

Ipotizziamo ad esempio di voler mettere in scena un fatto di cronaca che ci ha colpito, il famoso “padrone che morde il cane”. Ci possono essere molti Temi all’interno: ordine e disordine, istinto e razionalità, potere e oppressione, vendetta e liberazione. Quale di questi ci trova più coinvolti? E qual è il nostro giudizio sulla faccenda? Ha fatto bene o male a quel proposito il padrone?

L’autore deve formulare il proprio assunto, scegliere il proprio polo – positivo o negativo – e poi domandarsi se ha ragione: deve lavorare cioè contro le proprie certezze, mettere un bel punto interrogativo alla propria affermazione e trasformarla in una domanda tematica, cioè in una tesi da dimostrare con tutti i pro e i contro, come se si trovasse in un tribunale. La linea guida del racconto funziona bene quando si basa su questo processo dialettico. Proprio come in un dibattito processuale e come molti testi di didattica della scrittura suggeriscono, dovranno esserci momenti in cui avrà la meglio la tesi dell’autore (Tema) e altri in cui prevarrà quella opposta (Controtema). Il plot dovrà mettere in campo il maggior numero possibile di punti di vista e tutte le ragioni che si potrebbero addurre a favore o contro, per essere sicuri di aver inserito anche quella dell’eventuale ultimo spettatore: su questa linea precisa e focalizzata avanzeranno gli eventi e si svilupperanno i colpi di scena.

Nel finale bisogna prevedere una “sentenza”, ossia una sola e chiara risposta conclusiva. Una posizione ondivaga rende difficile la comprensione delle vicende, e lo spettatore può perdersi nella noia o, peggio, nella frustrazione.

La scelta del Tema e della domanda tematica costituisce dunque una decisione fondamentale, perché condurrà fin dall’inizio la mano dello scrittore in ogni soluzione narrativa, in modo che la tesi sia avvincente e si dimostri drammaturgicamente interessante; ma soprattutto lo inviterà a selezionare i personaggi adatti alla storia sorretta da quel Tema. Come? Vediamolo.

### **1.3 IL MIGLIOR PERSONAGGIO “PEGGIORE”**

---

Focalizzare la domanda tematica e le sue declinazioni è dunque una modalità narrativa che la letteratura sperimenta da secoli. Ma qual è la relazione tra il Tema e i personaggi?

Andiamo a scandagliare uno dei capolavori della narrativa mondiale. Tema del romanzo *I miserabili* (1862) è l’equità. Il grande autore francese Victor Hugo, a cui l’attivismo politico costò l’esilio, si era battuto per uno Stato equo che garantisse tra l’altro il suffragio universale, l’abolizione della pena di morte e l’istruzione gratuita ai bambini. La sua attenzione era per gli ultimi, i dimenticati, i nessuno. Nel romanzo si interroga: se questi disgraziati fossero cresciuti in un ambiente che avesse favorito di più il loro sviluppo, sarebbero stati in grado di condurre un’esistenza migliore o sarebbero rimasti dei derelitti senza speranza?

Per rispondere a questa domanda Hugo avrebbe potuto eleggere a protagonista un Eroe morale – un insegnante, un giornalista o un onesto av-

vocato – come farà poi Harper Lee per descrivere il coraggio di Atticus Finch (*Il buio oltre la siepe*), che difende in tribunale un uomo di colore contro il rabbioso pregiudizio di un'intera cittadina.

Invece Hugo approccia l'argomento dal lato opposto. Sceglie il protagonista peggiore: il suo Jean Valjean è un ex galeotto dalla fama ignominiosa, finito in galera vent'anni prima per un atto di pietà. Instradato su un sentiero buio di dolore da cui non riesce a sfuggire e che moltiplica anzi le sue sofferenze a ogni tentativo di evasione, Valjean non prende respiro neanche quando esce di prigione: respinto da tutti, non gli resta che rubare di nuovo per sopravvivere. Ma è proprio la compassione dell'occasionale rapinato a cambiargli finalmente la vita. Il vescovo Myriel non lo denuncia. Questo atto di generosità, inaspettato da parte di un ecclesiastico che avrebbe dovuto condannare il peccato, è non solo un momento di grande impatto empatico, ma anche una risposta fortissima alla domanda tematica dell'autore: sì, i disperati, posti di fronte a un'offerta migliore, possono riacquistare speranza. Difatti Valjean inizia a fare del bene. Hugo, però, non trascura di opporgli un personaggio controtematico, la giovane Fantine, maltrattata ingiustamente perché incinta: con lei fallirà anche quella disponibilità umana che Valjean le riserva dopo averla appresa dal vescovo.

Nella sua perfetta macchina del racconto, Hugo inserisce anche l'Eroe morale che ci saremmo aspettati, colui che per mestiere sta dalla parte dei buoni, ma che stavolta occupa il ruolo "peggiore" possibile, quello dell'antagonista: l'incorruttibile ispettore Javert, che, dovendo rappresentare lo Stato che persegue chi sbaglia, s'intestardisce a dare la caccia a Valjean. Però Javert, preso prigioniero durante i giorni della Rivoluzione e condannato a morte, diventa a sua volta vittima del sistema crudele con cui agiva in simbiosi. Per salvarsi dovrà accettare l'aiuto di Valjean e, a sua volta, per debito di riconoscenza, aiutarlo a fuggire, precipitando nel peggior dilemma possibile per il suo carattere. Incapace di perdonarlo e di perdonarsi, saltate le coordinate morali che davano senso alla sua vita, non riuscirà a darsi pace e finirà suicida.

Ci si potrebbe chiedere: la perfetta costruzione del romanzo *I miserabili*, alla ricerca del peggior ruolo per creare il miglior personaggio in linea con la propria domanda tematica, non è forse dovuta al carattere ombroso del dramma, oppure del suo autore o, ancora, a una superata visione ottocentesca?

In realtà, no. Stessa domanda tematica e identica risposta del capolavoro *I miserabili* in mano ad altri autori hanno originato altre opere e personaggi altrettanto potenti, come lo sventurato bambino Zain El Hajj di *Cafarnao – Caos e miracoli*, che fa causa ai genitori colpevoli di averlo fatto nascere in un ambiente miserabile senza possibilità; o il ragazzino Rocky Sullivan (*Gli angeli con la faccia sporca*), finito in riformatorio e divenuto poi un incallito criminale, che, condannato a morte, nel momento estremo

è capace di fingersi un vigliacco solo perché i giovani della sua comunità smettano di considerarlo un eroe e non corrano il rischio di emularlo. E troviamo esempi anche nella commedia hollywoodiana: in *Una poltrona per due* due ricchi fratelli padroni di una lucrativa agenzia di brokeraggio si pongono la stessa domanda che aveva tormentato Hugo. Cosa spinge un individuo a imboccare la strada giusta di fronte al bivio tra un'esistenza di successo e una vita criminale? Un fratello propende per la genetica, l'altro per l'ambiente sociale. Decidono di procedere a un piccolo quanto arrogante esperimento: "scambiano" due vite umane. Da una parte riducono in miseria il loro miglior dirigente, l'onesto Louis Winthorpe III, accusandolo ingiustamente di furto e tagliandogli viveri e alloggio, con il conseguente abbandono di amici e fidanzata; dall'altra procurano un ambiente ricco e confortevole al piccolo truffatore afroamericano senz'altro Billie Ray Valentine. E poi restano a guardare. Le due vittime, costrette ad affrontare impreparate una realtà che non conoscono, devono imparare a cavarsela. I personaggi diventano migliori perché si ritrovano a essere i peggiori, i meno adatti al sistema in cui vengono inseriti. L'effetto delle loro traversie è esilarante, ma le immagini dei titoli di testa ribadiscono la domanda tematica di fondo centrata sull'equità sociale: statue di grandi pensatori e padri fondatori dell'America, erette qua e là nella città dell'amore fraterno, sembrano osservare perplesse sia le persone umili al lavoro nei mercati della verdura e del pesce, sia gli spietati affaristi che "giocano" per avidità sui mercati globali dei prodotti di prima necessità.

#### **1.4 IL MIGLIOR EVENTO SCATENANTE**

---

Dunque, indipendentemente dal genere, storie e personaggi che appassionano il pubblico mettono in campo come miglior personaggio possibile quello peggiore rispetto alla domanda tematica.

La scelta drammaturgica più felice sembra infatti ricadere su un Eroe che per carattere o carenza di doti non possieda le capacità che servirebbero per portare a termine il compito, che infatti il personaggio rifiuta strenuamente di assumersi<sup>3</sup>. E ne ha tutte le ragioni.

Grazie a un evento specifico<sup>4</sup> in grado di portare al punto di rottura la sua capacità di tolleranza, verrà infatti proiettato per volontà d'autore fuori

---

<sup>3</sup> È un passaggio fondamentale dedicato alla resistenza al cambiamento dell'Eroe, il Rifiuto della chiamata, la terza fase del viaggio dell'Eroe (cfr. Christopher Vogler, *op. cit.*).

<sup>4</sup> I teorici del racconto sono concordi nell'identificare a livello del plot un accadimento che, nel rompere l'equilibrio di una routine, dà origine alla narrazione. In un racconto giallo può trattarsi di un omicidio; in un poliziesco del ritrovamento di un cadavere. O ancora, uno scambio di persona (*Intrigo internazionale*), l'arrivo di una lettera (*Harry Potter e la pietra filosofale*) ma anche un incontro inaspettato (*Pretty Woman*) ecc. A caratterizzare questo accadimento è spesso la fatalità o il caso grazie a cui avviene. A seconda delle sfumature tratte dai rispettivi impianti teorici, viene nominato "Incidente scatenante" (Marks), "Evento Scatenante" (Truby), "Chiamata all'avventura" (Vogler), "Evento catalizzatore".