leggigli il tuo racconto ad alta voce.
- Chiedigli di segnalarti tutti i punti che non gli sono chiari, i salti logici, le imprecisioni.
*Nota bene: più l'ascoltatore è severo, più ti aiuta.
Per questo ti consigliamo di scegliere un amico di cui ti fidi, o un insegnante che ti piace.
Un po' meno indicati i genitori: ti vogliono troppo bene e potrebbero essere poco obiettivi.*

- Ascolta il tuo primo lettore con grande attenzione. Non arrabbiarti se ti fa qualche critica (questa è la parte più difficile, forse anche peggio del panico da foglio bianco).
- Se il tuo primo lettore ti dice che non ha capito qualche passaggio, tu rivedilo e rendilo più chiaro. Se è troppo stringato, approfondisci. Se è noioso, taglia.
- Leggendo ad alta voce, tu stesso potrai accorgerti se ci sono degli intoppi nella forma, delle cadute di ritmo o delle frasi ancora da sviluppare.
- Correggi tutto ciò che secondo te puoi ancora migliorare.

**La seconda stesura
del tuo racconto è pronta!**

5. Per un giorno intero, non pensarci più

Le storie hanno bisogno di riposare, come l'impasto per la pizza.

Perciò:

- Metti il tuo racconto in un cassetto
- Salva il file sul computer, fanne una copia su chiavetta USB
- Poi pensa ad altro: esci con gli amici, leggi un libro, vai al cinema, gioca ad un videogioco
- Quando saranno passate 24 ore esatte, riapri il cassetto
- Rileggi
- Correggi quello che secondo te non funziona ancora

Sappi che se lavori bene non ti sentirai mai pienamente soddisfatto.

Quando vedrai che le correzioni sono sempre meno e sempre più superficiali, fermati. Hai finito e a questo punto **hai scritto una cosa tua** e non importa che destino avrà. Esiste ed è meglio di cento cose rimaste allo stato di idee.

**È arrivato il momento
di spedire il tuo racconto!**

Conclusioni

(da leggere solo dopo l'annuncio dei vincitori)

Il tuo racconto è in finale?

Ha vinto?

Complimenti!

E se invece non arriva il risultato che speravi?

Beh, forse ti sentirai deluso, triste.

È normale.

E sai una cosa?

Se da grande farai lo scrittore, ti capiterà ancora di sentirti così: ogni volta che sarai escluso da quel famoso premio, ogni volta che un critico stroncherà il tuo romanzo, ogni volta che guarderai la classifica dei libri più venduti e non ci troverai il tuo nome.

Perciò, considera queste emozioni poco simpatiche come un esercizio per il futuro.

Resta in loro compagnia per qualche ora, magari anche per qualche giorno e poi:

- Entra nella gelateria migliore della tua città e ordina una coppa grande con cioccolato, fragola, crema, lampone, stracciatella, nocciola, tiramisù, variegato amarena, biscotti e doppia panna.
- Fai una lunga passeggiata (è d'obbligo, dopo tutto quel gelato).
- Torna a casa e, con la mente fresca, prova ad analizzare la situazione:

1. Ricordati che la valutazione del tuo racconto non è una sentenza sul tuo talento. I giurati non sono macchine infallibili. Sono persone. Forse a uno di loro è piaciuta tanto la tua storia, a un altro abbastanza, a un altro ancora così così. Quando ci sono tante belle storie ben scritte, può essere difficile scegliere quelle da premiare. E allora ci si affida al gusto personale. Non è il criterio perfetto, ma secondo noi è quello più giusto. Del resto, prima di pubblicare *Harry Potter*, J.K. Rowling ha ricevuto lettere di rifiuto da dodici case editrici. Dodici. Se fosse bastato il primo NO a farle credere di non essere una brava scrittrice, adesso non potremmo leggere i suoi splendidi libri!
2. A volte il caso si mette di mezzo: magari tu hai scritto una buona storia su una mucca parlante, ma subito prima i giurati ne avevano letta una su un canarino invisibile, e prima ancora una su un pesce rosso forzuto, e per loro, in quel momento, gli animali coi super poteri non erano più così originali. Questione di fortuna. È capitato e capiterà ancora. Non vale solo per la scrittura, ma per ogni campo della vita.
3. Leggi i racconti vincitori e prova ad analizzarli. Di cosa parlano? Come ne parlano? Ti piacciono, ti emozionano? Perché?
4. Fai leggere il tuo racconto a tre persone e chiedi a ognuna di segnalarti un punto di forza e un punto di debolezza della tua storia.
5. Rifletti sul punto 3 e sul punto 4 e poi... rimettiti al lavoro! Alla seconda prova di scrittura scoprirai che molti passaggi diventano più facili e i risultati migliori.

Bene.

Eccoci arrivati alla fine del nostro viaggio.

È il momento di salutarti, e di ringraziarti per averci seguito fin qui.

Ti abbiamo detto le cose che per noi erano più importanti.

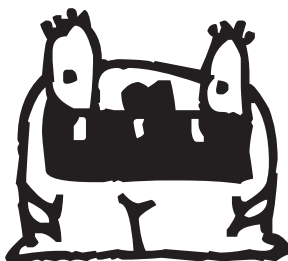
Resterebbe molto altro di cui parlare. E se vuoi farlo, noi ci siamo.

Puoi inviare le tue domande, i tuoi dubbi e i tuoi commenti a quest'indirizzo:

info@fondazione lucrezia tangorra.org

Saremo felici di risponderti.

Alla prossima!





Schizzi

Soluzione del gioco a pagina 27:

Gli errori sono 19!

Eccoli:

Da un pø' **po'** di tempo Pierino non mette appostø a **posto** la sua cameretta.

«Qual'è **Qual è** l'ultima volta che hai fatto ordine?» chiede la mamma.

«Non me l'hø **lo** ricordo» dice pierino **Pierino**.

«Sarà almeno un mese» ribadisce **ribadisce** la mamma.

«Non n'è **ne** ho idea».

Si mettono tutti e due al lavoro.

«Ai **Hai** trovato l'altro calzino bttø **blu?**» chiede Pierino, sventolando un pedolino solitarø **solitario**.

«Qui c'è **ce** n'è uno grigio senza compagno».

«E qui ce n'è un'altro **un altro** verde».

«Chissa **Chissà** se ne troviamo qualcun'altro **qualcun altro?**»

«Forse anno **hanno** litigato e ogniuno **ognuno** è andato per la sua strada» scherza Pierino.

«Non centranø **c'entrano** i litigi dei calzini. Sei tu che sei teribilmente **terribilmente** dissordinato **disordinato**».

Maria Daniela Raineri

Ha collaborato alla sceneggiatura di alcune produzioni televisive (“Camera Café”, “Piloti”, la serie animata “La Banda Volante”) e tiene corsi di scrittura per il cinema.

Ha pubblicato quattro romanzi editi in Italia da Sperling&Kupfer e tradotti in Spagna, Portogallo e Germania. Tra questi, “Meno male che ci sei”, che nel 2009 è diventato un film.

Nel 2016, con lo pseudonimo di Mavis Miller, ha scritto per De Agostini “Lisbeth e il segreto della città d’oro” (finalista al Premio Bancarellino 2017), cui ha fatto seguito “Lisbeth e il giardino dei fiori incantati”.

Marco Scardigli

È nato e vive a Novara. Ha insegnato storia coloniale italiana all’Università di Pavia per poi passare a dedicarsi interamente alla scrittura. Studia e scrive principalmente di storia militare: la trilogia sulle battaglie nella storia d’Italia per Mondadori, “Viaggio nella terra dei morti” e “Le armi del diavolo”, entrambi per UTET, sono gli ultimi titoli. Nonostante l’argomento dei suoi libri, è un pacifista convinto. Nei lontani anni Novanta si è dedicato anche alla narrativa (“Pete Rhoner e il mistero delle code di Lucertola”, Sperling&Kupfer, “Lilibum”, Liber international), cosa che ha ripreso quest’anno con un giallo ambientato tra Novara e il lago Maggiore: “Celestina. Il mistero del volto dipinto” edito da Mondadori. Infine gli piace cucinare e ha anche scritto qualcosa sulla cultura della tavola: “La golosa erudizione”, Liber international.

Annarita Briganti

Giornalista culturale e scrittrice, scrive di libri su Repubblica e Donna Moderna, senza distinzione tra carta e web. Ha pubblicato numerosi racconti, l'ultimo dei quali s'intitola "Rinascimento" nell'antologia "Un bacio in bocca" curata da Giorgio Nisini per Longanesi. È autrice di due romanzi: "Non chiedermi come sei nata" (Cairo, 2014), un memoir sull'amore e sulla fecondazione assistita, che è diventato anche uno spettacolo teatrale con il suo adattamento drammaturgico, vincitore del Premio Comoinrosa, e "L'amore è una favola" (Cairo, 2015, in promozione), una storia vera di sentimenti, editoria, arte, violenza contro le donne, precarietà, ma soprattutto di Gioia, come si chiama la sua protagonista. A giugno 2016 ha registrato e letto in pubblico un racconto, scritto per l'occasione, sui 70 anni del diritto di voto alle donne, "La ragazza con la collana", ispirato a Nilde Iotti, nell'ambito del progetto "Senza rossetto nella cabina elettorale", scaricabile anche in rete dal sito Querty, curato da ex allieve della Scuola Holden, che lei stessa ha frequentato, per poi tornarci da insegnante. Si occupa di qualsiasi cosa abbia a che fare con la letteratura. È social (Twitter e Instagram: @annaritab72). È specializzata nella scrittura autobiografica e nelle relazioni "tempestose". Crede nei sogni.

Chi siamo

La Fondazione Lucrezia Tangorra Onlus nasce nel 2013 con l'obiettivo di creare progetti educativi complementari al percorso scolastico dalle scuole primarie fino alle scuole superiori.

Progetti che stimolino gli studenti alla lettura e fruizione dei libri, complementari al percorso scolastico perché cercano di interessare gli studenti alla lettura, alla scrittura, alla comprensione del mondo dei libri e degli autori senza il confronto con il giudizio di merito della pagella. Riteniamo infatti che sia in questa fascia d'età in cui molti di questi studenti diventeranno i lettori di domani, e noi lavoriamo per aumentare la possibilità che essi lo diventino. La lettura di libri favorisce indipendenza culturale e capacità di valutazione degli individui, accelerando l'evoluzione civica dei cittadini. La Fondazione porta il nome di Lucrezia, una bambina che non ha mai iniziato le scuole elementari, non ha frequentato le medie, né le superiori. I suoi sogni non si sono mai confrontati con la realtà, perché sono cristallizzati in un mondo che non può invecchiare; ma si potranno conoscere, ogni volta, nelle parole dei bambini e dei ragazzi che li vorranno dipingere sulla tela che cercheremo di offrire loro.

Lucrezia era nostra figlia e, insieme a Giulia, la nostra secondogenita, abbiamo dato vita a questa Fondazione, per poter donare a tanti bambini e ragazzi ciò che non è stato possibile continuare a donare a lei.

Seguici su:



www.fondazione lucreziatangorra.org

Il Concorso Letterario in 3 Parole

Nel 2013, con la nascita della Fondazione, è stata presentata la prima edizione del Concorso.

È rivolto a tutti gli studenti delle scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado.

La partecipazione è individuale e ciascun ragazzo può iscriversi, presentando un componimento, indipendentemente dal coinvolgimento della scuola di appartenenza.

Il bando ha come finalità il dare vita, attraverso racconti, a tre parole. È ammessa ogni tipologia testuale in poesia e in prosa.

Racconti o versi devono ispirarsi ad almeno una delle tre parole indicate dal regolamento.

Ogni anno le parole cambiano; vengono scelte e votate sul sito della Fondazione e ciascuno può esprimere le proprie preferenze tramite un sondaggio.

Oltre ai tre premiati per ciascuna categoria, i migliori trenta elaborati, selezionati da una giuria composta da scrittori, giornalisti e rappresentanti del mondo dell'editoria, vengono pubblicati nell'Antologia in 3 parole; è un libro edito annualmente, che non solo intende valorizzare la creatività e l'impegno dei ragazzi, ma anche renderli soggetti protagonisti e motore di nuovi progetti didattici ed educativi promossi dalla Fondazione. Il ricavato delle vendite viene infatti interamente investito nella concretizzazione di nuove idee per le scuole.

Scrivere per il piacere di scrivere e scrivere per il piacere di prendere parte ad un progetto ancora più grande.



Realizzato con il contributo di:



FONDAZIONE
LUCREZIA TANGORRA
ONLUS



I Edizione

Progetto grafico: Nicola Tangorra | Sushi Adv - www.sushiadv.it
Finito di stampare nel mese di ottobre 2017



Seguici su:



COPIA
OMAGGIO

www.fondazione lucrezia tangorra.org