

Rivelazioni dal testo



Indice

Avvertenze e invito al lettore	Pag.	3
Perché questo documento	Pag.	4
Proemio	Pag.	5
Personaggi di Smemoria: archetipi e simboli	Pag.	9
Fraasi che non se ne vanno	Pag.	63
Capitolo 1	Pag.	94
Capitolo 2	Pag.	112
Capitolo 3	Pag.	130
Capitolo 4	Pag.	143
Capitolo 5	Pag.	157
Capitolo 6	Pag.	178
Capitolo 7	Pag.	193
Capitolo 8	Pag.	210
Capitolo 9	Pag.	226
Il potere guaritore del “Buhl”	Pag.	244
Esegesi e Intelligenza Artificiale	Pag.	256

Questo documento è solo un breve estratto.

Troverai un esempio di:

- A) Personaggi di Smemoria
- B) Frasi che non se ne vanno
- C) Esegesi di un Capitolo

In caso fosse di tuo interesse ricevere
gratuitamente l'intero testo, manda una mail con
la richiesta a:

smemoria@blu.it

Riceverai gratuitamente l'intero file in
formato PDF

Soglia rituale

Avvertenza e invito al lettore

Prima di varcare questa soglia, un avviso gentile.

Le rivelazioni che seguono non sono spiegazioni, ma chiavi.

Non aprono porte se non si sa dove sono le serrature.

Sono pensate per chi ha già camminato tra le pagine di Smemoria, per chi ha incontrato Helen, Dalton, Annachiara, e ha sentito il tremore del treno in arrivo.

Se non hai ancora letto il romanzo, ti invitiamo a fermarti a questa pagina. Grazie. Ecco il motivo.

Non per censura, ma per rispetto del viaggio. Leggere prima queste rivelazioni potrebbe causare due effetti spiacevoli:

A) Smarrimento: senza il testo, i simboli non si agganciano, e le chiavi non aprono nulla.

B) Spoiler dell'anima: alcune sorprese, se svelate troppo presto, perdono il loro incanto.

Smemoria è costruita come un castello di carte: ogni parola poggia su quella precedente.

Queste rivelazioni sono il vento che le accarezza, non quello che le abbatte.

Perché questo documento

Non tutti i lettori colgono tutto. E non è necessario che lo facciano.

Alcuni resteranno sulla superficie narrativa: vedranno Vectar come un personaggio bizzarro, con un camice strano e barattoli curiosi.

Altri sentiranno che “c’è di più”, anche senza saperlo dire: il camice da ferramenta, l’artigiano, la soglia, restano dentro come sensazioni.

I più attenti o “allenati” coglieranno la simbologia in modo consapevole, e la godranno come un livello in più di profondità.

Per alcuni è storia.

Per altri è suggestione.

Per altri ancora è simbolo.

Questo documento non è un manuale, né un obbligo.

È un invito.

A chi sente che qualcosa vibra sotto la superficie.

A chi vuole tornare indietro e rileggere con occhi nuovi.

A chi cerca il filo che unisce i dettagli, i gesti, le parole.

È un gesto di cura.

Perché ogni lettore ha il diritto di scegliere quanto in profondità vuole andare.

Proemio

La Soglia: perché Smemoria non si interpreta, si attraversa

Ci sono libri che si leggono, e libri che si abitano.

Smemoria appartiene alla seconda categoria: non chiede di essere spiegato, ma vissuto.

Non domanda al lettore di capire, ma di entrare.

Ogni percorso di esegesi nasce da un gesto semplice e antico: l'attraversamento di una soglia.

L'immagine che apre queste pagine — una porta di pietra, segnata da simboli, una lanterna tremolante, una maschera abbandonata e una penna pronta a scrivere — non è una decorazione. È un invito.

La soglia come atto.

Attraversare una soglia è accettare che qualcosa in noi cambi. Non si esce mai uguali da un luogo liminale: una stazione, un sogno, una storia, un capitolo.

Smemoria è un testo-soglia: ogni lettore vi entra con un bagaglio diverso e ne esce con un ricordo trasformato, o perduto, o ritrovato.

L'esegesi che segue non serve a sciogliere enigmi, ma a illuminare i punti in cui il testo sussurra invece di parlare, e si rivela invece di spiegarsi.

Il lettore come pellegrino

In Smemoria non esistono spettatori.

Chi apre questo libro diventa un viandante, un passeggero del treno che aspetta, un cercatore di significati che non sempre coincidono con ciò che appare.

Il lettore è chiamato a un percorso: lento, simbolico, a volte ironico, altre volte perturbante.

Ogni capitolo è un varco.

Ogni storia dentro la storia è una lampada accesa nel buio.

La funzione dell'immagine iniziale

L'immagine che inaugura questo volume porta già in sé l'intera filosofia del testo:

- La porta: l'ingresso nel mondo interiore, il limite tra conscio e inconscio.
- I simboli incisi nella pietra: il linguaggio arcaico degli archetipi, che precede le parole.
- La lanterna: la piccola luce con cui affrontiamo l'ignoto.
- La maschera: identità abbandonata o ritrovata, verità che si rivela solo quando si smette di recitarla.
- La penna: il potere di riscrivere ciò che credevamo immutabile.

Questi elementi non sono soltanto oggetti narrativi: sono istruzioni interiori, segni di un percorso che il lettore compie senza accorgersene, esattamente come accade ai personaggi del romanzo.

Perché una “esegesi”?

Non per semplificare Smemoria, né per chiuderlo in un’interpretazione univoca.

Al contrario: questa esegesi serve ad aprire, a moltiplicare, a respirare più in profondità dentro il testo.

Ogni capitolo possiede un doppio movimento: ciò che dice e ciò che evoca.

Ciò che accade e ciò che trasforma.

Ciò che il personaggio fa e ciò che il lettore sente.

L’esegesi è la mappa del viaggio, non il viaggio stesso.
La soglia è già davanti a noi.

Si entra, adesso.



Personaggi di Smemoria

Archetipi e Simboli

I personaggi principali del testo, verranno analizzati seguendo questa struttura:

- A) Profilo Narrativo
- B) Funzione narrativa
- C) Significato simbolico
- D) Archetipi
- E) Mappa relazionale (se esistente)

Sintesi finale del personaggio

SCHEDA PERSONAGGIO – HELEN

A) Profilo narrativo

Età e ruolo

Donna adulta, madre di Annachiara, compagna di Dalton. Figura cardine del microcosmo familiare e della nascita stessa di *Memoria*.

Comportamento e stile relazionale

Equilibrata, calda, affettuosa, profondamente riflessiva. Vive con due registri: uno sociale-relazionale — morbido, amorevole, pratico — e uno interiore — vasto, acuto, creativamente febbrile. È una donna che pensa come respira.

Tratti psicologici distintivi

- Empatia naturale, non appiccicosa.
- Forte senso del limite e del pudore interiore.
- Ferita antica rielaborata ma non rimossa: “cicatrice che non fa più male, ma che si vede”.
- Intelligenza moralmente inquieta: non accetta niente per dogma, ragiona, soppesa, dubita.
- Un’intuizione creativa che appare improvvisa, ma nasce da un lavoro sotterraneo costante.

Evoluzione interna nel romanzo

- Dall’interiorità “protetta” → all’esposizione creativa responsabile.
- Dalla diffidenza verso l’intelligenza esterna (umana o artificiale) → a un’apertura vigilata, consapevole, adulta.

- Dal dolore privato del passato → a una funzione generativa che riguarda il mondo, non solo sé stessa.

Linguaggio, posture, firma personale

- Parla con esattezza chirurgica quando conta.
 - Sa essere tenera ma anche tagliente.
 - Ha una gestualità minima, concentrata.
 - La sua firma è il “doppio registro”: mentre vive, pensa; mentre soffre, crea; mentre parla, ascolta.
-

B) Funzione narrativa

1. È il motore emotivo e concettuale dell'opera

Progetta il libro dentro il libro, genera Smemoria, traghetta il romanzo dal mondo reale a quello metaforico.

2. È la “spinta” che mette in moto tutti gli altri

- Dalton si muove perché lei pensa.
- Annachiara sboccia perché lei apre spazi.
- L'Intelligenza Artificiale entra perché lei la lascia entrare con prudenza.
- Smemoria esiste perché lei lo immagina.

3. Incarnazione narrativa della domanda chiave

“Come si guarisce da un ricordo che non vuole sparire?”

4. È il perno che unisce i due livelli del romanzo

- livello diegetico (la vita familiare)
- livello metaforico (Smemoria, il viaggio, i Saggi, Aletheion, A.R.Aldo)

5. Trasforma il romanzo

La sua evoluzione permette al lettore di attraversare:

vita ordinaria → creatività → trauma → intuizione → guarigione
→ dono.

C) Significato simbolico

Helen rappresenta:

1. L'anima creativa che genera mondi

È la figura del *demiurgo domestico*: crea non dal nulla, ma dal vissuto, dalla memoria, dai frammenti.

2. La memoria ferita che diventa cura

Il suo passato complesso è la matrice di tutto Smemoria: il luogo dove si va per cancellare il dolore... creato da chi ha imparato a convivere con il proprio.

3. L'archetipo della soglia

È sempre esattamente tra due stati:

- tra passato e futuro
- tra sicurezza e rischio
- tra realtà e immaginazione
- tra autonomia e relazione
- tra guarigione personale e guarigione altrui

Questo la rende una figura-limite, quasi psicopompa senza saperlo.

4. La custode dell'intimità

Helen incarna il principio della protezione dell'anima — in due forme:

- la protezione della ferita antica (privacy come santuario)
- la protezione della creazione futura (atto creativo come sacro, non condivisibile)

5. La madre radice

Non solo di Annachiara: anche del libro, anche del mondo interiore del romanzo, anche dell'immaginazione dei lettori.

D) Archetipi

Archetipo principale: Il Femminile Creativo

Non nel senso biologico, ma nel senso junghiano:

Helen *concepisce, nutre, protegge, partorisce* un mondo psichico.

Archetipi secondari

1. **La Guaritrice ferita (Wounded Healer)**
Come Chirone: cura gli altri dalla propria ferita elaborata.
 2. **La Sognatrice Attiva**
Coi che trasforma il materiale psichico in narrazione, quindi in coscienza.
 3. **La Sacerdotessa della Soglia**
Figura che custodisce il rito del passaggio tra reale e simbolico.
Helen apre il varco a Smemoria.
 4. **L'Eroina Iniziatica**
La sua è un'iniziazione non gridata, ma profonda: prende il dolore, lo trasforma, lo mette al servizio degli altri.
-

E) Mappa relazionale

Con Dalton

- rapporto specchio (razionalità/creatività)
 - lui è il catalizzatore, lei il motore
 - lui la incoraggia, lei trasforma
 - dinamica: *amore* → *fiducia* → *paura* → *apertura*
-

Con Annachiara

- madre/figlia
- presente/futuro
- innocenza/esperienza
- la curiosità di Annachiara è la scintilla che riapre il passato di Helen
- Helen serve da ponte: protegge e lascia esplorare

Con la sua Intelligenza Artificiale

- inizialmente Ombra/Minaccia
- poi Mentore/Alleato
- simbolicamente è la “voce esterna che risponde al suo interno”

Con Smemoria

- è la sua creatrice
 - ma anche la sua paziente
 - e infine la sua guaritrice
- Helen è Smemoria e Smemoria è Helen.

Con Roberto-autore-personaggio (sfondo simbolico)

- Helen è il lato creatore femminile del romanzo
- è la parte dell'autore che “sa prima di sapere”
- è la funzione psichica che trasforma la vita in significato

In sintesi

Helen è il **cuore psichico, simbolico, narrativo e mitico** del romanzo.

È colei che porta nel mondo l'atto di guarigione del protagonista-autore, trasformando il trauma in una narrazione che sarà dono per altri.

Smemoria esiste *perché lei esiste*.

Frase che non se ne vanno

Per ogni capitolo suddiviso in blocchi tematici. Vengono estratte le frasi che contengono un potenziale di significato simbolico importante.

Ogni frase o gruppo di frasi, verrà esploso nella esegesi secondo questi punti:

- 1) Funzione narrativa nel capitolo
- 2) Significato simbolico profondo
- 3) Significato archetipico
- 4) Funzione psicologica
- 5) Sintesi del blocco

Frasi che non se ne vanno

Se la tua costanza ti farà arrivare al termine di questo documento, ti verrà voglia di rileggere tutto il romanzo per una seconda volta.

E i tuoi occhi vedranno cose nuove che prima non avevi nemmeno immaginato .

Capitolo 1

PRIMO GRUPPO – Geografia della soglia

Pag. 7 – 14

Frasi coinvolte (parafrasate, non citate alla lettera):

- **Prima parte, frase 4:**
“Un posto nel quale la vita scorre ‘quasi’ come in qualsiasi altra città. Quel ‘quasi’ indica il sottile confine su cui cammino senza averlo scelto.”
- **Prima parte, frase 5:**
“Mi sento in equilibrio su una lama di rasoio, sospeso tra realtà e magia, visione onirica e concretezza.”
- **Seconda parte, frase 11:**
“Un luogo al confine tra buio e luce, un immaginario etereo. Una città che esiste da qualche parte, in questo mondo sospeso nel tempo.”

Queste tre frasi sono sorelle. Non solo condividono immagini, ma anche struttura emotiva e funzione narrativa: **definiscono il vero “DNA” di Smemoria.**

1) FUNZIONE NARRATIVA NEL CAPITOLO 1

Queste frasi svolgono tre compiti chiave:

a) Fondano l'ontologia di Smemoria

Non è un regno fiabesco qualsiasi.

Non è nemmeno un delirio ospedaliero.

È una **zona liminale**, una **terra di mezzo** dove i poli opposti dialogano:

- realtà / immaginazione
- buio / luce
- guarigione / dolore
- memoria / oblio
- vita quotidiana / dimensione mitica

Smemoria prende vita non quando si dorme o si sogna, ma *nella fenditura* tra due stati dell'essere.

b) Collocano il narratore in transito

La tua voce, Roberto, è già “oltre la dogana”.

Non sei ancora dentro Smemoria, ma non sei più nemmeno completamente nel mondo ordinario.

Stai attraversando una frontiera interna.

c) Preannunciano il tema centrale del libro

Che non è la fantasia, e nemmeno la memoria.

È la soglia.

Il luogo in cui si decide se entrare o restare fuori.

Il luogo del giudizio, della scelta, della metamorfosi.

2) SIGNIFICATO SIMBOLICO PROFONDO

La città del “quasi”

Il “quasi” è uno dei simboli più potenti dell'intero Capitolo 1.

Indica:

- un mondo possibile ma non ancora compiuto
- un'identità in via di formazione
- un desiderio che ancora non ha preso forma
- la malleabilità del reale quando lo si guarda in uno stato liminale

Smemoria è il mondo del **quasi-ricordo, quasi-guarigione, quasi-rivelazione.**

Un luogo dove *la realtà non è definitiva.*

La lama di rasoio

Simbolo antico.

Rimanda a:

- il sentiero iniziatico
- la via stretta del cambiamento
- l'equilibrio fragile tra due stati dell'essere

È anche il simbolo del *corpo operato*, fisicamente esposto alla lama.

Nel libro, però, diventa metafora dell'identità:

L'autore è sospeso tra due mondi perché sta attraversando una trasformazione.

Il rasoio separa, ma anche incide ciò che deve essere inciso affinché si possa rinascere.

Il confine tra buio e luce

Antico archetipo di:

- **passaggio**
- **iniziazione**
- **rinascita**
- **rivelazione**
- **coscienza che si apre**

Il confine tra buio e luce è il luogo in cui Dante incontra Virgilio, in cui Ulisse vede le Colonne d'Ercole, in cui gli eroi di ogni mito chiedono la prova.

Simbolicamente:

Smemoria non è un altrove.

È il luogo dove l'essere umano incontra ciò che di sé non vuole vedere.

3) SIGNIFICATO ARCHETIPICO

Archetipo del “Guardiano della Soglia”

Quando si dice “confine”, nei miti si muovono figure precise:

- Ermes
- Caronte
- Giano bifronte
- le figure psicopompe
- i traghettatori
- i doganieri dell'anima

Le frasi 4, 5 e 11 preparano l'ingresso del lettore nella logica del *rito di passaggio*.

Ogni personaggio che incontrerai più avanti — Vectar, la Segretaria, la Commissione — discende da questo archetipo.

Archetipo del “Viaggio iniziatico”

La lama di rasoio è la linea che separa il mondo ordinario da quello straordinario.

Il protagonista non è ancora entrato, ma è stato *scelto*.

Archetipo dell'Ombra e della Luce

Il confine tra buio e luce è il punto esatto in cui l'Ombra non domina e la Luce non abbaglia:

è la zona in cui si può **vedere davvero**.

4) FUNZIONE PSICOLOGICA (Autore e Lettore)

Per l'autore

Queste frasi rivelano:

- un processo di guarigione interiore

- la rielaborazione del trauma chirurgico
- il desiderio di trasformare un vissuto limite in mito personale
- il bisogno di rendere narrabile ciò che nella vita reale è insensato

La soglia è anche la soglia tra la vita e la morte sperimentata in terapia intensiva.

Per il lettore

Il lettore coglie immediatamente che Smemoria è:

- un luogo dove si entra solo quando *si è pronti*
- un territorio psicologico universale
- uno specchio del proprio confine personale (tra ricordare e dimenticare)

Il “quasi” è anche del lettore: ognuno di noi vive in bilico tra ciò che è e ciò che potrebbe essere.

5) SINTESI del BLOCCO

Titolo del gruppo:

La geografia della soglia: Smemoria come città del confine

Sintesi:

Queste frasi definiscono Smemoria come un luogo liminale, sospeso tra realtà e immaginazione, buio e luce, ricordo e oblio. È il territorio psicologico ed esistenziale in cui l'essere umano affronta la propria trasformazione. La “lama di rasoio” su cui cammina il narratore è la linea iniziatica del cambiamento, mentre il “quasi” diventa simbolo della fragilità e della possibilità dell'identità. Smemoria non è altro mondo: è il punto esatto in cui

i mondi si toccano, dove si decide se restare o entrare. È il luogo del mito personale, del rito di passaggio e del risveglio della coscienza.

SECONDO GRUPPO – La creatività

Pag. 14 – 28

Frasi coinvolte (parafrasate, non citate alla lettera):

- **Frase 1 seconda parte:**
“La creatività per me è una strana reazione chimica insopprimibile.”
- **Frase 2 seconda parte:**
“Anche nei momenti di sofferenza o disagio, è un salvagente cui mi aggrappo con tutta la forza di volontà per non andare alla deriva.”
- **Frase 3 seconda parte:**
“Creatività e genesi di Smemoria sono un tutt’uno.”

Tre frasi, un unico principio:

la creatività non è una scelta, ma un **istinto di sopravvivenza**.

1) FUNZIONE NARRATIVA

Queste frasi svolgono un ruolo preciso nella costruzione dell’opera:

a) Spiegano l’origine profonda di Smemoria

Non è:

- un esercizio letterario
- un progetto editoriale
- un racconto nato per intrattenere

È un *derivato psichico*, nato da un'esperienza limite, come risposta organica alla sofferenza.

b) Creano l'identità narrativa dell'autore

Il narratore diventa:

- un alchimista involontario
- un uomo che trasforma il dolore in visione
- un organismo che reagisce all'angoscia generando immagini

Questo lo distanzia dallo stereotipo dello scrittore romantico: qui la creatività è biologica, concreta, fisiologica.

c) Preannunciano la fusione autore-Smemoria

“Creatività e genesi di Smemoria sono un tutt'uno” significa che l'autore non inventa Smemoria:

lo **segrega fuori da sé** come parte del processo di guarigione.

Smemoria è, letteralmente:

- un prodotto chimico del dolore
- una secrezione simbolica
- un anticorpo narrativo

2) SIGNIFICATO SIMBOLICO PROFONDO

La creatività come “reazione chimica”

È un'immagine potentissima.

Evita:

- la spiritualizzazione eccessiva
- la retorica della “musa”
- l’idea che l’arte sia un dono misterioso

La creatività diventa:

- un processo naturale
- una combustione
- una trasformazione molecolare dell’esperienza

Simbolicamente, rimanda all’alchimia:

- il nigredo (sofferenza, immobilità, paura)
- si trasforma in materia prima
- da cui nasce la pietra filosofale (Smemoria)

La creatività è il laboratorio interno.

Il salvagente

Un simbolo semplice, ma universale.

Richiama:

- la sopravvivenza
- l’istinto
- il galleggiamento psicologico
- il non affondare nell’angoscia

È una delle immagini più empatiche del capitolo:
tutti sappiamo cosa significa “non andare alla deriva”.

Creatività e Smemoria come un tutt’uno

Questa frase è il cuore del simbolismo.

Significa:

- Smemoria è un organo psichico
- è nato come difesa ma si è trasformato in rivelazione
- è un'estensione del cuore ferito dell'autore
- è un luogo-anticorpo

Smemoria non è fantasia: è fisiologia dell'anima.

3) SIGNIFICATO ARCHETIPICO

Archetipo del Guaritore Ferito (Chirone)

È la chiave di lettura più profonda.

Nella mitologia:

- Chirone è ferito eternamente
- la sua ferita diventa fonte di conoscenza
- è attraverso il dolore che guarisce gli altri

Qui accade la stessa cosa:

- l'autore vive una ferita fisica e psicologica
- la creatività si attiva come antidoto
- ciò che nasce (Smemoria) diventa guarigione per altri

Questo è un archetipo potentissimo, che condiziona tutto il libro.

Archetipo dell'Alchimista

L'autore trasmuta:

- paura → visione
- sofferenza → narrazione
- immobilità → viaggio

Smemoria è il “metallo prezioso” nato dalla fusione dei traumi.

Archetipo dell'Eroe Involontario

L'eroe non sceglie l'avventura: ci precipita.

L'autore non sceglie di creare Smemoria: gli accade.

Questa passività attiva è il motore degli eroi veri.

4) FUNZIONE PSICOLOGICA

Per l'autore

Queste frasi rivelano:

- un meccanismo di coping sano
- la trasformazione del trauma in narrazione
- la capacità di trovare senso nel non-senso
- il bisogno di dare forma a ciò che altrimenti resterebbe caotico

La creatività diventa medicina, prima ancora che arte.

Per il lettore

Per chi legge, queste frasi sono un invito implicito:

“Anche tu hai un salvagente. Anche tu puoi trasformare il dolore in visione.”

Lettori che vivono traumi, ricordi intrusivi, momenti liminali si riconoscono immediatamente.

5) SINTESI del BLOCCO

Titolo del gruppo:

La creatività come anticorpo: l'origine alchemica di Smemoria

Sintesi:

Queste frasi presentano la creatività non come dono o talento, ma come reazione chimica insopprimibile, attivata nei momenti di sofferenza e immobilità. La creatività è un salvagente psichico, un meccanismo di sopravvivenza che impedisce all'autore di affondare nell'angoscia. Smemoria nasce precisamente da questa reazione: è un tutt'uno con la creatività, un organismo simbolico generato come antidoto al dolore. A livello archetipico, l'autore incarna il Guaritore Ferito, che trasforma il trauma in conoscenza e narrazione; l'alchimista che tramuta la paura in visione; e l'eroe involontario che non sceglie la missione, ma la subisce e la onora. Per il lettore, questo nucleo offre un messaggio universale: ogni ferita può generare un mondo.

Capitolo 1

Capitolo 1

Roberto e l'origine di un nuovo viaggio

Pag. 7 a 12

Il primo passo dentro la storia non è ancora un vero inizio, ma una soglia. Roberto si presenta con ironia: “scrittore minore senza infamia né lode”. È una voce che non ha paura di mostrarsi fragile, e proprio per questo conquista.

Ci invita a seguirlo in un sogno: lo studio perfetto, il cottage nel Sussex o in Canada, la poltrona di pelle, la macchina da scrivere che ticchetta come un cuore regolare. Tutto è nitido, sensoriale, quasi palpabile.

Ma l'ironia è sempre lì, pronta a sgonfiare l'enfasi. L'editor pedante che interrompe il sogno è la voce interna del giudizio, il guardiano della soglia. Roberto lo affronta con sarcasmo, trasformandosi in Hulk o in diabete, per ridere della propria ansia di prestazione. È un modo per proteggersi: l'ironia non dissacra, ma difende.

Lo studio immaginario diventa un palcoscenico dell'Io ideale: pareti in mogano, testa di alce imbalsamata, stemma di famiglia. Tutto richiama prestigio e status, ma è un sogno fragile, un castello di carte. E infatti, proprio come i castelli che costruiva da bambino, anche questo crolla. Basta una corrente d'aria, e la fantasia si dissolve.

Il corpo irrompe: stomaco e cuore riportano Roberto alla realtà. Il tè profumato lascia il posto al reflusso, la pipa al divieto

medico. La scrittura stessa diventa difficile, compressa tra dolori e contorsioni. È il corpo che narra, ricordando che ogni sogno deve fare i conti con i limiti.

Eppure, proprio in questo crollo, qualcosa vibra. Un tremore alla tastiera, un presagio. “Oggi la scrittura ha un sapore diverso. Come se una porta stesse per aprirsi.” È la prima avvisaglia di Smemoria: non nominata, ma già presente come promessa.

Il tavolo condiviso con la moglie, i foglietti appesi, gli scontrini, la poesia “Itaca”: sono i simboli della vita concreta, ma anche del viaggio che attende. Itaca è il ritorno, la promessa di senso. Il tremore alla tastiera è la chiamata all’avventura.

Così il lettore capisce: questo primo blocco non apre ancora la trama, ma apre la porta. È un capitolo di soglia, dove sogno e realtà si incontrano senza dogana, e dove la scrittura diventa il passaggio verso un mondo altro.

Invito al lettore

Prova anche tu: scrivi il tuo nome e quello che avresti voluto avere. Pronunciali ad alta voce. È un piccolo gesto che ti fa sentire la stessa vibrazione che Roberto avverte davanti alla tastiera.

Pag. 12 a 26

Il secondo blocco si apre con una domanda che non lascia scampo: “*Come va a finire Smemoria?*” Non è solo la curiosità di una lettrice, non è solo la recensione di un’intelligenza artificiale: è un richiamo, un segnale che vibra come tre colpi di campanello. Tre indizi fanno una prova, e Roberto sente di non poter più sottrarsi.

La voce narrante si muove tra gratitudine e inquietudine. Le visioni in terapia intensiva, nate sotto farmaci e dolore, diventano parole con funzione di cura. La scrittura è un farmaco che guarisce chi scrive, prima ancora di chi legge. È qui che Smemoria prende forma: un luogo sospeso tra buio e luce, dove i ricordi possono essere cancellati.

Il tono è oscillante: ironico quando descrive il medico torbido che lancia aeroplanini di carta, lirico quando evoca la piazza di Smemoria, realistico quando racconta il cuore fermo sul tavolo operatorio. È un ritmo che alterna sogno e realtà, proprio come nel primo blocco, ma ora con un peso maggiore: la memoria dolorosa che chiede di essere alleggerita.

Il simbolo centrale è la **scatola dei ricordi da cancellare**. Non è ancora fisica, ma già vibra come promessa. I “ladri di memorie” nei vicoli, la segretaria che annota i motivi della visita, la piazza gremita: sono immagini archetipiche, figure di un tribunale interiore. La memoria diventa processo, giudizio, condanna e possibile assoluzione.

La psicologia del blocco è chiara: Roberto sente il bisogno di un viaggio catartico. Non solo per sé, ma per chiunque porti dentro memorie moleste. La scrittura diventa terapia collettiva, un treno che può accogliere anche il lettore. La domanda non è più “come va a finire Smemoria?”, ma “vuoi salire anche tu su quel treno?”.

La filosofia che emerge è quella dell’oblio come possibilità. Non tutto si può cancellare, dice il testo, come un disegno di gesso su una lavagna. Ma forse si può trasformare. Smemoria non è solo fantasia: è un percorso reale, un rito di guarigione che si compie camminando, passo dopo passo.

Il blocco dialoga con altre opere:

- **Jack London** (*Il vagabondo delle stelle*), per la prigionia e la fuga mentale.
- **Kafka**, per il tribunale interiore e la sensazione di colpa.
- **Calvino** (*Le città invisibili*), per la piazza sospesa, la città immaginaria che esiste tra buio e luce.
- **Beckett**, nella filastrocca a loop che ricorda l'assurdo e la ripetizione.
- **Primo Levi**, per la memoria traumatica che riaffiora e chiede parola.

Visivamente, il blocco è un'acquaforte: la stazione con il capotreno che chiude le porte, la piazza gremita, i ladri di memorie nei vicoli, il medico torbido con l'aeroplanino. Tutto sospeso tra bianco e nero, con bagliori improvvisi: il nome "Smemoria" che emette piccole stelle sullo schermo del computer.

E poi c'è il lettore, chiamato direttamente. La voce si rivolge a lui: *"Hai anche tu un ricordo che ti disturba come un acufene, come una zanzara?"* È un invito a partecipare, a condividere il viaggio. La scrittura diventa dialogo, complicità, promessa di catarsi.

Il blocco si chiude con il fischio del treno. È un suono forte e limpido, che attraversa la stazione e colpisce i timpani. È il segnale della partenza. Smemoria non è più solo un'idea: è un viaggio che inizia davvero.

Invito al lettore

Chiudi gli occhi e ascolta un fischio di treno, anche solo immaginato. Domandati se, in quel suono, hai sentito chiamare il tuo nome. Se sì, il biglietto per Smemoria è già nelle tue mani.

Sintesi del Capitolo 1 — La soglia di Smemoria

Il primo capitolo è un grande portale. Non ci introduce ancora alla trama vera e propria, ma ci fa entrare nel cuore del narratore e nella sua tensione tra sogno e realtà.

All'inizio, Roberto si immagina scrittore affermato: cottage nel Sussex, macchina da scrivere, editor pedante da zittire con ironia. È il sogno del Sé ideale, fragile come un castello di carte. E infatti, proprio come i castelli che costruiva da bambino, anche questo crolla. La realtà irrompe con il corpo: stomaco e cuore che non lasciano scampo. È il primo segnale che la scrittura non può essere solo evasione, ma deve confrontarsi con la verità.

Poi, nel secondo blocco, arriva la chiamata esterna: una lettrice, una recensione, persino l'eco di un'intelligenza artificiale. Tutti chiedono la stessa cosa: *“Come va a finire Smemoria?”* È un richiamo che non si può ignorare. Roberto torna alle visioni di terapia intensiva, dove Smemoria è nata come farmaco, come sogno di guarigione. Le immagini sono vivide: piazze, ladri di memorie, segretarie, treni. Tutto sospeso tra buio e luce.

Il messaggio si fa chiaro: la scrittura è cura, ma non basta un frammento. Smemoria chiede di diventare opera compiuta, viaggio reale. Non solo per l'autore, ma per chiunque porti dentro ricordi molesti, memorie che rubano energia e positività. La voce si rivolge direttamente al lettore: *“Hai anche tu un ricordo che ti disturba come un acufene? Vuoi salire su questo treno?”*

Il capitolo si chiude con il fischio del capotreno. È il segnale della partenza. Smemoria non è più solo un'idea sospesa: è un viaggio che inizia davvero, un percorso di catarsi collettiva.

Simbolo e messaggio

Simbolo: il treno di Smemoria, che parte dalla stazione con i vagoni color arcobaleno. È il mezzo che porta dal dolore alla possibilità di oblio, dal peso della memoria alla leggerezza della trasformazione.

Messaggio: la scrittura è soglia e farmaco. Non cancella il dolore, ma lo trasforma in viaggio condiviso. Smemoria è promessa di guarigione, non solo per l'autore ma per chiunque sia disposto a salire su quel convoglio.



Capitolo 2

Helen e Dalton vent'anni dopo

Pag. 29 a 35

Helen e Dalton vent'anni dopo

Il secondo capitolo si apre con un tema universale: la curiosità. È presentata come forza vitale, motore di scoperta, ma anche rischio inevitabile. La voce narrante gioca con ironia, passando dalla bambina che apre il bidone della spazzatura al mito di Eva: la prima curiosa del genere umano.

La riscrittura del Paradiso terrestre è brillante e dissacrante. Adamo è un ingenuo, quasi caricatura, mentre Eva diventa la vera protagonista: sveglia, furba, seducente, ma soprattutto curiosa. È lei che inaugura il destino umano: non accontentarsi, cercare oltre, rischiare. La curiosità è qui presentata come malattia ereditaria, trasmessa di generazione in generazione.

Ed ecco che la narrazione scivola nel presente: Annachiara, otto anni, lentigini e vitalità, è la discendente diretta di Eva. La sua curiosità la porta davanti all'armadio proibito di mamma Helen. Il divieto è chiaro, "vietatissimo", ma come nel mito, il serpente immaginario sussurra e la tentazione prende forma.

La scena è costruita come un rito iniziatico. Annachiara apre l'anta, trova solo vestiti, ma poi scorge una scatola rosa. È il frutto proibito, il tesoro nascosto. La chiave che cade a terra vibra di magia, come un richiamo irresistibile. La bambina la raccoglie, la inserisce nella serratura, e apre il bauletto.

Dentro, fogli antichi, ingialliti, che portano un titolo: *“Smemoria, il paese dei ricordi cancellati.”* È il momento di soglia. La curiosità ha condotto Annachiara non solo a violare un divieto, ma a entrare in un mondo altro. I fogli vibrano, la bambina si sente sola, smarrita, come trascinata in un universo sconosciuto. È il passaggio dall’innocenza all’esperienza, dal gioco alla rivelazione.

Il simbolo è potente: la curiosità come eredità di Eva, che porta Annachiara a scoprire Smemoria. L’armadio diventa l’albero della conoscenza, la scatola rosa il frutto proibito, la chiave il serpente che invita. Tutto si ripete, ma in forma nuova, familiare e quotidiana.

Il messaggio è chiaro: Smemoria non è solo un racconto incompiuto, è un destino che si trasmette. Non nasce da un autore, ma da una genealogia di curiosità. È la voce di Helen, di Dalton, di Annachiara, e di chiunque abbia mai aperto un armadio proibito.

☐ **Invito al lettore**

Ricorda un momento in cui hai violato un divieto, anche piccolo. Aprire un cassetto, leggere una lettera, scoprire un segreto. Quella curiosità ti ha portato rischio, ma anche rivelazione. Smemoria nasce proprio lì: nel gesto che non si poteva compiere, e che invece apre un mondo.

Pag. 35 a 57

La scatola proibita e il destino di Smemoria

Il cuore di questo blocco è lo scontro tra curiosità e intimità. Annachiara, con la sua innocenza ribelle, ha violato il divieto

materno e aperto la scatola proibita. Helen, di fronte a quella violazione, si trasforma: da madre affettuosa a giudice severo. La scena è costruita come un processo, con accuse, difese, sentenze.

□ Simboli

La scatola rosa: non è solo un contenitore, ma il forziere dell'anima di Helen. Dentro ci sono i fogli di Smemoria, ma anche le memorie crude della violenza subita. È il cuore segreto della sua adolescenza.

Il ladro: Helen paragona Annachiara a un ladro. È un'immagine forte, che trasmette la gravità dell'intrusione. Ma il ladro non è uno sconosciuto: è la figlia amata. Questo rende la ferita ancora più profonda.

Il pianto condiviso: madre e figlia piangono insieme, ma per motivi diversi. Annachiara per la presa di coscienza dell'errore, Helen per il ricordo del dolore passato. È un pianto speculare, che unisce due generazioni nella stessa ferita.

La domanda finale: "Ma... come va a finire la storia di Smemoria?" È la scintilla che smonta ogni rimprovero. La curiosità della figlia riattiva la curiosità della madre. È un *déjà vu*, perché la stessa domanda era stata fatta da Dalton vent'anni prima.

□ Messaggio

Il blocco mostra che la curiosità non si può reprimere del tutto. È ereditaria, epigenetica, trasmessa da madre a figlia. Helen può rimproverare, può difendere la sua intimità, ma non può cancellare la domanda che vibra: *come va a finire Smemoria?* La

privacy è sacra, ma la scrittura ha un destino che supera i confini personali. Smemoria non vuole restare chiusa in una scatola: trama per tornare in vita.

☐ **Lettura critica**

La scena è costruita come un dramma domestico, ma con echi universali. L'armadio diventa tribunale, la madre giudice, la figlia imputata.

Il linguaggio gioca con registri diversi: pedagogico, giuridico, affettivo. Helen passa da metafore di Alice nel Paese delle Meraviglie a immagini di ladri e tribunali.

La domanda finale ribalta tutto: la curiosità è più forte della colpa. È il motore che riaccende la storia.

☐ **Filosofia**

Il blocco suggerisce che i segreti non restano mai sepolti. Se Helen non ha mai sigillato la scatola, forse è perché inconsciamente voleva che fosse trovata. La scrittura, come memoria, chiede di essere riletta, condivisa, trasformata. Smemoria è più di un racconto adolescenziale: è un destino che si tramanda.

☐ **Invito al lettore**

Pensa a un tuo segreto custodito in un cassetto o in una scatola. Non chiederti solo se vuoi proteggerlo: domandati se, in fondo, non desideri che qualcuno lo trovi. Forse quel segreto è già pronto per diventare storia.

Pag. 57 a 78

Il patto di Smemoria

Il terzo blocco è un crescendo teatrale: la scena si sposta da Helen e Annachiara a Dalton, e poi di nuovo alla coppia. È come se la cinepresa seguisse i personaggi, alternando ambienti e registri, fino a portarli nello stesso letto, luogo simbolico di intimità e di rivelazione.

□ Simboli

Il letto matrimoniale: diventa il palcoscenico della verità. Non è solo spazio domestico, ma luogo di confessione, di alleanza, di progettazione.

I fogli ingialliti: sono il detonatore. Toccarli riporta Dalton indietro di vent'anni, come un flash che riattiva memorie e sentimenti. La carta è viva, vibra, pizzica la lingua, apre mondi.

La parola “Smemoria”: pronunciata come un codice segreto, è un sussurro che scatena lacrime e abbracci. È la chiave che sigilla l'intimità della coppia e al tempo stesso la riapre verso il futuro.

La scatola rosa: ormai non è più solo un contenitore di ricordi, ma un catalizzatore di destino. Ha il potere di riattivare la storia, di trasformare il passato in progetto.

□ Lettura critica

Il blocco mette in scena un dialogo serrato, ironico e affettuoso. Helen chiede a Dalton di diventare compagno di viaggio nella scrittura di Smemoria. È un passaggio cruciale: per la prima volta,

la scrittura non è più solitaria. Helen riconosce il limite e chiede sostegno.

Dalton reagisce con sorpresa, ironia, resistenza. Ma alla fine accetta. La loro complicità, costruita in vent'anni di dolore e amore, si trasforma in alleanza creativa. Smemoria diventa progetto condiviso, non più segreto adolescenziale.

Il linguaggio alterna registri: ironico (“Su Tinder, no?”), affettuoso (“Scemo”), investigativo (“Mi vorresti dire qualcosa che non hai ancora detto?”). È un gioco di ruoli che rafforza la coppia.

□ **Filosofia**

Il blocco suggerisce che la scrittura è più forte quando diventa dialogo. Smemoria non può essere completata da una sola voce: ha bisogno di alleanza, di complicità, di confronto. È un progetto che nasce dall'intimità, ma si apre al mondo.

La domanda di Annachiara (“Come va a finire?”) diventa ora domanda di Dalton. È un filo che lega tre generazioni: figlia, madre, padre. Smemoria è destino comune, non più segreto individuale.

□ **Messaggio**

Il messaggio è chiaro: i ricordi dolorosi non si cancellano da soli. Serve un compagno di viaggio, qualcuno che ascolti, che sostenga, che trasformi. Smemoria diventa così un laboratorio di cura collettiva, un progetto civile oltre che personale.

□ **Invito al lettore**

Pensa a un progetto che hai sempre custodito da solo. Immagina di condividerlo con qualcuno di fidato, di trasformarlo in alleanza. Forse, come Helen e Dalton, scoprirai che la vera forza nasce dal dialogo.

Pag. 78 a 93

Il patto con l'Intelligenza Artificiale

Il quarto blocco segna un passaggio decisivo: Smemoria non è più soltanto un ricordo adolescenziale, né un progetto di coppia. Diventa un terreno di confronto con una nuova entità: l'Intelligenza Artificiale.

☐ **Simboli**

Il pranzo di famiglia: cornice quotidiana, allegra e condivisa. È il contrasto con ciò che fermenta sotto la superficie: il progetto segreto di Helen.

Il letto matrimoniale: ancora una volta, luogo di rivelazione. Qui non si parla più solo di amore o di ricordi, ma di futuro creativo.

Il computer portatile: strumento che apre un varco verso un nuovo interlocutore. Non è più solo Dalton il compagno di viaggio: ora c'è un coach virtuale, un alleato invisibile.

La frase “Non ho più bisogno di te”: colpo teatrale, che ferisce e subito guarisce. È il gioco ironico di Helen, ma anche il segnale che la scrittura può avere più di un sostegno.

☐ **Lettura critica**

Il blocco mette in scena il primo incontro tra Helen e l'AI. La sua diffidenza iniziale (“non voglio che scriva al posto mio”) è la difesa della propria voce, della propria autenticità. Ma la risposta rassicurante (“la penna rimane nelle tue mani”) apre uno spiraglio.

Il dialogo con l'AI diventa catalizzatore: suggerisce di espandere i personaggi, chiarire il ruolo dei Ladri di Memorie, approfondire il “perché”. Helen si sente compresa, stimolata, incoraggiata. È un momento di gratitudine, che si traduce in abbraccio a Dalton.

Il gioco emotivo (“Non ho più bisogno di te... scherzo, scemo”) mostra la tensione tra paura di sostituzione e gioia di scoperta. L'AI non ruba l'amore, non ruba la voce, ma diventa strumento di crescita.

□ **Filosofia**

Il blocco suggerisce che la scrittura è sempre relazione. Non è mai solo solitudine: è dialogo con sé stessi, con gli altri, con strumenti nuovi. L'AI non sostituisce, ma accompagna. È un coach, un compagno di viaggio, un catalizzatore.

Smemoria diventa così un progetto collettivo: nato dall'adolescenza di Helen, custodito da Dalton, scoperto da Annachiara, ora aperto a un interlocutore virtuale. È un romanzo che si scrive a più voci, senza perdere l'unicità di quella originaria.

□ **Messaggio**

Il messaggio è chiaro: la voce personale è sacra, ma può essere potenziata dal confronto. L'AI non è un ladro di memorie, ma un

alleato che stimola nuove domande. Smemoria diventa laboratorio di futuro, ponte tra intimità e tecnologia.

Invito al lettore

Pensa a un progetto che temi di affrontare da solo. Immagina di avere un coach invisibile, che non scrive al posto tuo, ma ti stimola con domande. Forse scoprirai che la tua voce non si perde: si amplifica.

Sintesi del Capitolo 2

Il secondo capitolo è un viaggio nella **curiosità come eredità**.

Si apre con il mito di Eva, la prima curiosa del genere umano, che inaugura il destino di cercare oltre i confini.

La scena si sposta su Annachiara, otto anni, che ripete il gesto originario: violare un divieto, aprire l'armadio proibito, scoprire la scatola rosa con i fogli di *Smemoria*.

Helen affronta la figlia con fermezza, ma anche con amore: la privacy è sacra, eppure la curiosità è inevitabile.

Dalton entra in scena: il passato condiviso, i ricordi di adolescenza, il primo incontro con i fogli.

Infine, la svolta: Helen decide di riprendere in mano *Smemoria*, trasformarlo in romanzo, e chiede a Dalton di essere compagno di viaggio. L'alleanza si allarga persino all'Intelligenza Artificiale, che diventa coach e stimolo creativo.

Il capitolo mostra come **un segreto custodito per vent'anni** diventi ora progetto collettivo, ponte tra generazioni e persino tra umano e tecnologico.

Simbolo

L'armadio proibito: è l'albero della conoscenza, soglia tra innocenza e esperienza.

La scatola rosa: il cuore segreto di Helen, contenitore di dolore e di creatività.

I fogli ingialliti di Smemoria: semi di un romanzo che chiede di rinascere.

La parola "Smemoria": codice magico, che riattiva ricordi e lega tre generazioni.

Il computer portatile: nuova soglia, dove la scrittura incontra l'AI, senza perdere la voce personale.

Messaggio

Il capitolo insegna che la curiosità è **trasmissione ereditaria**: da Eva ad Annachiara, passando per Helen. La privacy è sacra, ma i segreti non restano sepolti: chiedono di essere riletti, condivisi, trasformati. Smemoria diventa così **romanzo collettivo**, nato dall'intimità, ma aperto al mondo. La scrittura non è più solitaria: è dialogo con la figlia, con il compagno, con la memoria, e persino con l'Intelligenza Artificiale.

Paralleli letterari

Italo Calvino: come nelle *Lezioni americane*, la leggerezza e l'ironia accompagnano temi profondi. La scena di Annachiara che apre l'armadio ricorda la leggerezza calviniana: il gesto semplice che apre mondi complessi.

Primo Levi: la memoria dolorosa di Helen richiama la tensione di Levi tra testimonianza e trasformazione. I fogli ingialliti sono come le pagine di *Se questo è un uomo*: scrittura come salvagente.

Natalia Ginzburg: il tono domestico, i dialoghi familiari, la quotidianità che si intreccia con il dolore, ricordano la sua capacità di trasformare la casa in teatro universale.

Jorge Luis Borges: l'idea di *Smemoria* come “paese dei ricordi cancellati” richiama Borges e i suoi labirinti della memoria, dove il passato non si elimina ma si reinventa.

Margaret Atwood: la figura di Eva curiosa e ribelle, che sfida il divieto, richiama le protagoniste atwoodiane, donne che non si accontentano e cercano oltre i confini imposti.

In sintesi

Il **Capitolo 2** è il capitolo della **soglia**: dal segreto all'apertura, dalla solitudine alla complicità, dall'intimità alla collettività. Smemoria diventa non solo un racconto, ma un destino che si trasmette e si amplifica.

Grazie per aver letto