

ANIMALI NARRANTI  
di Giovanni Del Ponte  
[www.giovannidelponete.com](http://www.giovannidelponete.com)

PUNTATA 4  
La Storia perfetta

Mila, giocatrice di volley, è da anni considerata l'elemento di punta della squadra. Continua ad amare la pallavolo e a praticarla con entusiasmo, sebbene sia un po' preoccupata dal fatto di essere ormai più grande della maggior parte delle sue compagne e di non essere quindi scattante e agile come un tempo. Ma sa di poter compensare in parte questi handicap con l'esperienza: del resto, il nuovo proprietario della squadra, il ricco imprenditore Vincent Drago, le ha dedicato parecchi complimenti, nelle interviste sui media.

Eccoci alla quarta puntata di *Animali narranti*!

Torneremo fra poco alla storia di Mila, ma prima vorrei fare un breve riassunto delle puntate precedenti, giusto per chiarire la premessa.

Finora, abbiamo visto che, anche grazie alle scoperte delle neuroscienze, siamo oggi in grado di attribuire nuove sfumature di significato al noto detto di Platone: "Conoscere significa ricordare".

Potrebbe voler dire che, nel profondo, ognuno di noi sappia bene ciò di cui ha bisogno per il proprio viaggio.

Chissà, forse appena nati ci era tutto chiaro, ma, crescendo, l'educazione impartita in famiglia, a scuola e le consuetudini della società, ci hanno reso il percorso più incerto e rischiamo spesso di perderci.

L'arte in generale, e le storie in particolare, possono allora fare *risuonare* quelle Verità nascoste dentro di noi, le nostre Verità Profonde; così da ritrovare il sentiero verso ciò di cui abbiamo bisogno.

Ma di cosa abbiamo davvero bisogno per sentirci realizzati?

Abbiamo trovato la nostra risposta nelle parole di Aristotele, quando ci esorta all'*Eudaimonia*, raccomandandoci: "Se aspiri alla felicità, *realizza il tuo talento*".

Potrebbe essere proprio questo l'elisir, la pietra filosofale, il tesoro a cui dobbiamo tendere per condurre una vita piena e soddisfacente: la realizzazione del nostro talento, della nostra inclinazione, dell'energia creativa che arde, unica e irripetibile, in ognuno di noi.

Ma, come abbiamo appreso dalle storie, se riusciremo a trovare l'elisir, alla fine del viaggio dovremo poi tornare a casa; perché potremo sentirci pienamente realizzati solo se non terremo il tesoro per noi, ma lo divideremo con la comunità.

Del resto, siamo abituati a chiamare i nostri talenti "doni"!

Forse è proprio questa la lezione più importante delle storie: che una società sana e prospera, sarà quella in cui si incoraggerà l'autorealizzazione e la reciproca condivisione dei rispettivi talenti: il segreto per vivere, per sempre, felici e contenti...

Ma se fosse vero che le storie servano soprattutto ad aiutarci a riscoprire il nostro talento, a vantaggio dell'intera comunità, ne abbiamo dedotto che, più delle trame, a contare saranno i personaggi, perché solo se riusciremo a calarci nei loro panni potremo vivere esperienze rivelatrici, che ci aiutino ad accrescere la nostra consapevolezza.

Ciò può ricordare il concetto di *catarsi* di Aristotele, secondo cui la tragedia, in quanto rappresentazione di drammi e di conflitti, consentirebbe allo spettatore di rievocare in sé stesso le medesime esperienze, per rielaborarle e imparare a gestirne le emozioni.

Nella nostra visione, però, le storie ci servirebbero anche per ricostruire la mappa della nostra identità, così da permettere alla nostra consapevolezza di riconoscere il nostro talento.

Tutto ciò attraverso l'immedesimazione nei personaggi, che potrà avvenire in maniera profonda, solo se non saranno perfetti, se riconosceremo in loro gli stessi punti deboli che percepiamo in noi stessi.

Per questo motivo, la scorsa puntata si è incentrata sulla fallibilità dei personaggi e, in particolare, sul tipo di punto debole più complesso e articolato, il **Difetto fatale**.

Nel caso non abbiate ancora ascoltato la puntata precedente, sul Difetto fatale dei personaggi, vi invito allora a farlo, prima di proseguire.

Ma torniamo al tema di oggi: date le premesse, è allora possibile individuare gli elementi essenziali di una trama, così da poter costruire una storia perfetta? È quanto cercheremo di scoprire!

Vediamo intanto come prosegue la storia di Mila, la giocatrice di volley...

Mila si sente frustrata dal fatto di essere lasciata spesso in panchina e comincia a

perdere fiducia in sé stessa... Un giorno, una ragazzina agile come un'anguilla s'intrufola da un'angusta finestrella per rubare negli spogliatoi, ma viene scoperta e rischia di essere denunciata. Si chiama Titti ed è una minorenni di una casa famiglia poco distante dal palazzetto dello sport. I suoi educatori pregano la squadra di non sporgere denuncia e invitano le atlete ad andare a conoscere meglio le ragazze della casa e le loro difficili situazioni familiari; fra l'altro, hanno anch'esse una squadra di volley non professionista. Mila accetta e, in compagnia di Bea, la sua amica del cuore, va alla casa famiglia. Là assistono alla partita che le ragazze giocano in un rudimentale campo da volley. Fra le giocatrici, è proprio Titti a spiccare e Mila si rende conto che, se la vita fosse stata più favorevole con la ragazzina, forse ora sarebbe anche lei una campionessa. Gli educatori presentano Mila alle giovanissime giocatrici che la accolgono festose, tutte tranne Titti, che, immusonita, se ne sta in disparte. Le ragazze, che si sono chiamate le DevilAngels, chiedono a Mila di giocare con loro e di dare qualche dritta per migliorarsi e lei accetta; la sera si rassegnano a lasciarla andare solo in cambio della promessa che tornerà ancora a trovarle.

Rientrando al palazzetto dello sport per l'allenamento, Bea nota che l'amica ha riacquisito fiducia in sé e la sprona ad affrontare direttamente l'anziano allenatore: se sente di poter dare ancora molto alla squadra, deve convincerlo a farla giocare!

Lasciamo ancora per un momento la storia di Mila e torniamo a quali siano gli elementi essenziali di una trama.

Andiamo con ordine. Vediamo di cominciare dall'inizio.

In principio era... il Verbo?

Be', in realtà non pensavo di cominciare proprio... *così* dal principio, ma da quando videro la luce i primi esseri umani e, con essi, le prime storie.

Però, a ben vedere, il termine "Verbo" – traduzione del greco "Logos" – significa anche "parola"... E se, come abbiamo visto nelle puntate dedicate a narrazione e neuroscienze, il modo che da sempre abbiamo di confrontarci con la realtà è attraverso una narrazione di cui siamo i protagonisti, che l'incipit del Vangelo di Giovanni sulla Creazione si apra in questo modo, mi sembra perfettamente coerente...

Ma non spingiamoci troppo in là... Limitiamoci a quando apparvero i primi esseri umani e le prime storie.

Dicevamo, che in principio a tutte le storie era... il **monomito**. Un mito unico da cui si sono poi diramati gli altri miti dell'umanità.

Si tratta della sorprendente ipotesi di **Joseph Campbell**, uno storico delle religioni statunitense, che, nel corso dei suoi studi, ritenne infatti di avere individuato il **Monomito originario** su cui si baserebbero, da sempre, tutti gli altri miti. Si ispirava dunque a Jung, che aveva riscontrato la presenza di figure archetipiche nell'inconscio collettivo...

Campbell ne trattò nel saggio del 1949 *L'eroe dai mille volti*, che ha avuto un grande successo a Hollywood, da quando George Lucas dichiarò di avere delineato la trama del primo film di Star Wars, *Guerre stellari*, sulla mappa del **Viaggio dell'eroe**.

Per lo storico, infatti, la vita dell'Eroe classico, passerebbe quasi sempre per i seguenti 4 stadi, nei quali, penso sarebbe facile riconoscere la struttura di *Guerre stellari*, come quella de *Lo Hobbit*, de *Il Signore degli Anelli*, di *Harry Potter*, di classici Disney come *La spada nella roccia*, o di molti film di arti marziali...

- I. STADIO: nascita portentosa;
- II. STADIO: relazione complicata col padre (o con la madre, se si tratta di un'eroina; oppure l'eroe è un orfano);
- III. STADIO: ritiro dalla società e apprendimento di una lezione (molte volte aiutato da una guida soprannaturale);
- IV. STADIO: ritorno alla società con i suoi apprendimenti, spesso grazie a un'arma che solo lui/lei può usare.

Ma Campbell non si fermò qui, perché entrò ancor più nel dettaglio, tracciando un percorso di 12 tappe che non faticheremmo a individuare anche in quelle storie moderne che rendono i loro protagonisti quasi delle figure mitiche, come *Il vecchio e il mare* di Ernest Hemingway.



Non staremo qui ad analizzare le 12 tappe del Viaggio dell'Eroe, perché su Internet potrete trovare un'infinità di siti con articoli e filmati che lo illustrano nel dettaglio... Quello che ci interessa rilevare è che, chi vi si dovesse attenere per le proprie storie, sia di genere fantastico sia realistico, potrà soddisfare le esigenze narrative della maggior parte del pubblico, perché sembra in effetti che questo schema accompagni gli esseri umani da così tanto tempo, da essere divenuto parte del nostro DNA... O forse lo è sempre stato ed è proprio dal nostro DNA che deriva questo modo di narrare i miti!

Tuttavia, nei miei corsi sulla narrazione non mi servo del Viaggio dell'Eroe, perché mi sembra fin troppo dettagliato; preferisco che i miei allievi si concentrino su quegli ingredienti essenziali che le neuroscienze ci hanno aiutato a individuare.

Ogni narrazione comincia da una **CRISI** che spezza un equilibrio della o del protagonista; equilibrio che si rivela fragile e solo apparente.

Per dirla come **John Yorke**, noto produttore e dirigente televisivo britannico: "La crisi rappresenta un'opportunità per il protagonista di uccidere l'antico sé e rinascere nuovamente. Il protagonista può rinunciare al cambiamento, cercando di tornare alla vita precedente, per quanto compromessa; *oppure* affrontare le paure più segrete, vincerle e conquistare una ricompensa. La scelta è dunque fra il morire o il distruggere l'individuo che era."

A proposito, abbiamo lasciato Mila, mentre cerca di reagire alla crisi in cui si è trovata all'improvviso. Ha deciso di affrontare il suo anziano allenatore. Riuscirà a tornare a giocare? Vediamo...

L'anziano allenatore, che le è sinceramente affezionato, le confida che purtroppo la decisione di lasciarla in panchina non è sua, ma dell'imprenditore Drago. Non solo: pare che Drago abbia ricevuto da diverse altre squadre la proposta di acquistarla, ma lui ha sempre rifiutato... Sembra un comportamento senza senso!... È la stessa madre di Mila a svelarle il mistero: quando, da giovane, anche lei giocava a volley, Vincent Drago, allora allenatore, le aveva chiesto di uscire insieme; lei aveva rifiutato, anche perché stava già con il futuro padre di Mila. Da quel momento, Drago ha sempre cercato il modo di fargliela pagare. Ecco perché oggi penalizza sua figlia, troncandole di fatto la carriera. La madre di Mila va da Drago e prova a farlo ragionare, dicendole che Mila non ha nessuna colpa di quanto è accaduto fra loro, ma l'uomo non l'ascolta e si gusta il sapore della vendetta. Persino l'anziano allenatore protesta con l'imprenditore, ma questi lo licenzia in tronco. A Mila sembra di trovarsi prigioniera in un pozzo, affranta com'è dal senso di colpa per quanto accaduto all'anziano allenatore e dalla consapevolezza di non poter fare nulla per tornare a giocare.

Come vedete, Mila non si trova davanti a un semplice problema, ma a una situazione apparentemente irrisolvibile. Stando alle parole del produttore John Yorke, si trova dunque davanti a un bivio: la rinuncia a ogni ipotesi di felicità e di autorealizzazione... o il cambiamento.

Una piccola precisazione: in *Animali narranti* mi sto occupando principalmente di storie in cui la o il protagonista vive un cambiamento, perché mi interessa considerare il mondo della narrazione come specchio del percorso di crescita personale. Tuttavia esistono almeno un paio di eccezioni in cui i protagonisti non cambiano e funzionano ugualmente bene. Per esempio, i personaggi seriali di prodotti di puro intrattenimento (come al cinema 007, prima dell'avvento di Daniel Craig, e Indiana Jones; o i protagonisti di quelli che nel secolo scorso chiamavamo "televisione").

Altra eccezione, sono i **protagonisti catalizzatori**. Questi ultimi sono particolarmente interessanti, perché sono dei veri e propri punti interrogativi all'interno della storia. Sono coloro che non mutano e che fanno cambiare gli altri.

Possono risvegliare le coscienze o destabilizzarle, spingere all'azione gli altri personaggi o indurli a riflettere. Possono compiere un gesto decisivo per l'avvio del climax della storia, ma possono anche limitarsi a restare a guardare. In ogni caso, chi viene a contatto con loro si sente messo in discussione nel profondo, ed è costretto a rivalutare le proprie motivazioni.

Il protagonista catalizzatore spesso è un viaggiatore, la cui apparizione in un luogo sconvolge definitivamente una situazione di apparente equilibrio e stabilità.

Mi vengono in mente, al cinema, personaggi come *Mad Max o il pistolero senza nome* impersonato da Clint Eastwood nei western di Sergio Leone; o anche il protagonista di *Braveheart*, un film in cui Mel Gibson interpreta un condottiero scozzese del Medioevo che, sebbene venga catturato e giustiziato dagli Inglesi, il suo sacrificio darà al suo popolo il coraggio necessario per ribellarsi e ottenere la vittoria finale...

Tutte queste sono appunto eccezioni, ma nei miei podcast, invece, definisco abitualmente *Storie importanti*, quelle in cui i lettori o gli spettatori vedono i protagonisti cambiare.

In questo caso, le loro vicende sono una sorta di metafora di quanto ci accade, quando ci ritroviamo a compiere percorsi che percepiamo come particolarmente formativi.

Le Storie importanti riproporranno il processo che ci porta a prendere consapevolezza di qualcosa, in modo che, calandoci nei protagonisti, potremo trovare indizi che ci aiutino a capire dove e quando ci siamo allontanati dal sentiero, così da potervi ritornare.

Ci verranno allora presentati protagonisti che, all'inizio della storia, credono di avere tutto ciò che potrebbero desiderare, ma si sbagliano! Impiegheranno l'intera vicenda a capire che, a renderli felici, non sarà ciò che desideravano, ma ciò di cui hanno davvero bisogno.

Vediamo allora quale sarà il destino di Mila, se riuscirà a cambiare o se sarà destinata a soccombere.

Bea comprende che stavolta Mila è in una situazione davvero difficile e vorrebbe fare qualcosa per aiutarla a tirarsi su, perciò le propone di tornare a trovare le DevilAngels. Quando la vedono, le ragazzine l'accolgono con ancora più calore della volta precedente. Mila si sente sinceramente commossa e comincerà ad allenarle, in vista di un'imminente partita (ma Titti si ostina a non voler partecipare, senza dare spiegazioni). Arriva il giorno del match, che si conclude con la vittoria delle DevilAngels. Mila ne è orgogliosa, perciò prosegue la sua attività di volontariato, diventando allenatrice ufficiale delle DevilAngels. Un giorno, la ex squadra di Mila annuncia che si scontrerà, per beneficenza, con le vincitrici nel campionato delle dilettanti e, guarda un po', sono proprio le DevilAngels. Mila sa che le ragazzine non hanno alcuna speranza contro una squadra di serie A, ma decide che farà il possibile perché facciano una bella figura, perciò va a chiedere aiuto al suo vecchio allenatore, che accetta volentieri di darle una mano. Eppure Mila sa che le cose potrebbero andare ancora meglio, se riuscisse a convincere Titti a entrare in squadra... Quando va a parlarle, Titti le urla finalmente in faccia che non accetterà mai di farsi allenare da lei, una di famiglia benestante che ha sempre avuto tutto. Mila ribatte che in questo modo ci andranno di mezzo anche le sue compagne e, a quanto le risulta, loro non hanno di certo avuto una vita più facile della sua... Ma Titti le volta le spalle, piantandola in asso. Arriva il giorno della partita e la squadra di Drago comincia ad accumulare punti su punti. Ad assistere al match c'è anche Bea, che avvista Titti fra il pubblico degli spalti. La raggiunge e le grida, per sovrastare il clamore del tifo: «Vuoi sapere cosa mi ha detto Mila? Mi ha detto che hai proprio ragione: lei dalla vita ha avuto tanto più di te, però – sai cosa? – non le è mai stato donato un talento come il tuo!... Be', io credo che, se adesso deciderai di sprecarlo, non sarà colpa di Mila o di altri: potrai prendertela solo con te stessa!» Le DevilAngels riescono a segnare un punto, ma tornano subito a perdere... Quando ecco che Titti si presenta con la divisa: «Posso entrare?», domanda all'allenatore. «Devi chiederlo a Mila», replica l'anziano, «è lei il capo». Le compagne di Titti trattengono il fiato. Lei e Mila si squadrano. «Gioca», fa Mila. Le compagne applaudono e anche Bea gioisce dagli spalti. Grazie a Titti, le DevilAngels fanno una bella rimonta e, per quanto alla fine non riescano a sconfiggere le avversarie, il pubblico le osanna come se fossero loro le vincitrici e le compagne sollevano di peso Titti e Mila per festeggiarle. Inaspettatamente, Vincent Drago si avvicina a Titti: «Entra nella mia squadra», le propone, «Ti farò giocare in serie A». Lei si volta verso Mila e le compagne: «Ho già una squadra», risponde, «e ci arriveremo anche noi in serie A».

Nell'epilogo, Mila confida a Bea che è convinta di una cosa: quando era una giocatrice di volley, credeva di essere felice, ma non si è mai sentita così appagata come da quando si è messa a fare l'allenatrice. Ed è anche convinta che Titti abbia avuto ragione: un giorno, in serie A, ci arriveranno davvero.

Musica trionfale, titoli di coda. Il pubblico esce dalla sala con gli occhi rossi.

Ho basato la storia di Mila sullo schema essenziale che lo sceneggiatore **Robert McKee** ha estrapolato dal Viaggio dell'eroe e che propone nel saggio **Story** (Omero Editore, 2010).

Il suo schema si ripartisce in questo modo:



Vediamo come la storia di Mila si adatti allo schema.

### NORMALITÀ

All'inizio, Mila si trova in una situazione che per lei rappresenta la normalità. Spesso i protagonisti si sentono apparentemente appagati, ma, sotto sotto, qualcosa incrina una tranquillità solo apparente. Avrete infatti notato che nel racconto ho specificato che Mila continua a giocare con passione a volley, *sebbene sia un po' preoccupata dal fatto di essere ormai più grande della maggior parte delle sue compagne e di non essere quindi scattante e agile come un tempo*.

Questo dettaglio è molto importante perché, se la condizione iniziale non presentasse equilibri già precari, non ci sarebbe ragione d'innescare una trasformazione. Né sarebbe facile.

Inoltre, come visto nelle scorse puntate, i protagonisti sono in parte consapevoli dei loro handicap o Difetti fatali, ed è proprio la *resistenza al cambiamento e alla crescita*, generata dal personaggio stesso (o per volontà sua, o per cause esterne) che potrebbe portare a conseguenze "fatali".

Le storie ci ricordano quindi che la vita è movimento e continuo divenire. Se ci opporremo a questo flusso naturale e non saremo disposti a metterci sempre in discussione e a reinventarci, significherà che saremo prossimi alla morte, effettiva o metaforica.



## CRISI o OPPORTUNITÀ

*L'anziano allenatore lascia Mila sempre più in panchina, preferendole giocatrici più giovani.*

Devo precisare che nello schema di McKee si parla esclusivamente di CRISI, forse per rendere lo schema il più essenziale possibile; ma io credo che uno degli scopi delle storie sia dimostrarci la profonda verità del detto: “Si chiude una porta, si apre un portone”. Inizialmente, la maggior parte di noi reagirà negativamente di fronte a una crisi, ma dipenderà poi da come l'affronteremo, se si tratterà realmente di una calamità o di un'inattesa opportunità di miglioramento.

## REAZIONE & DESIDERIO

In questa fase, il protagonista reagisce al cambiamento e cerca di ottenere qualcosa. Vediamo infatti che Mila, dopo uno sconforto iniziale, riprende fiducia e desidera tornare a giocare.

## OPPOSIZIONE & CONFLITTO

Qualcosa si oppone al desiderio del protagonista e lo ostacola, portandolo a dover lottare per ottenere ciò a cui aspira. Mila scopre in Vincent Drago il vero avversario e si rende conto di non poterlo sconfiggere; cade così nel più profondo sconforto.

**L'opposizione al desiderio del protagonista è ciò che crea la storia.** Se il personaggio ottenesse tutto ciò che vuole senza dover affrontare delle avversità, non avremmo una storia in senso classico; se rinunciasse al desiderio nel momento in cui si presenta l'opposizione, come se nulla fosse, senza entrare in conflitto, significherebbe che quella cosa non gli importava davvero. Per quanto lo farà soffrire – e anche se in modo fallimentare –, **il personaggio dovrà affrontare l'opposizione.**

## CAMBIAMENTO (e nuova consapevolezza)

Nel corso della vicenda il protagonista **cambia** un po' alla volta: la sua visione del mondo viene messa in discussione e si adatta al cambiamento. Idealmente compie un **arco di trasformazione** che coinvolge la sua interiorità e le sue relazioni, portandolo al mutamento necessario per ottenere **ciò di cui aveva davvero bisogno.**

All'inizio Mila pensa di poter essere felice solo se continuerà a giocare a volley, ma la storia le offrirà l'opportunità di scoprire ciò di cui ha veramente bisogno per sentirsi realizzata.

Non è molto importante che la o il protagonista alla fine vinca, perda o pareggi. In effetti, Drago parrebbe aver vinto su tutti i fronti: Mila non è riuscita a tornare a giocare e la squadra che allenava ha perso, ma per lo spettatore o il lettore lei trionfa nella cosa più importante:

ciò che conta è che lei sia cambiata e che lo sia anche il mondo che le è intorno; infatti, grazie a lei, le DevilAngels sono diventate una vera squadra.

Una storia efficace non è qualcosa che avviene senza produrre alcun effetto. Che il mutamento si rifletta anche sul contesto in cui si muove il protagonista è fondamentale.

Quello proposto da McKee è uno schema che, per quanto semplice, viene regolarmente utilizzato anche da piattaforme come **Netflix**. Prendiamo come esempio la struttura della serie *The Chair* (*La direttrice*), lodata da critica e pubblico. ATTENZIONE: FARÒ SPOILER!

Nella **NORMALITÀ** la professoressa Kim Ji-Yoon è appena stata nominata direttrice del dipartimento di anglistica della prestigiosa Pembroke University. In quanto prima donna a svolgere l'incarico, Kim è particolarmente sensibile alle minoranze, che l'università trascura da sempre, e prova a far ottenere una cattedra a una giovane e talentuosa collega afroamericana. In questo deve scontrarsi con la maggior parte dei docenti, quasi tutti uomini molto anziani, e dai metodi superati, capitanati dal più arcigno di tutti, che ambirebbe a sottrarle il posto. Comunque, la direttrice è fiera del ruolo che svolge, ma, *sotto sotto, soffre di aver dovuto abbandonare l'incarico cui più teneva: l'insegnamento.*

**CRISI o OPPORTUNITÀ:** Mentre cerca di soddisfare elevate aspettative e vorticose richieste in un dipartimento barcollante, la donna deve prendersi cura della volitiva figlia adottiva, per la quale ha sempre troppo poco tempo; e, deve gestire uno scandalo che coinvolge ingiustamente il collega Bill Dobson, cui è affezionata.

**REAZIONE & DESIDERIO:** la direttrice cerca di farsi in quattro per soddisfare le necessità della figlia e per salvare la reputazione di Bill.

**OPPOSIZIONE & CONFLITTO:** approfittando della situazione, il docente arcigno sobilla contro di lei i colleghi, al fine di destituirla e soffiare il ruolo, sacrificando Bill per soddisfare i media.

**CAMBIAMENTO:** la direttrice rinuncia al proprio incarico, riuscendo però in cambio a fare assumere l'insegnante afroamericana, a fare eleggere come direttrice un'altra collega che stima molto e perfino a salvare Bill. Inoltre, ora potrà riprendere il ruolo cui tanto teneva: quello d'insegnante nella stessa università, incarico che le lascerà anche più tempo per dedicarsi alla figlia... insieme a Bill, perché le recenti traversie hanno fatto capire a entrambi la profondità del loro legame.

Come avete visto, anche questa donna, come la mia Mila, si trova in una posizione iniziale di successo, ma dagli equilibri già precari. Viene apparentemente sconfitta nella vicenda principale, ma ai telespettatori non importa, perché sanno che ciò di cui aveva davvero bisogno non era l'incarico di direttrice.

La mia storia e la serie Netflix utilizzano la stessa struttura, eppure raccontano storie completamente diverse, e in futuro se ne potranno continuare a ricavare un numero pressoché infinito.

Naturalmente, basandosi su uno schema così semplice, si rischia di diventare prevedibili, ma in casi come questi lo spettatore (o il lettore) ne ricava un piacere paragonabile ad assistere a un gioco in cui le regole sono prestabilite e nessuno si aspetta che cambino. Dal tono della narrazione di una serie come *La direttrice* sappiamo già che alla fine il personaggio rinascerà a nuova vita, pienamente soddisfatto (e che probabilmente lei e Bill finiranno col mettersi insieme). L'abilità degli sceneggiatori starà nel modo in cui sapranno creare personaggi e situazioni sorprendenti, dialoghi vivaci, sottotrame con profondità e spessore... Insomma, se ci crediamo e mettiamo nella storia qualcosa di noi, lo spettatore ne risulterà comunque appagato.

Se escludiamo la NORMALITÀ iniziale e la CRISI, senza la quale non potrebbe avviarsi alcuna storia, **gli elementi essenziali di un intreccio soddisfacente** sono, a ben vedere, solo tre: **Desiderio! Conflitto! Cambiamento!**

Su questo direi che concordino la maggior parte delle ricette per creare storie perfette che è possibile trovare su Internet. E non potrebbe essere altrimenti, visto che il modo di architettare le trame che ancora oggi utilizziamo, è appunto la struttura in tre atti, che si basa sulla *Poetica* di Aristotele...

Come vedete, quello del filosofo greco è un nome che continua a ritornare, quando si parla delle regole base della narrazione. Perciò, se vi interessa davvero sviscerare l'argomento, prima di avvicinarvi a qualsiasi altro saggio moderno, vi consiglio di leggere la sua *Poetica*, un'opera da cui, per lo meno noi narratori occidentali, non possiamo prescindere, semplice e chiara come può esserselo solo un capolavoro senza tempo.

La storia perfetta è dunque una storia in 3 D, ovvero dove il personaggio principale sia sviluppato secondo **tre dimensioni conflittuali** strettamente legate alla trama.

È quanto dimostra **Dara Marks** nel suo saggio *L'arco di trasformazione del personaggio*. Credo di avere dato almeno una scorsa alla maggior parte dei manuali di scrittura e di sceneggiatura in commercio: rifacendosi tutti ad Aristotele e al Viaggio dell'eroe, portano spesso avanti discorsi simili, ma nessuno è mai riuscito a sintetizzare in maniera così chiara ed elegante come Marks l'unica vera regola: **una storia perfetta è in realtà sempre formata da tre storie inestricabili, che dipendono l'una dall'altra.**

Marks è considerata la migliore *story editor* americana, soprattutto perché introduce 2 concetti fondamentali: il **Difetto fatale**, che ormai ben conosciamo; e il presupposto che, per funzionare pienamente, una storia debba essere in **3 D**: ovvero, il personaggio principale dovrà affrontare in realtà 3 conflitti distinti, strettamente connessi alla trama.

Fra poco ci spiegheremo meglio, ma, per prima cosa, vediamo come questo principio si colleghi all'arco di trasformazione citato nel titolo.

Innanzitutto, l'Arco non è invenzione di Marks: **non esiste eroe mitologico o letterario** che non sia consumato da un **conflitto interiore e che non viva una trasformazione**. Anzi, spesso è proprio quel conflitto ad **alimentare e a direzionare** la vicenda...

Semplicemente, Dara Marks lo spiega in modo più chiaro ed elegante di tutti gli altri.

Esordisce riconoscendo che, d'accordo, per realizzare storie significative e autentiche, sono assolutamente essenziali l'istinto e, soprattutto, l'intuito; ma la questione è se esista anche **un procedimento più concreto, una ricetta efficace e ripetibile** per accedere a piacere al **nostro bagaglio di emozioni e di intuizioni**.

Del resto, **la reale funzione di ogni tecnica artistica** è di rendere l'artista consapevole del proprio processo creativo, affinché possa tenere *viva la fiamma dell'ispirazione e usarla come guida* attraverso il lavoro di scrittura.

Fra l'altro, quando parla dell'arte, Marks esprime un pensiero su cui noi stessi abbiamo molto insistito nelle scorse puntate: **l'esperienza creativa** offrirebbe l'occasione per portare alla luce un nuovo pezzo di verità **che già ci appartiene** e che dev'essere rivelata; a noi stessi, prima di tutto. Viene spesso descritta come **un viaggio** perché, sebbene ci incateni fisicamente alla scrivania, ci porta verso luoghi nuovi.

Questi luoghi sono *le reali destinazioni di tutte le storie*: quando sono scritte al meglio, **le storie hanno lo scopo di condurci fuori da ciò che conosciamo di noi stessi e di rivelarci un nuovo tassello della nostra personalità**, per farci migliorare il nostro rapporto con gli altri, con la natura e con il soprannaturale.

Siccome **la vita dipende dalla capacità di lasciarci alle spalle ciò che è obsoleto per poter crescere verso qualcosa di nuovo**, il rifiutarsi di farlo soffocherà l'amore, manderà in corto circuito la creatività e spegnerà la felicità.

**La teoria dell'arco di trasformazione si fonda sul principio** per cui qualsiasi cosa vivente che non stia crescendo o evolvendosi può solo andare incontro alla decadenza e alla morte.

È a sua volta una sorta di "Viaggio dell'eroe", più agile e semplificato, dove la sfida eroica sta nel reagire ai conflitti e alle delusioni che tutti noi incontriamo imbattendoci nelle sfide che il cambiamento porta con sé... Quelle che, per esempio, **Peter Pan** non è disposto ad affrontare. Ma, come ci mostra questo personaggio di fantasia, **evitando le sfide, si perde l'opportunità di crescere e di evolversi**.

**Lo scopo dello sviluppo interiore di un personaggio**, o arco di trasformazione, è **invece sempre quello di diventare un eroe**: il protagonista sarà sfidato dai conflitti della trama a superare i limiti personali per divenire, alla fine, migliore di quanto non fosse all'inizio della vicenda.

Come per il Viaggio dell'eroe, anche per L'arco di trasformazione vi rimando ai tanti siti che lo spiegano nel dettaglio (io stesso nei link ne consiglio due che lo esaminano con competenza).

**ARCO DI TRASFORMAZIONE DEL PERSONAGGIO**



Veniamo finalmente alla **Storia in 3 D**. In cosa consiste?

Si basa sul principio che, essendo l'uomo un animale sociale, ogni vicenda *Importante* che lo vedrà coinvolto, non gli darà solo l'opportunità di crescere, ma mostrerà anche il suo *cambiamento nel modo di relazionarsi con gli altri*.

Come dicevamo, **ogni buona storia** sarà in realtà frutto dell'intreccio di **3 storie**, che coinvolgeranno la o il protagonista, e che metteranno in scena 3 conflitti differenti.

Le chiameremo **STORIA A**, **STORIA B** e **STORIA C**.

- La **STORIA A** sarà basata sul Conflitto esterno: la trama vera e propria;
- La **STORIA B** sul Conflitto interno: la lotta interiore del protagonista per cambiare;
- La **STORIA C** sul Conflitto di relazione: cioè, come il suo Difetto fatale influisca sugli altri e come ciò gli impedisca di autorealizzarsi.

Detto in parole povere, poiché, come sostenevano gli antichi stoici, l'evento in sé non ha importanza, ma è la *nostra reazione* all'evento a contare; allora, per il protagonista l'evento esterno è soprattutto un'occasione di miglioramento. L'arco segue il suo sforzo contro le barriere interiori affinché trovi il coraggio di affrontare le sfide del mondo esterno, che lo

colpiranno proprio dove ha una ferita scoperta. Ma quella ferita stava compromettendo anche il suo modo di relazionarsi con gli altri. Pertanto, se il protagonista riesce a guarire, i problemi di relazione con gli altri miglioreranno. Di conseguenza, avrà abbastanza forza per affrontare la sfida proveniente dal mondo esterno, magari anche grazie all'aiuto altrui.

Ricapitolando: la STORIA A, il Conflitto esterno, induce un cambiamento di consapevolezza nella STORIA B, il Conflitto interno, che, a sua volta, si riflette nella relazione con gli altri personaggi nella STORIA C, Conflitto di relazione. Il risultato è la risoluzione del Conflitto esterno, cioè della STORIA A.

La serie televisiva *La regina degli scacchi* (Netflix), tratta dal romanzo di **Walter Tevis**, sfrutta magistralmente questa struttura.

ATTENZIONE: ci saranno SPOILER, sebbene la serie presenti ancora tantissimi colpi di scena che ometterò, perché non necessari all'esempio.

Nella **STORIA A** de *La regina degli scacchi*, incontriamo Beth, una piccola orfana che scoprirà il proprio talento per gli scacchi, riuscirà a inserirsi nei tornei ufficiali e arriverà a scontrarsi, in Russia, contro il campione mondiale: il **Conflitto esterno** è dunque rappresentato dalle continue partite che lei deve affrontare, fino a quella decisiva nel finale.

Nella **STORIA B** apprendiamo che Beth, da piccola, è sopravvissuta all'incidente automobilistico in cui la madre avrebbe voluto uccidere entrambe. Ha dovuto perciò venire a patti con la consapevolezza che la persona che avrebbe dovuto amarla e vegliare su di lei, in realtà l'ha rinnegata e tradita; inoltre, crescendo, Beth ha imparato a cavarsela da sola, combattendo con le unghie e con i denti – gli stessi tornei di scacchi, fino al momento del suo arrivo, erano quasi esclusivamente appannaggio dei maschi –. Tutte queste avversità hanno forgiato il suo carattere di ferro, ma hanno anche determinato il suo **Difetto fatale**, che è strettamente connesso con la STORIA C.

Infatti, nella **STORIA C** scopriamo che il Difetto fatale consiste in un orgoglio e un individualismo che danno origine al **Conflitto di relazione**, impedendole di aprirsi completamente con i suoi amici e di avere fiducia.

Benny, il campione americano, con cui lei ha anche avuto una breve relazione, le fa notare che il suo star bene da sola è in realtà il suo punto debole, così come la solitudine sembra essere quello dell'intero mondo scacchistico statunitense: i russi sono giocatori più abili, proprio per via della loro capacità di aiutarsi a vicenda e di fare squadra contro gli avversari.

Mentre si avvicina il momento della partita per il titolo mondiale, ci rendiamo così conto che Beth non potrà mai vincere, perché il suo avversario sta effettivamente preparandosi ad affrontarla, con la consulenza dei più grandi giocatori russi. Uno scontro impari anche per le straordinarie capacità della ragazza.

Ma ecco il colpo di scena: scopriamo che Benny, all'insaputa di Beth, ha costituito una vera e propria squadra di supporto con i loro amici, ragazze e ragazzi che lei ha sconfitto in passato e che, nel corso della vicenda, hanno saputo starle accanto, anche nei momenti in cui lei era in preda alle dipendenze da alcol e psicofarmaci. Beth è profondamente commossa dal

rendersi conto di non essere mai stata sola, perché, dopotutto, ha sempre avuto una famiglia a coprirle le spalle.

Metterà allora da parte orgoglio e individualismo a favore di un lavoro di squadra.

La vittoria finale di Beth è anche e soprattutto personale, perché adesso si sente a casa anche stando da sola con sé stessa. Si è ritrovata, e questo è l'importante. Titoli di coda.

Forse alcuni potranno considerare la storia fin troppo melensa: *l'eroina dal passato difficile riesce a sconfiggere i suoi demoni, vince contro il suo più grande avversario e si prepara per una nuova avventura come gran maestro degli scacchi*. Ma per apprezzare completamente l'epilogo, bisogna vederlo con gli occhi della protagonista, che da bambina traumatizzata e dipendente dai farmaci diventa una giovane donna talentuosa e sicura di sé, ma soprattutto capace di realizzare i propri sogni. **Una meta che non è poi così scontata.**

Dara Marks si serve di vari esempi esplicativi, fra i quali ho scelto il film *Casablanca*, perché molto conosciuto o, in caso contrario, consiglio di rimediare al più presto.

La pellicola, diretta dal regista Michael Curtiz, vincitore nel 1944 del Premio Oscar per la Miglior Regia, è pressoché perfetta, mai banale, e alterna primi piani caldi, carichi di passione che immergono lo spettatore in un'atmosfera perfettamente in sintonia con i personaggi, tutti magistralmente scritti e interpretati. La coppia protagonista, risulta ancora oggi una delle più riuscite e ricordate nella storia del cinema.

Per servirmene come esempio, anche in questo caso dovrò fare spoiler, anche se la trama è comunque più ricca di dettagli e colpi di scena memorabili.

**Rick** Blaine (Humphrey Bogart) è un americano espatriato a Casablanca, nel Marocco francese sotto il regime filo-nazista, durante il secondo conflitto mondiale. Gestisce un locale, il Rick's Café, e ha avuto un passato da contrabbandiere d'armi a fianco dell'Etiopia al tempo dell'invasione italiana del 1935, e da repubblicano nella Guerra Civile spagnola del '36, ma è ormai un uomo cinico e disilluso.

Una sera arriva nel suo caffè un noto criminale, con due lettere di transito – dei preziosissimi lasciapassare per gli Stati Uniti – rubate a due soldati tedeschi che lui stesso ha ucciso; deve incontrarsi con un possibile acquirente, ma viene scoperto e arrestato, non prima di aver consegnato a Rick le lettere.

Il giorno seguente arriva a Casablanca la profuga norvegese **Ilsa** Lund (Ingrid Bergman), vecchia fiamma parigina di Rick di cui lui è ancora innamorato, sebbene non riesca a perdonarle di non essersi presentata in stazione per fuggire insieme, dopo l'arrivo delle truppe tedesche a Parigi. Ilsa si giustifica rivelandogli che aveva improvvisamente scoperto che il marito Victor Laszlo, leader della ribellione ceca, era ancora vivo ed era riuscito a fuggire da un campo di concentramento.

Ora la coppia è in pericolo e cerca di procurarsi delle lettere di transito per scappare e continuare dagli Stati Uniti la lotta contro il nazismo. Rick è tormentato:

potrebbe dare loro le lettere di cui è in possesso, ma vorrebbe anche vendicarsi di essere stato abbandonato dalla donna; senza contare che, ora che si sono rincontrati, spera di convincerla a rimanere a Casablanca con lui. Ma il suo atteggiamento muta quando, parlando con Laszlo, questi insiste affinché lui e Ilsa partano insieme, lasciando lo stesso Laszlo in Marocco.

Colpito dallo spirito di sacrificio e dall'amore di Laszlo, disposto a perdere tutto, pur di sapere la propria donna al sicuro all'estero, e ricordando il proprio passato patriottico, Rick elabora un rischioso piano, grazie al quale riesce ad accompagnare Ilsa e il marito all'aeroporto. Al momento della partenza, Ilsa è tentata di rimanere, ma Rick la convince a partire col marito.

Nella **STORIA A**, ci interroghiamo se Rick aiuterà Ilsa e Laszlo a fuggire dai nazisti.

Nella **STORIA B**, apprendiamo che il Difetto fatale di Rick è non riuscire più a relazionarsi con gli altri.

Il conflitto della **Storia A** - *Laszlo ha bisogno dell'aiuto di Rick per sfuggire ai nazisti* - può essere risolto solo se il conflitto della **Storia B** - *Rick si relaziona con gli altri* - viene risolto attraverso il conflitto della **Storia C** - *Rick impara ad amare incondizionatamente*.

Nel suo saggio, *L'arco di trasformazione del personaggio*, troviamo anche un'interessante riflessione sul perché sia importante attribuire un cambiamento non solo ai protagonisti, ma anche agli avversari.

Il suo ragionamento si apre con una critica del modo in cui viene spesso gestito al cinema il personaggio di Ercole.

Sebbene fosse il più forte e il più coraggioso, ricorda Marks, Ercole era anche incline a scoppi d'ira, durante uno dei quali uccise i suoi figli. Le rivisitazioni contemporanee del mito hanno perso traccia di quella che fu la causa della sua penitenza: le 12 Fatiche.

Senza il suo bisogno di redenzione, le fatiche sembrano frutto di 'passatempi straordinari', piuttosto che il costo dell'espiazione per la rovina causata ai suoi cari e alla sua vita.

Ma la sfida eroica consiste proprio nell'opporsi e nel reagire ai conflitti, ai confronti e alle delusioni che tutti noi incontriamo. Evitarli, *distrugge l'opportunità di crescita e di evoluzione*.

Non è nella perfezione che vediamo un riflesso della nostra condizione umana, bensì nell'imperfezione.



Come faremo a credere che i nostri obiettivi siano raggiungibili se le storie ci dicono che la strada verso l'eroico è riservata solo a coloro che hanno *già innate* le qualità eroiche (*Apollo 13, 007...*)?

Voler caratterizzare a priori i nostri protagonisti come fin da subito vincenti o anche solo immediatamente simpatici, porta quasi inevitabilmente a **idealizzarne** i tratti caratteriali. Il loro successo verrà attribuito alle qualità più superficiali: bellezza, cervello e muscoli. A vincere sarà il più intelligente, il più veloce, il più forte, il più attraente... Nella vita reale ciò escluderebbe la maggior parte di noi. Perciò, se la nostra vita non potesse conseguire tale successo con la stessa facilità degli eroi delle storie, **potremmo dedurre c'è qualcosa di sbagliato in noi**: non siamo *abbastanza belli, abbastanza forti, abbastanza intelligenti* e via dicendo.

Ma storie come *Forrest Gump* ci mostrano che le nostre stesse imperfezioni possono in realtà essere la fonte di atti eroici. Ai grandi personaggi viene data l'opportunità di diventare eroi andando oltre i loro limiti.

Le storie ci insegnano, attraverso esperienze simboliche, a essere persone migliori. **Quando la tensione drammatica è focalizzata sul conflitto interiore, le azioni esterne divengono molto più potenti e significative**, perché riflettono ciò che consideriamo vero nelle nostre vite.

La base dello sviluppo interiore di un personaggio, o arco di trasformazione, è sempre di diventare un eroe: il protagonista sarà sfidato dal conflitto del plot a superare i limiti personali per diventare, alla fine, migliore di quanto lei o lui non fosse all'inizio della vicenda.

**Se le storie evitano questa sfida interna**, non sono solo innocue e superficiali: **sono nocive**. Una storia che non riflettesse il conflitto interiore di un personaggio potrebbe solo *descrivere la condizione umana in uno stato idealizzato*. Ciò significherebbe che **"vincitori si nasce, non si diventa"**. Mentre i personaggi **"cattivi" o "malvagi"** sarebbero nati anch'essi così. Nessuno avrebbe la capacità di evolvere. Questo comunicherebbe agli spettatori che le virtù del coraggio, della gentilezza e della compassione non sarebbero frutto di scelte, bensì di doti innate; e che non ci sarebbe via d'uscita né speranza di redenzione per quei personaggi schierati dalla parte delle forze oscure.

Come abbiamo appreso dalle neuroscienze, **le storie sono il modello di riferimento attraverso cui vediamo noi stessi e gli altri**. Allora gli autori avranno la **responsabilità etica** di affrontare loro stessi un viaggio interiore, condividendo poi con i lettori quanto vi avranno appreso.

Perché è questa la **fiducia riposta nei narratori**: guidare l'umanità verso luoghi più elevati, rischiando il cammino con una candela, affinché sia un po' meno insidioso.

Al termine di questa sorta di ricettario sugli ingredienti essenziali per una storia perfetta, mi sentirei di aggiungere un'ultima cosa: su Internet troverete un'infinità di altri schemi e ricette – anche se sospettosamente molto simili fra loro –. Il mio consiglio è di scegliere quella che più vi risuona e sperimentare. Divertitevi, giocate. Poi potrete pure scordarvi tutto e buttarvi a raccontare a braccio, come dice di fare da sempre Stephen King.

Il bello di noi esseri viventi è che siamo tutti meravigliosamente unici; perciò, ancora una volta, ho bluffato: non esiste una ricetta universale, un unico anello per domare tutte le teorie... Io mi sono limitato a parlarvi dei principi che risuonano in me!

Resto convinto che la vera sfida dell'artista sia semplicemente mettere in gioco tutto sé stesso, con la massima sincerità, il massimo coraggio e la massima libertà possibili. Se riusciremo a spingerci abbastanza a fondo, la nostra opera si nutrirà di qualcosa di tutt'altro che perfetto, ma, proprio per questo, di qualcosa mai esistito prima e che non esisterà mai più. E, quindi, un tesoro inestimabile per l'intera umanità.

Grazie per avermi ascoltato. Ci ritroviamo alla prossima puntata di Animali narranti!

<https://www.radiodreamland.it/animali-narranti.html>

## BIBLIOGRAFIA

*Poetica* di Aristotele (disponibile in diverse edizioni)

*Poetica ad uso di sceneggiatori, scrittori e drammaturghi* a cura di Armando Fumagalli e Raffaele Chiarulli (Dino Audino Editore)

*Aristotele a Hollywood: i principi della Poetica applicati alla costruzione del film* di Ari Hiltunen (Dino Audino Editore, 2011)

*La scienza dello storytelling* di Will Storr (Codice Edizioni, 2020), è il testo a cui ho più attinto per la puntata.

Ma consiglio anche:

*L'istinto di narrare* (Bollati Boringhieri, 2014) di Jonathan Gottschall.

*La fiction e la vita: Lettura, benessere, salute* (Ed. Mimesis, 2017) di Stefano Calabrese.

*Immersi nelle storie* (Codice Edizioni, 2013) di Frank Rose.

## LINK

**Catarsi:** un interessante articolo che fa chiarezza sui vari tipi di catarsi conosciuti.

<https://www.barbruni.it/mito-leggenda-e-catarsi/#:~:text=Il%20termine%20catarsi%2C%20che%20significa,indica%20nella%20tragedi a%2C%20in%20quanto>

**Climax e catarsi** in narrativa:

<https://accademiadellascrittura.it/2022/03/09/climax-e-catarsi-in-narrativa/>

**Le sette trame fondamentali** di [Christopher Booker](#): e se al mondo non esistessero più di 7 tipi di trame?

[https://it.wikipedia.org/wiki/Le\\_sette\\_trame\\_fondamentali](https://it.wikipedia.org/wiki/Le_sette_trame_fondamentali)

**L'Arco di Trasformazione del Personaggio** di Dara Maks. Ne trattano innumerevoli siti. Trovo i seguenti due particolarmente validi:

- 1) <https://www.agenziaduca.it/manuale-gratuito-scrittura-creativa>

Qui le videolezioni:

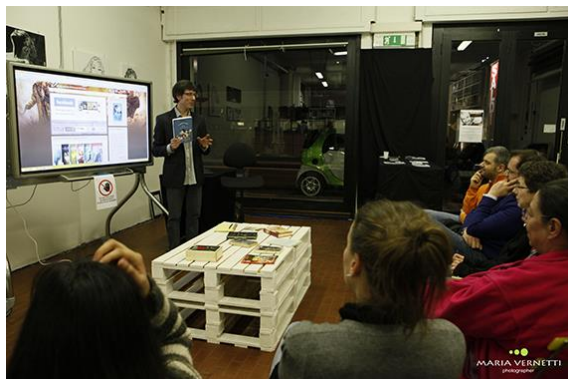
[https://www.youtube.com/results?search\\_query=duca+di+baionette+l%27arco+di+t rasformazione+del+personaggio](https://www.youtube.com/results?search_query=duca+di+baionette+l%27arco+di+t rasformazione+del+personaggio)

- 2) <https://immersivita.it/larco-di-trasformazione-del-personaggio/>

**Felicità ed eudaimonia**, video-conferenza del filosofo Umberto Galimberti:

<https://www.youtube.com/watch?v=iE0-p9lG0lo&t=1331s>

## Chi è Giovanni Del Ponte?



Giovanni Del Ponte è uno scrittore di Torino, principalmente autore di romanzi per ragazzi e giovani adulti, fra cui la serie *Gli Invisibili*, vincitrice di diversi premi e pubblicata in 11 Paesi.

Appassionato di fumetti e di cinema, dai 14 ai 30 anni si è cimentato nella regia per il cinema indipendente realizzando vari corto e mediometraggi, tra i quali “Futuro remoto”, commedia fantascientifica in omaggio al disney italiano Romano Scarpa e alle sue storie di

Topolino.

Scrive soprattutto per suscitare nel lettore le intense emozioni che da ragazzo provò lui stesso per certi film, fumetti e libri.

Fino a oggi ha pubblicato sei libri della serie *Gli Invisibili* (De Agostini Editore), il thriller fantascientifico *Acqua tagliente* (2008, De Agostini Editore) e il racconto “La leggenda della masca Ciattalina” nella raccolta “Tantestorie sul fiume” (2007, Ega Editore).

È tra i soci fondatori della ICWA (Italian Children’s Writers Association).

*Sul sito Internet [www.giovanidelponte.com](http://www.giovanidelponte.com) approfondisce i temi affrontati nei libri, parla delle genesi e delle fonti d’ispirazione dei suoi romanzi; dà consigli ad aspiranti scrittori. È inoltre possibile scaricare gratuitamente i primi tre capitoli di ogni romanzo, oltre a un capitolo audio e ad alcuni racconti. In occasione della Giornata Mondiale dell’ambiente 2020, ha reso inoltre scaricabile in versione integrale il romanzo *Gli Invisibili. L’enigma di Gaia* (De Agostini). Sulla home-page c’è anche una sezione appositamente dedicata a “insegnanti e bibliotecari” e un’altra a “Laboratori e corsi”.*