

Molte persone credono (erroneamente) che scrivere un romanzo (o una serie di romanzi) fantasy di successo sia una impresa epocale che soltanto poche penne elette posso portare a termine ! Niente di piu' sbagliato ! Malachi Harkonnen, con un'altra delle sue veloci e snelle guide on-line, vuole dimostrare l'esatto contrario ! Seguite i consigli qui riportati e la strada come futuro scrittore di fama universale sara' alla vostra portata:

1) Una delle prime regole di scrittura particolare o addirittura conoscere le regole grammaticali di base della vostra madre lingua: niente di cose che bisogna immediatamente smentire a proposito della stesura di un romanzo fantasy e' che sia necessario avere piu' sbagliato. Eventuali errori e/o svarioni da fa rivoltare nelle rispettive tombe tutti gli scrittori da Omero a Pirandello, verra' commentato dai critici dei giornali ( gente, che secondo alcuni, dovrebbero essere considerati al pari dei criminali di guerra) come : "un perfetto esempio di innovazione stilistica in un panorama letterario altrimenti stagnante ".

2) Punto chiave della carriera di ogni futuro scrittore di un romanzo fantasy che si rispetti e' aver letto il Signore degli Anelli ... lo so', alcuni di voi potrebbero avere improvvisi attacchi di sonno al secondo capitolo del suddetto tomo, a causa del vivace stile di Tolkien che arriva subito al punto, senza perdersi in inutili spiegazioni che nulla hanno a che fare con la storia o canzoncine per bambini, ma il vostro destino dipende da questo !

Una volta terminata la lettura di suddetto capolavoro epico ( si consiglia di assumere 50 cc di caffeina per capitolo se non volete cadere in letargo), copiate la trama e il gioco e' fatto. Plagio ? No, citazione, lo fanno tutti da piu' mezzo secolo e nessuno si e' mai lamentato.

3) Come gia' detto precedentemente, la trama in un romanzo fantasy non ha molta importanza visto che piu' o meno sono tutti plagi.. ehm... copi... ispirati al capolavoro del Signor Tolkien ( un professore inglese amante della birra alla spina e delle dormite epocali). Per chi nonostante la buona volonta' e' caduto in coma profonda dopo il primo paragrafo de " La compagnia dell'Anello " ecco un breve riassuntino dei punti cardine da rispettare:

- In passato tutti vivevano in pace, amore e armonia (come una comunita' hippy, ma senza canne, orge gigantesche e nemmeno musica rock ...) , poi gli umani corrotti da un'oscuro signore del male (spuntato dal nulla) hanno alterato l'equilibrio cosmico generando una serie di giganteschi casini che rischiavano di portare il mondo sull'orlo della distruzione.

- Ci fu' una violenta battaglia, gli elfi con la loro perfettosita' sconfissero il signore del male e le sue armate ... o almeno cosi' sembrava perche' ...

- ... Dopo N (dove N, e' un numero naturale intero bello grosso) migliaia di anni il signore del male si ripresenta con tanto di armate invincibili, fortezze inespugnabili e branchi di mostri schifosi (il tutto ovviamente spuntato dal nulla senza che nessuno notasse minimamente la cosa ... hey ! Non ricordavo che la fattoria di Tuc, aveva una lugubre torre per esporre le teste decapitate dei suoi nemici ancora grondanti di sangue ... ), pronto a disputare il secondo tempo della partita.

- Ma L'oscuro signore del male ha un punto debole ! Un artefatto, che ha perso durante la battaglia con gli elfi, gli e' necessario al fine di conservare tutto il suo potere ...

- ... Destino vuole che questo artefatto sia nelle mani dell'alleanza del bene ( capitanata dagli elfi perfettini, che non si fidano dei propri alleati, e li considerano " minus quam merda ", visto che non sono assolutamente perfetti come loro). Di solito l'artefatto ha bisogno di un particolare rituale per essere distrutto, rituale che necessita, lunghi viaggi in terre pericolose infestate da gente che ti vuole abbassare di una testa con una roncola arrugginita ...

- ... Un qualsiasi deficiente affiderebbe l'artefatto ad un gruppo di marines cazzuti e indistruttibili, armati fino ai denti e capitanati da un sempre incazzato sergente urlante spara-ordini. Ma la logica ( che non c'e' ) dei romanzi Fantasy preferisce affidare tale gravoso compito a 5 cretini di passaggio che si odiano a pelle, che non hanno esperienza alcuna di combattimento e si lamentano ogni due per tre dei calli ai piedi o del drago nero che vuole ridurli in cenere.

3) Gli elfi devono essere **OBBLIGATORIAMENTE PRESENTI**, magari gia' che ci siete create un centinaio di diverse sottorazze ( elfi del sole, elfi della luna, elfi del sottosuolo, elfi metalmeccanici, elfi comunisti mangiabambini, ecc ...) una piu' perfetta dell'altra.

Gli elfi devono essere **OBBLIGATORIAMENTE**: belli ( al contrario degli orchi, che sembrano avere un'esempio pratico di teoria del caos, sul viso), agili, scattanti, incorruttibili (al contrario degli umani, che vendono l'anima anche per un lecca lecca con su' scritto "MAGGIA POTENTTE"), amici della natura, abili arcieri, maghi imbattibili, custodi di antichi segreti, immortali, omosessuali (i maschi, i nani con folte barbe e alito impestato da birra, sono un must), ninfomani ( le femmine, ma solo nei confronti del vigoroso eroe umano, sembrano disdegnare i maschi della loro stessa specie) ma soprattutto perfettini.

Gia' perfettini, cosa significa cio' ? Che qualsiasi cosa, loro la fanno meglio: Riesci a colpire un fagiano a 25 metri di distanza con un'arco ? Loro uccidono un topolino che si trova a mezzo chilometro di distanza dietro un monte con gli occhi bendati. Tu sei un'abile cantante ? Loro riescono a ruttare in Douby Surround, da soli. Fulmine, il tuo cavallo, ha vinto tutte le gare possibili nella contea ? Bene, state sicuri che anche il piu' scalcinato ronzino elfico puo' batterlo in corsa, trotando all'indietro e utilizzando una sola zampa.

4) Un'altro punto importante di ogni capolavoro fantasy sono i nomi da affibbiare a persone/luoghi/regni/oggetti magici/razze/super alcolici/ecc ... tutti devono avere le seguente caratteristiche:

- devono essere lunghi
- devono essere impronunciabili
- devono assomigliarsi tra di loro
- devono essere difficili da ricordare

Ecco un paio di esempi (visto che siete duri come nemmeno il granito):

- " La mite popolazione dei Rogi viveva nella vallata di Sandu, rinomata per la produzione di Kiram, un vino ad alta gradazione alcolica che fungeva anche da collutorio e liquido per frizioni idrauliche. I loro acerrimi nemici, I Gonrak intanto tramavano nell'ombra ... " - Oh mio dio che orrore ! In questa maniera il lettore potrebbe perfino CAPIRE qualcosa della storia !

- " La mite popolazione dei Vringherbilltinky viveva nella vallata di Vringherbilinky , rinomata per la produzione di Ingherbilltinky, un vino ad alta gradazione alcolica che fungeva anche da collutorio e liquido per frizioni idrauliche. I loro acerrimi nemici, I Vringerbilstiky intanto tramavano nell'ombra ... " - Ottimo, sublime ! in questa maniera il lettore perderá il filo del discorso entro 5 righe, ma poco importa visto che i romanzi fantasy, non ne hanno.

5) Siate schifosamente razzisti: gli elfi perfettini sono tutti perfetti, buoni e carini, i nani sono tizi barbuti dalla voce roca e il commento gagliardo che vivono in buche, gli hobbit sono una razza di neocon pigmei, bigotti, amanti della birra e nemici dell'igene degli arti inferiori, gli umani sono una plebaglia di contadinotti e sovrani corrotti, gli orchi sono tutti cattivi dal primo all'ultimo ( qualcuno sostiene che [XicH@iYn'ibFlitirbilJ](#) la divinitá elfica dei denti carciati gli abbia scagliato contro una terribile maledizione) e il loro unico scopo e quello di finire infilzati dall'eroe di turno,

6) ECCEZIONE alla regola sopraccitata ! Gli eroi si elevano sopra la marmaglia per diritto divino ! Non perché hanno le abilità, la forza o l'intelligenza per vincere, ma perché gli dei (lo scrittore) ha deciso così (meritocrazia nel Fantasy, ma dico siete impazziti per caso ?!). Gli eroi ce la fanno sempre e comunque, sono il meglio del meglio ! Perfino gli elfi perfettini accettano di buon grado di aver a che fare con eroi umani e le elfe hanno ricorrenti perdite di sangue al naso, non appena vedono il rude eroe scendere da cavallo con la barba incolta, mentre sventola un'arma/simbolo fallico.

Come già detto il principale potere degli EROI e' il fatto che sono PREDESTINATI: non avendo dalla loro nessuna abilità di sorta per affrontare le avversità, si possono affidare soltanto al loro CVLO ( o meglio, agli strani eventi favorevoli che guarda caso capitano intorno a loro e permettono di proseguire nei loro viaggi).

Voglio dire, secondo voi, un nano di 90 cm, senza ne' armi, ne' armature, ne' addestramento militare, che possibilitá ha di passare attraverso le fila dell'esercito nemico, infiltrarsi nel suo Santa Sanctorum, passare sotto il naso (o l'occhio) del signore del male e distruggere l'artefatto del male nel cortile di casa del rispettivo padrone ?

Nessuna, risponderanno i miei lettori che hanno ancora 6 neuroni in parallelo nella scatola cranica ... ERRATO ! E' predestinato ! Quindi avrá successo, anche se e' un pollo con la difterite e la forfora.

7) Ho citato la predestinazione per caso ? O si altro fetis... ehm ... punto chiave della narrazione fantasy: ogni personaggio e' predestinato e non puo' scappare al suo destino. Korris il pavido morirá affogato anche nel bel mezzo del deserto del Sahara, se Lala la sibilla ninfomane (lo scrittore) ha stabilito cosí. Bergaramh V il casto (o " colui che si amputo' le mani pur di non toccarsi ") sconfiggerá il terribile Vrumgrum scorticatore della valle dei fucili a tappo poiche' il profeta ha cosí predetto (anche se magari Bergham e' un tizio con piu' testicoli che neuroni nella scatola cranica).

Il fantasy e' il mondo del politically correct al 100 %, nessuna remora morale se massacrare villaggi su villaggi di orchi, goblin e troll, anzi ! Siete un rispettabile eroe che combatte il male. Viceversa, se un'orco pensa anche di aver un benché minimo diritto (oltre quello di rantolare e contorcersi dal dolore dopo essere stato colpito a morte dall'eroe ) e fa' notare che anche la sua specie e' in fondo una civiltà degna di rispetto, questo dovrà essere massacrato seduta stante per le sue assurde idee !

Altra particolarità e' l'immutabilità totale del mondo: i contadini sono amorevolmente sfruttati dal loro signore che lascia loro la possibilità di scegliere di morire in maniera violenta durante una battaglia come truppe sacrificabili o come zappatori malnutriti, il tutto da 12.000 anni circa.

9) Prendetela larga. Molto Larga. Il 99.9 % del testo di un qualsiasi libro fantasy e' composto da parti che nulla hanno a che vedere con la trama principale: antiche leggende di come il mondo e' stato creato da 4 divinità ubriache che giocavano a Twister, descrizioni delle perversioni sessuali del sindaco della città nei confronti degli ortaggi da giardino, ricette a base di testicoli di orco, canzoncine senza senso ( da cantare ad alta voce nel bel mezzo di una foresta oscura piena zeppa di bestie sbrindella-carne), storielle piccanti con elfe e minotauri, ecc ...

Dette parti devono essere piazzate strategicamente, per distruggere psicologicamente il lettore. Per esempio : l'eroe e' circondato dai nemici, si trova sul precipizio di un baratro, la sua lama e' rotta e la sua fidanzata lo ha appena lasciato per un'ogre impotente. Carica, gettandosi nella mischia, gli occhi carichi d'ira e mentre un'orco perdeva la sua virilità a causa di un suo fendente, gli torna' in mente una filastrocca della sua infanzia: " oh balla l'elfo ballerino / balla sotto la luna / dolce stellina, chioma fatata / si chino' scureggiando a tonalità alternata / ... ( la filastrocca prosegue per circa altre 180 pagine..)"

Tutto cio' ha tre scopi fondamentali: 1) Gonfiare una storia che poteva tranquillamente finire in un'edizione tascabile, in un'interminabile raccolta di 150 volumi da 600 pagine cadauno 2) Nascondere al lettore, il fatto che sta' leggendo un'altra versione del signore degli anelli 3 ) Far addormentare il lettore

10) La copertina e il titolo del vostro libro non sono cose da sottovalutare ! Anzi molto probabilmente il vostro cliente (non lettore, quello e' un termine che utilizzano ancora soltanto scrittori comunisti mangia bambini) acquistera' il vostro capolavoro basandosi sui colori presenti sul frontespizio. Se volete sperare di vendere piu' di una dozzina di copie la vostra copertina dovrà presentare:

- Draghi ( da soli o cavalcati come un qualsiasi animale da soma, poco importa, un drago e' sempre un drago)
- Tizie anoressiche con addominali scolpiti e seni giganti, (S)vestite con aderenti tutine in cuoio borchiato (poco importa se nel periodo in cui e' narrata la storia il must dell'abbigliamento e' il pastrano in pelliccia di orso) e/o bikini in ferro battuto e ghisa (per qualche strana ragione, il costume a due pezzi, se indossato da una femmina, offre la medesima protezione di un'armatura completa), mentre brandiscono spadoni/simboli fallici grandi quanto loro
- Brutte copie di Conan il barbaro.
- Fortezze a 150 piani piazzate in posizioni assurde (di fronte ad una montagna, sotto terra, sotto un ponte, ecc ...)
- Personaggi carismatici che fanno qualcosa che non avra' luogo nel libro.

- Eventi epocali che non hanno luogo nel libro
- Navi volanti
- Giardini fantastici con zucchini troppo cresciuti
- Miss luglio in pose equivoche

Per il titolo invece esistono delle leggi codificate, come al solito non rispettarle vi condannerà ad un'esistenza da mesto scrittore fallito tra scioppi per la tosse contraffatti e reality show in terza serata:

- Le <avventure/cronache/storie/leggende> di <nome impronunciabile>
- La <condanna/sfida/maledizione> di <nome che che provoca spasmi involontari alla lingua se pronunciato correttamente>
- Il/la <nome arma> di <parola pronunciabile solo in un dialetto thailandese dimenticato da tempo >
- < nome protagonista > e < oggetto magico/congiura galattica/luogo sacrilego/mago che soffre di areofagia / ecc ... >

***Piccola nota, non prendete questo topic seriamente !***

{jcomments on}