

# **PRESENTAZIONE DI UN PROGRAMMA DI SCRITTURA CREATIVA COME *SCRIVENER*: VANTAGGI E SVANTAGGI**

## **1. POTENZIALITÀ DA SFRUTTARE: PAROLE DI INTRODUZIONE**

Rimane fuori dubbio che la relazione personale con il mondo dell'informatica risente molto dell'approccio con cui la si avvicina: se ci si avvicina passivamente ai programmi, si utilizzeranno solo le funzioni che si conoscono, in attesa che qualcuno di cui ci fidiamo ce ne dischiuda altre. Se invece l'approccio con il mondo informatico è attivo, sia attraverso l'esercizio pratico, sia con l'ausilio degli strumenti del web (manuali, video *tutorial*, ecc.), diviene possibile scoprire tutte le potenzialità di un programma e quindi velocizzare di molto il lavoro. Così capita che, mentre si utilizza l'universalmente diffuso *Microsoft Word*, magari pensando tra sé e sé a ulteriori comandi o attività che sarebbero utili, ci si imbatte in un *software* come *Scrivener*, che fin da subito appare come un insieme di funzioni appartenenti all'elenco dei *desiderata* di un *software* di videoscrittura ideale.

Il primo dato che è possibile raccogliere è quindi un utilizzo di *Scrivener* molto modellabile, a seconda delle proprie necessità e di quanto le diverse funzioni corrispondano ai nostri bisogni.

Un'immagine facilmente spendibile può quindi essere quella della pezza di stoffa, da cui ciascuno può estrarre il vestito che calza meglio, che risulta più comodo per l'attività che va svolgendo: ecco perché, nonostante tutti i tentativi di completezza, questa presentazione ha come fondamenta i tratti della testimonianza di un utente di *Scrivener*.

Conviene fin da subito dichiarare anche un secondo dato oggettivo: l'utilizzo di questo *software* non è immediato, quindi poche pagine non possono aver la pretesa di insegnare a utilizzare il programma: per questo scopo conviene riferirsi al materiale reperibile *on line* davvero molto abbondante; oltre al voluminoso manuale in lingua inglese, allegato al programma, è possibile discernere materiale efficace tra i molti *video tutorial*, reperibili soprattutto attraverso *Youtube*.

L'unica pretesa razionalmente perseguibile con un breve scritto è quindi quella di presentare tutte le potenzialità e i limiti di *Scrivener*, in modo da suscitare un appetito sufficiente per decidere almeno di sperimentare se un programma come questo può esserci d'aiuto a superare i limiti di *Word*, ben consapevoli – e questa è l'ultima premessa necessaria – che *Scrivener* è uno tra i tanti *software* di scrittura creativa reperibili.

## 2. PERCORSO STORICO

*Scrivener* viene programmato per la prima volta nel 2007, a partire da *Ulysse*, un *software* precedente, dalla *Literature & Latte*, pseudonimo dietro cui si cela Keith, uno scrittore amatoriale, alla ricerca di una applicazione di scrittura creativa che facilitasse la realizzazione del suo sogno: scrivere un romanzo.

Così egli presenta gli albori del *software*:

«*Literature&Latte* è stata fondata nel 2006 con lo scopo di creare un *software* che sia di aiuto nel processo creativo di scrittura di lunghi testi. Sono solito dire che *Literature&Latte* non è un'azienda di *software*.. Preciso questo perché io non ho deciso di creare una società di *software*; io ero solo un ragazzo con grandi ambizioni come scrittore che aveva appena iniziato a

sviluppare una parte di *software* che mi aiutasse nel mio personale processo di scrittura».<sup>1</sup>

La storia di questo *software* è importante perché aiuta a comprendere quali possono essere le attese legittime: nasce come ausilio nella scrittura di testi lunghi e sostenuti da un'ossatura piuttosto complessa, che implica un lavoro di progettazione non indifferente, come può essere un romanzo in cui non semplicemente si narra una storia, ma è necessario previamente costruire le figure dei personaggi, la trama, le ambientazioni.

In secondo luogo cogliamo l'origine amatoriale del progetto: Keith e il suo sogno, che si imbatte con degli strumenti non del tutto utili e pratici e quindi con l'esigenza di cercare o inventare altro.

La giovane età del programmatore e le sue abilità informatiche lo assimilano alla categoria dei “nativi digitali”, che abitano il web condividendo le problematiche sperimentate e i successivi tentativi di superarle: si crea così un dialogo virtuale, che supera i confini degli Stati e porta alla costituzione di quello che attualmente è il *team* che sta dietro le quinte del *software Scrivener*: sette ragazzi<sup>2</sup> di nazionalità differente che si

---

<sup>1</sup> Trascriviamo in nota il testo reperibile sul sito in lingua originale, nel corpo del testo si può trovare una nostra personale traduzione. «*Literature & Latte was founded in 2006 with the sole purpose of creating software that aids in the creative process of writing long texts. I used to say that Literature & Latte is not a software company. I said this because I didn't set out to run a software company; I was just a guy with lofty writerly ambitions who had just happened to develop a piece of software that helped me in my own writing processes*» in (“About Us” in <http://www.literatureandlatte.com/about.php> (consultato il 13 ottobre 2016).

<sup>2</sup> David, come Keith di Norwich (UK), che si occupa di marketing; Ioa che vive in Oregon e si occupa del sito web; Lee di Sydney, Australia programma la versione Windows; Julia, giornalista, si occupa di public relations e di sponsorizzazioni; Jennifer vive a Kirkland (WA) ed è la più giovane, si occupa sia della versione Windows che di quella per Mac e Tio, nato in Bulgaria ma vive a Londra, lavora principalmente alla versione Windows. Cfr. <http://www.literatureandlatte.com/about.php> (consultato il 13 ottobre 2016).

occupano ciascuno di un settore di questa micro società costituitasi per gestire il *software* e i suoi aggiornamenti.

Sono disponibili due versioni dello stesso *software*: una per chi utilizza il sistema operativo Windows (versione 1.9.7 aggiornata al 6 ottobre 2016) e una per chi invece possiede un computer della linea Mac (versione OS 2.8 aggiornata al 4 agosto 2016), entrambe scaricabili dal sito della *Literature&Latte* e, dopo pressanti richieste da parte degli utenti, è stata messa a punto l'*app* per *tablet* e *smartphone*, *Scrivener* IOS (a partire da luglio 2016).

### 3. WHAT'S SCRIVENER?

Come definire *Scrivener*? A questa domanda risponde direttamente il team programmatore:

«*Scrivener* è un potente strumento generatore di contenuti per scrittori che permette di concentrarsi sulla composizione e sulla strutturazione di documenti lunghi e complessi. Mentre fornisce un controllo completo della formattazione, il suo scopo è di aiutare a giungere alla fine (della stesura) dell'imbarazzante prima bozza».<sup>3</sup>

È uno strumento, quindi, non un soggetto che si sostituisce allo scrittore. Facilita la stesura delle bozze, non di testi definitivi in quanto sono necessarie ulteriori modifiche e rifiniture prima di giungere al lavoro finito.

---

<sup>3</sup> «*Scrivener is a powerful content-generation tool for writers that allows you to concentrate on composing and structuring long and difficult documents. While it gives you complete control of the formatting, its focus is on helping you get to the end of that awkward first draft.*» in <https://www.literatureandlatte.com/scrivener.php> (consultato il 20 ottobre 2016).

Ancora, nel *file tutorial* che il programma stesso fornisce per prendere confidenza con il *software*, si legge che *Scrivener* è stato pensato come «un raccoglitore ad anelli, un album, una bacheca, un *editor* di testo e *outlier* tutto in uno»; oppure, secondo l'opinione di qualche *blogger*, può considerarsi un “capannone” per scrittori.

Cogliamo quindi un'idea di laboratorio, di provvisorietà, ma allo stesso tempo di estrema concretezza e lavoro personale artigianale, tutte caratteristiche che ben si adattano alla stesura di romanzi e, con le dovute correzioni, anche a una prima bozza di lavori scientifici come articoli o dissertazioni, che alla base hanno un previo e strutturato lavoro di ricerca dei dati e di bibliografia, le necessarie operazioni di recensione e ordinazione degli elementi, l'organizzazione puntuale dei contenuti reperiti da diverse fonti, non ultime anche quelle multimediali e finalmente, come ultimo passaggio, la stesura di un testo.

#### 4. UTILIZZO DI *SCRIVENER*

Il primo *step* necessario è l'installazione del *software* che avviene scaricando dal sito *l'installer*.<sup>4</sup>

Il team programmatore ha ideato un periodo di *free trial* di trenta giorni di utilizzo effettivo, tempo sufficiente per prendere confidenza con *Scrivener* e comprendere se effettivamente è di ausilio al ricercatore o piuttosto complica ulteriormente il lavoro allungandone i tempi. È un necessario tempo di rodaggio che permette l'utilizzo integrale delle funzionalità del programma e fornisce gli elementi per acquistare, a un

---

<sup>4</sup> <https://www.literatureandlatte.com/scrivener.php> (consultato il 16 ottobre 2016).

prezzo ragionevole, la licenza che abilita all'aggiornamento e all'utilizzo temporalmente illimitato.

Come già anticipato, sono diversi gli strumenti che possono essere di ausilio nell'apprendimento di *Scrivener*: essi vengono messi a disposizione dai programmatori o sono facilmente reperibile nel *web*. Tra i documenti già disponibili quando il programma viene lanciato, ritroviamo un voluminoso manuale, in formato pdf e in lingua inglese, compilato con molta precisione e cura: la lettura sicuramente impiegherà diversi giorni ma si trovano solo informazioni esatte e spiegate con una chiarezza che rende cristalline tutte le possibili varianti della funzionalità; inoltre è possibile interagire fin da subito con un *file tutorial*, con i passaggi sufficienti a comprendere il significato dei simboli e le modalità operative: un buon riassunto, che aiuta anche a esercitarsi concretamente. Dal menù iniziale si accede anche a dei video tutorial, selezionati dalla *Literature&Latte*, anche questi in lingua inglese, a cui si aggiungono numerosi altri video, creati da *blogger* e utilizzatori di *Scrivener*. Questi ultimi necessitano di una duplice attenzione: non tutti sono dotati della necessaria completezza e chiarezza e soprattutto risentono, come già abbiamo anticipato nelle premesse, dell'utilizzo che lo *youtuber* fa del programma, che spesso è parziale o influenzato da diversi altri fattori.

## 5. NON FILE MA PROGETTI

Una delle particolarità che suscita stupore nei provetti utilizzatori di *Scrivener*, viene a galla quando si cerca disperatamente il *file* del documento salvato in modo da portelo riaprire e continuare a lavorare: infatti si ritroverà solamente una cartella con il nome del documento che si pensa di aver salvato, che contiene all'interno altre tre cartelle. Questo avviene semplicemente perché *Scrivener* non crea documenti, ma progetti.

La preoccupazione mista a sorpresa vede prevalere subito il sapore della seconda perché nelle cartelle si ritrova non solo il testo prodotto, ma tutto ciò che è stato utilizzato (quindi altri documenti, pdf, immagini, filmati, siti *web*, ecc.) il che equivale a dire che rimane disponibile non solo la bozza del prodotto, ma anche il progetto, l'ossatura che, con pazienza, si è costruita o semplicemente i pezzi che si sono immagazzinati in attesa di essere integrati.

La conseguenza pratica di questa particolare modalità di salvataggio non intacca la possibilità di spostare e condividere il progetto, facendo però attenzione alle dimensioni che non sono quelle di un normale *file*, e quindi richiedono sistemi di compressione in grado di "zippare" la cartella progetto.

## 6. L'INTERFACCIA DI *SCRIVENER*

Come si presenta il programma quando, con il classico doppio clic sull'icona, lo si lancia? Apparentemente non si differenzia molto dall'interfaccia di un programma di *Microsoft Office* in quanto ritroviamo al centro un foglio bianco, in alto una barra degli strumenti pressoché identica e ai lati due colonne con delle funzionalità. Di fatto, un'analisi più attenta, mostra sotto la già citata barra degli strumenti tra aree distinte in cui si esplicano tutte le possibilità del *software*.

### 6.1 L'*editor*

La parte centrale, prende il nome di *editor*: è davvero una pagina bianca come quella di un normale programma di videoscrittura, quindi basta cliccarci sopra e cominciare a scrivere appena notiamo il cursore che lampeggia. La particolarità di questo spazio è che non utilizza il sistema WYSIYG (*What You See Is What You Get*) ovvero ciò che appare sullo

schermo non sarà visivamente il risultato finale della nostra composizione scritta. In altre parole, nella fase di scrittura non conta la forma, ma la sostanza, ovvero il contenuto del nostro lavoro, mentre in una seconda fase, quella dell'esportazione, ci si preoccuperà anche di come il testo appare, dei caratteri, delle dimensioni, delle tabulazioni, della giustificazione e di tutti gli altri particolari. Il team dei programmatori ci tiene a suggerire che nella fase di scrittura è importante finalizzare anche il tipo di carattere e le dimensioni perché favoriscano la concentrazione e la produzione dello scritto.

## **6.2 Il binder**

Spostando la nostra attenzione sul lato sinistro dello schermo possiamo notare una colonna, chiamata *binder*, di struttura molto simile alla visualizzazione ad albero che normalmente compare, per esempio, nella visualizzazione della cartella "Esplora Risorse": oltre ad avere l'identica funzione, quella cioè di selezionare con rapidità e quindi visualizzare l'elemento interessato, permette di comprendere meglio il significato del "progetto" di *Scrivener*. Ogni progetto infatti contiene tre sottogruppi di elementi: la bozza (*draft*), le risorse (*research*) e il cestino (*trash*) e a ciascuno di questi corrisponde una cartella all'indirizzo che abbiamo determinato per salvare i progetti.

### *6.2.1 Draft*

In questo primo gruppo di elementi ritroveremo esclusivamente il testo, ciò che abbiamo creato nella nostra scrittura. Possiamo dire che è il primitivo documento, la bozza appunto. L'utilità di questa finestra è che ci mostra la strutturazione del nostro testo, quindi lavorando con intelligenza sia sui titoli che su come raggrupparli, potremo avere sempre visualizzata



l'evoluzione del testo e modificarne la posizione o la dipendenza allo stesso modo di cui si sposta un *file* da una cartella a un'altra.

### 6.2.2 *Research*

Sempre con una visualizzazione ad albero, in questo spazio ritroviamo il testo integrato con i relativi elementi che vi abbiamo integrato. L'utilità è di avere sempre presente la struttura, evidenziando e spostando secondo le diverse esigenze non solo il testo, ma anche i materiali allegati, con la possibilità anche di duplicarli.

### 6.2.3 *Trash*

Potrebbe sorgere la domanda circa la necessità di avere uno spazio "cestino" per ogni progetto. Per rispondervi basta considerare lo scopo principale di una applicazione come *Scrivener*: la scrittura creativa, quindi in divenire, che necessita di continue revisioni, rimaneggiamenti, regressioni, ecc.

Il cestino diviene quindi lo spazio in cui poter trasferire ciò che in questo momento si pensa che non serva al progetto. Ma nel corso della composizione, se dovesse tornare a galla la necessità, con rapidità si recupera e ripristina. Come una normale cartella "cestino" possiede anche l'opzione di eliminare definitivamente un elemento.

## 6.3 *L'inspector*

Affrontiamo ora la vera innovazione di *Scrivener*, corrispondente alla parte destra dello schermo, in cui vengono riunite tutte le funzionalità racchiuse dentro lo strumento *inspector*; esse permettono di interagire sulle fonti e sul testo in modo da renderlo fruibile e riorganizzabile a seconda delle differenti esigenze. Potremmo quasi dire che attraverso queste funzioni è possibile trasferire il personale meccanismo razionale al

materiale raccolto, aggiungendo tutte le informazioni che si ritengono necessarie.

Questo è uno dei vantaggi sostanziali rispetto a molti altri *software* di videoscrittura: *Scrivener* non impone limitazioni o metodi ma offre potenzialità combinabili a seconda del modo di scrivere e del metodo di lavoro di ciascuno.

Esso è agilmente gestibile da una piccola barra delle opzioni generalmente localizzata alla base della finestra.

Vi si riconoscono sette pulsanti, ciascuno dei quali apre una finestra in cui si situano numerose possibilità di intervento.

### 6.3.1 *Block notes*

Cliccando sulla prima icona, quella che rappresenta un *block notes*, la finestra visualizza tre spazi.

Ritroviamo una casella di testo titolata come "**Sinossi**" che permette di riassumere in poche battute lo sviluppo del testo, coadiuvandosi anche con immagini o altri materiali: nella *mens* dei programmatori equivale allo schema telegrafico di ciò che il testo svilupperà.

Una seconda parte contrassegnata da "**Generale**" in cui si fissano le informazioni nella produzione come l'etichetta (capitolo, concetto, ...), lo stato (prima bozza, bozza definitiva, da fare, ...), la segnalazione dell'ultima modifica e in aggiunta altri elementi che saranno poi utili per l'esportazione.

L'ultima casella di testo "**Documenti e Note**" permette l'aggiunta di annotazioni sia sul singolo testo che sull'intero progetto.

### 6.3.2 *Riferimenti*

La seconda icona, che rappresenta una serie di libri, permette la visualizzazione e la gestione delle referenze. Si ritrovano così *file*, collegamenti a siti internet, immagini, video, ecc. tutti recuperabili con un semplice *click* sul *link* corrispondente.

### 6.3.3 *Keyword*

L'icona che raffigura una chiave permette l'inserimento di *tag* e parole chiave, contraddistinti anche da un colore intercambiabile. In questo modo, attraverso lo strumento di ricerca saranno facilmente recuperabili tutte le parti del testo che sono legate a una *keyword* o a un *tag*. Non esiste una limitazione numerica al numero di parole chiave per progetto e ogni testo può contenere tutti i *tag* che si ritengono necessari.

È una funzione decisamente utile: se la si usa in fase di archiviazione del materiale o di schedatura della bibliografia, per esempio, permette di ritrovare e raggruppare tutto il materiale che ha lo stesso argomento, o cita uno stesso autore, di visualizzarlo di seguito, intervallato graficamente da una linea tratteggiata e quindi di porteci lavorare come se fosse un elenco progressivo di citazioni.

### 6.3.4 *Custom meta data*

L'icona con un etichetta permette di caratterizzare ulteriormente il materiale con le informazioni che ciascuno ritiene più utili. Per esempio, in fase di scrittura di una tesi, è possibile contrassegnare cosa abbiamo già verificato o, per esempo, le parti che il docente ha già visionato.

### 6.3.5 *Istantanea*

Cliccando sul pulsante con la fotocamera si attiva la funzione che permette di creare un *backup* istantaneo del lavoro. Le diverse istantanee

create sono tutte visualizzabili e recuperabili. In questo modo, quando ci si accorge di aver espresso un concetto con una forma migliore in una versione precedente basta richiamare l'istantanea, magari visualizzandola contemporaneamente al nostro testo e, come si agisce con due differenti documenti, è possibile modificare, copiare, incollare ciò che serve. Anche in questo caso non esistono limiti al numero di istantanee producibili.

### 6.3.6 *Comments & Footnotes*

Da ultimo l'icona con un fumetto permette l'aggiunta di commenti e note a piè pagina. Nella fase di esportazione si dovrà poi precisare la forma di integrazione nel documento finale, di ciascuna delle due categorie.

## 6.4 **Un incremento di utilità: le visualizzazioni**

Spesso diciamo che il giudizio su un fatto o altro dipende dal punto di vista assunto. *Scrivener* offre molteplici possibilità di visualizzazione che sono una ricchezza davvero grande, soprattutto perché si adattano alle diverse tipologie di produzione letteraria e anche alle diverse fasi della stesura. Le presentiamo velocemente:

- **Standard:** corrisponde a quella a cui si è riferiti fin ora ed è la visualizzazione pre-impostata all'apertura del *software*. Prevede una visualizzazione quadripartita costituita dalla barra delle applicazioni nella porzione alta dello schermo e di seguito allineati orizzontalmente il *binder*, l'*editor* e l'*inspector*.
- **Full screen:** una visualizzazione a schermo intero, ovvero il solo foglio di lavoro appare sullo schermo e solo al movimento del *mouse* compare una barra delle opzioni molto semplificata. È stata creata per le fasi della creazione in cui

ogni particolare può rappresentare una distrazione; permette di concentrarsi solo sulla scrittura, esattamente come se avessimo sul nostro scrittoio sono dei fogli bianchi e una penna o una matita.

- **Affiancata:** anche questa risulta essere una opzione innovativa e di grande utilità: permette la visualizzazione di due "fogli" siano essi documenti, *file* pdf, parti di testo. È possibile un affiancamento orizzontale o verticale con una notevole comodità di scrittura contemporanea alla consultazione. Molto meno ingombrante di connettere al proprio pc un secondo schermo!
- **Corkboard mode:** modalità bacheca, ovvero il desktop di *Scrivener* prende le concrete sembianze di una bacheca di sughero e i nostri materiali (sia le pagine di testo, che le immagine e le altre risorse) vengono visualizzati esattamente come fogli appiccicati alla bacheca. Ovviamente è possibile spostarli e riposizionarli a proprio piacimento. Ogni bacheca rappresenta un livello di ordine di scrittura. È una modalità che aiuta molto a mettere in ordine il materiale e ad avere una chiara visione d'insieme.
- **Outliner mode:** altrimenti chiamata "visualizzazione a albero". Attraverso l'ausilio dei colori pre-impostati e la classica visualizzazione a cartelle e sotto cartelle si predilige uno sguardo sulla struttura del proprio lavoro.

## 7. LA COMPILAZIONE

L'operazione che permette di passare dalla bozza creata al documento viene chiamata compilazione: il progetto viene

automaticamente trasformato, esportato e salvato come *file* del formato che preferiamo.

Una prima indicazione è la grande ricchezza di formati supportati: dai classici *file word* e *Rich Text Format*, ai *file pdf*, alle pagine web (html), agli *eBook*: è possibile per tutti lavorare secondo le proprie abitudini, pur partendo da *file* di formati differenti e soprattutto trasformare una stessa bozza a seconda dell'utilizzo.

## 7.1 I comandi

Per lavorare alla compilazione è necessario cliccare sull'icona predisposta (rappresenta un foglio bianco con una freccia azzurra rivolta verso l'alto). Appare così una finestra con due spazi di compilazione a tendina in cui è possibile scegliere il formato di uscita del documento e, se le abbiamo create, le impostazioni "modello".

Ritroviamo anche in questa nuova finestra una piccola freccia azzurra diretta verso il basso: cliccandoci sopra è possibile lavorare sulla forma del documento finale. Anche solo da una panoramica, come quella che verrà fornita, si può intuire la ricchezza di possibilità che richiede comunque tempo e consultazione del manuale e di altre risorse *tutorial* per essere compresa a pieno e utilizzata.

I piani di lavoro sono molteplici: dalla definizione dei caratteri, delle dimensioni, all'inserimento automatico delle interruzioni di pagina dopo ogni bozza di testo, alle proprietà della prima pagina, al *layout*, alle concrete indicazioni per la visualizzazione dei *meta-data*, alle formati delle note e dei commenti, fino alla visualizzazione dei meta data inseriti. È possibile anche inserire le impostazioni per una eventuale pagina web se si sta preparando, per esempio, un documento da postare sul proprio blog.

## 8. ULTERIORI FUNZIONALITÀ

La ricchezza delle funzioni di *Scrivener* non è ancora esaurita. È possibile ancora elencare qualcuno degli utilizzi che probabilmente si ritrovano in altri programmi e qui sono stati riuniti.

### 8.1 Importazione

È necessario aspettare di iniziare un nuovo lavoro per iniziare a usare *Scrivener*? Assolutamente no! Grazie alla possibilità di importare da qualsiasi formato e alle funzioni di taglio, inserimento interruzioni, ecc. il documento di partenza può essere strutturato secondo i livelli che occorrono e quindi elaborato con la libertà e la creatività fin qui abbondantemente descritta.

### 8.2 Obiettivi

Una opzione di grande ausilio che potenzialmente può essere oggetto di molte vie di sviluppo, è l'impostazione di obiettivi. La modalità principale, presente in tutte e tre le versioni di *Scrivener* permette di porre un limite alle battute o alle parole. In via sperimentale inserita nella versione per *Mac*, ma presto è plausibile che venga inserita anche nelle altre, ritroviamo la possibilità di impostare una data di scadenza, entro cui ultimare il lavoro, in modo che sia il programma stesso a suggerirci il quantitativo di testo da produrre, per esempio, giornalmente.

### 8.3 Ricerca

È già stata accennata l'opportunità di utilizzare questo strumento di cui sono già dotati tutti i programmi. Oltre alla ricerca delle parole o delle frasi, già presente nei programmi del pacchetto *Office*, sono ampliati i campi di ricerca impostabili: dalle *keywords*, ai *tag*; è possibile inoltre decidere in quali bozze effettuare la ricerca. I risultati vengono poi ordinati

uno di seguito all'altro, separati da una linea tratteggiata ed è ulteriormente realizzabile il lavorarci, modificandoli, come se fossero una nuova bozza, senza che si modifichi nulla nella posizione originale.

#### **8.4 Collezioni**

Impostando diverse collezioni si può rielaborare il lavoro e le fonti secondo le diverse possibilità o necessità mantenendo sempre e comunque l'impostazione di partenza a cui si affiancano le nuove.

#### **8.5 Modelli**

*Scrivener* dà anche la possibilità di creare differenti modelli sia di progetto che di esportazione. una volta compreso a pieno le modalità di lavoro e acquisito dimestichezza con le diverse opzioni e funzionalità è quindi possibile impostare dei modelli diversi a seconda, per esempio del formato richiesto da un tal rivista, o delle impostazioni fornite dall'editore.

### **9. UN PRIMO BILANCIO DI UTILIZZO**

Con riferimento alla mia personale esperienza in merito all'utilizzo di *Scrivener*, sono giunto a stilare un elenco di vantaggi e svantaggi che, tirando le somme, termina con un guadagno netto in termini di tempo e di strategia di composizione.

#### **9.1 Vantaggi**

- La molteplicità delle opzioni di visualizzazione è di grande ausilio rispetto alle varie fasi di lavoro: dalla ricerca e catalogazione del materiale che predilige una visualizzazione meno ordinata, come quella a bacheca, si può passare con un semplice *clic* a uno sguardo più ordinato con la struttura ad



albero che permette di avere sempre sott'occhio la struttura generale del lavoro.

- La plasticità nello spostamento e nella organizzazione del materiale, con la possibilità ulteriore, all'interno dello stesso progetto, di mantenere tutti i diversi schemi.
- Mentre un normale programma di videoscrittura permette di lavorare solo sul testo, con *Scrivener* è possibile una rielaborazione anche a livello concettuale
- Molti lavori di ricerca hanno necessità di inserire citazioni di lingue che utilizzano caratteri particolari (pensiamo all'ebraico, all'arabo o al cinese). Con i più utilizzati programmi non sempre la visualizzazione è corretta, *Scrivener* oltre a non dare problemi di visualizzazione, permette di orientare a proprio piacimento il senso di scrittura.
- I numerosi formati di esportazione costituiscono un vantaggio notevole.
- Quando si effettua un lavoro di ricerca è necessario di tanto in tanto fermare lo sguardo sull'insieme del materiale o del progetto: con *Scrivener* con un tasto si passa da una modalità all'altra di visualizzazione
- Se è veritiero che il programma non è di immediata utilizzazione, è altrettanto vero che esiste abbondante materiale *tutorial*: oltre a un *file* di istruzioni interattivo che è già inserito con il manuale nel programma, è presente anche un *link* a video di *youtube*.
- Il *team* programmatore gradisce l'interazione con gli utenti. Attraverso i social o una più comune email è possibile

interagire, porre questione, segnalare i *desiderata*...e con tempi ragionevoli si ottiene risposta!

- I costi di licenza sono comunque contenuti. Ad oggi, con circa 30/40 € si ottiene una licenza permanente.

## 9.2 Limiti

- Il primo limite evidente, segnato anche da un'abitudine a utilizzare programmi di videoscrittura che hanno un funzionamento differente, è proprio la necessità di apprendere l'utilizzo del *software* che risulta essere non immediata: i trenta giorni gratuiti sono sufficienti per comprendere i meccanismi e anche avere una consapevolezza adeguata se è un interfaccia che sarà di ausilio o di ostacolo.
- La licenza è valida solo per un dispositivo, ovvero se si vuole utilizzare *Scrivener* su più di un computer servono più licenze.
- Non è possibile utilizzare altri *software*, come per esempio quelli per gestire la bibliografia (Zotero, Endnote, ecc) in modo diretto,. È possibile nel caso di Zotero inserire il codice della citazione e successivamente grazie a un passaggio con il programma Zotero del *file* di *word* esportato da *Scrivener* si otterrà la forma a cui si è abituati.
- Non è possibile impostare degli stili come in word. Dai blogger si evince che sarà la prossima funzionalità che verrà integrata, per ora dobbiamo rifarci a delle macro (*file* con comandi scritti nel linguaggio informatico che permettono una formattazione del documento già esportato).
- Per ora è necessaria ancora una rifinitura finale del documento nel programma in cui la si esporta.

- La diffusione di *Scrivener* è ampia ma non assoluta. È da valutare un suo utilizzo nel caso in cui si stia lavorando con un gruppo di ricerca, soprattutto se non tutti ne fanno uso.

## 10. CONCLUSIONI

L'esperienza pratica di chi scrive ha visto un utilizzo iniziato per curiosità, spiando i colleghi di studio e provando un poco di sana gelosia per la rapidità di alcuni passaggi eseguiti con *Scrivener*. Un po' di voglia di conoscere e di sperimentarsi permette poi di trovare il proprio modo di utilizzo vantaggioso del programma. Certo, l'esperienza pratica dice che non è per tutti, quindi visto ciò che permette di fare, se se ne trova vantaggio è buona cosa spendere la piccola somma di denaro e un po' di tempo perché se ne guadagnerà molto di più nella fase di lavoro. Se non scatta in poco tempo il necessario *feeling* conviene rivolgere ad altro il proprio sguardo, con la sola attenzione che l'invenzione di *software* come questo impone: a che l'informatica stia evolvendo verso una plasticità maggiore e stanno terminando i tempi in cui l'utente medio si adegua al programma di serie.

A noi, non apparteniamo ancora alla generazione dei "nativi digitali", l'utilizzo di *software* come questo affida sicuramente una serie di vantaggi ma anche un compito decisivo, carico di responsabilità, perché si mantenga sempre anche in futuro uno stile di serietà della ricerca. Mentre i mezzi si evolvono, è dovere del docente trasmettere con precisione il metodo che dà qualità e solidità a un lavoro di ricerca, perché l'ausilio tecnologico sia sempre un mezzo e non divenga mai oggetto.

## 11. BIBLIOGRAFIA

### 11.1 *eBook*

Gialleonardo, L.D., *Tutti i segreti di Scrivener per chi scrive*, 16 ottobre 2016, eBook

Mite, R., *Scrivener per Scrittori italiani: Guida essenziale per organizzare, scrivere e compilare la tua storia*, 9 aprile 2016, eBook

## **11.2 Blog**

<http://www.literatureandlatte.com/blog/> (ufficiale)

<http://www.aspirantescrittore.it/scrivener-guida-italiano/>

<http://www.scrivenereasy.it/>