

# Fabula

*Struttura analogica per scrittori*

© 2016 Sefirot Srl, Torino  
[www.fabuladeck.com](http://www.fabuladeck.com)  
ISBN: 978-88-943927-2-2

## **Cos'è Fabula?**

Fabula è una struttura operativa per scrittori. È uno strumento pensato per aiutare a costruire, organizzare e analizzare le storie in modo da individuare eventuali difetti e aree di miglioramento.

Non importa se stai scrivendo un romanzo o una sceneggiatura, raccontando una favola o pianificando un libro; ogni storia ha bisogno di una struttura per essere piacevole e coinvolgente, e lo scopo di Fabula è di aiutarti a costruirne una vincente. Disponendo queste carte su un tavolo, o attaccandole a un muro, otterrai il quadro complessivo della tua storia e potrai orientarti nell'universo che stai creando con una bussola affidabile e colorata.

## Com'è strutturato Fabula?

Fabula è un mazzo composto di 42 carte divise in tre gruppi principali: le **RISORSE**, lo **SVILUPPO DELLA STORIA** e l'**INTRECCIO**. Ogni gruppo rappresenta un aspetto della storia.



**RISORSE**

*x12*



**SVILUPPO**

*x18*



**INTRECCIO**

*x12*

Le **RISORSE** sono gli ingredienti di base. Rappresentano le giuste domande da porti: «Quali sono le caratteristiche dei personaggi? Com'è il mondo in cui vivono? Che atmosfera generale voglio trasmettere?»

Con lo **SVILUPPO DELLA STORIA** potrai pianificare gli avvenimenti della storia di ciascuno dei tuoi eroi in ordine cronologico. Ad es. prima Alice segue il coniglio bianco, poi arriva nel Paese delle meraviglie, poi incontra il cappellaio matto e così via.

L'**INTRECCIO** rappresenta il *Tempo del Racconto*. Da usare quando hai più di un eroe o se hai intenzione di non seguire l'ordine cronologico piano nella narrazione. Ad es. prima racconto di Telemaco e Penelope a Itaca, poi di Ulisse che parte dall'isola di Calipso e arriva presso i Feaci, poi Ulisse racconta ai Feaci gli otto anni precedenti e così via.

# Iniziamo!

Trova un muro libero, un tavolo o un'altra superficie vuota. Prendi dei **POST-IT**, un po' di **GOMMA ADESIVA** o **SCOTCH**, una penna e inizia a costruire visivamente la tua storia!



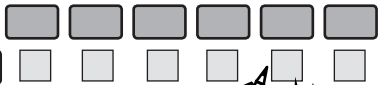
**FABULA**



**POST-IT**

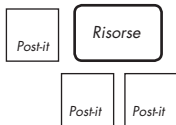
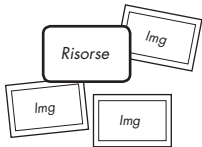
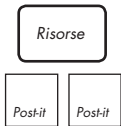


**SCOTCH o GOMMA**



# Risorse

Le carte delle **RISORSE** sono le carte blu del mazzo. Ci sono 12 carte Risorse. Mettile dove preferisci e attacca i tuoi appunti o le tue immagini attorno a esse.





Quando costruisci una storia devi tenere conto di molti aspetti. Per una narrazione coerente dovresti avere personaggi complessi, trame secondarie, uno spazio ben descritto ecc. Dovresti anche definire una strategia di scrittura, stabilire la forma che vuoi adottare e i contenuti principali che intendi sviluppare.

Le **RISORSE** ti aiuteranno a ragionare proprio su questo. Sono il risultato di numerose sperimentazioni con scrittori ed editor di narrativa e aiutano a gestire gli elementi principali di una storia.

Come in un *brainstorming*, disponi di fianco alle carte **RISORSE** appunti, mappe, immagini e tutto ciò che può esserti di supporto nella fase iniziale di progettazione.

**EROI** Chi sono i tuoi eroi? Da dove vengono? Che aspetto hanno? Che cosa vogliono o di cosa hanno bisogno? Che valori perseguono? Costruisci attorno a questa carta l'identikit del tuo eroe (o dei tuoi eroi). Puoi anche usare appunti, foto e disegni.

**ALLEATI** Chi sono i personaggi che supportano l'eroe? Da dove vengono? Che aspetto hanno? Perché lo aiutano?

**NEMICI** Da dove vengono? Che aspetto hanno? Perché combattono l'eroe? A volte i nemici non sono dei personaggi: ci sono nemici metaforici? Ad es. ne *Il giovane Holden* il nemico è la paura di crescere.

**NARRATORE** Che tipo di narratore hai intenzione di utilizzare? Anche lui ha la sua storia? Come la vuoi collegare alla storia principale?

**SUBPLOT** Talvolta si deve fare riferimento a un'altra storia (ad es. per spiegare il passato dell'eroe o di altri personaggi). Ci sono una o più trame secondarie di cui hai bisogno? Sviluppa brevemente intorno alle carte Subplot #1 e #2.

**IDEE E TEMI** Qual è il *concept* della tua storia? E il tema principale? Che cosa vuoi raccontare? Come vuoi che i destinatari reagiscano?

**FORMA** Che tipo di testo stai scrivendo? Che caratteristiche dovrebbe avere? Che linguaggio vuoi usare?

**MOODBOARD** Metti attorno a questa carta delle immagini che ti ispirino e ti aiutino a entrare nella storia. Puoi usare immagini che rappresentino l'atmosfera o i sentimenti che vuoi trasmettere.

**SPAZIO** Qual è l'ambientazione della storia? Metti attorno a questa carta immagini del mondo che vuoi descrivere. Puoi anche usare delle vere e proprie mappe per orientarti.

**OGGETTI "MAGICI"** Spesso gli oggetti sono importanti: racchiudono un significato e fanno progredire la storia. Pensa alla mela di *Biancaneve*, alla pallina da baseball di *Underworld*, alle pillole di *Matrix*. Se hai pensato a oggetti di questo tipo, non esitare a usarli!

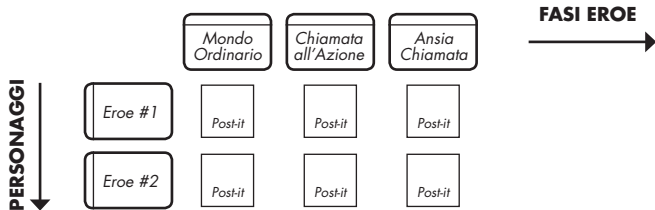
## Sviluppa la storia dei tuoi eroi

In passato si è cercato spesso di trovare una struttura costante in tutte le storie. Vladimir Propp, nell'età del Positivismo, analizzò la struttura delle fiabe russe trovando diversi tratti ricorrenti. Anni dopo, Joseph Campbell ricavò uno schema meno rigido ma altrettanto frequente studiando i miti, il quale, divenuto famoso con il nome di *Viaggio dell'Eroe*, ha ispirato molti altri studiosi come Christopher Vogler e David Adams.

Per sviluppare la storia dei personaggi, Fabula propone una nuova struttura ispirata agli archetipi del mito: le *Fasi dell'Eroe*, un percorso in 14 tappe, progettato per essere flessibile e facile da usare. Come ti accorgerai queste fasi sono presenti nella maggior parte dei libri, dei film e delle serie tv.

# Sviluppo della Storia

Le carte arancioni del tuo mazzo rappresentano lo *Sviluppo della Storia*. Disponi le **FASI DELL'EROE** su una linea, seguendo i numeri, e le carte dei **PERSONAGGI** in colonna una sotto l'altra sulla sinistra.



Le **FASI DELL'EROE** sono 14 e rappresentano le fasi tipiche della storia di un personaggio. Sono gli eventi che coinvolgono l'eroe in sequenza cronologica, indipendentemente dall'ordine in cui racconterai la storia.

**MONDO ORDINARIO** All'inizio della storia, l'eroe è ancora nel suo universo familiare e la sua vita procede come al solito.

**CHIAMATA ALL'AZIONE** Qualcosa rompe l'equilibrio e l'eroe deve affrontare una scelta. Il cambiamento può essere annunciato da un personaggio che assume il ruolo di *messaggero*.

**ANSIA DELLA CHIAMATA** Sulle prime l'eroe è troppo impaurito per agire: non vuole ancora accettare di essere l'eroe della storia, ma alla fine succede qualcosa che lo convince.

**INTERVENTO DEL MENTORE** Subito prima o subito dopo la scelta l'eroe può incontrare un mentore, una guida che lo accompagna nei suoi primi passi nel mondo nuovo. Di solito il mentore è un ex eroe, un personaggio più anziano e con più esperienza.

**ATTRAVERSO LA SOGLIA** La decisione di entrare nel mondo nuovo è senza ritorno. In genere l'eroe attraversa concretamente un passaggio che lo porta nell'universo straordinario dove l'avventura ha inizio.

**MONDO NUOVO** L'eroe scopre il mondo nuovo, diverso da quello a cui era abituato, e conosce meglio i suoi alleati e i suoi nemici.

**PROVE** L'eroe deve imparare le regole del mondo nuovo. Affronta diverse prove per acquisire nuove abilità.



**ADEMPIMENTO** Questo è il momento finale del processo di apprendimento dell'eroe. Potrebbe essere il primo successo o la prima sconfitta.

**SCENDE LA NOTTE** In questa parte lo scontro si fa incombente e l'eroe si prepara alla prova finale. Può pianificare le sue mosse, capire qualcosa di importante, o semplicemente dirigersi verso il nemico.

**PROVA CENTRALE** Questa è la prova più dura, il momento del confronto più diretto con i nemici, fisici o metaforici. Può sembrare il successo definitivo o la sconfitta finale.

**ESITO** Se vittorioso, l'eroe riceve una ricompensa. Può essere un oggetto, un'abilità, o una maggiore consapevolezza. La ricompensa può essere negativa, se l'eroe non supera la prova.

**RICADUTA** Se la storia finisse subito dopo l'Esito sembrerebbe incompleta, come un'avventura troppo facile. Nelle storie più avvincenti, dopo la battaglia finale, l'eroe affronta un ultimo colpo di coda del nemico (ad es. Ulisse e i Proci).

**RESURREZIONE** L'ultima e più difficile prova. Spesso durante la Ricaduta l'eroe affronta l'abisso e riesce a salvarsi, dimostrando di saper mettere in pratica quanto imparato durante la sua avventura.

**CONCLUSIONE** L'avventura è finita e si ristabilisce un nuovo equilibrio.

Le carte dei **PERSONAGGI** rappresentano gli eroi della tua storia. Anche se la maggior parte delle storie ha un solo eroe, nel mazzo troverai 3 carte dei personaggi. Mettendole a sinistra una sotto l'altra potrai gestire le Fasi dell'Eroe di 3 differenti protagonisti.

**EROE #1** Sviluppa qui la storia dell'eroe principale.

**EROE #2** A volte sono presenti due eroi principali con una storia ugualmente complessa ed elaborata. Usa questa carta per il secondo personaggio più importante, un alleato o un nemico.

**NARRATORE** Se il narratore ha una sua storia, puoi utilizzare questa carta per svilupparla. In alternativa, questa carta può essere usata per un terzo protagonista.

La carta Narratore merita un discorso a parte. Ci sono casi in cui la storia del narratore viene raccontata anch'essa e si mescola a quella del protagonista. Un esempio è *La storia infinita*: al pubblico viene raccontata la storia di un bambino che legge la storia di un altro bambino di un altro mondo, fino a che i piani non si confondono. In termini tecnici avviene una *metalessi*, con il mescolarsi di due piani distinti della narrazione. La carta Narratore può essere usata proprio per organizzare una narrazione di questo tipo o, in alternativa, semplicemente per rappresentare un terzo eroe.

*Quella proposta da Fabula non è l'unica struttura possibile, e non si ripete con accuratezza indiscutibile in ogni storia. Ci sono alcune fasi sempre presenti, come la Chiamata all'Azione, e altre che potrebbero essere assenti dalla storia, come la Ricaduta. L'ordine delle fasi può variare: l'Intervento del Mentore, per esempio, può avvenire prima o dopo l'attraversamento della Soglia. Non solo: ogni Prova spesso comporta una diversa Chiamata all'Azione e ci possono essere due Prove Centrali nella stessa storia.*

*In altre parole, è un modello efficace e affidabile, ma NON seguirlo parola per parola. Una volta che conoscerai la struttura base e sarai sicuro della tua storia, sentiti libero di essere creativo!*

Proviamo ora a usare le Fasi dell'Eroe con una storia famosa. Useremo la storia di Pinocchio, nella versione Disney del 1940, per fare un esempio del funzionamento delle carte arancioni.

**MONDO ORDINARIO** Viene presentato il villaggio in cui vive Geppetto, falegname tranquillo e felice. Geppetto completa il burattino sul quale sta lavorando, che diventerà il nostro eroe.

**CHIAMATA ALL'AZIONE** Compare la stella cometa e Geppetto esprime il desiderio di trasformare Pinocchio in un bambino vero. Il desiderio viene esaudito dalla Fata Azzurra (è la Fata Turchina del libro) e Pinocchio impara che, se avrà un cuore puro e non dirà bugie, verrà alla fine trasformato in un bambino vero.

**ANSIA DELLA CHIAMATA** *In questa storia non è presente.*

**INTERVENTO DEL MENTORE** Il nostro eroe Pinocchio, animato ma ancora burattino, incontra il Grillo Parlante, che sarà la sua coscienza nella storia.

**ATTRAVERSO LA SOGLIA** Pinocchio, il giorno dopo, esce di casa per andare a scuola. Il Grillo Parlante rimane indietro.

**MONDO NUOVO** Conosce meglio i suoi alleati (il Grillo Parlante e la Fata Azzurra che torna a liberarlo) e incontra i nemici (il Gatto e la Volpe, Mangiafuoco). Naturalmente la stessa propensione di Pinocchio a dire bugie e a non fare il suo dovere può essere vista come nemico metaforico.

**PROVE** Affronta una serie di prove: viene tentato dal Gatto e la Volpe a marinare la scuola, ed essi riescono a convincerlo; Pinocchio rifiuta di ascoltare il Grillo Parlante, recita nel teatro di Mangiafuoco e viene rapito dal burattinaio.

**ADEMPIMENTO** Prima di essere liberato dalla gabbia di Mangiafuoco, Pinocchio dice una serie di bugie alla Fata Azzurra. Qui per la prima volta il naso di Pinocchio cresce ogni volta che dice una bugia, ed è questo l'Adempimento dell'eroe (in questo caso negativo). Dopo aver promesso alla Fata Azzurra di fare il bravo bambino in futuro, viene liberato.

**SCENDE LA NOTTE** Dopo il ritorno a casa, inizia a delinearsi la prova più ardua per Pinocchio. Il Gatto e la Volpe sono infatti incaricati da un uomo di reclutare bambini svogliati per portarli nel Paese dei balocchi.

**PROVA CENTRALE** Il giorno dopo Pinocchio viene convinto dal Gatto e dalla Volpe a marinare di nuovo la scuola, viene rapito e portato nel Paese dei balocchi. La Prova Centrale è fallita. Pinocchio si dà alla pazza gioia e incontra Lucignolo.

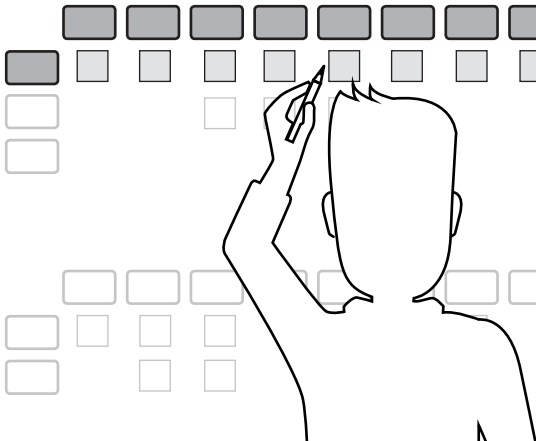
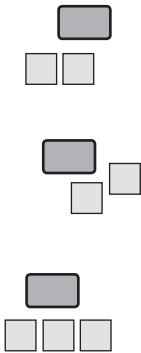
**ESITO** L'esito è tragico: Pinocchio non solo rimane bloccato nel Paese dei balocchi ma inizia anche a trasformarsi, con Lucignolo, in un asino.

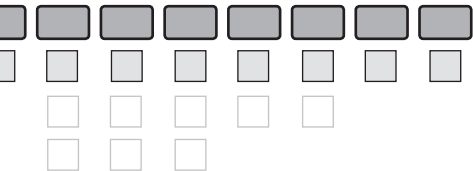
**RICADUTA** Per fortuna il Grillo Parlante trova Pinocchio e lo aiuta a scappare. Tornati si accorgono che Geppetto non è in casa e vengono a sapere che è stato inghiottito dalla balena. Pinocchio, che ora ha capito il valore dell'altruismo e della sincerità, decide di andare a salvarlo: scende negli abissi, trova la balena e si fa inghiottire. Ritrova il padre e facendo starnutare la balena lo salva, ma viene ritrovato sulla riva inerte.



**RESURREZIONE** Pinocchio sembra morto, sdraiato sul letto a casa del piangente Geppetto. Ecco però che la Fata Azzurra compare e, per premiarlo dell'azione coraggiosa, certa che ormai abbia capito la lezione, lo sveglia e lo trasforma in un bambino vero.

**CONCLUSIONE** La felicità familiare è ricomposta, e in più Pinocchio è diventato un bambino in carne e ossa!





**FASI EROE**

**EROE SINGOLO**

**EROI  
MULTIPLI**

Se la tua storia ha solo un eroe e non hai bisogno di alterare il tempo della narrazione, usa soltanto le carte Risorse e le Fasi dell'Eroe.

Se hai più di un eroe e vuoi modificare il tempo della narrazione, prosegui e leggi la sezione delle carte **INTRECCIO**.

**INTRECCIO**

## Introduzione all'Intreccio

L'intreccio della storia potrebbe essere paragonato al montaggio di un film: dopo aver definito e girato tutte le scene (nel nostro caso sviluppato la storia dei personaggi) il regista dovrà decidere come montarle, cioè in che ordine disporle.

Le carte **INTRECCIO** ti serviranno proprio a questo: montare le scene della tua storia. In teoria della letteratura l'intreccio è definito *Tempo del Discorso* o *Tempo della Narrazione* e corrisponde al susseguirsi dei fatti nell'ordine in cui vengono narrati e non nell'ordine in cui accadono. Si potrebbe chiamare questa parte "risultato finale" perché è l'ultima operazione da compiere. Con l'intreccio si sposta il focus sull'audience e ci si chiede: «In che ordine voglio che il lettore (o lo spettatore) riceva

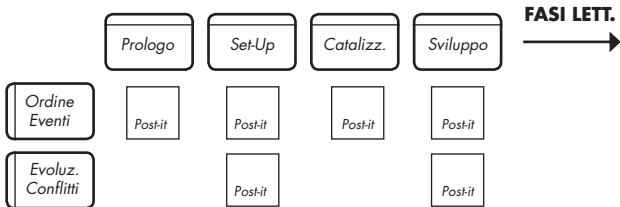
le informazioni? In che momento lo voglio entusiasmare? Come voglio che reagisca?»

Non è necessario usare sempre le carte **INTRECCIO** e spesso la struttura delle Fasi dell'Eroe sarà sufficiente per la tua storia, ma ci sono due casi in cui ti potranno servire:

- Se nella tua storia c'è più di un protagonista;
- Se intendi alterare l'ordine cronologico della narrazione, raccontando gli eventi in modo non lineare.

# Intreccio

Le carte **INTRECCIO** sono le carte nere nel tuo mazzo. Disponi le carte **FASI DEL LETTORE** in fila, secondo il loro numero, e le carte **ORDINE DEGLI EVENTI** e **EVOLUZIONE DEI CONFLITTI** in colonna a sinistra.



Le carte **FASI DEL LETTORE** sono 9 e rappresentano la struttura base della narrazione. Queste carte prendono spunto dalla *Struttura a Tre Atti*, una delle strutture narrative più note e largamente usate. Secondo questa struttura, ogni storia è suddivisa in tre fasi principali: il set-up (la preparazione), lo sviluppo e la soluzione. Ogni fase tende a un climax che pone fine all'atto e, nel caso di primo e secondo atto, è seguito da una crisi e da una susseguente preparazione al climax successivo, in un andamento a saliscendi.

La *Struttura a Tre Atti* è una delle più comuni ed efficaci, ed è stata usata dalle prime tragedie greche fino ai più recenti film hollywoodiani. Naturalmente, ci sono molti modi diversi di raccontare una storia, ma questo è uno dei più flessibili e utili da conoscere.

**PROLOGO** È usato per introdurre la storia e spiegare gli eventi presentando qualcosa di esterno al Tempo della Storia.

**SET-UP (PREPARAZIONE)** L'inizio della storia e del primo atto. In questa parte puoi presentare al lettore i personaggi, il tempo e lo spazio della storia per prepararlo agli avvenimenti successivi.

**CATALIZZATORE** L'elemento improvviso che sconvolge l'equilibrio e innesca la storia. Di solito è il climax del primo atto e coinvolge il lettore negli eventi. Può coincidere con la Chiamata all'Azione di uno dei personaggi.

**SVILUPPO** L'inizio del secondo atto, in cui si descrive la nuova situazione. Qui l'eroe acquisisce nuove abilità e conoscenze, incontra nuovi



personaggi, scopre chi sono i nemici con cui dovrà confrontarsi. Di solito è la parte di maggiore intrattenimento per il lettore.

**PUNTO INTERMEDIO** La calma prima della tempesta. Anche il pubblico si rilassa, ma c'è il presentimento della crisi.

**CRISI** Di solito è la parte più triste della storia. Qualcosa di grave succede: il pubblico pensa che tutto sia perduto.

**CLIMAX** È il momento che fa stare con il fiato sospeso, la battaglia o il confronto finale. Corrisponde all'apice del secondo atto.

**SOLUZIONE** L'inizio del terzo atto e della fase conclusiva della narrazione. È il momento in cui si tirano le somme di tutta l'avventura. Potrebbe

anche essere presente un secondo climax prima che venga raggiunto l'equilibrio finale.

**EPILOGO** Viene usato per spiegare al lettore qualcosa dopo la fine della storia o per mostrare la situazione dei protagonisti passato un lungo periodo di tempo.

Esistono due **LIVELLI** su cui puoi elaborare l'intreccio della storia:

**ORDINE DEGLI EVENTI** Su questa linea puoi utilizzare dei post-it per riordinare gli eventi definiti con le carte arancioni. Come nella fase di montaggio di un film, sarai in grado di montare le sequenze nell'ordine che desideri.

**EVOLUZIONE DEI CONFLITTI** In ogni storia ci sono dei conflitti che si evolvono. Su questa linea puoi gestire la loro progressione e stabilire quando introdurli o risolverli. Ad es. in *Matrix* il conflitto dell'eroe con il concetto di fede viene introdotto da subito (Neo non crede in se stesso e ha bisogno di un obiettivo di vita) e si risolve nella fase Scende la Notte, prima del duello con i nemici.

Facciamo ora un esempio per chiarire meglio la funzione di queste carte, usando nuovamente la storia di Pinocchio. Immaginiamo di volerla raccontare concentrandoci anche su un altro protagonista: Lucignolo. Le Fasi dell'Eroe di Pinocchio rimarranno quelle classiche, ma dovremo sviluppare anche il personaggio di Lucignolo sulla linea della carta arancione **EROE #2** inventando la sua storia personale. A questo punto sarà necessario intrecciare le due storie, e lo faremo proprio con le carte **INTRECCIO**: sceglieremo quando e come inserire le Fasi dell'Eroe dei due personaggi nella narrazione.

**SET-UP** Pinocchio e Lucignolo non si conoscono. Vengono presentati al lettore/spettatore uno per volta. Pinocchio è un burattino bugiardo e ingenuo, Lucignolo un ragazzino nobile, pigro e capriccioso. [Fasi da Mondo Ordinario a Intervento del Mentore di entrambi gli eroi].

**CATALIZZATORE** Pinocchio viene rapito da Mangiafuoco ed è costretto a esibirsi. Intanto Lucignolo decide per capriccio di rubare delle marionette e prende di mira proprio quelle di Mangiafuoco. [Fase Attraverso la Soglia di entrambi].

**SVILUPPO** Pinocchio è nel mezzo dello spettacolo. Intanto Lucignolo sta organizzando il furto. [Fasi Mondo Nuovo e Prove di entrambi gli eroi].

**PUNTO INTERMEDIO** Lucignolo riesce a rubare il carro delle marionette e scopre Pinocchio al suo interno. Diventano amici e fuggendo raggiungono, sotto il consiglio di un uomo che li aiuta nel furto, il Paese dei balocchi. [Fase Adempimento di entrambi gli eroi].

**CRISI** Dopo aver fatto baldoria, capiscono che in realtà il Paese dei balocchi è una trappola per trasformarli in ciuchi. È la punizione per i loro misfatti. [Fase da Scende la Notte a Esito di entrambi gli eroi].

**CLIMAX** Con l'aiuto del Grillo Parlante riescono a fuggire. Tornati a casa scoprono che Geppetto è stato inghiottito dalla balena. Pentiti e convertiti, decidono di andare a salvarlo rischiando la vita. [Fase Ricaduta di entrambi gli eroi].

**SOLUZIONE** Entrano nella balena, liberano Geppetto e tornano al villaggio. La Fata Azzurra per premiarli ritrasforma Lucignolo e Pinocchio in bambini. I due

dimostrano di essere diventati bravi. [Fasi da Resurrezione a Conclusione di entrambi gli eroi].

**EPILOGO** È passato molto tempo dalla loro avventura. Lucignolo e Pinocchio adesso gestiscono lo spettacolo di marionette e si esibiscono gratuitamente per i bambini poveri.

Con le carte **INTRECCIO** è anche possibile alterare la cronologia della storia. Ad esempio, potremmo raccontare la storia senza far sapere al lettore che Pinocchio era un burattino, ma facendoglielo scoprire con un colpo di scena alla fine! Per ottenere questo effetto sorpresa manterremo lo schema preparato con le carte **FASI DELL'EROE** e riordineremo la narrazione con le carte **INTRECCIO**.

**PROLOGO** Pinocchio è cresciuto. Camminando vede uno spettacolo di marionette e inizia a pensare alle avventure che ha affrontato in passato.

**SET-UP** L'azione viene fatta iniziare in un momento di massima tensione. Lo spettatore vede Geppetto all'interno della balena. [È l'inizio della Ricaduta di Pinocchio].

**CATALIZZATORE** Raccontiamo al lettore cosa è accaduto qualche ora prima: Pinocchio quella mattina esce da scuola e viene fermato dal Gatto e dalla Volpe. [La fase Chiamata all'Azione].

**SVILUPPO** Dopo averli seguiti viene rapito da Mangiafuoco, che lo mette in gabbia e parte alla volta di paesi lontani. [Sono le fasi da Prove a Adempimento].

**PUNTO INTERMEDIO** Per fortuna Pinocchio riesce a fuggire con l'aiuto del Grillo Parlante, ma sulla via del ritorno incontra Lucignolo che lo convince a seguirlo nel Paese dei balocchi. [Fase Scende la Notte].

**CRISI** Il Paese dei balocchi è una trappola dalla quale è impossibile fuggire! Tutto è perduto e anche Geppetto è destinato a morire di fame nella pancia della balena. [Prova Centrale e Esito].

**CLIMAX** Con un ultimo disperato tentativo Pinocchio riesce a fuggire gettandosi in mare e proseguendo a nuoto, ma viene inghiottito dalla balena. Lì trova Geppetto e scappano assieme. [Fase Ricaduta].

**SOLUZIONE** Finalmente Pinocchio è riuscito a salvare Geppetto e i due sono tornati a casa. Qui lo spettatore noterà per la prima volta che Geppetto è un falegname. Ecco il grande colpo di scena: Pinocchio era in origine una marionetta! Ora grazie al suo coraggio e al suo altruismo, viene trasformato in bambino dalla Fata Azzurra. [Resurrezione e Conclusione].





## **Autori**

**ANDREA BINASCO** è uno studioso di narratologia e un grande amante della letteratura. Dopo aver vinto diversi premi di poesia ha deciso di dedicarsi all'insegnamento.

**MATTEO DI PASCALE** è scrittore e designer. Ha pubblicato il romanzo *La lezione di Milano* e ha progettato le *Intùiti Creative Cards*.

## Bibliografia

Gérard Genette, *Figure III: discorso del racconto*, Torino, G. Einaudi, 2006.

Vladimir Ja. Propp, *Morfologia della fiaba*, Torino, Einaudi, 1975.

Christopher Vogler, *Il viaggio dell'eroe: la struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, Roma, Audino, 2010.

Joseph Campbell, *L'eroe dai mille volti*, Torino, Lindau 2012.



Fabula è un prodotto  
di Sefirot Srl