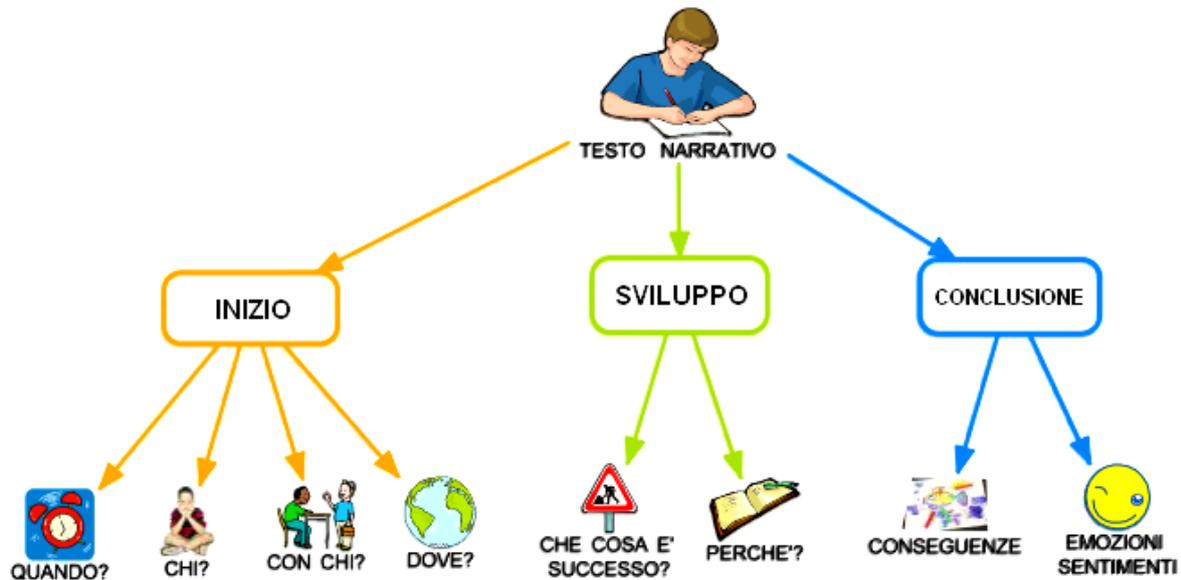


# IL RACCONTO: STRUTTURA e TECNICHE



## Lo schema narrativo

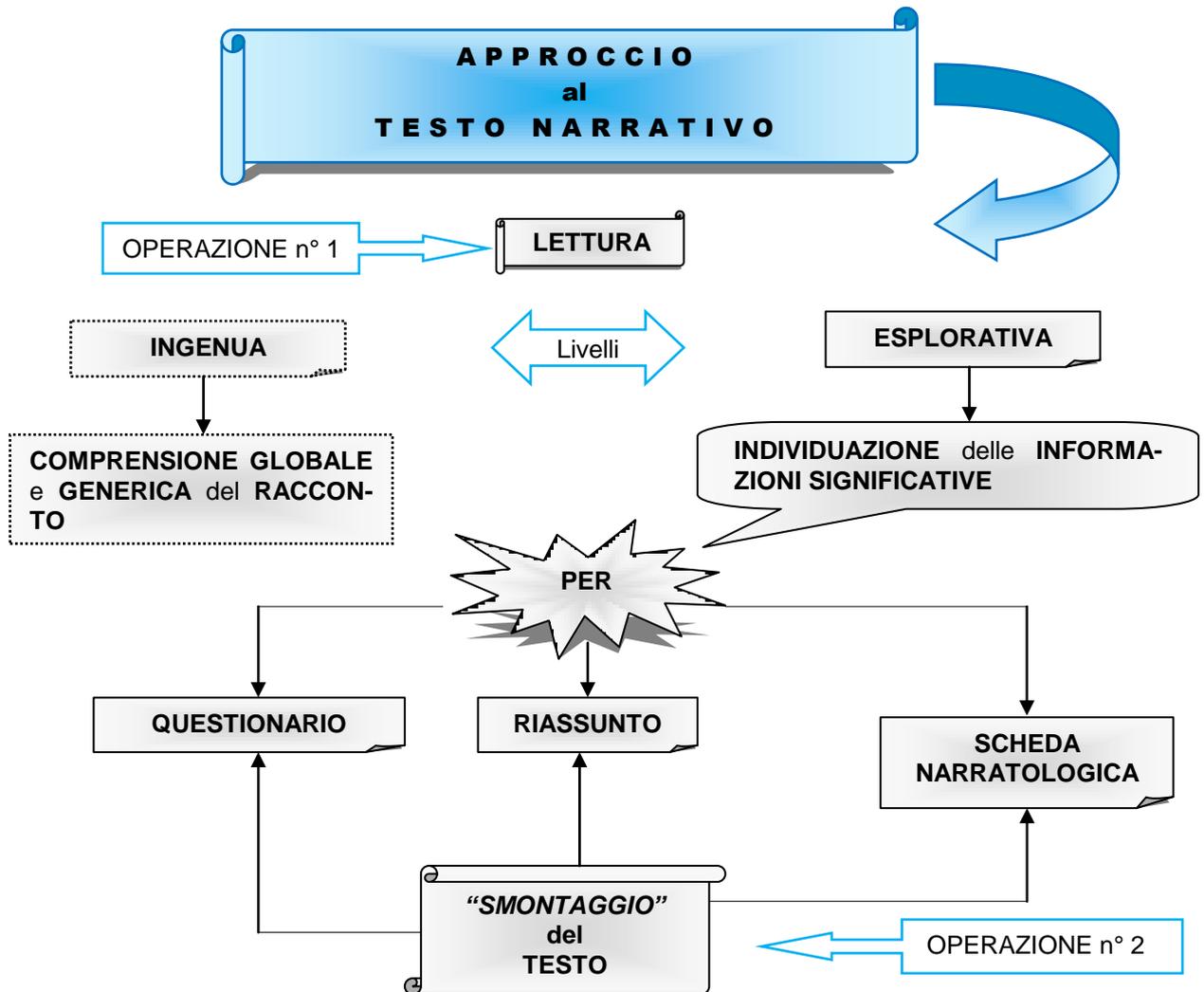
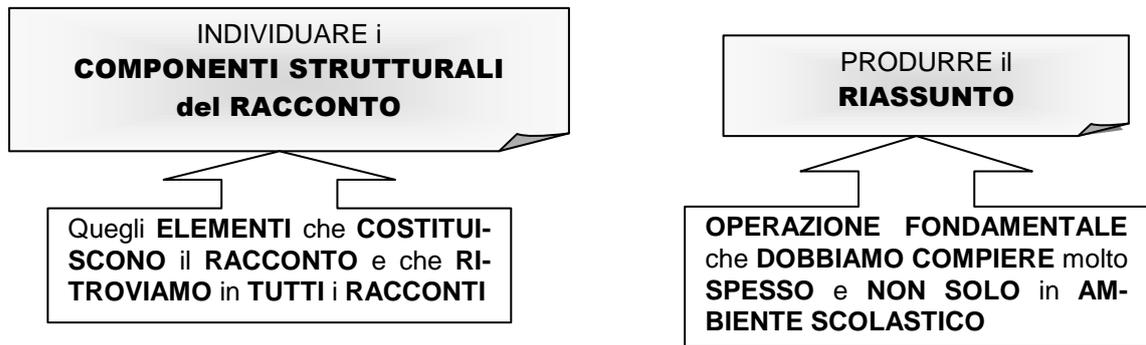
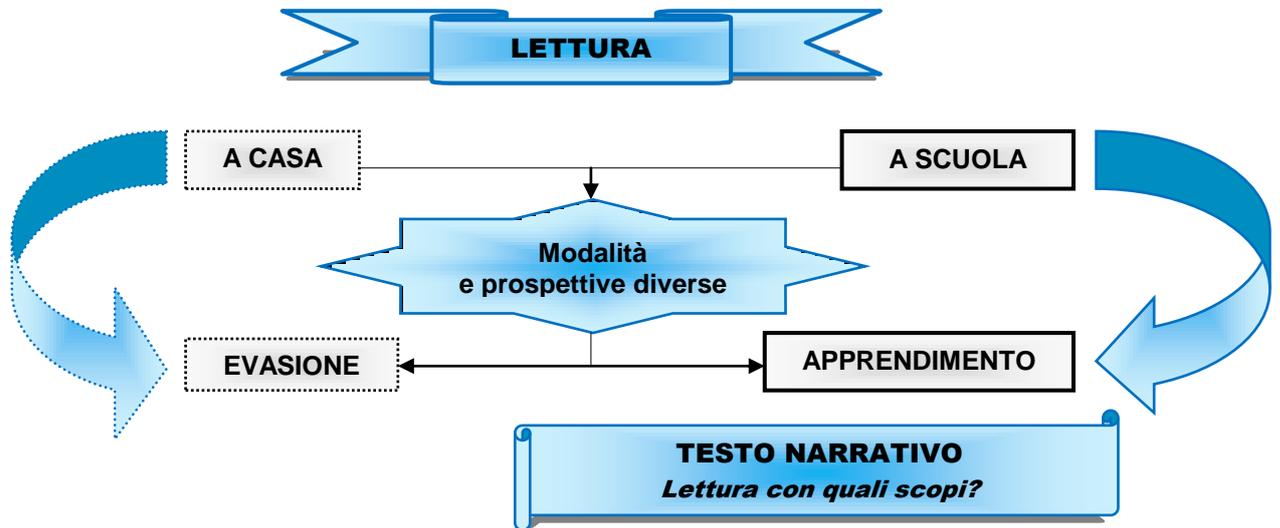
La **struttura della fabula** presenta alcuni elementi ricorrenti

La storia segue in genere uno schema narrativo articolato in **fasi** riconoscibili:

0	PROLOGO O ANTEFATTO
1	SITUAZIONE INIZIALE
2	ROTTURA DELL'EQUILIBRIO O CRISI
3	PERIPEZIE
4	CLIMAX O SPANNUNG O MOMENTO CULMINANTE
5	SCIOGLIMENTO
6	CONCLUSIONE



Le fasi possono essere **organizzate e sviluppate in vari modi**, in base al genere e al tipo di storia



# "SMONTAGGIO" del TESTO

Scopo

COMPRESIONE DETTAGLIATA della STRUTTURA del TESTO e del suo CONTENUTO

Fasi dello "smontaggio"

INDIVIDUAZIONE degli "SNODI" del RACCONTO

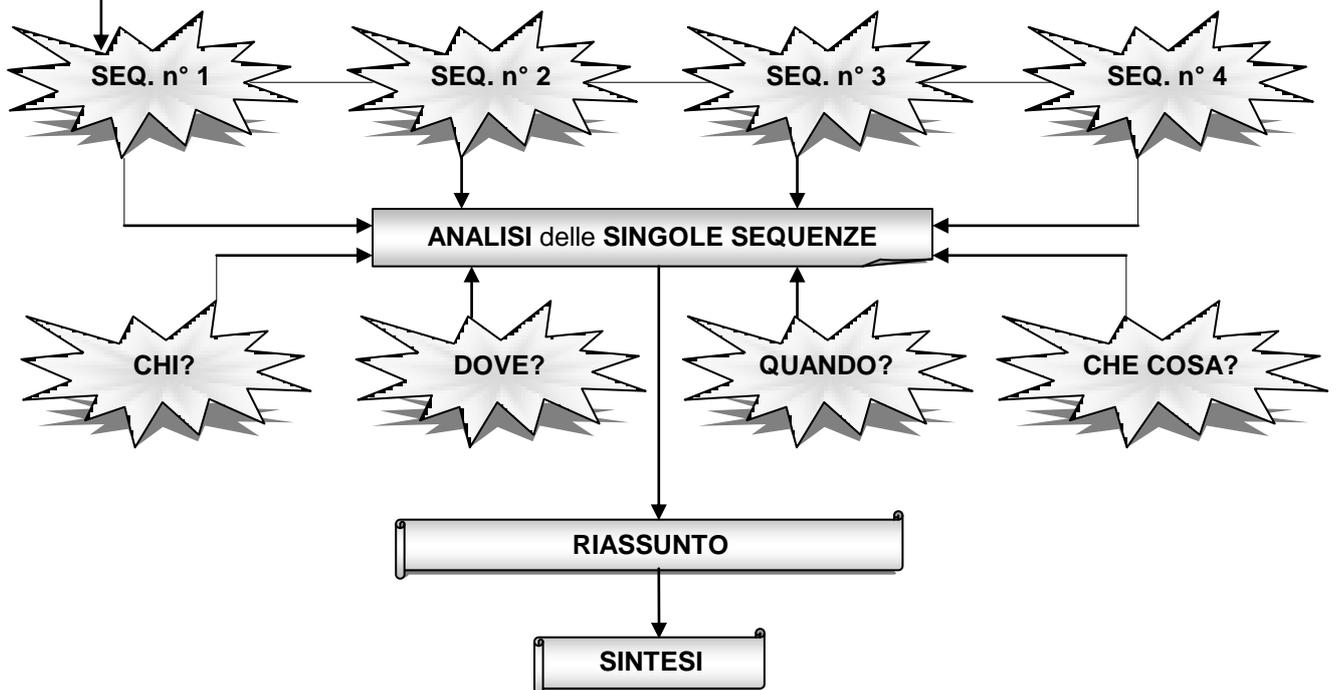
PUNTI del RACCONTO in cui SI AVVERTE un CAMBIAMENTO

DELIMITAZIONE delle SEQUENZE

"PORZIONI" del RACCONTO che SVILUPPANO un MOMENTO della STORIA

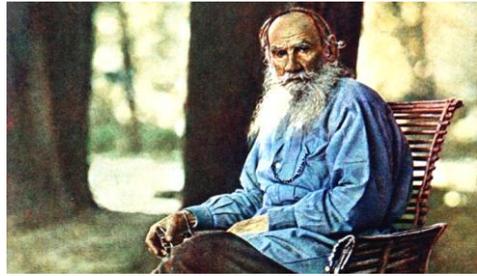
Definizione tecnica

"SEQUENZA" è LA PIÙ PICCOLA UNITÀ PORTATRICE di SIGNIFICATO NARRATIVO in cui può essere diviso un TESTO. OGNI SEQUENZA NARRATIVA, accompagnata da eventuali sequenze descrittive e riflessive, SVILUPPA e CONCLUDE un MOMENTO della STORIA, ed ha una SUA AUTONOMIA PUR essendo COLLEGATA a quella PRECEDENTE e a quella SEGUENTE.



## LEV TOLSTOJ

### "IL GIUDICE PROBO"



Un re di Algeria, Bauakas, volle assicurarsi di persona se era vero ciò che gli avevano detto, che cioè in una delle sue città viveva un giudice probo che sapeva subito riconoscere la verità, e al quale nessun imbroglio poteva sfuggire, perciò si travestì da mercante e a cavallo si diresse verso la città in cui viveva il giudice. [1^ sequenza]

5 All'entrata della città gli si avvicinò uno storpio e gli chiese l'elemosina. Bauakas gliela fece, e volle proseguire, ma lo storpio si afferrò al suo abito.

- Che cosa vuoi? - chiese Bauakas. - Non ti ho già fatto l'elemosina?

- Me l'hai fatta, sì - rispose lo storpio - ma fammi ancora una grazia. Portami sul tuo cavallo sino alla piazza. Ho timore di venir travolto per strada dai cavalli e dai cammelli.

10 Bauakas fece sedere lo storpio dietro di sé e lo condusse sino alla piazza. Sulla piazza Bauakas fermò il cavallo. Ma il mendicante non scese. Disse allora Bauakas:

- Perché stai ancora lì seduto? Scendi, siamo arrivati.

Rispose il mendicante:

- Perché dovrei scendere? Il cavallo è mio. E se non vuoi rendermelo con le buone, andiamo dal  
15 giudice.

Intanto si era radunata attorno a loro molta folla che li ascoltava discutere. Poi tutti gridarono:

- Andate dal giudice, giudicherà lui la faccenda. [2^ sequenza]

Bauakas e lo storpio andarono dunque dal giudice. In tribunale c'era folla, e il giudice chiamava a turno quelli che doveva giudicare.

20 Prima che venisse il turno di Bauakas, il giudice chiamò un dotto e un contadino: i due erano in lite a causa di una donna. Il contadino diceva che quella donna era sua moglie, e il dotto diceva invece che era la sua. Il giudice li ascoltò entrambi, rimase un momento in silenzio e poi disse:

- Lasciate qui da me questa donna, e voi tornate domani.

25 Quando i due se ne furono andati, entrarono un macellaio e un mercante d'olio. Il macellaio era tutto sporco di sangue, l'altro tutto unto. Il macellaio teneva in mano del denaro, il mercante d'olio teneva il macellaio per un braccio. Disse il macellaio:

- Io ho comperato da quest'uomo dell'olio e ho tirato fuori il borsellino per pagare, e lui mi ha afferrato la mano e voleva prendermi il denaro. Così siamo venuti da te: io tengo in mano il borsellino, e lui tiene il mio braccio. Ma il denaro è mio, e lui è un ladro.

30 Replicò il mercante d'olio:

- Non è vero. Il macellaio è venuto da me per comperare dell'olio. Quando gliene ebbi versato una brocca piena, egli mi pregò di cambiargli una moneta d'oro. Io tirai fuori i soldi e li posai sul banco; allora lui li prese e tentò di fuggire. Io l'ho afferrato per un braccio e l'ho condotto sino qui.

Il giudice restò un momento in silenzio e poi disse:

35 - Lasciate il denaro qui e tornate domani.

Quando giunse il turno di Bauakas e dello storpio, Bauakas raccontò com'erano andate le cose. Il giudice ascoltò e poi interrogò il mendicante. Il mendicante disse:

40 - Non è vero. Io passavo a cavallo per la città, costui stava seduto in terra e mi pregò di farlo salire. L'ho fatto salire sul cavallo e l'ho condotto dove gli occorre andare. Ma egli non ha più voluto scendere e ha detto che il cavallo era suo. Non è vero.

Il giudice rifletté e poi disse:

- Lasciate questo cavallo e tornate domani. [3^ sequenza]

L'indomani molta gente era radunata in tribunale per sentire come il giudice avrebbe sentenziato.

Entrarono per primi il dotto e il contadino.

45 - Prenditi tua moglie - disse il giudice al dotto - e al contadino siano date cinquanta bastonate.

Il dotto si riprese la moglie, e il contadino ebbe la sua punizione.

Poi il giudice chiamò il macellaio.

- Il denaro è tuo - disse al macellaio. Poi indicò il mercante d'olio e sentenziò: - E a lui siano date cinquanta bastonate.

50 Allora furono chiamati Bauakas e lo storpio.

- Sapresti riconoscere il tuo cavallo tra altri venti? - chiese a Bauakas.

- Certo!
  - E tu sapresti?
  - Anch'io! - rispose lo storpio.
- 55 - Vieni con me - disse a Bauakas il giudice. [4<sup>a</sup> sequenza]  
Andarono nella scuderia. Bauakas indicò immediatamente il suo cavallo tra gli altri venti. Poi il giudice fece andare nella scuderia lo storpio e ordinò anche a lui di indicare qual era il suo cavallo. Lo storpio riconobbe il cavallo e lo indicò. Allora il giudice tornò a prendere il suo posto e disse a Bauakas:
- Il cavallo è tuo: prendilo. E allo storpio siano date cinquanta bastonate. [5<sup>a</sup> sequenza]
- 60 Dopo le sentenze il giudice si avviò verso casa e Bauakas lo seguì:  
- Che vuoi? Non sei forse contento della mia decisione? - gli chiese il giudice.  
- Sì, sono contento - rispose Bauakas. - Soltanto vorrei sapere come hai fatto a capire che quella donna era la moglie del dotto e non del contadino, che i denari erano del macellaio e non del mercante d'olio e che il cavallo era mio e non dello storpio.
- 65 - Per quanto riguarda la moglie, l'ho capito così: questa mattina l'ho fatta venire da me e le ho detto che riempisse d'inchiostro il mio calamaio. Essa l'ha preso e l'ha lavato svelta e vi ha versato in fretta l'inchiostro. Vuol dire che era abituata a farlo. Se fosse stata la moglie del contadino non l'avrebbe saputo fare. Quindi aveva ragione il dotto.
- 70 Per quanto riguarda il denaro, ecco come ho fatto: ho messo quel denaro in una tazza piena d'acqua e stamattina ho guardato se sull'acqua galleggiasse dell'olio. Se il denaro fosse stato del mercante d'olio sarebbe stato sporcato dalle sue mani unte. Ma sull'acqua non c'era traccia di olio, quindi il macellaio diceva la verità.
- 75 Per il cavallo era più difficile sapere. Tanto lo storpio quanto tu avete riconosciuto tra venti altri il cavallo. Ma io non vi ho portati nella scuderia per vedere se riconoscevatelo il cavallo, bensì per vedere chi di voi due sarebbe stato riconosciuto dal cavallo. Quando tu ti sei accostato all'animale, esso ha girato la testa e l'ha protesa verso di te; ma quando lo storpio l'ha toccato, ha abbassato le orecchie e ha sollevato una zampa. Ho capito da questo che il vero padrone del cavallo sei tu.
- Allora Bauakas disse:
- Io non sono un mercante, ma il re Bauakas. Sono venuto qui per vedere se è vero ciò che si dice di te. E ora so che sei un giudice saggio. Chiedimi quello che vuoi, e io ti ricompenserò.
- 80 Rispose il giudice:  
- Non ho bisogno di ricompensa. Sono già abbastanza felice che il mio re mi abbia lodato. [6<sup>a</sup> sequenza]

#### DELIMITAZIONE DELLE SEQUENZE

- ✚ **PRIMA SEQUENZA:** rr. n° 1 – 4 [lo “snodo”, tra la r. n° 4 e la r. n° 5, è rappresentato da un cambiamento di luogo (“All’entrata della città ...”) e dall’incontro con lo storpio].
- ✚ **SECONDA SEQUENZA:** rr. n° 5 – 17 [lo “snodo”, tra la r. n° 17 e la r. n° 18, è costituito da un cambiamento di luogo: i due (Bauakas e lo storpio) si recano in tribunale].
- ✚ **TERZA SEQUENZA:** rr. n° 18 – 42 [lo “snodo”, tra la r. n° 42 e la r. n° 43, è rappresentato da un cambiamento di tempo: “L’indomani ...”].
- ✚ **QUARTA SEQUENZA:** rr. n° 43 – 55 [lo “snodo”, tra la r. n° 55 e la r. n° 56, è costituito da un cambiamento di luogo: la scena si sposta dal tribunale alla scuderia].
- ✚ **QUINTA SEQUENZA:** rr. n° 56 – 59 [lo “snodo”, tra la r. n° 59 e la r. n° 60, è rappresentato da un cambiamento di luogo: il giudice si dirige verso casa, seguito da Bauakas].
- ✚ **SESTA SEQUENZA:** rr. n° 60 – 81 [nella casa del giudice si svolge il confronto conclusivo tra i due].



SMONTAGGIO DE "IL GIUDICE PROBO"

	1^ SEQUENZA [rr. n° .....]	2^ SEQUENZA [rr. n° .....]	3^ SEQUENZA [rr. n° .....]	4^ SEQUENZA [rr. n° .....]	5^ SEQUENZA [rr. n° .....]	6^ SEQUENZA [rr. n° .....]
<b>CHI?</b>	Il <i>principe / re / dittatore giordano / algerino / tunisino</i> sino .....	B. [Bauakas] Uno ..... di B. La ..... intorno	B. e lo storpio Il ..... Il ..... ecc. La .....	[Gli stessi / altri]	B. Lo ..... Il ..... Il .....	Il ..... B.
<b>DOVE?</b>	In ..... [in una città precisa / imprecisata]	All' ..... e sulla ..... [di un'altra città imprecisata]	In .....	In .....	Nella .....	A ..... del .....
<b>QUANDO?</b>	[In un presente/passato/futuro imprecisato / preciso]	In seguito	[..... dopo]	"L' ....."	[Lo ..... giorno, poco .....]	[Lo stesso giorno, più .....] ]
<b>CHE COSA?</b>	Il ..... vuole <i>oscurare / punire / ve- rificare</i> la fama di un certo <i>procuratore / giudice / av- vocato</i> noto per la sua <i>onestà e capacità / avidità e im- perizia, parte a cavallo / si traveste e parte a cavallo / parte a cavallo nelle sue vesti regali.</i>	B. incontra uno ..... che prima gli chiede "..... e poi di condurlo a cavallo sino alla ..... , dove afferma che <i>l'animale / il denaro / il vestito</i> è suo. La gente, allora, invita i due contendenti a recarsi dal <i>prete / giudice / principe.</i>	Il giudice affronta prima il caso di un ..... e di un ..... in lite per una donna che entrambi ri- vendicano come <i>suocera / moglie / amante</i> , poi il caso di un <i>pastore / macellato</i> e di un ..... d'olio in disputa per del denaro, infine il caso di ..... e dello ..... Il ..... , fattosi lasciare donna, soldi e caval- lo, <i>fugge nottetempo / rimanda le sentenze al giorno do- po / emana immediatamente le sentenze.</i>	Il ..... pronuncia le sentenze relative ai primi due casi: consegna la moglie al ..... e il de- narò al ..... , mentre punisce ..... e l'altro, a seguito per riconoscere il .....	<i>Solo B. riconosce / Solo lo storpio riconosce / Sia B. che lo storpio riconoscono</i> il cavallo, ma il giudice lo rifiuta / <i>consegna</i> al primo e <i>punito / premia</i> il secondo.	B. segue il giudice a ..... per farsi <i>annullare / spiegare</i> le sentenze. Il giudice gli rivela di aver capi- to dalla <i>incertezza / familiarità</i> con calamato e inchi- stro che la donna era moglie del ..... ; dalla <i>manca / presenza</i> di unto sulle monete che il dena- ro apparteneva al ..... ; infine dal che <i>l'animale era di Bauakas.</i> Questi svela allora la propria ..... e il motivo della sua ..... , e promette al giudice ogni parte del suo re.
<b>SINTESI NOMINALE</b>	DECISIONE DI RE B.: GIUDICE INCOMPETENTE / INFALLIBILE; ..... ; .....	B. CON UNO STORPIO E ..... DI COSTUI SUL CAVALLO.	B. E ..... IN DAL ..... PER IL .....	SENTENZE / DISCUSSIONE DEGLI ALTRI CASI.	PER IL CAVALLO, ..... FAVOREVOLE A ..... .....	ACUTEZZA DEL ..... E SUA AVIDITÀ / MODESTIA DI FRONTE ALLA GENEROSITÀ / ALL'AVARIZIA DEL PRO- PRIO RE.

**OBIETTIVO:** individuazione di **ELEMENTI FONDAMENTALI** della **NARRATOLOGIA** [MATERIA CHE STUDIA IL RACCONTO, IL MODO IN CUI È COSTRUITO, GLI ELEMENTI (“I MATTONI”) CHE VENGONO UTILIZZATI PER COSTRUIRLO].

**STRUMENTO:** QUESTIONARIO.

**TESTO DI RIFERIMENTO:** “IL GIUDICE PROBO”.



1. Chi è il <b>personaggio principale</b> ? .....	[.....]
2. Qual è il suo <b>traguardo</b> e quale <b>personaggio</b> lo incarna? .....	[.....]
3. Chi <b>ostacola</b> il personaggio principale? .....	[.....]
4. Qual è il <b>momento più difficile</b> in cui si trova? .....	[.....]
5. Chi lo <b>aiuta</b> in tale momento? .....	[.....]
6. Qual è l' <b>effetto</b> di tale <b>aiuto</b> ? .....	[.....]
7. Nel racconto c'è un <b>fattore – sorpresa</b> ; quale? .....	[.....]
7.1 Per chi rappresenta una <b>sorpresa</b> ? .....	[.....]
8. Sai riferire <b>qualcosa</b> che il personaggio principale abbia <b>fatto consapevolmente</b> ? .....	[.....]
9. Sai riferire <b>qualcosa</b> che gli sia <b>accaduto indipendentemente</b> dalla sua <b>volontà</b> ? .....	[.....]
10. <b>Dove</b> si svolge la vicenda? .....	[.....]
10.1 Ci sono <b>indicazioni precise</b> che consentano di stabilire con sicurezza la/le <b>località</b> in cui si svolge? .....	[.....]
11. <b>Quando</b> si svolge la vicenda? .....	[.....]
11.1 Ci sono <b>indicazioni precise</b> che consentano di inserire con certezza la vicenda in un' <b>epoca</b> ben determinata? .....	[.....]
12. <b>Quanto</b> tempo dura la vicenda? .....	[.....]
12.1 In questo tempo c'è un <b>periodo</b> di cui non ci viene <b>raccontato nulla</b> ? .....	[.....]
13. Il breve <b>racconto narra</b> la <b>storia</b> di una [completa con la <b>parola</b> che ti sembra <b>più adatta</b> ad indicare l' <b>azione del personaggio principale</b> ] .....	///
13.1 <b>Da che cosa</b> è <b>preceduta</b> tale azione? .....	[.....]
13.2 Tale azione è rapida e facile o è laboriosa e incontra <b>difficoltà</b> ? .....	[.....]
13.3 Qual è l' <b>esito</b> di tale <b>azione</b> ? .....	[.....]
<b>13 / 13<sub>1</sub> / 13<sub>2</sub> / 13<sub>3</sub></b> costituiscono gli <b>eventi</b> della cosiddetta ..... della <b>storia</b> .	[.....]
14. L' <b>insieme dei fatti</b> costituisce l' ..... del <b>racconto</b> .	[.....]
14.1 Il racconto narra i <b>fatti in sequenza cronologica</b> o narra dopo fatti avvenuti prima e viceversa? .....	[.....]
15. <b>Chi racconta</b> la storia? .....	[.....]
15.1 La “ <b>voce</b> ” che racconta <b>partecipa</b> alla vicenda o è <b>esterna</b> ad essa? .....	[.....]

A. **AIUTANTE DEL PROTAGONISTA**

B. **ANTAGONISTA**

C. **AVVENIMENTO**

D. **AZIONE**

E. **DURATA**

F. **ELLISSI**

G. **FABULA**

H. **ESORDIO** ○ **INCIDENTE** ○ **AZIONE COMPLICANTE**

I. **INTRECCIO**

J. **NARRATORE**

K. **NARRATORE ESTERNO**

L. **NUOVO EQUILIBRIO**

M. **OGGETTO DEL DESIDERIO** ○ **OGGETTO DI VALORE**

N. **PERIPEZIE**

O. **PROTAGONISTA**;

P. **RAPPORTO FABULA / INTRECCIO**

Q. **RICONOSCIMENTO**

R. **RICONOSCIMENTO ARTEFATTO**;

S. **SCIoglimento**

T. **SPAZIO**

U. **TEMPO**

V. **TENSIONE** ○ **SPANNUNG**.

# VIAGGIO NEL RACCONTO

## STORIA E RACCONTO

1. Per ..... si intende l'**episodio**, il **caso**, la **vicenda** che lo scrittore vuole raccontare.
2. Per ..... si intende la **rappresentazione** che lo scrittore ha dato della **vicenda**.

## FABULA E INTRECCIO

**COMPONENTI FONDAMENTALI** di **OGNI RACCONTO** sono:

- ❖ .....
- ❖ .....

1. .... è la **serie** degli **avvenimenti principali/secondari** che costituiscono la **STORIA** che si vuole raccontare, **avvenimenti** che, nella **fabula**, sono:

- ❖ **in rapporto temporale** [l'uno ..... l'altro];
- ❖ in rapporto **causale** [il **primo** ..... il **secondo** e così via].

Per quanto riguarda il racconto "**Il giudice probo**", la ..... è costituita da questi **eventi fondamentali**:

- ❖ la ..... di **Bauakas**;
- ❖ la ..... del **giudice da parte del re**;
- ❖ gli ..... **incontrati da Bauakas**;
- ❖ l' ..... **tra il re e il giudice**.

2. L' ..... mostra **come** è **costruito** il **racconto**, cioè il modo in cui gli avvenimenti della fabula sono distribuiti dallo scrittore nell'opera.

### FABULA

È costituita dagli  
elementi della storia  
nella loro  
successione  
temporale e logica

### INTRECCIO

È costituito  
dall'ordine in cui gli  
elementi della storia  
sono presentati  
dall'autore

## FABULA e INTRECCIO:

1. **talvolta** coincidono e **procedono insieme**: il **racconto** della ..... **segue** il succedersi degli **avvenimenti** della ..... in **progressione logico - cronologica lineare** [è il caso de "**Il giudice probo**";
2. **talvolta**, invece, divergono, cioè **si allontanano l'uno** [ "**intreccio**" ] **dall'altra** [ "**fabula**" ], **determinando**:
  - ❖ la "**prolessi**" di **fatti** che **avverranno in seguito**, cioè *il loro recupero/la loro anticipazione/la loro cancellazione*;
  - ❖ l'"**analessi**" o "**flash back**" di **fatti** già **avvenuti**, cioè *la loro posticipazione/la loro anticipazione/il loro recupero*.

### PROLESSI (flashforward)

Anticipa il racconto di  
un evento successivo

### ANALESSI (flashback)

Evoca un evento  
accaduto  
precedentemente

## STRUTTURA DEL RACCONTO

### OGNI RACCONTO

è costituito da una **serie più o meno complicata di situazioni**,  
cioè di rapporti che legano i personaggi fra loro in ogni momento della vicenda.

I **racconti** sono, per varie ragioni, **tutti diversi** tra loro,

### MA

è **possibile individuare** una **struttura narrativa/descrittiva/riflessiva tipica**,  
fatta di **elementi dissimili/comuni** a **tutti i testi narrativi**.

La **narrazione** della storia è **preceduta talvolta**, per chiarezza,  
**da un RIASSUNTO/SOMMARIO/ANTEFATTO**,  
cioè dall'esposizione di **vicende precedenti**  
(ne "**Il giudice probo**" non c'è un **episodio**, ma l'**accenno** a **notizie**  
**avute** in precedenza **da** ..... [r. n° .....]).



### L'AZIONE NARRATIVA

si articola generalmente in questo modo:

1. un ..... **o azione semplificante/confusa/complicante** ("*... volle assicurarsi di persona se era vero ... che ... in una delle sue città c'era un giudice probo ... si travestì da mercante e a cavallo si diresse ...*" [rr. n° .....]) **rompe** la situazione ..... di **equilibrio** [l'esistenza di Bauakas] e dà **inizio** allo **scontro** fra i **personaggi**: .....
2. l'**intrigo si modifica** attraverso i passaggi da una situazione all'altra, disseminando il percorso di **ostacoli**: ..... ("*All'entrata della città gli si avvicinò uno storpio e gli chiese l'elemosina. ... Portami sul tuo cavallo sino alla piazza. ...*" [rr. n° .....]; << *Perché dovrei scendere? Il cavallo è mio.*" [r. n° .....]; "*Poi tutti gridarono: << Andate dal giudice, giudicherà lui la faccenda.*" >> [r. n° .....]);
3. **più complesso** è l'**intrigo** e più forte è il conflitto tra i personaggi, **maggiore** è la ..... ("*Intanto si era radunata attorno a loro molta folla ... Bauakas e lo storpio andarono dunque dal giudice.*" [rr. n° .....]);
4. la ..... [ "**SPANNUNG**" ] giunge ad un **punto massimo** ("*Andarono nella scuderia ... Allora il giudice tornò a prendere il suo posto e disse a Bauakas: ...*" [rr. n° .....]), **prima di** allentarsi e **risolversi** nello ..... ("*Il cavallo è tuo: prendilo.*" [r. n° .....]), che porta alla **composizione** di un nuovo/del vecchio **equilibrio/rapporto**;
5. la **conclusione**, infine, può presentare l'**espediente** del ..... (è il caso de "**Il giudice probo**", in cui il **re rivela** al **giudice** la sua **identità** fino a quel momento tenuta **nascosta** da un **travestimento**: "*Bauakas si travestì da mercante e ...*" [r. n° .....]).

All'**interno** della **narrazione** si possono individuare:

- ❖ .....
- ❖ .....

1. Ciò che è determinato dall'**iniziativa consapevole** dei **personaggi** ("*Un re di Algeria ... si travestì da mercante e a cavallo si diresse...*" [rr. n° ..... ] ; "*Dopo le sentenze il giudice si avviò verso casa e Bauakas lo seguì: ...*" [r. n° .....]) **si definisce** .....
2. Ciò che accade per caso, **indipendentemente** dalla **volontà** dei **personaggi** ("*... gli si avvicinò uno storpio ...*" [r. n° .....]) **si definisce** .....

## SPAZIO E TEMPO

1. **Elemento importante** della **narrazione** è lo ..... fisico in cui sono ambientati azioni e avvenimenti, che può essere **identificabile** o ..... , **reale** o .....

Ne' "**Il giudice probo**" lo **spazio** ha il valore di semplice **fondale scenografico** davanti a cui si muovono i personaggi [come un fondale di cartone sul palcoscenico di un teatro]. Oltre alla scarsa indicazione che Bauakas è un re "*di .....*" [r. n° .....], il racconto non offre elementi precisi per identificare i luoghi [territorio, città, ambienti] in cui si svolge la vicenda (l'unico indizio utile potrebbe essere la presenza di "*cammelli*" [r. n° .....]).

2. **Altro elemento** narrativo **importante** è il ..... in cui si svolge la vicenda che viene raccontata, momento che può collocarsi nel **passato**, nel ..... o nel .....

**ORME/IMPRONTE/MARCHE TEMPORALI** sono le **indicazioni**, più o meno precise, che permettono la determinazione del **tempo**.

Le **MARCHE** ..... consentono, poi, di seguire l'**evoluzione** della **storia**, i cui momenti si sviluppano nel tempo [ore, giorni, anni] per una **ALTEZZA/LUNGHEZZA/DURATA variabile/fissa**. Ne "**Il giudice probo**" l'indicazione "*Il giorno dopo ...*" [all'inizio della sequenza n° .....] porta a concludere che il **nucleo** della **vicenda** si svolge in ..... , con la **soppressione** [.....] del **periodo notturno** [per non svelare le azioni del giudice in funzione delle sentenze e/o mantenere viva l'attenzione del lettore].

In un racconto come "**Il giudice probo**", tuttavia, le **indicazioni temporali** [ma anche quelle relative ai **luoghi**] sono **volutamente generiche**, perché è un testo narrativo a **sfondo storico/filosofico/morale**, cioè, più che il "*quando*" e il "*dove*" **importano l'esempio e l'insegnamento moralmente positivi** che si vogliono offrire [nel nostro caso, vengono celebrati i **valori dell'onestà**, della **giustizia**, della **generosità** del **potente** verso i "**buoni**", nonché quello della **modestia** dell'**uomo saggio**].

## PERSONAGGI E RUOLI

Dopo il "**DOVE**" e il "**QUANDO**", il "**CHI**".

Nello spazio e nel tempo si muovono ..... e **ATTANTI**, che possiamo distinguere nel modo seguente:

1. **con** il termine ..... indichiamo gli **esseri umani**;
2. **per** ..... intendiamo gli **animali e** quelle **entità inanimate** che, personificate, **contribuiscono a modificare in modo significativo** lo **sviluppo** della **vicenda** [ne "**Il giudice probo**", il .....].

All'interno della narrazione, ognuno di essi svolge una precisa funzione ricoprendo un **proprio** .....

- ❖ **BAUAKAS**: ..... [lett.: "**il primo lottatore**";
- ❖ il **GIUDICE**: ..... ;
- ❖ lo **STORPIO**: ..... ;
- ❖ il **CAVALLO**: ..... [del protagonista/dell'antagonista];
- ❖ il **sapiente**, il **contadino**, il **macellaio** ecc.: **personaggi primari/secondari/terziari**;
- ❖ la **gente**: *riapparse/comparse/scomparse*.

I **personaggi** possono essere descritti e **analizzati a fondo**, affinché emergano le caratteristiche individuali fisiche e psicologiche di ognuno [ "**INDIVIDUI**" o **PERSONAGGI** a " ..... "] **oppure** possono essere proposti come **rappresentativi** di una **sola** precisa **caratteristica** limitata alle necessità del ruolo che devono ricoprire nel racconto, un po' come se indossassero una **maschera**: "*il bello*", "*il buono*", "*il cattivo*", "*l'astuto*", "*l'ingenuo*", "*l'onesto*" si definiscono " ..... ".

È il caso di **Bauakas** e degli **altri personaggi** de "**Il giudice probo**", dei quali, nel nostro racconto, *viene/non viene* delineato un **ritratto ampio/breve/né ampio né breve**.

D'altra parte, visto il genere di racconto, in cui tutto si concentra su un esempio moralmente *positivo/negativo* da cui trarre un insegnamento, descrizioni più o meno lunghe sarebbero *inutili/utili/indispensabili*.

## AUTORE E NARRATORE

Anche un racconto breve come **"Il giudice probò"** è dunque una **"costruzione"** di una certa complessità, ed essa richiede la presenza di un **"regista"** che la organizzi, la controlli e la porti avanti: il ..... , da non confondersi con l' ..... :

### AUTORE E NARRATORE



1. per **AUTORE** si intende colui che **materialmente** .....  
..... l'**opera**: la "mano";
2. la "mano"/"voce" a cui invece l'**autore** affida il **compito di raccontare** la ..... si definisce .....  
.....

Tale **"voce"** può essere **INTERNA** o **ESTERNA** alla **storia**:

1. quando la **narrazione** è **in prima** persona attraverso la voce di un personaggio, **spettatore** o **protagonista** che racconta la vicenda, si parla di **NARRATORE** ..... ;
2. la **"voce"** che **racconta senza partecipare** ai fatti, cioè **racconta in prima/seconda/terza persona**, si definisce **NARRATORE** ..... [nel racconto **"Il giudice probò"** il narratore è ..... ].

## Autore, narratore, lettore



## Gli elementi del testo narrativo

<p style="text-align: center;"><b>IL NARRATORE</b> Chi racconta i fatti.</p>	<p style="text-align: center;"><b>IL TEMPO</b> Quando si svolgono gli eventi (tempo passato, contemporaneità, futuro) e la loro durata cronologica (anni, giorni, ore, momenti).</p>
<p style="text-align: center;"><b>I PERSONAGGI</b> Chi è coinvolto negli eventi e agisce nella vicenda.</p>	<p style="text-align: center;"><b>IL LUOGO</b> Dove si svolgono gli eventi e dove agiscono i personaggi.</p>
<p style="text-align: center;"><b>LA STORIA</b> Che cosa avviene, cioè gli avvenimenti concatenati tra loro in successione temporale e legati da rapporti di causa ed effetto.</p>	

## ITALO CALVINO

[CUBA, 1923 – SIENA, 1985]

### “Quattordici”

[FIABA N° 96, DALLE MARCHE]



La **SITUAZIONE INIZIALE** è presentata mediante **ELLISSI** [“*Ne nacque un altro ...*” (r. n° 1)] e **SOMMARI** [“*Crebbe in fretta e diventò ...*” (r. n° 2)].

La famiglia ha bisogno di aiuto per lavorare i campi e la **PAR-TENZA** di Quattordici mette in moto la narrazione: è l'**INCIDEN-TE** o **AZIONE COMPLICANTE** (r. n° 6).

Una **ELLISSI** ci porta a metà del viaggio [“*A metà strada ...*” (r. n° 6)].

Il **PROTAGONISTA** si caratterizza per le sue eccezionali doti **FISCHE** (rr. n° 10 – 16).

Il “*contadino grosso*”, spinge Quattordici ad un’impresa impossibile per liberarsi di lui: ricopre i ruoli di **ANTAGONISTA** e di **DESTINATORE** (rr. n° 26 – 27).

**DESTINATORE** o **MANDANTE** è chi svolge la funzione di arbitro nello stabilire il **DESTINATARIO** dell’**OGGETTO DEL DESIDERIO**, cioè quello per cui lottano **PRO-TAGONISTA** e **ANTAGONISTA**.

L’**OGGETTO** da conquistare è l’oro di Lucibello, il quale, insieme ai suoi “*quattordici diavoli*”, è **OPPOSITORE** (r. n° 35). La “*tenaglia*” (r. n° 28) è l’**AGEN-TE MAGICO** con cui raggiungere l’obiettivo.

Il **PROTAGONISTA** si caratterizza anche per l’**ASTUZIA**.

C’erano una mamma e un babbo con tredici figli tutti maschi. Ne nacque un altro, e gli misero nome Quattordici. Crebbe in fretta e diventò grande; e la mamma gli disse. – È ora che anche tu aiuti i tuoi tredici fratelli che sono nel campo a zappare. Prendi questo cesto con la colazione per te e per loro e raggiungili.

Gli diede un cesto con quattordici pagnotte, quattordici forme di cacio e quattordici litri di vino; e Quattordici andò. A metà strada gli prese fame e sete e mangiò tutte e quattordici le pagnotte e le forme di cacio e bevve tutti e quattordici i litri di vino.

I fratelli, rimasti a bocca asciutta, gli dissero: – Prendi un bidente<sup>1</sup> anche tu e mettili a zappare.

E Quattordici: – Sì, ma voglio un bidente che pesi quattordici libbre. 10

I fratelli gli trovarono un bidente che pesava quattordici libbre, e Quattordici disse: – Facciamo chi fa prima a zappare fino in fondo al campo?

Si misero a zappare tutti e quattordici; e Quattordici arrivò per primo in fondo al campo.

Da allora in poi, Quattordici lavorò coi fratelli: lavorava per quattordici ma mangiava anche per quattordici e i fratelli diventarono magri come acciughe. 15

Allora la madre e il padre gli dissero: – Vattene un po’ per il mondo! – e Quattordici ci andò. C’era un contadino grosso che aveva bisogno di quindici zappatori. – Io lavorerò per quattordici e mangio per quattordici, quindi pretendo la paga per quattordici, – disse lui. – Se mi prendete a questo patto, vengo. 20

Il contadino grosso volle metterlo alla prova e prese lui insieme a un altro uomo, così Quattordici più uno faceva quindici. Andarono a zappare e mentre l’uomo dava un colpo di bidente, Quattordici ne dava quattordici e presto zappò tutta la campagna.

Quando ebbe tutta la campagna zappata, il contadino grosso pensò che non gli conveniva di dargli la paga e da mangiare per quattordici e pensò a un sistema per liberarsi di lui. – Sta’ a sentire, – gli disse. – Devi farmi un servizio. Devi andare all’Inferno con sette mule e quattordici bigonce<sup>2</sup> a caricarle d’oro da Lucibello. 25

Certo che ci vado, – disse Quattordici, – datemi solo una tenaglia che pesi quattordici libbre.

Avuta la tenaglia, frustò le mule per la strada dell’Inferno. Arrivato alle porte dell’Inferno, disse a quei diavoli. – Chiamatemi Lucibello. 30

– Che vuoi dal nostro capo? – chiesero i diavoli.

Quattordici diede la lettera del suo padrone, che chiedeva gli riempisse le quattordici bigonce d’oro.

– Vieni giù, – gli rispose Lucibello. Quando fu giù quattordici diavoli gli s’avventarono contro per divorarlo. Ma appena un diavolo apriva la bocca, Quattordici gli prendeva la lingua con la tenaglia e lo lasciava morto. Ci rimase solo Lucibello capo dei diavoli.



1. **bidente**: zappa a due denti [come nell’immagine].



2. **bigoncia**: recipiente di legno senza coperchio che si usava nelle campagne per il trasporto dell’uva.

<p>Il protagonista Quattordici è <b>DESTINATARIO</b> dell'oggetto del desiderio.</p>	<p>– Come faccio a riempirti d'oro le quattordici bigonce, se m'hai ammazzato i quattordici diavoli che dovevano caricarle? <span style="float: right;">40</span></p> <p>– Le carico io, – disse Quattordici; riempi d'oro le bigonce e disse: – Grazie, me ne vado.</p>	
<p>È il punto di maggior <b>TENSIONE</b> [<b>"SPANNUNG"</b>] (r. n° 43).</p>	<p>– Credi d'andartene così? – disse Lucibello e aperse la bocca per mangiarselo. Quattordici prese la lingua con la tenaglia anche a lui, lo alzò da terra, se lo mise a tracolla appeso alla tenaglia, e via dall'Inferno con le mule piene d'oro. <span style="float: right;">45</span></p> <p>Arrivò a casa dal padrone e legò il Diavolo al piede della tavola di cucina.</p> <p>– Cosa devo fare, ora? – disse Lucibello.</p>	
<p>Lucibello da oppositore [<b>AIUTANTE "NEGATIVO"</b>] diventa <b>AIUTANTE "POSITIVO"</b> (r. n° 49).</p>	<p>E Quattordici disse: – Prenditi il mio padrone e tornatene nell'Inferno con lui. Il Diavolo non se lo fece dire due volte; e Quattordici restò lui padrone di tutto.</p> <p style="text-align: right;"><i>(Fiabe italiane, a cura di I. Calvino, Einaudi, Torino 1974)</i></p>	
<p>La conclusione crea un <b>NUOVO EQUILIBRIO</b> caratterizzato da un miglioramento.</p>	<p>La vicenda dura una ventina di anni: dalla nascita alla maturità del protagonista.</p>	<p>Il <b>NARRATORE [ESTERNO]</b> ambienta la storia in un passato lontanissimo e indeterminato.</p>
<p>NOTA: Il titolo completo dell'opera, che ne chiarisce la natura, è <i>"Fiabe italiane raccolte dalla tradizione popolare durante gli ultimi cento anni e trascritte in lingua dai vari dialetti da Italo Calvino"</i> [1<sup>a</sup> edizione 1956]</p>		





FREDRIC BROWN: Cincinnati [1906] – Tucson [1972]. Dal suo racconto "Arenas" è stata creata la serie televisiva "Star Trek".

Era bagnato fradicio e coperto di fango e aveva fame freddo ed era lontano 50mila anni-luce<sup>[1]</sup> da casa. Un sole straniero dava una gelida luce azzurra e la gravità doppia di quella cui era abituato, faceva d'ogni movimento un'agonia di fatica. [1^ sequenza]

5 Ma dopo decine di migliaia d'anni, questo angolo di guerra non era cambiato. Era comodo per quelli dell'aviazione, con le loro astronavi tirate a lucido e le loro superarmi; ma quando si arriva al dunque, tocca ancora al soldato di terra, alla fanteria, prendere la posizione e tenerla, col sangue, palmo a palmo. Come questo fottuto pianeta di una stella mai sentita nominare finché non ce lo avevano mandato. E adesso era suolo sacro perché c'era arrivato anche il nemico. Il nemico, l'unica altra razza intelligente della galassia... crudeli schifosi, ripugnanti mostri. Il primo contatto era avvenuto vicino al centro della galassia, dopo la lenta e difficile colonizzazione di qualche migliaia di pianeti; ed era stata subito guerra; quelli avevano cominciato a sparare senza nemmeno tentare un accordo, una soluzione pacifica. E adesso, pianeta per pianeta, bisognava combattere, coi denti e con le unghie. [2^ sequenza]

Era bagnato fradicio e coperto di fango e aveva fame, freddo e il giorno era livido<sup>[2]</sup> e spazzato da un vento violento che gli faceva male agli occhi. Ma i nemici tentavano di infiltrarsi e ogni avamposto era vitale.

20 Stava all'erta<sup>[3]</sup>, il fucile pronto. Lontano 50mila anni-luce dalla patria, a combattere su un mondo straniero e a chiedersi se ce l'avrebbe mai fatta a riportare a casa la pelle.

E allora vide uno di loro strisciare verso di lui. Prese la mira e fece fuoco. Il nemico emise quel verso strano, agghiacciante, che tutti loro facevano, poi non si mosse più.

25 Il verso, la vista del cadavere lo fecero rabbrivire. Molti, col passare del tempo, s'erano abituati, non ci facevano più caso; ma lui no. Erano creature troppo schifose, con solo due braccia e due gambe, quella pelle d'un bianco nauseante e senza squame. [3^ sequenza]

## NOTE

[1] **anni-luce**: un anno-luce è la distanza che la luce percorre in un anno (circa 9500 miliardi di chilometri).

[2] **livido**: bluastro.

[3] **all'erta**: attento, pronto (a combattere).

Il breve racconto *Sentinella* è un ulteriore esempio di **commistione di diversi generi letterari**. Non c'è dubbio, infatti, che si tratti di un **racconto di fantascienza**. Ma le ultime due righe rappresentano un tipico **finale umoristico**: il lettore è spiazzato da un rovesciamento di prospettiva. A ben vedere, facendoci sorridere *Sentinella* trasmette anche un **significato filosofico e morale**: è sbagliato considerare chi è diverso come un essere inferiore e ripugnante, perché agli occhi della sentinella aliena gli uomini sono esseri schifosi. Il racconto *Sentinella* può quindi rientrare in diversi generi narrativi.



Le **sequenze descrittive** del racconto delineano un paesaggio inquietante e ostile: l'angolo di universo in cui il soldato combatte è fangoso, freddo e inospitale; la luce è gelida, il vento violento. Su questo scenario, che è ovviamente **generico e simbolico**, si svolge l'unico evento narrativo del racconto: lo scontro a fuoco fra i soldati.

Il finale, poi, è costruito con **effetto a sorpresa**: accade un evento imprevisto e imprevedibile che il narratore in nessun modo ha anticipato: è l'uomo il mostruoso nemico.

Il narratore, invece, aveva creato le condizioni perché il lettore pensasse il contrario e ciò provoca un effetto di **straniamento**: ciò che è normale e quotidiano [un uomo, in questo caso] viene rappresentato sotto una luce inconsueta e del tutto "**estranea**" a quella a cui siamo abituati.

Il **narratore** del racconto è **esterno**, ma il **punto di vista** coincide con quello del **soldato**, il quale riepiloga in poche righe le decine di migliaia di anni di guerra che hanno preceduto il momento dello scontro con il nemico. **Fabula e intreccio non coincidono**, perché in vari punti la sentinella richiama alla mente, con rapidi **flashback**, le fasi precedenti della guerra. Questi flashback sono sempre **sommari**, perché il narratore condensa in poche parole migliaia di anni di guerra.

SMONTAGGIO DI "SENTINELLA"

1^ SEQUENZA [r. n° .....]	2^ SEQUENZA [r. n° .....]	3^ SEQUENZA [r. n° .....]
CHI? (Un ..... di sentinella)	Soldati in ..... : amici e ..... (del ..... )	Il ..... e un .....
DOVE? (Su un ..... precisato)	Sui ..... della Galassia	( ..... )
QUANDO? (In un anno ..... del ..... )	Nelle decine di migliaia d'anni .....	( ..... )
CHE COSA? Un ..... fradicio, infangato, affamato e infreddolito si muove con grande ..... in un ambiente .....	Si sta ..... una lunghissima e difficilissima guerra tra le uniche razze ..... della Galassia: quella cui appartiene il soldato e quella dei nemici, mostri ..... e .....	Un ..... avanza e la sentinella lo ..... dopo un brevissimo scontro a fuoco, ma non riesce ad evitare il ..... davanti a quell'essere mostruoso così diverso da lui: un essere con tutte le caratteristiche fisiche ... dell'.....
SINTESI NOMINALE Umidità e fango, fame e freddo per una .....	Lunghissima guerra galattica tra le uniche razze .....	Scontro a fuoco tra la sentinella e un mostruoso nemico: un .....
<b>RIASSUNTO</b>		
<p>Nel freddo e nel fango di un pianeta della Galassia un soldato fradicio e affamato è di sentinella immerso nei suoi pensieri.</p> <p>Da migliaia di anni è in corso una difficilissima guerra contro l'unica altra razza intelligente: dei nemici mostruosi e spietati.</p> <p>Un nemico avanza e la sentinella lo uccide, ma come sempre non riesce ad evitare il ribrezzo davanti a quel mostro bianco e senza squame: un .....</p>		
		

**"Sentinella"**

**RILIEVI NARRATOLOGICI**

SMONTAGGIO →



**INTRECCIO**

**ORDINE degli EVENTI NARRATI**

cioè

1

Angoscia del soldato protagonista durante il servizio di sentinella.

**SITUAZIONE INIZIALE**

2

Fasi della guerra galattica contro il mostruoso nemico.

**ANTEFATTI**

Spiegano e giustificano la situazione iniziale del racconto.

3

Scontro tra il soldato ed un ripugnante nemico, con l'uccisione di costui: una creatura che ha le caratteristiche dell'uomo.

**CONCLUSIONE a SORPRESA**

**INCIDENTE**

La comparsa del nemico è l'azione complicante che modifica la situazione iniziale.

**INTRIGO**

Il breve scontro con la morte del nemico.

**FABULA**

cioè

**SUCCESSIONE LOGICO - CRONOLOGICA degli EVENTI**

Il protagonista rievoca la lunghissima guerra in corso con un "flashback".

2

1

3

**INTRECCIO ≠ FABULA**

**NARRATORE**

È esterno, ma ragiona come la sentinella, assumendone il punto di vista.

RICOSTRUISCI IL RACCONTO CHE TROVI "SMONTATO" IN NOVE SEGMENTI

"Arrosto di beccaccia"  
 "La guardia dalla faccia paonazza"  
 "Fantasie di un caporeparto"  
 "Il piccione comunale"

QUALE TITOLO, FRA QUELLI PROPOSTI, TI SEMBRA IL PIÙ ADATTO IN RAPPORTO ALL'ESITO DELLA STORIA RACCONTATA?

Il casamento dove abitava Marcovaldo aveva il tetto fatto a terrazzo, coi fili di ferro per stendere la roba ad asciugare. Marcovaldo ci salì con tre dei suoi figli, con un bidone di vischio, un pennello e un sacco di granone. Mentre i bambini spargevano chicchi di granone dappertutto, lui spennellava di vischio i parapetti, i fili di ferro, le cornici dei comignoli. Ce ne mise tanto che per poco Filippetto, giocando, non ci restò lui appiccicato. N°

Molto preoccupato, perché era indietro di sei mesi con la pignore e temeva lo sfratto, Marcovaldo andò all'appartamento della signora, al piano nobile. Appena entrato nel salotto vide che c'era già un visitatore: la guardia dalla faccia paonazza.

– Venga avanti, Marcovaldo, – disse la signora. – Mi avvertono che sul nostro terrazzo c'è qualcuno che dà la caccia ai colombi del Comune. Ne sa niente, lei?

Marcovaldo si sentì gelare.

– Signora! Signora! – gridò in quel momento una voce di donna.

– Che c'è, Guendalina?

Entrò la lavandaia. – Sono andata a stendere in terrazzo, e m'è rimasta tutta la biancheria appiccicata. Ho tirato per staccarla, ma si strappa! Tutta roba rovinata! Cosa mai sarà?

Marcovaldo si passava una mano sullo stomaco come se non riuscisse a digerire. N°

Per tutto quel giorno il cervello di Marcovaldo macinò, macinò come un mulino. « Se sabato, com'è probabile, ci sarà pieno di cacciatori in collina, chissà quante beccacce caleranno in città; e se io ci so fare, domenica mangerò beccaccia arrosto ». N°

Pure, una volta, un volo di beccacce autunnali apparve nella fetta di cielo d'una via. E se ne accorse solo Marcovaldo, che camminava sempre a naso in aria. Era su un triciclo a furgoncino, e vedendo gli uccelli pedalò più forte, come andasse al loro inseguimento, preso da una fantasticheria di cacciatore, sebbene non avesse mai imbracciato altro fucile che quello del soldato.

E così andando, cogli occhi agli uccelli che volavano, si trovò in mezzo a un crocevia, col semaforo rosso, tra le macchine, e fu a un pelo dall'essere investito. Mentre un vigile con la faccia paonazza gli prendeva nome e indirizzo sul taccuino, Marcovaldo cercò ancora con lo sguardo quelle ali nel cielo, ma erano scomparse. N°



Quella notte Marcovaldo sognò il tetto cosparso di beccacce invischiate sussultanti. Sua moglie Domitilla, più vorace e pigra, sognò anatre già arrosto posate sui comignoli. La figlia Isolina, romantica, sognava colibrì da adornarsene il cappello. Michelino sognò di trovarci una cicogna. N°

Gli itinerari che gli uccelli seguono migrando, verso sud o verso nord, d'autunno o a primavera, traversano di rado la città. Gli stormi tagliano il cielo alti sopra le striate groppe dei campi e lungo il margine dei boschi, ed ora sembrano seguire la ricurva linea di un fiume o il solco d'una valle, ora le vie invisibili del vento. Ma girano al largo, appena le catene di tetti d'una città gli si parano davanti. N°

La famiglia di Marcovaldo stava spolpando le ossicine di quel magro e tiglioso piccione fatto arrosto, quando sentirono bussare.

Era la cameriera della padrona di casa: – La signora la vuole! Venga subito! N°

Il giorno dopo, a ogni ora, uno dei bambini andava d'ispezione sul tetto: faceva appena capolino dal lucernario, perché, nel caso stessero per posarsi, non si spaventassero, poi tornava giù a dare le notizie. Le notizie non erano mai buone. Finché, verso mezzogiorno, Pietruccio tornò gridando: – Ci sono! Papà! Vieni!

Marcovaldo andò su con un sacco. Impegolato nel vischio c'era un povero piccione, uno di quei grigi colombi cittadini, abituati alla folla e al frastuono delle piazze. Svolazzando intorno, altri piccioni lo contemplavano tristemente, mentre cercava di spicciare le ali dalla poltiglia su cui s'era malaccortamente posato. N°

In ditta, la multa gli suscitò aspri rimproveri.

– Manco i semafori capisci? – gli gridò il caporeparto signor Viligelmo. – Ma che cosa guardavi, testavuota?

– Uno stormo di beccacce, guardavo... – disse lui.

– Cosa? – e al signor Viligelmo, che era un vecchio cacciatore, scintillarono gli occhi. E Marcovaldo raccontò.

– Sabato prendo cane e fucile! – disse il caporeparto, tutto arzillo, dimentico ormai della sfuriata. – È cominciato il passo, su in collina. Quello era certo uno stormo spaventato dai cacciatori lassù, che ha piegato sulla città... N°



**SCHEDA NARRATOLOGICA DEL RACCONTO “.....”**

PROTAGONISTA	ANTAGONISTA	OGGETTO DEL DESIDERIO
.....	.....	.....
AIUTANTI DEL PROTAGONISTA: .....		
OPPOSITORE / I [CIOÈ AIUTANTE/I DELL'ANTAGONISTA]: .....		
QUAL È SECONDO TE IL RUOLO DEL CAPOREPARTO? [MOTIVA LA TUA RISPOSTA] .....		
ATTANTI: .....		
<b>IL TEMPO</b>	QUANDO?	<input type="checkbox"/> In un passato ormai lontano. <input type="checkbox"/> Nel futuro. <input type="checkbox"/> Nell'anno 2000. <input type="checkbox"/> In un passato recente [che non esclude l'esistenza di analoghe situazioni attuali].
	PER QUANTO TEMPO?	<input type="checkbox"/> Alcuni giorni. <input type="checkbox"/> Qualche ora [di notte]. <input type="checkbox"/> Qualche ora [di giorno]. <input type="checkbox"/> Qualche mese.
	ELLISSI [INDIVIDUA ALMENO UN PUNTO IN CUI È PRESENTE]	..... .....
<b>LO SPAZIO</b>	<b>LUOGHI [ESTERNI]</b> ..... ..... <b>AMBIENTI [INTERNI]</b> ..... .....	

<b>AZIONE NARRATIVA</b>	NELL'INTRODUZIONE SI PARLA ...	<input type="checkbox"/> ... degli spaventapasseri e delle trappole per gli uccelli. <input type="checkbox"/> ... delle vie seguite dagli uccelli nelle loro migrazioni. <input type="checkbox"/> ... delle modalità di caccia ai volatili.
	SITUAZIONE INIZIALE	..... .....
	ANTEFATTO [EMERGE DALLE PAROLE DEL CAPOREPARTO NELLA SEQUENZA N° 3]	..... .....
	INCIDENTE O AZIONE COMPLICANTE O ESORDIO	<input type="checkbox"/> I rimproveri del caporeparto. <input type="checkbox"/> La realizzazione della trappola. <input type="checkbox"/> L'intervento della guardia all'incrocio.
	MOMENTO / I DI TENSIONE [SPANNUNG]	..... .....
	NUOVO EQUILIBRIO	<input type="checkbox"/> Marcovaldo convocato negli uffici della Polizia Municipale. <input type="checkbox"/> Marcovaldo messo "alle strette" nell'appartamento della padrona di casa. <input type="checkbox"/> Marcovaldo sorpreso a mangiare il piccione comunale.

<b>TECNICHE</b>	DESCRIZIONE / I	..... .....
	COLPO / I DI SCENA	..... .....
	RAPPORTO FABULA – INTRECCIO	<input type="checkbox"/> Il racconto ha uno sviluppo lineare dal punto di vista logico – cronologico. <input type="checkbox"/> Il racconto presenta un flashback. <input type="checkbox"/> Fabula e intreccio divergono. <input type="checkbox"/> Fabula e intreccio procedono paralleli.

## La sequenza è:

- una porzione di testo fornita di autonomia sintattica e di contenuto
- è legata alle sequenze che la precedono e la seguono da rapporti logici e temporali
- ha un inizio e una fine ben riconoscibili
- può essere definita attraverso un titolo



### TIPOLOGIA DELLE SEQUENZE

A → IN BASE AL CONTENUTO

#### NARRATIVA

AZIONI dei PERSONAGGI e AVVENIMENTI che li coinvolgono.

Le SEQUENZE NARRATIVE consentono lo SVILUPPO della STORIA, sono cioè DINAMICHE.

#### DESCRITTIVA

PERSONAGGI:  
▪ ASPETTO FISICO;  
▪ CARATTERE.

LUOGHI e AMBIENTI

#### RIFLESSIVA

OPINIONI / GIUDIZI / COMMENTI:  
▪ dei PERSONAGGI;  
▪ del NARRATORE.

SEQUENZA NARRATIVA + SEQUENZA DESCRITTIVA + SEQUENZA RIFLESSIVA = UNITA' NARRATIVA

B → IN BASE AL RAPPORTO T.S. // T.R.

- ❖ T.S. = TEMPO della STORIA, cioè il TEMPO impiegato dai FATTI per svolgersi nella REALTA'.
- ❖ T.R. = TEMPO del RACCONTO, cioè lo "SPAZIO" che il NARRATORE dedica ai FATTI.

#### SOMMARIO

II NARRATORE RIASSUME AZIONI e AVVENIMENTI verificatisi in un arco di TEMPO VARIABILE di ore, giorni, mesi, anni:  
**T.R. < T.S.**

#### SCENA

II NARRATORE RIFERISCE nel DETTAGLIO AZIONI, EVENTI, DISCORSI, RISPETTANDO nella NARRAZIONE il TEMPO REALE dei FATTI:  
**T.R. = T.S.**

#### ELLISSI

II NARRATORE "OSCURA" nel corso della NARRAZIONE un PERIODO di TEMPO non raccontando nulla di quanto avvenuto:  
**T.R. = 0; T.S. = X**

**PAUSA:** consente la descrizione di luoghi/ambienti e/o di personaggi.  
**T.S. = 0; T.R. = X**

**ANALISI:** racconta riflessioni e riferisce processi mentali:  
**T.R. > T.S.**

#### MAPPA di RIEPILOGO



RICOSTRUISCI IL RACCONTO CHE TROVI "SIMONTATO" IN DODICI SEGMENTI

Il piccolo Michelino, battendo i denti, leggeva un libro di fiabe, preso in prestito alla bibliotechina della scuola. Il libro parlava d'un bambino figlio di un taglialegna, che usciva con l'accetta, per far legna nel bosco. – Ecco dove bisogna andare, – disse Michelino, – nel bosco! Lì sí che c'è la legna! – Nato e cresciuto in città, non aveva mai visto un bosco neanche di lontano.

Detto fatto, combinò coi fratelli: uno prese un'accetta, uno un gancio, uno una corda, salutarono la mamma e andarono in cerca di un bosco.

Camminavano per la città illuminata dai lampioni, e non vedevano che case: di boschi, neanche l'ombra. Incontravano qualche raro passante, ma non osavano chiedergli dov'era un bosco. Così giunsero dove finivano le case della città e la strada diventava un'autostrada.

Il freddo ha mille forme e mille modi di muoversi nel mondo: sul mare corre come una mandra di cavalli, sulle campagne si getta come uno sciame di locuste, nelle città come lama di coltello taglia le vie e infila le fessure delle case non riscaldate.

Alla fine Marcovaldo si decise: – Vado per legna; chissà che non ne trovi. – Si cacciò quattro o cinque giornali tra la giacca e la camicia a fare da corazzina contro i colpi d'aria, si nascose sotto il cappotto una lunga sega dentata, e così uscì nella notte, seguito dai lunghi sguardi speranzosi dei familiari, mandando fruscii cartacei ad ogni passo e con la sega che ogni tanto gli spuntava dal bavero.

A casa di Marcovaldo il giorno prima era finita la legna e ora la famiglia, tutta incappottata, guardava tristemente la stufa spenta, e dalle loro bocche le nuvolette salire a ogni respiro. Non dicevano più niente; le nuvolette parlavano per loro: la moglie le cacciava lunghe lunghe come sospiri, i figlioli le soffiavano assorti come bolle di sapone, e Marcovaldo le sbuffava verso l'alto a scatti come lampi di genio che subito svaniscono.

L'agente Astolfo della polizia stradale era un po' corto di vista, e la notte, correndo in moto per il suo servizio, avrebbe avuto bisogno degli occhiali; ma non lo diceva, per paura d'averne un danno nella sua carriera.

Tutto è silenzio e gelo. Marcovaldo dà un sospiro di sollievo, si riassetta sullo scomodo trespolo e riprende il suo lavoro. Nel cielo illuminato dalla luna si propaga lo smorzato gracchiare della sega contro il legno.

Andare per legna in città: una parola! Marcovaldo si diresse subito verso un pezzetto di giardino pubblico che c'era tra due vie. Tutto era deserto. Marcovaldo studiava le nude piante a una a una pensando alla famiglia che lo aspettava battendo i denti...



Ai lati dell'autostrada, i bambini videro il bosco: una folta vegetazione di strani alberi copriva la vista della pianura. Avevano i tronchi fini fini, diritti o obliqui; e chiome piatte e estese, dalle più strane forme e dai più strani colori, quando un'auto passando le illuminava coi fanali. Rami a forma di dentifricio, di faccia, di formaggio, di mano, di rasoio, di bottiglia, di mucca, di pneumatico, costellate da un fogliame di lettere dell'alfabeto.

– Evviva! – disse Michelino, – questo è il bosco! E i fratelli guardavano incantati la luna spuntare tra quelle strane ombre: – Com'è bello...

Michelino li richiamò subito allo scopo per cui erano venuti lì: la legna. Così abbatterono un alberello a forma di fiore di primula gialla, lo fecero in pezzi e lo portarono a casa.

Ai lati della strada la selva di strane figure ammonitrici e gesticolanti accompagna Astolfo, che le scruta a una a una, strabuzzando gli occhi miopi. Ecco che, al lume del fanale della moto, sorprende un monellaccio arrampicato su un cartello. Astolfo frena: – Ehi! che fai lì, tu? Salta giù subito! – Quello non si muove e gli fa la lingua. Astolfo si avvicina e vede che è la réclame d'un formaggino, con un bamboccione che si lecca le labbra. – Già, già, – fa Astolfo, e riparte a gran carriera.

Dopo un po', nell'ombra di un gran cartellone, illumina una trista faccia spaventata. – Alto là! Non cercate di scappare! – Ma nessuno scappa: è un viso umano dolorante dipinto in mezzo a un piede tutto calli: la réclame di un callifugo. – Oh, scusi, – dice Astolfo, e corre via.

Il cartellone di una compressa contro l'emicrania era una gigantesca testa d'uomo, con le mani sugli occhi dal dolore. Astolfo passa, e il fanale illumina Marcovaldo arrampicato in cima, che con la sua sega cerca di tagliarsene una fetta. Abbagliato dalla luce, Marcovaldo si fa piccolo piccolo e resta lì immobile, aggrappato a un orecchio del testone, con la sega che è già arrivata a mezza fronte.

Astolfo studia bene, dice: – Ah, sí: compresse Stappa! Un cartellone efficace! Ben trovato! Quell'omino lassù con quella sega significa l'emicrania che taglia in due la testa! L'ho subito capito! – E se ne riparte soddisfatto.

Marcovaldo tornava col suo magro carico di rami umidi, e trovò la stufa accesa.

– Dove l'avete preso? – esclamò indicando i resti del cartello pubblicitario che, essendo di legno compensato, era bruciato molto in fretta.

– Nel bosco! – fecero i bambini.

– E che bosco?

– Quello dell'autostrada. Ce n'è pieno!

Visto che era così semplice, e che c'era di nuovo bisogno di legna, tanto valeva seguire l'esempio dei bambini. Marcovaldo tornò a uscire con la sua sega.

Ma prima che Marcovaldo uscisse di casa per la seconda volta, qualcuno aveva...

... denunciato il fatto che sull'autostrada un branco di monelli stava buttando giù i cartelloni pubblicitari. L'agente Astolfo era partito di ispezione.

"Il boscaio Marcovaldo"  
"L'agente implacabile"  
"Il bosco sull'autostrada"  
"L'intrprendente Michelino"

QUALE TITOLO, FRA QUELLI PROPOSTI, TI SEMBRA IL PIÙ ADATTO IN RAPPORTO AL CONTENUTO DEL RACCONTO?

**SCHEDA NARRATOLOGICA DEL RACCONTO “.....”**

PROTAGONISTA	ANTAGONISTA	OGGETTO DEL DESIDERIO
.....	.....	.....
<b>AIUTANTI DEL PROTAGONISTA:</b> ....., tra cui si segnala, per la sua iniziativa, .....		
<b>ATTANTI:</b> .....		
<b>IL TEMPO</b>	<b>QUANDO?</b>	<input type="checkbox"/> In un passato ormai lontano. <input type="checkbox"/> Nel futuro. <input type="checkbox"/> Nell'anno 2000. <input type="checkbox"/> In un passato recente [che non esclude l'esistenza di analoghe situazioni attuali].
	<b>PER QUANTO TEMPO?</b>	<input type="checkbox"/> Qualche mese. <input type="checkbox"/> Qualche ora [di notte]. <input type="checkbox"/> Qualche ora [di giorno]. <input type="checkbox"/> Qualche giorno.
<b>Lo SPAZIO</b>	<b>AMBIENTI [INTERNI]</b>	..... .....
	<b>LUOGHI [ESTERNI]</b>	..... .....

<b>AZIONE NARRATIVA</b>	<b>SITUAZIONE INIZIALE [SEQ. N° ..... ]</b>	..... .....
	<b>INCIDENTE o AZIONE COMPLICANTE o ESORDIO [SEQ. N° ..... ]</b>	..... .....
	<b>ANTEFATTO [SEQ. N° ..... ]</b>	..... .....
	<b>INTRIGO [MOMENTI SIGNIFICATIVI] [SEQUENZE N° ..... ]</b>	..... .....
	<b>MOMENTO DI MASSIMA TENSIONE [SPANNUNG] [SEQ. N° ..... ]</b>	..... .....
	<b>NUOVO EQUILIBRIO [SEQ. N° ..... ]</b>	..... .....

<b>SEQUENZE</b>	[SEQUENZA] <b>SOMMARIO</b>	N° .....	T. S. .... T. R. ....
	[SEQUENZA] <b>SCENA</b>	N° .....	T. S. .... T. R. ....
	[SEQUENZA CON] <b>ANALISI</b>	N° .....	T. S. .... T. R. ....
	<b>PAUSA NARRATIVA [PER DESCRIZIONE]</b>	N° .....	T. S. .... ; T. R. ....
	<b>ELLISSI</b>	N° ..... / .....	T. S. .... ; T. R. ....
	[SEQUENZA CON] <b>ANALESSI / FLASH-BACK</b>	N° .....	Fabula e Intreccio, pertanto: <input type="checkbox"/> coincidono. <input type="checkbox"/> divergono.

<b>TECNICHE</b>	<b>COLPO/I DI SCENA [SEQ. N° ..... ]</b>	<b>INDIZIO/I PREPARATORIO/I [SEQ. N° ..... ]</b>
	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....



“LA LEGGENDA DELLA PITTURA”

DI MICHEL TOURNIER

Pierre e io siamo nati lo stesso anno, nello stesso paese. Abbiamo imparato a leggere e a scrivere nella stessa scuola. Ma è lì che i nostri destini hanno cominciato a divergere. Mentre Pierre eccelleva in matematica, si appassionava alla chimica e vinceva tutti i premi di fisica, per me contavano soltanto la letteratura, la poesia e in seguito la filosofia. A soli vent'anni, Pierre espatriava. Io restavo in paese nella casa secolare dei miei avi. Non vedevo più il mio amico d'infanzia, ma ne avevo notizia dai suoi genitori, rimasti miei vicini. Era negli Stati Uniti. Aveva fatto studi d'elettrotecnica, elettronica e informatica. Aveva, si diceva, un posto importante in un'azienda di computer.

Io sentivo che si allontanava da me a mano a mano che faceva progressi seguendo la propria vocazione. Io scrivevo racconti e leggende che attingevano alle fonti della tradizione popolare. Mi sembrava che soltanto la vicinanza dei boschi e dei campi della mia infanzia potesse nutrire la mia ispirazione di scrittore. Più la mia arte s'arricchiva, più mi radicavo nella mia terra natale.

Un giorno, improvvisamente, Pierre ricomparve. Suonò alla mia porta e si gettò fra le mie braccia. Era poco cambiato. Nonostante la lontananza, aveva seguito i miei lavori. Non c'era libro mio che non avesse letto e riletto. E veniva a farmi una proposta fantastica. La sua azienda aveva appena messo a punto un sistema di codificazione internazionale. Un qualsiasi programma poteva essere registrato su un elemento infinitesimale e diventava accessibile a una miriade di decodificazioni in lingue diverse. Mi proponeva di essere il primo scrittore del mondo a sfruttare quel sistema. Se fossi stato d'accordo, tutta la mia opera sarebbe stata inserita in computer, e decodificata in seguito nei centotrenta paesi provvisti al momento di un terminale adeguato. I miei libri avrebbero conosciuto in tal modo una diffusione prodigiosa, paragonabile a quella della Bibbia e del Corano. Il progetto di Pierre mi entusiasmò.

— Sono un uomo di comunicazione — mi disse. — Tu sei un uomo di creazione. La comunicazione si giustifica soltanto con il messaggio che essa trasmette. Senza di te, io non sarei niente.

— Non essere troppo modesto — gli dissi a mia volta. — La creazione non può

1. terminale: in un sistema informatico è il dispositivo di ingresso o uscita dei dati, costituito da una tastiera e da un monitor.

fare a meno della diffusione. Io non aspiro né alla gloria né alla ricchezza. Ma ho bisogno d'essere letto. Che cos'è un musicista di cui nessuno suoni le musiche, un autore di teatro senza rappresentazioni? La comunicazione conferisce alla creazione una vita infinita e imprevedibile, senza la quale essa altro non è che un oggetto inerte.

E, poiché mi esprimo bene soltanto narrando, gli raccontai una parabola<sup>2</sup> del saggio derviscio<sup>3</sup> Algazel, chiamato più correttamente Rhaizali o Ghazali, un po' rimaneggiata a modo mio, com'è lecito fare nella tradizione orale.

C'era una volta un califfo<sup>4</sup> di Baghdad che voleva far decorare le due pareti del salone d'onore del proprio palazzo. Fece venire due artisti, uno dall'Oriente, l'altro dall'Occidente. Il primo era un famoso pittore cinese che non aveva mai lasciato la sua provincia. Il secondo, greco, aveva visitato tutti i paesi e parlava, così pareva, tutte le lingue. Non era soltanto pittore. Era ugualmente versato nell'astronomia, nella fisica, nella chimica, nell'architettura. Il califfo spiegò loro quel che voleva e affidò a ciascuno una parete del salone d'onore.

— Quando avrete terminato, — disse — si riunirà la corte al gran completo. Esaminerà e confronterà le vostre opere, e quella che sarà giudicata più bella varrà al suo autore un'enorme ricompensa.

Poi, rivoltosi al greco, gli chiese quanto tempo gli sarebbe occorso per portare a termine il suo affresco. E, misteriosamente, il greco rispose:

— Quando il mio collega cinese avrà terminato, avrò terminato anch'io.

Allora il califfo interrogò il cinese, il quale chiese tre mesi di tempo.

— Bene — disse il califfo. — Farò dividere la stanza in due con una tenda, in modo tale che non v'arrechiate fastidio l'un l'altro, e ci rivedremo fra tre mesi. I tre mesi passeranno, e il califfo convocò i due pittori. Rivolgendosi al greco, gli chiese:

— Hai terminato?

E, misteriosamente, il greco gli rispose:

— Se il mio collega cinese ha terminato, ho terminato anch'io.

Allora il califfo interrogò a sua volta il cinese, che rispose:

— Ho terminato.

La corte si riunì due giorni dopo e si diresse in folto gruppo verso il salone d'onore per giudicare e confrontare le due opere.

Era un cortice magnifico dove si vedevano soltanto vesti ricamate, pennacchi alla parete dipinta dal cinese. Fu un sol grido d'ammirazione. L'affresco raffigurava un giardino di sogno con alberi in fiore e laghetti a forma di fagiolo scavalcati da deliziose passerelle. Una visione paradisiaca di cui non ci si stancava di empirsi gli occhi. Tale era l'incanto che molti pretendevano si dichiarasse vincitore del concorso il cinese, senza nemmeno guardare l'opera del greco.

Ma di lì a poco il califfo fece tirare la tenda che divideva in due la stanza, e la folla si voltò. La folla si voltò e si lasciò sfuggire un'esclamazione di meraviglia e stupore.

Che cosa aveva fatto, dunque, il greco? Non aveva dipinto niente. S'era limitato a fissare alla parete un grande specchio che, dal suolo, arrivava fino al soffitto. E naturalmente quello specchio rifletteva il giardino del cinese nei minimi dettagli. Ma allora, direte voi, perché quell'immagine era più bella e toccante del suo modello? Il fatto è che il giardino del cinese era deserto e disabitato, mentre, nel giardino del greco, si vedeva una folla magnifica con vesti ricamate, pennacchi piumati, monili d'oro e armi cesellate. E tutta quella gente si muoveva, gesticolava e si riconosceva estasiata.

Il greco fu dichiarato all'unanimità vincitore del concorso.

da Mezzanotte d'amore, trad. F. Bruno, Garzanti, Milano.

2. parabola: breve narrazione allegorica volta a illustrare un concetto, una verità o a trasmettere un insegnamento.

3. derviscio: santone, eremita musulmano del Medio Oriente.

4. califfo: nel Medioevo, la suprema autorità religiosa e politica presso i musulmani.

5. monili: gioielli, ornamenti preziosi.  
6. cesellate: finemente lavorate.

35

40

45

50

55

60

65

70

75

80



## ANALISI DEL RACCONTO

### Un racconto a incastro

La prima, evidente caratteristica del testo consiste nell'essere costituito di due racconti.

Il primo ha come protagonisti personaggi contemporanei: il narratore (colui che dice io, senza peraltro renderci noto il suo nome) e il suo amico Pierre. Sembra trattarsi della storia di un'amicizia, iniziata sui banchi di scuola e durata nel tempo, nonostante che diverse esperienze di studio e di vita abbiano condotto i due su strade apparentemente opposte. Pierre, infatti, ha compiuto studi scientifici e ha trovato occupazione nel campo dell'informatica; il personaggio narrante, invece, ha coltivato la propria inclinazione per la letteratura, divenendo uno scrittore. In questa situazione si inserisce un mutamento improvviso, rappresentato dalla ricomparsa di Pierre. Egli propone all'amico di inserire in un computer tutta la sua opera, in modo da facilitarne la diffusione; e l'amico si mostra entusiasta, poiché è persuaso che soltanto così quanto egli ha composto possa essere valorizzato.

Il racconto potrebbe terminare a questo punto, con il raggiungimento dell'accordo tra i due personaggi. Ma nel primo racconto se ne inserisce un secondo, quasi come in un gioco di scatole cinesi: in questi casi si parla, infatti, di racconto a *incastro*, o di *racconto nel racconto*.

come se l'autore volesse dirci che il significato del racconto va ricercato nella leggenda della pittura, alla quale egli delega il compito di concludere quanto già il personaggio narrante aveva sostenuto, nel dialogo con l'amico Pierre, a proposito dell'importanza della comunicazione *all'unanimità vincitore del concorso* può sembrare, a una lettura frettolosa, una «non conclusione», in realtà non è così, perché la vittoria del pittore greco sancisce il primato della comunicazione sulla creazione, per quanto perfetta questa possa essere. Quindi il racconto è pienamente concluso, sia pure in maniera un po' implicita: è compito del lettore cogliere la relazione tra l'epilogo della leggenda e la domanda, rimasta aperta al termine del dialogo tra Pierre e

Il secondo racconto è appunto la leggenda della pittura. La voce narrante è la stessa del primo racconto, ma i personaggi e l'ambientazione nello spazio e nel tempo sono del tutto diversi: ci troviamo a Baghdad, dove il califo (siamo quindi nel Medioevo) indice una gara di pittura tra un artista cinese e un greco. Non è difficile, tuttavia, scoprire le corrispondenze tra i personaggi e la continuità tematica tra i due racconti, anche se manca in questo testo (a differenza di altri, analogamente strutturati) una frase finale che giustifichi l'incastro narrativo. Ma questa giustificazione è ben presente al lettore, in quanto anticipata dalle battute di dialogo che concludono il primo racconto, in particolare dalla frase: *La comunicazione conferisce alla creazione una vita infinita e imprevedibile, senza la quale essa altro non è che un oggetto inerte*.

### Il titolo, l'inizio, la conclusione

Le osservazioni finora formulate si riferivano allo *sviluppo* del racconto. Esaminiamo ora gli altri elementi di cui abbiamo parlato all'inizio di questa unità.

Il *titolo* è chiaramente riferito al secondo racconto e si lega strettamente alla *conclusione*. È

l'amico, sulla priorità da attribuire alla creazione o alla comunicazione.

L'*inizio*, o *incipit*, del racconto è di tipo tradizionale. Pur in forma sintetica, vengono fornite le indicazioni essenziali sui personaggi e sulla loro storia passata: sono le premesse per comprendere il tema centrale del testo, contenuto nel dialogo tra i due amici che, ormai adulti, si ritrovano. L'*esordio* del racconto è rappresentato infatti dall'improvvisa ricomparsa di Pierre (*Un giorno, improvvisamente, Pierre ricompare*), la situazione di *conflitto* che sempre caratterizza le trame narrative dalla disputa su creazione/comunicazione, mentre lo *scioglimento* avviene attraverso la narrazione della leggenda, poiché essa costituisce un forte argomento a favore di una delle due tesi.

## COMPRESIONE GLOBALE E ANALISI DEL TESTO

➤ "LA LEGGENDA DELLA PITTURA" SI PUÒ DEFINIRE ANCHE UN "RACCONTO A TESI", PERCHÉ CONTRAPPONE DUE DIVERSE OPINIONI RIGUARDO AL VALORE DELLA COMUNICAZIONE, OPINIONI RIASSUNTE NELLE SEGUENTI FRASI DEL TESTO:

- a) "La comunicazione si giustifica soltanto con il messaggio che essa trasmette." [r. n° .....]
- b) "La creazione non può fare a meno della diffusione... La comunicazione conferisce alla creazione una vita infinita e imprevedibile, senza la quale essa altro non è che un oggetto inerte." [r. n° .....]

❖ QUALI PERSONAGGI DEL RACCONTO SOSTENGONO RISPETTIVAMENTE L'UNA TESI E L'ALTRA?

❖ CERCA DI SPIEGARE IN CHE COSA CONSISTE LA CONTRAPPOSIZIONE TRA LE DUE TESI.

❖ TRA I PERSONAGGI DEL PRIMO RACCONTO E QUELLI DEL SECONDO ESISTE UNA CORRESPONDENZA. INDIVIDUA A QUALI PERSONAGGI DEL PRIMO RACCONTO CORRISPONDONO I DUE ARTISTI.

❖ NEL SECONDO RACCONTO ESISTE UNA FRASE, RIPETUTA CON MINIME VARIAZIONI, CHE ANTICIPA LA CONCLUSIONE. INDIVIDUALA E SPIEGA PERCHÉ ANTICIPA LA SORPRESA FINALE.

❖ IL SECONDO RACCONTO È UN ARGOMENTO A SOSTEGNO DI UNA DELLE DUE TESI: QUALE?

"LA LEGGENDA DELLA PITTURA"		SCHEDA NARRATOLOGICA	
➤ DELIMITA SUL TESTO LA PRIMA E LA SECONDA STORIA.			
➤ INDIVIDUA DELLE DUE STORIE:			
	PRIMA STORIA	SECONDA STORIA	
▪ PERSONAGGI			
▪ SPAZIO			
▪ TEMPO			
▪ NARRATORE			
▪ AZIONE COMPLICANTE DELLA PRIMA STORIA			
▪ SITUAZIONE DI "CONFLITTO"			
▪ SCIoglimento			
▪ TITOLO / CONCLUSIONE			
▪ TIPO DI RACCONTO			



*intorno storie*

Chiunque abbia diligenza, carta e tempo sufficienti  
 è in grado di scrivere un racconto breve - un  
 racconto scadente, voglio dire, ma non tutti possono  
 aspirare a scrivere un romanzo, sia pure scadente.  
 È la lunghezza che ammazza.

- Robert Louis Stevenson -

# VERIFICHE





TEMPO E SPAZIO	<p>▶ <b>QUANDO SI SVOLGE LA STORIA?</b></p> <p><input type="checkbox"/> La mancanza di date non consente di indicare alcun periodo storico.</p> <p><input type="checkbox"/> In epoca romana, durante le <i>“guerre puniche”</i>.</p> <p><input type="checkbox"/> In epoca medievale, in un anno imprecisato.</p>
	<p>▶ <b>INDIVIDUA, TRA QUELLE PROPOSTE, LA RAGIONE PER CUI HAI SCELTO LA TUA RISPOSTA PRECEDENTE.</b></p> <p><input type="checkbox"/> In epoca romana, perché il nome del guerriero avversario di William è Stuart Cameron, eroe cartaginese delle <i>“guerre puniche”</i>.</p> <p><input type="checkbox"/> Circostanze, modalità e scopo del combattimento non appartengono ad alcun periodo storico.</p> <p><input type="checkbox"/> Nel Medioevo, perché armi, duello e situazione per cui i due combattono richiamano quell'epoca.</p>
	<p>▶ <b>LA STORIA SI SVOLGE DAVANTI ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... al castello di Nottingham.</p> <p><input type="checkbox"/> ... ad un castello in una località imprecisata dell'Inghilterra.</p> <p><input type="checkbox"/> ... ad un castello della Scozia.</p>
	<p>▶ <b>POSSIAMO PERCIÒ CONCLUDERE CHE NEL RACCONTO CHE HAI LETTO ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... tempo e luogo della storia, mancando informazioni precise riguardo ad essi, si ricavano da indizi presenti nel testo.</p> <p><input type="checkbox"/> ... il narratore fornisce una serie di precise informazioni perché si possano identificare tempo e luogo della vicenda.</p> <p><input type="checkbox"/> ... la vicenda, in assenza di informazioni precise, non è collocabile in nessun tempo e in nessun luogo.</p>

AUTORE E NARRATORE	<p>▶ <b>LA “MANO” CHE HA CREATO E SCRITTO MATERIALMENTE LA STORIA È ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... il narratore.</p> <p><input type="checkbox"/> ... il protagonista.</p> <p><input type="checkbox"/> ... l'autore.</p>
	<p>▶ <b>LA “VOCE” CHE RACCONTA LA VICENDA DI WILLIAM È ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... l'autore.</p> <p><input type="checkbox"/> ... il narratore.</p> <p><input type="checkbox"/> ... il protagonista.</p>
	<p>▶ <b>IL RACCONTO È SCRITTO CON FORME VERBALI CONIUGATE ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... in prima persona.</p> <p><input type="checkbox"/> ... in seconda persona.</p> <p><input type="checkbox"/> ... in terza persona.</p>
	<p>▶ <b>IL NARRATORE È, QUINDI, ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... interno, perché racconta in prima persona, partecipando alla vicenda come protagonista.</p> <p><input type="checkbox"/> ... esterno, perché racconta in terza persona, pur partecipando alla vicenda come antagonista.</p> <p><input type="checkbox"/> ... esterno, perché narra in terza persona e non partecipa alla vicenda, pur assumendo il punto di vista del protagonista.</p>

L'AZIONE NARRATIVA	<p>1. <b>LA SITUAZIONE INIZIALE DI EQUILIBRIO PRESENTA ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... l'arrivo di William al castello.</p> <p><input type="checkbox"/> ... le peripezie di William.</p> <p><input type="checkbox"/> ... il sogno di William.</p>
	<p>2. <b>RISPETTO ALLA SITUAZIONE INIZIALE DEL RACCONTO, IL SOGNO, IL VAGARE INTERMINABILE [<i>“per monti e valli”</i>], LE LOTTE [contro <i>“animali feroci”</i> e <i>“briganti assassini”</i>] SONO FATTI ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... precedenti.</p> <p><input type="checkbox"/> ... contemporanei.</p> <p><input type="checkbox"/> ... seguenti.</p>
	<p>3. <b>I FATTI DI CUI SOPRA [SOGNO, PERIPEZIE ECC.] COSTITUISCONO ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... gli antefatti che spiegano e giustificano la situazione iniziale.</p> <p><input type="checkbox"/> ... la conclusione della storia.</p> <p><input type="checkbox"/> ... i momenti più importanti della storia narrata.</p>
	<p>4. <b>NEL RACCONTO CHE HAI APPENA LETTO, L'INCIDENTE [O AZIONE COMPLICANTE] È RAPPRESENTATO ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... dalla conclusione del duello dell'eroe con il rivale.</p> <p><input type="checkbox"/> ... dalla liberazione, da parte di William, dell'amata Catherine.</p> <p><input type="checkbox"/> ... dalla sfida che William lancia a Stuart Cameron.</p>
	<p>5. <b>IL DUELLO RAPPRESENTA ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... la conclusione dell'intera storia.</p> <p><input type="checkbox"/> ... l'ultima delle peripezie di William.</p> <p><input type="checkbox"/> ... la situazione iniziale del racconto.</p>
	<p>6. <b>IL DUELLO SERVE ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... ad alimentare la tensione.</p> <p><input type="checkbox"/> ... a complicare l'intrigo per alimentare la tensione.</p> <p><input type="checkbox"/> ... ad allungare il racconto, in attesa della conclusione ... peraltro scontata.</p>
	<p>7. <b>LA CONCLUSIONE PRESENTA ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... un colpo di scena: i due sono invecchiati [colpo di scena comunque preparato da alcuni indizi].</p> <p><input type="checkbox"/> ... un colpo di scena [i due sono invecchiati] assolutamente non prevedibile da parte del lettore.</p> <p><input type="checkbox"/> ... il riconoscimento del protagonista [fino ad allora travestito da mercante].</p>
	<p>8. <b>GIUSTIFICA LA RISPOSTA CHE HAI SCELTO PER LA DOMANDA N° 7.</b></p> <p><input type="checkbox"/> Non c'è alcuna indicazione riguardo all'età dei protagonisti.</p> <p><input type="checkbox"/> Si insiste, da parte del narratore, sul tempo trascorso che ha annebbiato i ricordi del protagonista.</p> <p><input type="checkbox"/> L'eroe, travestito da mercante, si svela davanti alla sua bella finalmente ritrovata.</p>
	<p>9. <b>IL MOMENTO DI MASSIMA TENSIONE SI HA ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... quando l'eroe spalanca la porta <i>“dell'umida prigione”</i>.</p> <p><input type="checkbox"/> ... all'arrivo dell'eroe davanti al castello.</p> <p><input type="checkbox"/> ... durante il duello, poco prima che l'eroe sconfigga il suo terribile avversario.</p>
	<p>10. <b>FABULA E INTRECCIO ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... coincidono, perché il racconto inizia con il sogno del protagonista, a cui fanno seguito la decisione di iniziare la ricerca e le peripezie, per giungere, infine, alla liberazione della fanciulla.</p> <p><input type="checkbox"/> ... divergono, perché il racconto inizia con William che arriva davanti al castello di Stuart Cameron e poi ricorda le sue peripezie.</p>
	<p>11. <b>NEL RACCONTO ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... non viene utilizzata alcuna tecnica particolare.</p> <p><input type="checkbox"/> ... è presente l'anticipazione di eventi ripresi in seguito.</p> <p><input type="checkbox"/> ... è presente la retrospezione [o <i>“flash – back”</i>] su eventi che hanno preceduto e preparato l'episodio narrato.</p>
	<p>12. <b>LA DURATA DELL'EPISODIO AL CENTRO DEL RACCONTO [LA STORIA] È ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... di qualche ora.</p> <p><input type="checkbox"/> ... di qualche giorno.</p> <p><input type="checkbox"/> ... di parecchi anni.</p>
	<p>13. <b>&lt;&lt; ma forse sarebbe meglio dire <i>“d'un fiatone”</i> &gt;&gt; : LA FRASE È UN INTERVENTO ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... del protagonista.</p> <p><input type="checkbox"/> ... del narratore.</p> <p><input type="checkbox"/> ... dell'antagonista.</p>



COGNOME: _____	NOME: _____	CLASSE: _____	DATA: _____
----------------	-------------	---------------	-------------

**ELEMENTI DI NARRATOLOGIA [VERIFICA COMPLESSIVA]  
[TEMPO A DISPOSIZIONE: 30 minuti]**

**DEFINIZIONE**

❖ <b>COLLEGA ALLA PROPRIA DEFINIZIONE CIASCUNO DEGLI ELEMENTI DEL RACCONTO ELENCATI SOTTO.</b>	
1. Accade indipendentemente dalla volontà dei personaggi.	
2. La vicenda che lo scrittore vuole raccontare.	
3. Le indicazioni di tempo contenute nel racconto che consentono di seguire lo sviluppo della storia.	
4. Dipende dalla iniziativa cosciente dei personaggi.	
5. La serie di eventi fondamentali in rapporto temporale e logico che formano la storia.	
6. Animali o cose che contribuiscono in maniera determinante allo sviluppo della vicenda.	
7. Ciò a cui tende il personaggio principale, l'obiettivo, il traguardo della sua azione.	
8. Favorisce l'azione del personaggio principale.	
9. L'insieme degli eventi così come sono stati distribuiti dallo scrittore nel racconto.	
10. Il personaggio più importante.	
11. La rappresentazione che lo scrittore ha dato della vicenda ... e che noi leggiamo.	
12. Ogni "porzione" del racconto che sviluppa e conclude un momento della storia.	
13. Contrasta il personaggio principale.	
14. Favorisce l'azione di chi contrasta il personaggio principale.	
<b>AIUTANTE / ANTAGONISTA / ATTANTI / AVVENIMENTO / AZIONE / FABULA / INTRECCIO / MARCHE TEMPORALI / OGGETTO DEL DESIDERIO / OPPOSITORE / PROTAGONISTA / RACCONTO / SEQUENZA / STORIA</b>	

**AZIONE NARRATIVA**

❖ <b>COMPLETA INSERENDO I VOCABOLI ELENCATI SOTTO [MA NON TUTTI] PER DELINEARE LA STRUTTURA – TIPO DEL RACCONTO.</b>	
<p>La narrazione della storia può essere talvolta preparata dall'esposizione di vicende precedenti che costituiscono l'.....</p> <p>L'elemento perturbatore che rompe la situazione ..... di equilibrio si chiama ..... o ..... e avvia l'azione dei personaggi, le cui avventure [ ..... ] e i cui rapporti, più o meno conflittuali, costituiscono l'..... Più quest'ultimo è complesso e ben condotto più aumenta la ..... , che cresce fino ad un punto massimo che precede lo ..... e la creazione di un nuovo .....</p> <p>La conclusione è un momento importante per ogni racconto e diversi sono gli espedienti utilizzati per renderla interessante: talvolta la conclusione presenta il ..... di un personaggio, fino ad allora nascosto da un ..... ; talvolta, la conclusione è resa vivace dall'accadere di un evento improvviso che viene chiamato ..... , ma non sempre quest'ultimo costituisce una sorpresa completa, come accade nel racconto "....." ["IL PICCIONE COMUNALE" / "IL BOSCO SULL'AUTOSTRADA" / "IL GIUDICE PROBO"], in cui i problemi di vista di un personaggio preparano la situazione finale.</p>	
<b>ANTEFATTO / AZIONE COMPLICANTE / COLPO DI SCENA / EQUILIBRIO / INCIDENTE / INIZIALE / INTRIGO / OPPOSITORE / PERIPEZIE / RICONOSCIMENTO / SCIoglimento / SEQUENZA / SORPRESA / STORIA / TENSIONE / TRAVESTIMENTO</b>	

**TECNICHE E SOLUZIONI NARRATIVE**

❖ <b>CERCA E BARRA LA CASELLA CORRISPONDENTE ALLA DEFINIZIONE CORRETTA.</b>			
➤ <b>SI CHIAMA "SOMMARIO" LA SEQUENZA ...</b>	<input type="checkbox"/> ... che riferisce azioni ed eventi della storia riassumendoli.	<input type="checkbox"/> ... conclusiva, cioè quella che "tira le somme" del racconto.	<input type="checkbox"/> ... che apre il racconto riassumendo ciò che il lettore leggerà.
➤ <b>NEL "SOMMARIO" IL TEMPO DELLA STORIA [T. S.], CIOÈ IL TEMPO IMPIEGATO DAI FATTI PER SVOLGERSI È ...</b>	<input type="checkbox"/> ... uguale al Tempo del Racconto [T. R.].	<input type="checkbox"/> ... minore del Tempo del Racconto [T. R.].	<input type="checkbox"/> ... maggiore del Tempo del Racconto [T. R.].
➤ <b>SI CHIAMA "SCENA" ...</b>	<input type="checkbox"/> ... la sequenza che narra "in tempo reale" lo svolgersi di azioni, avvenimenti, dialoghi.	<input type="checkbox"/> ... la sequenza che conclude [ "scena finale" ] la narrazione della storia.	<input type="checkbox"/> ... la descrizione che apre solitamente i racconti.

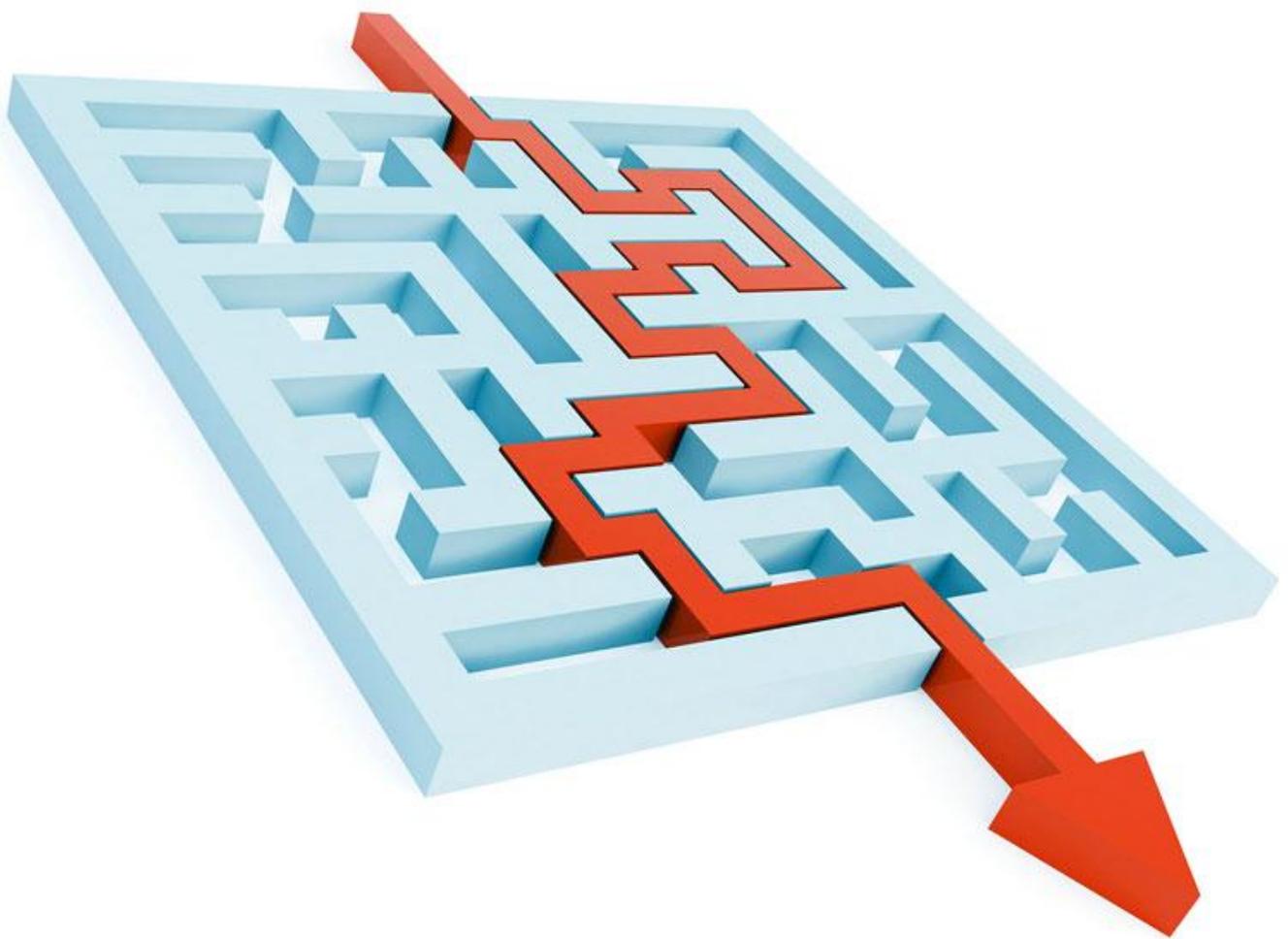
➤ <b>NELLA "SCENA" IL TEMPO DEL RACCONTO [T. R.], CIOÈ IL TEMPO RISERVATO ALLA NARRAZIONE DEI FATTI, È ...</b>	<input type="checkbox"/> ... minore del Tempo della Storia [T. S.].	<input type="checkbox"/> ... uguale al Tempo della Storia [T. S.].	<input type="checkbox"/> ... maggiore del Tempo della Storia [T. S.].
➤ <b>IL PASSAGGIO DA UNA SEQUENZA ALL'ALTRA È SEGNALATO ...</b>	<input type="checkbox"/> ... dal punto; infatti, ogni segmento di racconto compreso tra due punti costituisce una sequenza narrativa.	<input type="checkbox"/> ... dalla fine della pagina.	<input type="checkbox"/> ... da mutamenti di tempo e di luogo, dall'ingresso e dall'uscita dei personaggi, dall'alternarsi di narrazione, descrizione, riflessione, dialogo.
➤ <b>IN CORRISPONDENZA DI UNA DESCRIZIONE [DI LUOGHI E/O DI PERSONAGGI] ...</b>	<input type="checkbox"/> ... il Tempo del Racconto è uguale a "X", mentre il Tempo della Storia è uguale a "0".	<input type="checkbox"/> ... il Tempo del Racconto è uguale al Tempo della Storia.	<input type="checkbox"/> ... il Tempo del Racconto è uguale a "0", mentre il Tempo della Storia è uguale a "X".
➤ <b>SI PARLA DI "ELLISSI TEMPORALE" QUANDO IL NARRATORE ...</b>	<input type="checkbox"/> ... concentra in poche righe gli eventi di un lungo periodo di tempo.	<input type="checkbox"/> ... "oscura" un certo periodo di tempo sopprimendo gli eventi in esso verificatisi.	<input type="checkbox"/> ... "illumina" un certo periodo di tempo raccontando in dettaglio gli eventi in esso accaduti.
➤ <b>IN CORRISPONDENZA DI "ELLISSI TEMPORALE" ...</b>	<input type="checkbox"/> ... il Tempo del Racconto è uguale a "X", mentre il Tempo della Storia è uguale a "0".	<input type="checkbox"/> ... il Tempo del Racconto è uguale al Tempo della Storia.	<input type="checkbox"/> ... il Tempo del Racconto è uguale a "0", mentre il Tempo della Storia è uguale a "X".
➤ <b>SI PARLA DI PROLESSI ["ANTICIPAZIONE"] QUANDO IL NARRATORE ...</b>	<input type="checkbox"/> ... accenna a fatti che racconterà in seguito.	<input type="checkbox"/> ... recupera e racconta nuovamente fatti che ha già narrato.	<input type="checkbox"/> ... racconta fatti già avvenuti che non ha ancora narrato.
➤ <b>SI PARLA DI "FLASHBACK" [ANALESSI] QUANDO IL NARRATORE ...</b>	<input type="checkbox"/> ... con un "lampo in avanti" anticipa temi e sviluppi della vicenda che sta raccontando.	<input type="checkbox"/> ... con un "salto all'indietro" rallenta il ritmo di una narrazione troppo incalzante e priva di pause per il lettore.	<input type="checkbox"/> ... con un "lampo all'indietro" recupera e riferisce eventi passati di cui non ha potuto occuparsi o che intende ricordare al lettore.
➤ <b>L'AUTORE È ...</b>	<input type="checkbox"/> ... colui che corregge gli errori contenuti nelle bozze dell'opera.	<input type="checkbox"/> ... la "voce" che racconta la storia.	<input type="checkbox"/> ... la "mano", cioè colui che crea e scrive materialmente l'opera.
➤ <b>IL NARRATORE È ...</b>	<input type="checkbox"/> ... la "voce", cioè colui che narra la storia partecipando talvolta direttamente.	<input type="checkbox"/> ... la "mano", cioè colui che scrive l'opera.	<input type="checkbox"/> ... la "voce", cioè colui che narra la storia senza parteciparvi mai.

### DALLA TEORIA ALLA SUA APPLICAZIONE

➤ <b>NEL RACCONTO "IL PICCIONE COMUNALE" ...</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ... il protagonista è personaggio ..... [A TUTTO TONDO / TIPO O PIATTO], la cui principale caratteristica è ..... [LA FORZA FISICA / L'ASTUZIA / L'INGENUITÀ].</li> <li>❖ ... oggetto del desiderio sono ..... [I PICCIONI / LE BECCACCE / I FAGIANI], e la sorpresa è anticipata dal .....</li> <li>❖ ... antagonista è ..... [IL CAPOREPARTO / IL VIGILE], mentre il ruolo di oppositore è ..... [DEL CAPOREPARTO / DELLA PADRONA DI CASA].</li> </ul>									
➤ <b>NEL RACCONTO "SENTINELLA" ... [UNA FRASE DI COMPLETAMENTO PER OGNI RIGA]</b>	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 33%; border: none;"><input type="checkbox"/> ... protagonista è un uomo di sentinella e antagonista un essere mostruoso proveniente da un altro pianeta.</td> <td style="width: 33%; border: none;"><input type="checkbox"/> ... protagonisti sono un umano e un marziano alleati per combattere un vulcaniano.</td> <td style="width: 33%; border: none;"><input type="checkbox"/> ... protagonista è un soldato alieno e antagonista un essere dalle fattezze umane che la sentinella vede come mostro.</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> ... la storia, ambientata nel futuro, è il breve scontro tra una sentinella aliena e un uomo nell'ambito di una lunghissima guerra galattica.</td> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> ... la storia, ambientata nel passato, è quella di una lunga guerra galattica fra terrestri e mostri alieni.</td> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> ... la storia, ambientata nel presente, è quella di mostri alieni venuti a combattere tra di loro sulla Terra.</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> ... il narratore è la sentinella.</td> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> ... il narratore è esterno, ma assume il punto di vista della sentinella.</td> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> ... il narratore è il nemico della sentinella.</td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> ... protagonista è un uomo di sentinella e antagonista un essere mostruoso proveniente da un altro pianeta.	<input type="checkbox"/> ... protagonisti sono un umano e un marziano alleati per combattere un vulcaniano.	<input type="checkbox"/> ... protagonista è un soldato alieno e antagonista un essere dalle fattezze umane che la sentinella vede come mostro.	<input type="checkbox"/> ... la storia, ambientata nel futuro, è il breve scontro tra una sentinella aliena e un uomo nell'ambito di una lunghissima guerra galattica.	<input type="checkbox"/> ... la storia, ambientata nel passato, è quella di una lunga guerra galattica fra terrestri e mostri alieni.	<input type="checkbox"/> ... la storia, ambientata nel presente, è quella di mostri alieni venuti a combattere tra di loro sulla Terra.	<input type="checkbox"/> ... il narratore è la sentinella.	<input type="checkbox"/> ... il narratore è esterno, ma assume il punto di vista della sentinella.	<input type="checkbox"/> ... il narratore è il nemico della sentinella.
<input type="checkbox"/> ... protagonista è un uomo di sentinella e antagonista un essere mostruoso proveniente da un altro pianeta.	<input type="checkbox"/> ... protagonisti sono un umano e un marziano alleati per combattere un vulcaniano.	<input type="checkbox"/> ... protagonista è un soldato alieno e antagonista un essere dalle fattezze umane che la sentinella vede come mostro.								
<input type="checkbox"/> ... la storia, ambientata nel futuro, è il breve scontro tra una sentinella aliena e un uomo nell'ambito di una lunghissima guerra galattica.	<input type="checkbox"/> ... la storia, ambientata nel passato, è quella di una lunga guerra galattica fra terrestri e mostri alieni.	<input type="checkbox"/> ... la storia, ambientata nel presente, è quella di mostri alieni venuti a combattere tra di loro sulla Terra.								
<input type="checkbox"/> ... il narratore è la sentinella.	<input type="checkbox"/> ... il narratore è esterno, ma assume il punto di vista della sentinella.	<input type="checkbox"/> ... il narratore è il nemico della sentinella.								
➤ <b>NEL TESTO "LA LEGGENDA DELLA PITTURA" ...</b>	<p><i>"Per tutto quel giorno il cervello di Marcovaldo macinò macinò come un mulino. &lt;&lt;Se sabato, com'è probabile, ci sarà pieno di cacciatori in collina, chissà quante beccacce caleranno in città; e se io ci so fare, domenica mangerò beccaccia arrosto &gt;&gt;."</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ In questa sequenza il narratore riferisce in poche righe le riflessioni del personaggio nel corso dell'intera giornata. La sequenza è perciò ..... [UNA SCENA / UN SOMMARIO / UNA PAUSA NARRATIVA].</li> </ul> <p><i>&lt;&lt;Lasciate il cavallo qui e tornate domani. &gt;&gt; Il giorno dopo si raccolse molta gente ad ascoltare le sentenze."</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Il narratore ha "oscurato" gli eventi della notte, ragione per cui siamo in presenza di ..... [UN'ECLISSI / UN'ELLISSI TEMPORALE / UNA PAUSA TEMPORALE].</li> </ul>									

# CORRETTORI

[DEGLI ESERCIZI E DELLE VERIFICHE]



SMONTAGGIO DE "IL GIUDICE PROBO"

	1^ SEQUENZA [rr. n° 1 – 4]	2^ SEQUENZA [rr. n° 5 – 17]	3^ SEQUENZA [rr. n° 18 – 42]	4^ SEQUENZA [rr. n° 43 – 55]	5^ SEQUENZA [rr. n° 56 – 59]	6^ SEQUENZA [rr. n° 60 – 81]
CHI?	Il <i>principe / re / dittatore giordano / algerino / tunisino Bauakas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B. [Bauakas]</li> <li>Uno <b>storpio</b></li> <li>Il <b>cavallo</b> di B.</li> <li>La <b>folia</b> intorno</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>B. e lo storpio</li> <li>Il <b>giudice</b></li> <li>Il <b>dotto</b> ecc.</li> <li>La <b>folia</b></li> </ul>	[Gli <b>stessi / altri</b> ]	<ul style="list-style-type: none"> <li>B.</li> <li>Lo <b>storpio</b></li> <li>Il <b>giudice</b></li> <li>Il <b>cavallo</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il <b>giudice</b></li> <li>B.</li> </ul>
DOVE?	In <b>Algeria</b> [in una città <i>precisa / imprecisata</i> ]	All' <b>entrata della città</b> e sulla <b>piazza</b> [di un'altra città imprecisata]	In <b>tribunale</b>	In <b>tribunale</b>	Nella <b>scuderia</b>	A <b>casa</b> del <b>giudice</b>
QUANDO?	[in un <i>presente/passato/futuro imprecisato / preciso</i> ]	In <b>seguito</b>	[ <b>Poco</b> dopo]	" <b>L'indomani</b> "	[Lo <b>stesso</b> giorno, <b>poco</b> dopo]	[Lo <b>stesso</b> giorno, <b>più tardi</b> ]
CHE COSA?	Il <b>re Bauakas</b> vuole <i>oscurare / punire / verificare</i> la fama di un certo <i>procuratore / giudice / avvocato</i> noto per la sua <i>onestà e capacità / avidità e impertinza, parte a cavallo / si traveste e parte a cavallo / nelle sue vesti regali.</i>	B. incontra uno <b>storpio</b> che prima gli chiede <b>elemosina</b> e poi di condurlo a cavallo sino alla <b>piazza</b> , dove afferma che <i>l'animale / il denaro / il vestito</i> è suo. La gente, allora, invita i due contendenti a recarsi dal <i>prete / giudice / principe.</i>	Il giudice affronta prima il caso di un <b>dotto</b> e di un <b>contadino</b> in lite per una donna che entrambi rivendicano come <i>suoera / moglie / amante</i> , poi il caso di un <i>pastore / macellaio</i> e di un <b>venditore</b> d'olio in disputa per del denaro, infine il caso di <b>Bauakas</b> e dello <b>storpio</b> . Il <b>giudice</b> , fattosi lasciare donna, soldi e cavallo, <i>fugge nottetempo. / rimanda le sentenze al giorno dopo. / emana immediatamente le sentenze.</i>	Il <b>giudice</b> pronuncia le sentenze relative ai primi due casi: consegna la moglie al <b>dotto</b> e il denaro al <b>macellaio</b> , mentre punisce <b>contadino</b> e <b>mercante</b> , poi invita B. e lo storpio, prima l'uno poi l'altro, a seguirlo per riconoscere il <b>cavallo</b> .	<i>Solo B. riconosce / Solo lo storpio riconosce / Sia B. che lo storpio riconoscono</i> il cavallo, ma il giudice lo rifiuta / <i>consegna</i> al primo e <i>punisce / premia</i> il secondo.	B. segue il giudice a <b>casa</b> per farsi <i>annullare / spiegare-re</i> le sentenze. Il giudice gli rivela di aver capito dalla <i>incertezza / familiarità</i> con calamaio e inchostro che la donna era moglie del <b>dotto</b> ; dalla <i>mancazza / presenza</i> di unto sulle monete che il denaro apparteneva al <b>macellaio</b> ; infine dal <b>comportamento</b> (storpio) che l'animale era di Bauakas. Questi svela allora la propria <b>identità</b> e il motivo del- la sua <b>ricerca</b> , e promette al giudice ogni <b>ricom-pensa</b> , ma egli si dichiara già soddisfatto delle <b>lodi</b> del suo re.
SINTESI Nominale	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>DECISIONE DI RE B.:</b></li> <li><b>RICERCA DEL GIUDICE</b> <i>INCOMPETENTE / INFAL-LIBILE;</i></li> <li><b>TRAVESTIMENTO;</b></li> <li><b>PARTENZA.</b></li> </ul>	<b>INCONTRO DI B. CON UNO STORPIO E PRETESE DI COSTUI SUL CAVALLO.</b>	<b>B. E LO STORPIO IN TRIBUNALE DAL GIUDICE PER IL CAVALLO.</b>	<b>SENTENZE / DISCUSSIONE DEGLI ALTRI CASI.</b>	<b>PER IL CAVALLO, SENZA FAVOREVOLE A BAUKAKS.</b>	<b>ACUTEZZA DEL GIUDICE E SUA AVIDITÀ / MODESTIA DI FRONTE ALLA GENESITÀ / ALL'AVARIZIA DEL PROPRIO RE.</b>

**OBIETTIVO:** individuazione di **ELEMENTI FONDAMENTALI** della **NARRATOLOGIA** [MATERIA CHE STUDIA IL RACCONTO, IL MODO IN CUI È COSTRUITO, GLI ELEMENTI (“I MATTONI”) CHE VENGONO UTILIZZATI PER COSTRUIRLO].

**STRUMENTO:** QUESTIONARIO.

**TESTO DI RIFERIMENTO:** “IL GIUDICE PROBO”.



1. Chi è il <b>personaggio principale</b> ? <b>Il re Bauakas.</b>	[O]
2. Qual è il suo <b>traguardo</b> e quale <b>personaggio</b> lo incarna? <b>Un giudice noto per la sua onestà e bravura.</b>	[M]
3. <b>Chi ostacola</b> il personaggio principale? <b>Uno storpio incontrato dal re durante il viaggio.</b>	[B]
4. Qual è il <b>momento più difficile</b> in cui si trova? <b>Il momento in cui si trova nella scuderia per la sentenza.</b>	[V]
5. <b>Chi lo aiuta</b> in tale momento? <b>Il cavallo con il suo comportamento.</b>	[A]
6. Qual è l' <b>effetto</b> di tale <b>aiuto</b> ? <b>L'aiuto determina la sentenza favorevole al re, allentando la tensione.</b>	[S]
7. Nel racconto c'è un <b>fattore – sorpresa</b> ; quale? <b>La rivelazione del re che toglie il travestimento davanti al giudice facendosi riconoscere.</b>	[Q]
7.1 <b>Per chi</b> rappresenta una <b>sorpresa</b> ? <b>Per il giudice, ma non per il lettore.</b>	[R]
8. Sai riferire <b>qualcosa</b> che il personaggio principale abbia <b>fatto consapevolmente</b> ? <b>Iniziare la ricerca; recarsi in tribunale; seguire il giudice a casa; svelare la propria identità.</b>	[D]
9. Sai riferire <b>qualcosa</b> che gli sia <b>accaduto indipendentemente</b> dalla sua <b>volontà</b> ? <b>L'incontro con lo storpio.</b>	[C]
10. <b>Dove</b> si svolge la vicenda? <b>In una città imprecisata dell'Algeria.</b>	
10.1 Ci sono <b>indicazioni precise</b> che consentano di stabilire con sicurezza la/le <b>località</b> in cui si svolge? <b>Non ci sono indicazioni precise.</b>	[T]
11. <b>Quando</b> si svolge la vicenda? <b>Nel passato, in un periodo indefinito.</b>	
11.1 Ci sono <b>indicazioni precise</b> che consentano di inserire con certezza la vicenda in un' <b>epoca</b> ben determinata? <b>Non ci sono indicazioni precise.</b>	[U]
12. <b>Quanto</b> tempo dura la vicenda? <b>Il nucleo della vicenda si svolge in due giorni.</b>	[E]
12.1 In questo tempo c'è un <b>periodo</b> di cui non ci viene <b>raccontata nulla</b> ? <b>La notte tra il primo e il secondo giorno.</b>	[F]
13. Il breve <b>racconto narra</b> la <b>storia</b> di una [completa con la <b>parola</b> che ti sembra <b>più adatta</b> ad indicare l' <b>azione</b> del <b>personaggio principale</b> ] <b>ricerca.</b>	///
13.1 <b>Da che cosa</b> è <b>preceduta</b> tale azione? <b>Dalla decisione di iniziare la ricerca.</b>	[H]
13.2 Tale azione è rapida e facile o è laboriosa e incontra <b>difficoltà</b> ? <b>Incontra difficoltà e ostacoli.</b>	[N]
13.3 Qual è l' <b>esito</b> di tale <b>azione</b> ? <b>Il protagonista raggiunge il suo scopo e si crea un nuovo equilibrio.</b>	[L]
<b>13 / 13<sub>1</sub> / 13<sub>2</sub> / 13<sub>3</sub></b> costituiscono gli <b>eventi</b> della cosiddetta <b>FABULA</b> della <b>storia.</b>	[G]
14. L' <b>insieme</b> dei <b>fatti</b> costituisce l' <b>INTRECCIO</b> del <b>racconto.</b>	[I]
14.1 Il racconto narra i <b>fatti in sequenza cronologica</b> o narra dopo fatti avvenuti prima e viceversa? <b>I fatti sono narrati in sequenza cronologica.</b>	[P]
15. <b>Chi racconta</b> la storia? <b>Una “voce”.</b>	[J]
15.1 La <b>“voce”</b> che racconta <b>partecipa</b> alla vicenda o è <b>esterna</b> ad essa? <b>È esterna alla storia che racconta.</b>	[K]

A. **AIUTANTE DEL PROTAGONISTA**

B. **ANTAGONISTA**

C. **AVVENIMENTO**

D. **AZIONE**

E. **DURATA**

F. **ELLISSI**

G. **FABULA**

H. **ESORDIO** ○ **INCIDENTE** ○ **AZIONE COMPLICANTE**

I. **INTRECCIO**

J. **NARRATORE**

K. **NARRATORE ESTERNO**

L. **NUOVO EQUILIBRIO**

M. **OGGETTO DEL DESIDERIO** ○ **OGGETTO DI VALORE**

N. **PERIPEZIE**

O. **PROTAGONISTA;**

P. **RAPPORTO FABULA / INTRECCIO**

Q. **RICONOSCIMENTO**

R. **RICONOSCIMENTO ARTEFATTO;**

S. **SCIoglimento**

T. **SPAZIO**

U. **TEMPO**

V. **TENSIONE** ○ **SPANNUNG.**

# VIAGGIO NEL RACCONTO

## STORIA E RACCONTO

1. Per **STORIA** si intende l'**episodio**, il **caso**, la **vicenda** che lo scrittore vuole raccontare.
2. Per **RACCONTO** si intende la **rappresentazione** che lo scrittore ha dato della **vicenda**.

## FABULA E INTRECCIO

**COMPONENTI FONDAMENTALI di OGNI RACCONTO** sono:

- ❖ **FABULA**;
- ❖ **INTRECCIO**.

1. **FABULA** è la **serie** degli **avvenimenti principali/secondari** che costituiscono la **STORIA** che si vuole raccontare, **avvenimenti** che, nella **fabula**, sono:

- ❖ **in rapporto temporale** [l'uno **PRECEDE** l'altro];
- ❖ **in rapporto causale** [il **primo DETERMINA** il **secondo** e così via].

Per quanto riguarda il racconto "**Il giudice probo**", la **FABULA** è costituita da questi **eventi fondamentali**:

- ❖ la **DECISIONE** di **Bauakas**;
- ❖ la **RICERCA** del **giudice da parte del re**;
- ❖ gli **OSTACOLI** incontrati da **Bauakas**;
- ❖ l'**INCONTRO RIVELATORE** tra il **re** e il **giudice**.

2. L'**INTRECCIO** mostra **come** è **costruito** il **racconto**, cioè il modo in cui gli avvenimenti della **fabula** sono distribuiti dallo scrittore nell'opera.

### FABULA e INTRECCIO:

1. **talvolta** coincidono e **procedono insieme**: il **racconto** della **STORIA** segue il succedersi degli **avvenimenti** della **FABULA** in **progressione logico – cronologica lineare** [è il caso de "**Il giudice probo**";
2. **talvolta**, invece, divergono, cioè **si allontanano l'uno** ["**intreccio**"] dall'altra ["**fabula**"], **determinando**:
  - ❖ la "**prolessi**" di **fatti** che **avverranno in seguito**, cioè **il loro recupero/la loro anticipazione/la loro cancellazione**;
  - ❖ l'"**analessi**" o "**flashback**" di **fatti** già **avvenuti**, cioè **la loro posticipazione/la loro anticipazione/il loro recupero**.

#### FABULA

*È costituita dagli elementi della storia nella loro successione temporale e logica*

#### INTRECCIO

*È costituito dall'ordine in cui gli elementi della storia sono presentati dall'autore*

#### PROLESSI (flashforward)

*Anticipa il racconto di un evento successivo*

#### ANALESSI (flashback)

*Evoca un evento accaduto precedentemente*

## STRUTTURA DEL RACCONTO

### OGNI RACCONTO

è costituito da una **serie più o meno complicata di situazioni**,  
cioè di rapporti che legano i personaggi fra loro in ogni momento della vicenda.

I **racconti** sono, per varie ragioni, **tutti diversi** tra loro,

### MA

è **possibile individuare** una **struttura narrativa/descrittiva/riflessiva tipica**,  
fatta di **elementi dissimili/comuni** a **tutti i testi narrativi**.

La **narrazione** della storia è **preceduta talvolta**, per chiarezza,  
**da un RIASSUNTO/SOMMARIO/ANTEFATTO**,  
cioè dall'esposizione di **vicende precedenti**  
(ne **"Il giudice probo"** non c'è un **episodio**, ma l'**accenno** a notizie  
**avute** in precedenza da **BAUAKAS** [r. n° 1]).



### L'AZIONE NARRATIVA

si articola generalmente in questo modo:

1. un **INCIDENTE** o **azione semplificante/confusa/complicante** ("*... volle assicurarsi di persona se era vero ... che ... in una delle sue città c'era un giudice probo ... si travesti da mercante e a cavallo si diresse ...*" [rr. n° 1 – 3]) **rompe** la situazione **INIZIALE** di **equilibrio** [l'esistenza di Bauakas] e dà **inizio** allo **scontro** fra i **personaggi**: **INTRIGO**;
2. l'**intrigo si modifica** attraverso i passaggi da una situazione all'altra, disseminando il percorso di **ostacoli**: **PERIPEZIE** ("*All'entrata della città gli si avvicinò uno storpio e gli chiese l'elemosina. ... Portami sul tuo cavallo sino alla piazza. ...*" [rr. n° 5 – 11]; << *Perché dovrei scendere? Il cavallo è mio.*" [r. n° 14]; "*Poi tutti gridarono: << Andate dal giudice, giudicherà lui la faccenda.*" >> " [r. n° 16/17]);
3. **più complesso** è l'**intrigo** e più forte è il conflitto tra i personaggi, **maggiore** è la **TENSIONE** ("*Intanto si era radunata attorno a loro molta folla ... Bauakas e lo storpio andarono dunque dal giudice.*" [rr. n° 16 – 18]);
4. la **TENSIONE** [ "**SPANNUNG**" ] giunge ad un **punto massimo** ("*Andarono nella scuderia ... Allora il giudice tornò a prendere il suo posto e disse a Bauakas: ...*" [rr. n° 56 – 58]), **prima di** **allentarsi** e **risolversi** nello **SCIoglimento** ("*Il cavallo è tuo: prendilo.*" [r. n° 59]), che porta alla **composizione di un nuovo/del vecchio equilibrio/rapporto**;
5. la **conclusione**, infine, può presentare l'**espediente** del **RICONOSCIMENTO** (è il caso de **"Il giudice probo"**, in cui il **re rivela** al **giudice** la sua **identità** fino a quel momento tenuta **nasosta** da un **travestimento**: "*Bauakas si travestì da mercante e ...*" [r. n° 3]).

All'**interno** della **narrazione** si possono individuare:

- ❖ **AZIONI**;
- ❖ **AVVENIMENTI**.

1. Ciò che è determinato dall'**iniziativa consapevole** dei **personaggi** ("*Un re di Algeria ... si travesti da mercante e a cavallo si diresse...*" [rr. n° 1 – 3]; "*Dopo le sentenze il giudice si avviò verso casa e Bauakas lo seguì: ...*" [r. n° 60]) **si definisce AZIONE**.
2. Ciò che accade per caso, **indipendentemente** dalla **volontà** dei **personaggi** ("*... gli si avvicinò uno storpio ...*" [r. n° 5]) **si definisce AVVENIMENTO**.

## SPAZIO E TEMPO

1. **Elemento importante** della **narrazione** è lo **SPAZIO** fisico in cui sono ambientati azioni e avvenimenti, che può essere **identificabile** o **GENERICO**, **reale** o **IMMAGINARIO**.

Ne "*Il giudice probo*" lo **spazio** ha il valore di semplice **fondale scenografico** davanti a cui si muovono i personaggi [come un fondale di cartone sul palcoscenico di un teatro]. Oltre alla scarsa indicazione che Bauakas è un re "*di ALGERIA*" [r. n° 1], il racconto non offre elementi precisi per identificare i luoghi [territorio, città, ambienti] in cui si svolge la vicenda (l'unico indizio utile potrebbe essere la presenza di "*cammelli*" [r. n° 9]).

2. **Altro elemento** narrativo **importante** è il **TEMPO** in cui si svolge la vicenda che viene raccontata, momento che può collocarsi nel **passato**, nel **PRESENTE** o nel **FUTURO** e può essere indicato esplicitamente oppure ricavato dal contesto.

**ORME/IMPRONTE/MARCHE TEMPORALI** sono le **indicazioni**, più o meno precise, che permettono la determinazione del **tempo**.

Le **MARCHE TEMPORALI** consentono, poi, di seguire l'**evoluzione** della **storia**, i cui momenti si sviluppano nel tempo [ore, giorni, anni] per una **ALTEZZA/LUNGHEZZA/DURATA variabile/fissa**. Ne "*Il giudice probo*" l'indicazione "*Il giorno dopo ...*" [all'inizio della sequenza n° 4] porta a concludere che il **nucleo** della **vicenda** si svolge in **DUE GIORNI**, con la **soppressione** [**ELLISSI**] del **periodo notturno** [per non svelare le azioni del giudice in funzione delle sentenze e/o mantenere viva l'attenzione del lettore].

In un racconto come "*Il giudice probo*", tuttavia, le **indicazioni temporali** [ma anche quelle relative ai **luoghi**] sono **volutamente generiche**, perché è un testo narrativo a **sfondo storico/filosofico/morale**, cioè, più che il "*quando*" e il "*dove*" **importano l'esempio e l'insegnamento moralmente positivi** che si vogliono offrire [nel nostro caso, vengono celebrati i **valori dell'onestà**, della **giustizia**, della **generosità** del **potente** verso i "*buoni*", nonché quello della **modestia** dell'**uomo saggio**].

## PERSONAGGI E RUOLI

Dopo il "**DOVE**" e il "**QUANDO**", il "**CHI**".

Nello spazio e nel tempo si muovono **PERSONAGGI** e **ATTANTI**, che possiamo distinguere nel modo seguente:

1. **con** il termine **PERSONAGGI** indichiamo gli **esseri umani**;
2. **per ATTANTI** intendiamo gli **animali** e quelle **entità inanimate** che, personificate, **contribuiscono a modificare in modo significativo lo sviluppo della vicenda** [ne "*Il giudice probo*", il **CAVALLO**].

All'interno della narrazione, ognuno di essi svolge una precisa funzione ricoprendo un **proprio RUOLO**:

- ❖ **BAUAKAS: PROTAGONISTA** [lett.: "*il primo lottatore*";
- ❖ il **GIUDICE: OGGETTO del DESIDERIO**;
- ❖ lo **STORPIO: ANTAGONISTA**;
- ❖ il **CAVALLO: AIUTANTE** [del protagonista/dell'antagonista];
- ❖ il **dotto**, il **contadino**, il **macellaio** ecc.: **personaggi primari/secondari/terziari**;
- ❖ la **gente: riapparse/comparse/scomparse**.

I **personaggi** possono essere descritti e **analizzati a fondo**, affinché emergano le caratteristiche individuali fisiche e psicologiche di ognuno ["**INDIVIDUI**" o **PERSONAGGI** a "**TUTTO TONDO**"] oppure possono essere proposti come **rappresentativi** di una **sola** precisa **caratteristica** limitata alle necessità del ruolo che devono ricoprire nel racconto, un po' come se indossassero una **maschera**: "*il bello*", "*il buono*", "*il cattivo*", "*l'astuto*", "*l'ingenuo*", "*l'onesto*" si definiscono "**TIPI**".

È il caso di **Bauakas** e degli **altri personaggi** de "*Il giudice probo*", dei quali, nel nostro racconto, **viene/non viene** delineato un **ritratto ampio/breve/né ampio né breve**.

D'altra parte, visto il genere di racconto, in cui tutto si concentra su un esempio moralmente **positivo/negativo** da cui trarre un insegnamento, descrizioni più o meno lunghe sarebbero **inutili/utili/indispensabili**.

## AUTORE E NARRATORE

Anche un racconto breve come **"Il giudice probò"** è dunque una **"costruzione"** di una certa complessità, ed essa richiede la presenza di un **"regista"** che la organizza, la controlla e la porta avanti: il **NARRATORE**, da non confondersi con l'**AUTORE**:

### AUTORE E NARRATORE

#### AUTORE

- COLUI CHE HA SCRITTO MATERIALMENTE IL TESTO

1. per **AUTORE** si intende colui che **materialmente SCRIVE** l'**opera**: la **"mano"**;

#### NARRATORE

- La voce che narra la storia
- Il narratore fa parte della finzione narrativa

2. la **"mano"/"voce"** a cui invece l'**autore** affida il **compito** di **raccontare** la **STORIA** si definisce **NARRATORE**.

Tale **"voce"** può essere **INTERNA** o **ESTERNA** alla storia:

1. quando la **narrazione** è **in prima** persona attraverso la voce di un personaggio, **spettatore** o **protagonista** che racconta la vicenda, si parla di **NARRATORE INTERNO**;
2. la **"voce"** che **racconta senza partecipare** ai fatti, cioè **racconta in prima/seconda/terza persona**, si definisce **NARRATORE ESTERNO** [nel racconto **"Il giudice probò"** il **narratore** è **ESTERNO**].

## Autore, narratore, lettore



## Gli elementi del testo narrativo

**IL NARRATORE**  
Chi racconta i fatti.

**I PERSONAGGI**  
Chi è coinvolto negli eventi e agisce nella vicenda.

**LA STORIA**  
Che cosa avviene, cioè gli avvenimenti concatenati tra loro in successione temporale e legati da rapporti di causa ed effetto.

**IL TEMPO**  
Quando si svolgono gli eventi (tempo passato, contemporaneità, futuro) e la loro durata cronologica (anni, giorni, ore, momenti).

**IL LUOGO**  
Dove si svolgono gli eventi e dove agiscono i personaggi.

SMONTAGGIO DI "SENTINELLA"

	1^ SEQUENZA [rr. n° 1 - 4]	2^ SEQUENZA [rr. n° 5 - 16]	3^ SEQUENZA [rr. n° 17 - 29]
CHI?	(Un SOLDATO di sentinella)	Soldati in GUERRA: amici e NEMICI (del PROTAGONISTA)	Il SOLDATO e un NEMICO
DOVE?	(Su un PIANETA NON precisato)	Sui PIANETI della Galassia	(SU UN PIANETA NON PRECISATO)
QUANDO?	(In un anno IMPRECISATO del FUTURO)	Nelle decine di migliaia d'anni PRECEDENTI	(IN UN ANNO IMPRECISATO DEL FUTURO)
CHE COSA?	Un SOLDATO fradicio, infangato, affamato e infredolito si muove con grande FATICA in un ambiente OSTILE.	Si sta COMBATTENDO una lunghissima e difficilissima guerra tra le uniche razze INTELLIGENTI della Galassia: quella cui appartiene il soldato e quella dei nemici, mostri CRUDELI e SCHIFOSI.	Un NEMICO avanza e la sentinella lo UCCIDE dopo un brevissimo scontro a fuoco, ma non riesce ad evitare il DISGUSTO davanti a quell'essere mostruoso così diverso da lui: un essere con tutte le caratteristiche fisiche ... dell'UOMO.
SINTESI NOMINALE	Umidità e fango, fame e freddo per una SENTINELLA.	Lunghissima guerra galattica tra le uniche razze INTELLIGENTI.	Scontro a fuoco tra la sentinella e un mostruoso nemico: un UOMO.
<b>RIASSUNTO</b>			
<p>NEL FREDDO E NEL FANGO DI UN PIANETA DELLA GALASSIA UN SOLDATO FRADICIO E AFFAMATO È DI SENTINELLA IMMERSO NEI SUOI PENSIERI.</p> <p>DA MIGLIAIA DI ANNI È IN CORSO UNA DIFFICILISSIMA GUERRA CONTRO L'UNICA ALTRA RAZZA INTELLIGENTE: DEI NEMICI MOSTRUOSI E SPIETATI.</p> <p>UN NEMICO AVANZA E LA SENTINELLA LO UCCIDE, MA COME SEMPRE NON RIESCE AD EVITARE IL RIBrezzo DAVANTI A QUEL MOSTRO BIANCO E SENZA SQUAME: UN UOMO.</p>			
			

**SCHEDA NARRATOLOGICA DEL RACCONTO**

PROTAGONISTA		ANTAGONISTA		OGGETTO DEL DESIDERIO	
MARCOVALDO		La GUARDIA / II VIGILE		Le BECCACCE	
AIUTANTI DEL PROTAGONISTA: <b>la famiglia, in particolare i figli maschi.</b>					
OPPOSITORE / I [CIOÈ AIUTANTE/I DELL'ANTAGONISTA]: <b>la padrona di casa.</b>					
QUAL È SECONDO TE IL RUOLO DEL CAPOREPARTO? [MOTIVA LA TUA RISPOSTA] <b>È aiutante del protagonista, perché riflessioni e progetto di caccia spingono Marcovaldo a preparare la trappola.</b>					
ATTANTI: <b>le beccacce e il piccione.</b>					
IL TEMPO	QUANDO?	<input type="checkbox"/> In un passato ormai lontano.	<input type="checkbox"/> Nel futuro.	<input type="checkbox"/> In un passato recente [che non esclude l'esistenza di analoghe situazioni attuali].	
	PER QUANTO TEMPO?	<input type="checkbox"/> Nell'anno 2000.	<input type="checkbox"/> Qualche ora [di notte].	<input type="checkbox"/> Alcuni giorni.	<input type="checkbox"/> Qualche mese.
	ELLISSI [INDIVIDUA ALMENO UN PUNTO IN CUI È PRESENTE]	<b>Tra la sequenza n° 7 e la sequenza n° 8, ad esempio: nella prima il piccione viene catturato, nella seconda è già in tavola cucinato.</b>			
LO SPAZIO		LUOGHI [ESTERNI]	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ L'incrocio cittadino.</li> <li>▪ Il tetto del palazzo di Marcov.</li> </ul>		
		AMBIENTI [INTERNI]	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La ditta.</li> <li>▪ L'appartamento di Marcovaldo.</li> <li>▪ L'appartamento della padrona.</li> </ul>		
AZIONE NARRATIVA	NELL'INTRODUZIONE SI PARLA ...	<input type="checkbox"/> ... degli spaventapasseri e delle trappole per gli uccelli. <input type="checkbox"/> ... <b>delle vie seguite dagli uccelli nelle loro migrazioni.</b> <input type="checkbox"/> ... delle modalità di caccia ai volatili.			
	SITUAZIONE INIZIALE	<b>L'apparizione di uno stormo di beccacce nel cielo sopra la città, di cui si accorge solo Marcovaldo.</b>			
	ANTEFATTO [EMERGE DALLE PAROLE DEL CAPOREPARTO NELLA SEQUENZA N° 3]	<b>I cacciatori hanno spaventato le beccacce, spingendole a deviare dalla loro rotta per sorvolare la città.</b>			
	INCIDENTE O AZIONE COMPLICANTE O ESORDIO	<input type="checkbox"/> I rimproveri del caporeparto. <input type="checkbox"/> La realizzazione della trappola. <input type="checkbox"/> <b>L'intervento della guardia all'incrocio.</b>			
	MOMENTO / I DI TENSIONE [SPANNUNG]	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Marcovaldo sale sul tetto, chiamato da uno dei figli (seq. n° 7).</b></li> <li>▪ <b>L'arrivo trafelato della lavandaia (seq. n° 9).</b></li> </ul>			
	NUOVO EQUILIBRIO	<input type="checkbox"/> Marcovaldo convocato negli uffici della Polizia Municipale. <input type="checkbox"/> <b>Marcovaldo messo "alle strette" nell'appartamento della padrona di casa.</b> <input type="checkbox"/> Marcovaldo sorpreso a mangiare il piccione comunale.			
TECNICHE	DESCRIZIONE / I	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Il tetto del palazzo e la trappola (seq. n° 5).</b></li> <li>▪ <b>Il piccione grigio, magro e legnoso (seq. n° 7 e seq. n° 8).</b></li> </ul>			
	COLPO / I DI SCENA	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>La beccaccia è un piccione (seq. n° 7).</b></li> <li>▪ <b>La biancheria rovinata (seq. n° 9).</b></li> </ul>			
	RAPPORTO FABULA – INTRECCIO	<input type="checkbox"/> <b>Il racconto ha uno sviluppo lineare dal punto di vista logico – cronologico.</b> <input type="checkbox"/> Il racconto presenta un flash – back.	<input type="checkbox"/> Fabula e intreccio divergono. <input type="checkbox"/> <b>Fabula e intreccio procedono paralleli.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Titolo: "Il piccione comunale".</b></li> <li>▪ <b>Sequenze n°: 5, 9, 4, 2 (colonna di sinistra); 6, 1, 8, 7, 3 (colonna di destra).</b></li> </ul>					

**SCHEDA NARRATOLOGICA DEL RACCONTO**

<b>PROTAGONISTA</b>	<b>ANTAGONISTA</b>	<b>OGGETTO DEL DESIDERIO</b>
MARCOVALDO	L'AGENTE ASTOLFO	La LEGNA per il FUOCO
AIUTANTI DEL PROTAGONISTA: i figli, tra cui si segnala, per la sua iniziativa, Michelino.		
ATTANTI: i cartelli pubblicitari.		
IL TEMPO	QUANDO?	<input type="checkbox"/> In un passato ormai lontano. <input type="checkbox"/> Nel futuro. <input type="checkbox"/> Nell'anno 2000. <input type="checkbox"/> In un passato recente [che non esclude l'esistenza di analoghe si-tuazioni attuali].
	PER QUANTO TEMPO?	<input type="checkbox"/> Qualche mese. <input type="checkbox"/> Qualche ora [di notte]. <input type="checkbox"/> Qualche ora [di giorno]. <input type="checkbox"/> Qualche giorno.
LO SPAZIO	AMBIENTI [INTERNI]	▪ L'appartamento di Marcovaldo.
	LUOGHI [ESTERNI]	▪ La città. ▪ I bordi dell'autostrada.

AZIONE NARRATIVA	SITUAZIONE INIZIALE [SEQ. N° 2]	La famiglia di Marcovaldo è in casa al freddo davanti alla stufa spenta.
	INCIDENTE O AZIONE COMPLICANTE O ESORDIO [SEQ. N° 3]	Marcovaldo decide di uscire in cerca di legna.
	ANTEFATTO [SEQ. N° 2]	Il giorno prima è finita la legna.
	INTRIGO [MOMENTI SIGNIFICATIVI] [SEQUENZE N° 5, 6, 7; 8, 11; 9, 11]	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ L'iniziativa dei figli, guidati da Michelino, alla ricerca del bosco.</li> <li>▪ Anche Marcovaldo nello "strano bosco" sull'autostrada.</li> <li>▪ Astolfo a caccia dei "monelli" che abbattano i cartelloni.</li> </ul>
	MOMENTO DI MASSIMA TENSIONE [SPANNUNG] [SEQ. N° 11]	Astolfo ispeziona i lati dell'autostrada, scambiando Marcovaldo per un'immagine pubblicitaria.
	NUOVO EQUILIBRIO [SEQ. N° 12]	Marcovaldo riprende il suo lavoro di "boscaiolo".

SEQUENZE	[SEQUENZA] SOMMARIO	N° 6	T. S. > T. R.
	[SEQUENZA] SCENA	N° 8	T. S. = T. R.
	[SEQUENZA CON] ANALISI	N° 2	T. S. < T. R.
	PAUSA NARRATIVA [PER DESCRIZIONE]	N° 10	T. S. 0; T. R. X
	ELLISSI	N° 8 / 11	T. S. X; T. R. 0
	[SEQUENZA CON] ANALESSI / FLASH-BACK	N° 9	Fabula e Intreccio, pertanto: <input type="checkbox"/> coincidono. <input type="checkbox"/> divergono.

TECNICHE	COLPO/I DI SCENA [SEQ. N° 7 e 11]	INDIZIO/I PREPARATORIO/I [SEQ. N° 5 e 10]
	Lo "strano bosco" sull'autostrada.  Gli errori in cui cade Astolfo: illumina Marcovaldo, ma lo scambia per un'immagine.	Michelino non ha mai visto un bosco.  Astolfo soffre di miopia.
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Titolo: "Il bosco sull'autostrada".</li> <li>▪ Sequenze n°: 5, 6, 1, 3, 2 10 12 4 (colonna di sinistra); 7, 11, 8, 9 (colonna di destra).</li> </ul>		



## ANALISI DEL RACCONTO

### Un racconto a incastro

La prima, evidente caratteristica del testo consiste nell'essere costituito di due racconti.

Il primo ha come protagonisti personaggi contemporanei: il narratore (colui che dice io, senza peraltro renderci noto il suo nome) e il suo amico Pierre. Sembra trattarsi della storia di un'amicizia, iniziata sui banchi di scuola e durata nel tempo, nonostante che diverse esperienze di studio e di vita abbiano condotto i due su strade apparentemente opposte. Pierre, infatti, ha compiuto studi scientifici e ha trovato occupazione nel campo dell'informatica; il personaggio narrante, invece, ha coltivato la propria inclinazione per la letteratura, divenendo uno scrittore. In questa situazione si inserisce un mutamento improvviso, rappresentato dalla ricomparsa di Pierre. Egli propone all'amico di inserire in un computer tutta la sua opera, in modo da facilitarne la diffusione; e l'amico si mostra entusiasta, poiché è persuaso che soltanto così quanto egli ha composto possa essere valorizzato.

Il racconto potrebbe terminare a questo punto, con il raggiungimento dell'accordo tra i due personaggi. Ma nel primo racconto se ne inserisce un secondo, quasi come in un gioco di scatole cinesi: in questi casi si parla, infatti, di racconto a *incastro*, o di *racconto nel racconto*.

come se l'autore volesse dirci che il significato del racconto va ricercato nella leggenda della pittura, alla quale egli delega il compito di concludere quanto già il personaggio narrante aveva sostenuto, nel dialogo con l'amico Pierre, a proposito dell'importanza della comunicazione. Anche se la conclusione (*Il greco fu dichiarato all'unanimità vincitore del concorso*) può sembrare, a una lettura frettolosa, una «non conclusione», in realtà non è così, perché la vittoria del pittore greco sancisce il primato della comunicazione sulla creazione, per quanto perfetta questa possa essere. Quindi il racconto è pienamente concluso, sia pure in maniera un po' implicita: è compito del lettore cogliere la relazione tra l'epilogo della leggenda e la domanda, rimasta aperta al termine del dialogo tra Pierre e

Il secondo racconto è appunto la leggenda della pittura. La voce narrante è la stessa del primo racconto, ma i personaggi e l'ambientazione nello spazio e nel tempo sono del tutto diversi: ci troviamo a Baghdad, dove il califfo (siamo quindi nel Medioevo) indice una gara di pittura tra un artista cinese e un greco. Non è difficile, tuttavia, scoprire le corrispondenze tra i personaggi e la continuità tematica tra i due racconti, anche se manca in questo testo (a differenza di altri, analogamente strutturati) una frase finale che giustifichi l'incastro narrativo. Ma questa giustificazione è ben presente al lettore, in quanto anticipata dalle battute di dialogo che concludono il primo racconto, in particolare dalla frase: *La comunicazione conferisce alla creazione una vita infinita e imprevedibile, senza la quale essa altro non è che un oggetto inerte*.

### Il titolo, l'inizio, la conclusione

Le osservazioni finora formulate si riferivano allo *sottitipo* del racconto. Esaminiamo ora gli altri elementi di cui abbiamo parlato all'inizio di questa unità.

Il titolo è chiaramente riferito al secondo racconto e si lega strettamente alla *conclusione*. È

l'amico, sulla priorità da attribuire alla creazione o alla comunicazione.

L'*inizio*, o *incipit*, del racconto è di tipo tradizionale. Pur in forma sintetica, vengono fornite le indicazioni essenziali sui personaggi e sulla loro storia passata: sono le premesse per comprendere il tema centrale del testo, contenuto nel dialogo tra i due amici che, ormai adulti, si ritrovano. L'*esorcismo* del racconto è rappresentato infatti dall'improvvisa ricomparsa di Pierre (*Un giorno, improvvisamente, Pierre ricompare*), la situazione di *conflitto* che sempre caratterizza le trame narrative dalla disputa su creazione/comunicazione, mentre lo *scioglimento* avviene attraverso la narrazione della leggenda, poiché essa costituisce un forte argomento a favore di una delle due tesi.

## COMPRESIONE GLOBALE E ANALISI DEL TESTO

➤ "LA LEGGENDA DELLA PITTURA" SI PUÒ DEFINIRE ANCHE UN "RACCONTO A TESI", PERCHÉ CONTRAPPONE DUE DIVERSE OPINIONI RIGUARDO AL VALORE DELLA COMUNICAZIONE, OPINIONI RIASSUNTE NELLE SEGUENTI FRASI DEL TESTO:

- a) "La comunicazione si giustifica soltanto con il messaggio che essa trasmette." [r. n° 28]
- b) "La creazione non può fare a meno della diffusione... La comunicazione conferisce alla creazione una vita infinita e imprevedibile, senza la quale essa altro non è che un oggetto inerte." [r. n° 30 – 35]

❖ QUALI PERSONAGGI DEL RACCONTO SOSTENGONO RISPETTIVAMENTE L'UNA TESI E L'ALTRA?

Pierre sostiene la prima tesi; il narratore sostiene la seconda.

- ❖ CERCA DI SPIEGARE IN CHE COSA CONSISTE LA CONTRAPPOSIZIONE TRA LE DUE TESI.
  - La prima sostiene che la comunicazione riceve senso dal messaggio che trasmette, cioè dipende dalla creazione.
  - La seconda sostiene che, per quanto perfetta, la creazione è priva di vita se non viene fatta conoscere, cioè dipende dalla comunicazione.

❖ TRA I PERSONAGGI DEL PRIMO RACCONTO E QUELLI DEL SECONDO ESISTE UNA CORRISPONDENZA. INDIVIDUA A QUALI PERSONAGGI DEL PRIMO RACCONTO CORRISPONDONO I DUE ARTISTI.

- L'artista cinese è il creatore e corrisponde all'amico di Pierre (la voce narrante).
- L'artista greco è il comunicatore e corrisponde a Pierre.

❖ NEL SECONDO RACCONTO ESISTE UNA FRASE, RIPETUTA CON MINIME VARIAZIONI, CHE ANTICIPA LA CONCLUSIONE. INDIVIDUALA [RR. N° 51 E N° 59] E SPIEGA PERCHÉ ANTICIPA LA SORPRESA FINALE.

L'artista greco collega la fine del proprio lavoro alla conclusione dell'opera da parte del cinese, perché in qualità di comunicatore, ha bisogno che l'altro abbia terminato il suo lavoro.

❖ IL SECONDO RACCONTO È UN ARGOMENTO A SOSTEGNO DI UNA DELLE DUE TESI: QUALE?

La tesi del narratore, cioè quella secondo cui il prodotto della creazione vive solo se viene fatto conoscere mediante la comunicazione.

"LA LEGGENDA DELLA PITTURA"		SCHEDA DI RIEPILOGO
➤ DELIMITA SUL TESTO LA PRIMA E LA SECONDA STORIA [RR. N° 1 – 35; RR. N° 39 – 82]		
➤ INDIVIDUA DELLE DUE STORIE:		
	PRIMA STORIA	SECONDA STORIA
▪ PERSONAGGI	Il narratore [colui che dice "io" senza svelarci il nome] e il suo amico Pierre.	Il califfo di Baghdad, l'artista cinese e l'artista greco, i membri della corte
▪ SPAZIO	Un "paese" [r. n° 6] imprecisato, nella casa del narratore.	Il palazzo del califfo a Baghdad.
▪ TEMPO	I nostri giorni.	Il Medioevo.
▪ NARRATORE	L'amico di Pierre [interno].	Lo stesso [ma esterno].
▪ AZIONE COMPLICANTE DELLA PRIMA STORIA	L'improvvisa ricomparsa di Pierre [r. n° 15].	
▪ SITUAZIONE DI "CONFLITTO"	La discussione tra i due amici sul ruolo di "creazione" e "comunicazione".	
▪ SCIOGLIMENTO	La narrazione della leggenda, la quale costituisce un forte argomento a favore di una delle due tesi.	
▪ TITOLO / CONCLUSIONE	Il titolo è riferito alla seconda storia e si lega strettamente alla conclusione, cioè il significato del racconto va cercato nella leggenda della pittura.	
▪ TIPO DI RACCONTO	Racconto "a incastro" o "racconto nel racconto".	



interno storie

Chiunque abbia diligenza, carta e tempo sufficienti è in grado di scrivere un racconto breve - un racconto scadente, voglio dire, ma non tutti possono aspirare a scrivere un romanzo, sia pure scadente. È la lunghezza che ammazza.

- Robert Louis Stevenson -



TEMPO E SPAZIO	<p>▶ <b>QUANDO SI SVOLGE LA STORIA?</b></p> <p><input type="checkbox"/> La mancanza di date non consente di indicare alcun periodo storico.</p> <p><input type="checkbox"/> In epoca romana, durante le "guerre puniche".</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>In epoca medievale, in un anno imprecisato.</b></p>
	<p>▶ <b>INDIVIDUA, TRA QUELLE PROPOSTE, LA RAGIONE PER CUI HAI SCELTO LA TUA RISPOSTA PRECEDENTE.</b></p> <p><input type="checkbox"/> In epoca romana, perché il nome del guerriero avversario di William è Stuart Cameron, eroe cartaginese delle "guerre puniche".</p> <p><input type="checkbox"/> Circostanze, modalità e scopo del combattimento non appartengono ad alcun periodo storico.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Nel Medioevo, perché armi, duello e situazione per cui i due combattono richiamano quell'epoca.</b></p>
	<p>▶ <b>LA STORIA SI SVOLGE DAVANTI ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... al castello di Nottingham.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>... ad un castello in una località imprecisata dell'Inghilterra.</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... ad un castello della Scozia.</p>
	<p>▶ <b>POSSIAMO PERCIÒ CONCLUDERE CHE NEL RACCONTO CHE HAI LETTO ...</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>... tempo e luogo della storia, mancando informazioni precise riguardo ad essi, si ricavano da indizi presenti nel testo.</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... il narratore fornisce una serie di precise informazioni perché si possano identificare tempo e luogo della vicenda.</p> <p><input type="checkbox"/> ... la vicenda, in assenza di informazioni precise, non è collocabile in nessun tempo e in nessun luogo.</p>

AUTORE E NARRATORE	<p>▶ <b>LA "MANO" CHE HA CREATO E SCRITTO MATERIALMENTE LA STORIA È ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... il narratore.</p> <p><input type="checkbox"/> ... il protagonista.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>... l'autore.</b></p>
	<p>▶ <b>LA "VOCE" CHE RACCONTA LA VICENDA DI WILLIAM È ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... l'autore.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>... il narratore.</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... il protagonista.</p>
	<p>▶ <b>IL RACCONTO È SCRITTO CON FORME VERBALI CONIUGATE ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... in prima persona.</p> <p><input type="checkbox"/> ... in seconda persona.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>... in terza persona.</b></p>
	<p>▶ <b>IL NARRATORE È, QUINDI, ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... interno, perché racconta in prima persona, partecipando alla vicenda come protagonista.</p> <p><input type="checkbox"/> ... esterno, perché racconta in terza persona, pur partecipando alla vicenda come antagonista.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>... esterno, perché narra in terza persona e non partecipa alla vicenda, pur assumendo il punto di vista del protagonista.</b></p>

L'AZIONE NARRATIVA	<p>1. <b>LA SITUAZIONE INIZIALE DI EQUILIBRIO PRESENTA ...</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>... l'arrivo di William al castello.</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... le peripezie di William.</p> <p><input type="checkbox"/> ... il sogno di William.</p>
	<p>2. <b>RISPETTO ALLA SITUAZIONE INIZIALE DEL RACCONTO, IL SOGNO, IL VAGARE INTERMINABILE ["per monti e valli"], LE LOTTE [contro "animali feroci" e "briganti assassini"] SONO FATTI ...</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>... precedenti.</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... contemporanei.</p> <p><input type="checkbox"/> ... seguenti.</p>
	<p>3. <b>I FATTI DI CUI SOPRA [SOGNO, PERIPEZIE ECC.] COSTITUISCONO ...</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>... gli antefatti che spiegano e giustificano la situazione iniziale.</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... la conclusione della storia.</p> <p><input type="checkbox"/> ... i momenti più importanti della storia narrata.</p>
	<p>4. <b>NEL RACCONTO CHE HAI APPENA LETTO, L'INCIDENTE [O AZIONE COMPLICANTE] È RAPPRESENTATO ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... dalla conclusione del duello dell'eroe con il rivale.</p> <p><input type="checkbox"/> ... dalla liberazione, da parte di William, dell'amata Catherine.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>... dalla sfida che William lancia a Stuart Cameron.</b></p>
	<p>5. <b>IL DUELLO RAPPRESENTA ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... la conclusione dell'intera storia.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>... l'ultima delle peripezie di William.</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... la situazione iniziale del racconto.</p>
	<p>6. <b>IL DUELLO SERVE ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... ad alimentare la tensione.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>... a complicare l'intrigo per alimentare la tensione.</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... ad allungare il racconto, in attesa della conclusione ... peraltro scontata.</p>
	<p>7. <b>LA CONCLUSIONE PRESENTA ...</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>... un colpo di scena: i due sono invecchiati [colpo di scena comunque preparato da alcuni indizi].</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... un colpo di scena [i due sono invecchiati] assolutamente non prevedibile da parte del lettore.</p> <p><input type="checkbox"/> ... il riconoscimento del protagonista [fino ad allora travestito da mercante].</p>
	<p>8. <b>GIUSTIFICA LA RISPOSTA CHE HAI SCELTO PER LA DOMANDA N° 7.</b></p> <p><input type="checkbox"/> Non c'è alcuna indicazione riguardo all'età dei protagonisti.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Si insiste, da parte del narratore, sul tempo trascorso che ha annebbiato i ricordi del protagonista.</b></p> <p><input type="checkbox"/> L'eroe, travestito da mercante, si svela davanti alla sua bella finalmente ritrovata.</p>
	<p>9. <b>IL MOMENTO DI MASSIMA TENSIONE SI HA ...</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>... quando l'eroe spalanca la porta "dell'umida prigione".</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... all'arrivo dell'eroe davanti al castello.</p> <p><input type="checkbox"/> ... durante il duello, poco prima che l'eroe sconfigga il suo terribile avversario.</p>
	<p>10. <b>FABULA E INTRECCIO ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... coincidono, perché il racconto inizia con il sogno del protagonista, a cui fanno seguito la decisione di iniziare la ricerca e le peripezie, per giungere, infine, alla liberazione della fanciulla.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>... divergono, perché il racconto inizia con W. che arriva davanti al castello di S. Cameron e poi ricorda le sue peripezie.</b></p>
	<p>11. <b>NEL RACCONTO ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... non viene utilizzata alcuna tecnica particolare.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>... è presente la retrospezione [o "flash - back"] su eventi che hanno preceduto e preparato l'episodio narrato.</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... è presente l'anticipazione di eventi ripresi in seguito.</p>
	<p>12. <b>LA DURATA DELL'EPISODIO AL CENTRO DEL RACCONTO [LA STORIA] È ...</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>... di qualche ora.</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... di qualche giorno.</p> <p><input type="checkbox"/> ... di parecchi anni.</p>
	<p>13. <b>&lt;&lt; ma forse sarebbe meglio dire "d'un fiatone" &gt;&gt; : LA FRASE È UN INTERVENTO ...</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... del protagonista.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>... del narratore.</b></p> <p><input type="checkbox"/> ... dell'antagonista.</p>

ASPETTI LESSICALI E MORFOLOGICI.

➤ PER OGNUNA DELLE PAROLE, CERCA IL SUO **SINONIMO**.

- **"forbita"** [10]     sporca, sudicia     **pulita, lucida**
- **"irta"** [11]     **pungente, ispida**     liscia, levigata
- **"lugubre"** [2]     **cupo, tetro**     gioioso, allegro
- **"spiccare"** [13]     attaccare     **staccare**

➤ PER OGNUNA DELLE PAROLE, CERCA IL SUO **CONTRARIO**.

- **"esausto"** [14]     **riposato**     sfinito
- **"implorante"** [3]     supplichevole     **sprezzante**
- **"intemperie"** [10]     maltempo     **bel tempo**
- **"sgomento"** [19]     **serenità**     spavent
- **"vacillare"** [19]     barcollare     **essere stabile**

➤ INDICA L'**INFINITO** DELLE SEGUENTI VOCI VERBALI.

- **"comparvero"**:    **comparire.**
- **"tolse"**:    **togliere.**
- **"fece"**:    **fare.**
- **"vide"**:    **vedere.**

➤ RISPONDI.

- QUALI SONO MODO E TEMPO DELLE VOCI VERBALI PRECEDENTI?    **Indicativo Passato Remoto**
- **"ne"** [8] È:     **pronome.**     congiunzione.
- **"lo sgomento lo afferrò"**:    il primo "lo" è **articolo determinativo**;  
il secondo "lo" è **pronome personale.**



COGNOME: _____	NOME: _____	CLASSE: _____	DATA: _____
----------------	-------------	---------------	-------------

**ELEMENTI DI NARRATOLOGIA [VERIFICA COMPLESSIVA]  
[TEMPO A DISPOSIZIONE: 30 minuti]**

**DEFINIZIONI**

❖ <b>COLLEGA ALLA PROPRIA DEFINIZIONE CIASCUNO DEGLI ELEMENTI DEL RACCONTO ELENCATI SOTTO.</b>	
1. Accade indipendentemente dalla volontà dei personaggi.	<b>AVVENIMENTO</b>
2. La vicenda che lo scrittore vuole raccontare.	<b>STORIA</b>
3. Le indicazioni di tempo contenute nel racconto che consentono di seguire lo sviluppo della storia.	<b>MARCHE TEMPORALI</b>
4. Dipende dalla iniziativa cosciente dei personaggi.	<b>AZIONE</b>
5. La serie di eventi fondamentali in rapporto temporale e logico che formano la storia.	<b>FABULA</b>
6. Animali o cose che contribuiscono in maniera determinante allo sviluppo della vicenda.	<b>ATTANTI</b>
7. Ciò a cui tende il personaggio principale, l'obiettivo, il traguardo della sua azione.	<b>OGGETTO del DESIDERIO</b>
8. Favorisce l'azione del personaggio principale.	<b>AIUTANTE</b>
9. L'insieme degli eventi così come sono stati distribuiti dallo scrittore nel racconto.	<b>INTRECCIO</b>
10. Il personaggio più importante.	<b>PROTAGONISTA</b>
11. La rappresentazione che lo scrittore ha dato della vicenda ... e che noi leggiamo.	<b>RACCONTO</b>
12. Ogni "porzione" del racconto che sviluppa e conclude un momento della storia.	<b>SEQUENZA</b>
13. Contrasta il personaggio principale.	<b>ANTAGONISTA</b>
14. Favorisce l'azione di chi contrasta il personaggio principale.	<b>OPPOSITORE</b>
<b>AIUTANTE / ANTAGONISTA / ATTANTI / AVVENIMENTO / AZIONE / FABULA / INTRECCIO / MARCHE TEMPORALI / OGGETTO DEL DESIDERIO / OPPOSITORE / PROTAGONISTA / RACCONTO / SEQUENZA / STORIA</b>	

**AZIONE NARRATIVA**

❖ <b>COMPLETA INSERENDO I VOCABOLI ELENCATI SOTTO [MA NON TUTTI] PER DELINEARE LA STRUTTURA – TIPO DEL RACCONTO.</b>
<p>La narrazione della storia può essere talvolta preparata dall'esposizione di vicende precedenti che costituiscono l'<b>ANTEFATTO</b>.</p> <p>L'elemento perturbatore che rompe la situazione <b>INIZIALE</b> di equilibrio si chiama <b>INCIDENTE</b> o <b>AZIONE COMPLICANTE</b> e avvia l'azione dei personaggi, le cui avventure [<b>PERIPEZIE</b>] e i cui rapporti, più o meno conflittuali, costituiscono l'<b>INTRIGO</b>. Più quest'ultimo è complesso e ben condotto più aumenta la <b>TENSIONE</b>, che cresce fino ad un punto massimo che precede lo <b>SCIoglimento</b> e la creazione di un nuovo <b>EQUILIBRIO</b>.</p> <p>La conclusione è un momento importante per ogni racconto e diversi sono gli espedienti utilizzati per renderla interessante: talvolta la conclusione presenta il <b>RICONOSCIMENTO</b> di un personaggio, fino ad allora nascosto da un <b>TRAVESTIMENTO</b>; talvolta, la conclusione è resa vivace dall'accadere di un evento improvviso che viene chiamato <b>COLPO di SCENA</b>, ma non sempre quest'ultimo costituisce una sorpresa completa, come accade nel racconto "....." ["<b>IL PICCIONE COMUNALE</b>" / "<b>IL BOSCO SULL'AUTOSTRADA</b>" / "<b>IL GIUDICE PROBO</b>"], in cui i problemi di vista di un personaggio preparano la situazione finale.</p>
<b>ANTEFATTO / AZIONE COMPLICANTE / COLPO di SCENA / EQUILIBRIO / INCIDENTE / INIZIALE / INTRIGO / OPPOSITORE / PERIPEZIE / RICONOSCIMENTO / SCIoglimento / SEQUENZA / SORPRESA / STORIA / TENSIONE / TRAVESTIMENTO</b>

**TECNICHE E SOLUZIONI NARRATIVE**

❖ <b>CERCA E BARRA LA CASELLA CORRISPONDENTE ALLA DEFINIZIONE CORRETTA.</b>			
➤ <b>SI CHIAMA "SOMMARIO" LA SEQUENZA ...</b>	<input type="checkbox"/> ... che riferisce azioni ed eventi della storia riassumendoli.	<input type="checkbox"/> ... conclusiva, cioè quella che "tira le somme" del racconto.	<input type="checkbox"/> ... che apre il racconto riassumendo ciò che il lettore leggerà.
➤ <b>NEL "SOMMARIO" IL TEMPO DELLA STORIA [T. S.], CIOÈ IL TEMPO IMPIEGATO DAI FATTI PER SVOLGERSI È ...</b>	<input type="checkbox"/> ... uguale al Tempo del Racconto [T. R.].	<input type="checkbox"/> ... minore del Tempo del Racconto [T. R.].	<input type="checkbox"/> ... maggiore del Tempo del Racconto [T. R.].
➤ <b>SI CHIAMA "SCENA" ...</b>	<input type="checkbox"/> ... la sequenza che narra "in tempo reale" lo svolgersi di azioni, avvenimenti, dialoghi.	<input type="checkbox"/> ... la sequenza che conclude [ "scena finale" ] la narrazione della storia.	<input type="checkbox"/> ... la descrizione che apre solitamente i racconti.

➤ NELLA "SCENA" IL TEMPO DEL RACCONTO [T. R.], CIOÈ IL TEMPO RISERVATO ALLA NARRAZIONE DEI FATTI, È ...	<input type="checkbox"/> ... minore del Tempo della Storia [T. S.].	<input type="checkbox"/> ... uguale al Tempo della Storia [T. S.].	<input type="checkbox"/> ... maggiore del Tempo della Storia [T. S.].
➤ IL PASSAGGIO DA UNA SEQUENZA ALL'ALTRA È SEGNALATO ...	<input type="checkbox"/> ... dal punto; infatti, ogni segmento di racconto compreso tra due punti costituisce una sequenza narrativa.	<input type="checkbox"/> ... dalla fine della pagina.	<input type="checkbox"/> ... da mutamenti di tempo e di luogo, dall'ingresso e dall'uscita dei personaggi, dall'alternarsi di narrazione, descrizione, riflessione, dialogo.
➤ IN CORRISPONDENZA DI UNA DESCRIZIONE [DI LUOGHI E/O DI PERSONAGGI] ...	<input type="checkbox"/> ... il Tempo del Racconto è uguale a "X", mentre il Tempo della Storia è uguale a "0".	<input type="checkbox"/> ... il Tempo del Racconto è uguale al Tempo della Storia.	<input type="checkbox"/> ... il Tempo del Racconto è uguale a "0", mentre il Tempo della Storia è uguale a "X".
➤ SI PARLA DI "ELLISSI TEMPORALE" QUANDO IL NARRATORE ...	<input type="checkbox"/> ... concentra in poche righe gli eventi di un lungo periodo di tempo.	<input type="checkbox"/> ... "oscura" un certo periodo di tempo sopprimendo gli eventi in esso verificatisi.	<input type="checkbox"/> ... "illumina" un certo periodo di tempo raccontando in dettaglio gli eventi in esso accaduti.
➤ IN CORRISPONDENZA DI "ELLISSI TEMPORALE" ...	<input type="checkbox"/> ... il Tempo del Racconto è uguale a "X", mentre il Tempo della Storia è uguale a "0".	<input type="checkbox"/> ... il Tempo del Racconto è uguale al Tempo della Storia.	<input type="checkbox"/> ... il Tempo del Racconto è uguale a "0", mentre il Tempo della Storia è uguale a "X".
➤ SI PARLA DI PROLESSI ["ANTICIPAZIONE"] QUANDO IL NARRATORE ...	<input type="checkbox"/> ... accenna a fatti che racconterà in seguito.	<input type="checkbox"/> ... recupera e racconta nuovamente fatti che ha già narrato.	<input type="checkbox"/> ... racconta fatti già avvenuti che non ha ancora narrato.
➤ SI PARLA DI "FLASHBACK" [ANALESSI] QUANDO IL NARRATORE ...	<input type="checkbox"/> ... con un "lampo in avanti" anticipa temi e sviluppi della vicenda che sta raccontando.	<input type="checkbox"/> ... con un "salto all'indietro" rallenta il ritmo di una narrazione troppo incalzante e priva di pause per il lettore.	<input type="checkbox"/> ... con un "lampo all'indietro" recupera e riferisce eventi passati di cui non ha potuto occuparsi o che intende ricordare al lettore.
➤ L'AUTORE È ...	<input type="checkbox"/> ... colui che corregge gli errori contenuti nelle bozze dell'opera.	<input type="checkbox"/> ... la "voce" che racconta la storia.	<input type="checkbox"/> ... la "mano", cioè colui che crea e scrive materialmente l'opera.
➤ IL NARRATORE È ...	<input type="checkbox"/> ... la "voce", cioè colui che narra la storia partecipandovi talvolta direttamente.	<input type="checkbox"/> ... la "mano", cioè colui che scrive l'opera.	<input type="checkbox"/> ... la "voce", cioè colui che narra la storia senza parteciparvi mai.

### DALLA TEORIA ALLA SUA APPLICAZIONE

➤ NEL RACCONTO "IL PICCIONE COMUNALE" ...	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ... il protagonista è personaggio ..... [A TUTTO TONDO / TIPO O PIATTO], la cui principale caratteristica è ..... [LA FORZA FISICA / L'ASTUZIA / L'INGENUITÀ].</li> <li>❖ ... oggetto del desiderio sono ..... [I PICCIONI / LE BECCACCE / I FAGIANI], e la sorpresa è anticipata dal TITOLO.</li> <li>❖ ... antagonista è ..... [IL CAPOREPARTO / IL VIGILE], mentre il ruolo di oppositore è ..... [DEL CAPOREPARTO / DELLA PADRONA DI CASA].</li> </ul>
➤ NEL RACCONTO "SENTINELLA" ... [UNA FRASE DI COMPLETAMENTO PER OGNI RIGA]	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> ... protagonista è un uomo di sentinella e antagonista un essere mostruoso proveniente da un altro pianeta.</li> <li><input type="checkbox"/> ... protagonisti sono un umano e un marziano alleati per combattere un vulcaniano.</li> <li><input type="checkbox"/> ... protagonista è un soldato alieno e antagonista un essere dalle fattezze umane che la sentinella vede come mostro.</li> <li><input type="checkbox"/> ... la storia, ambientata nel futuro, è il breve scontro tra una sentinella aliena e un uomo nell'ambito di una lunghissima guerra galattica.</li> <li><input type="checkbox"/> ... la storia, ambientata nel passato, è quella di una lunga guerra galattica fra terrestri e mostri alieni.</li> <li><input type="checkbox"/> ... la storia, ambientata nel presente, è quella di mostri alieni venuti a combattere tra di loro sulla Terra.</li> <li><input type="checkbox"/> ... il narratore è la sentinella.</li> <li><input type="checkbox"/> ... il narratore è esterno, ma assume il punto di vista della sentinella.</li> <li><input type="checkbox"/> ... il narratore è il nemico della sentinella.</li> </ul>
➤ NEL TESTO "LA LEGGENDA DELLA PITTURA" ...	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ... personaggi della prima storia sono due ..... [AMICI / COLLEGHI / AVVERSARI]: un informatico e un letterato.</li> <li>❖ ... personaggi della storia che dà il titolo al racconto sono due ..... [TECNICI / SCRITTORI / ARTISTI], un cinese e un greco, invitati a ..... [PECHINO / BAGHDAD / TEHERAN] dal Califfo per decorare ..... [UNA PIAZZA / IL PALAZZO / UN MUSEO].</li> <li>❖ ... il narratore della prima storia è ..... [ESTERNO / INTERNO / INDIFFERENTE], e precisamente ..... [PIERRE / L'AMICO DI PIERRE / IL CALIFFO]; il narratore della seconda è ..... [INDIFFERENTE / ESTERNO / INTERNO] e si tratta ..... [SEMPRE DELL'AMICO DI PIERRE / DEL CALIFFO / DI PIERRE].</li> <li>❖ ... in un primo racconto se ne inserisce un altro, motivo per cui si parla di racconto a incastro o racconto nel racconto.</li> </ul>
	<p><i>"Per tutto quel giorno il cervello di Marcovaldo macinò macinò come un mulino. &lt;&lt;Se sabato, com'è probabile, ci sarà pieno di cacciatori in collina, chissà quante beccacce caleranno in città; e se io ci so fare, domenica mangerò beccaccia arrosto &gt;&gt;."</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ In questa sequenza il narratore riferisce in poche righe le riflessioni del personaggio nel corso dell'intera giornata. La sequenza è perciò ..... [UNA SCENA / UN SOMMARIO / UNA PAUSA NARRATIVA].</li> </ul> <p><i>"&lt;&lt; Lasciate il cavallo qui e tornate domani. &gt;&gt; Il giorno dopo si raccolse molta gente ad ascoltare le sentenze."</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Il narratore ha "oscurato" gli eventi della notte, ragione per cui siamo in presenza di ..... [UN'ECLISSI / UN'ELLISSI TEMPORALE / UNA PAUSA TEMPORALE].</li> </ul>

## INDICE

- RIFLESSIONI sulla LETTURA [mappa] (pp. 2 e 3)
- Lettura *“Il giudice probo”*
  - ✚ Testo (pp. 4 e 5)
  - ✚ *“Smontaggio”* (p. 6 e p. 32\*)
  - ✚ Questionario narratologico (p. 7 e p. 33\*)
  - ✚ *“Viaggio nel Racconto”* (pp. 8 – 11 e pp. 34\* – 37\*)
- LETTURA *“Quattordici”*
  - ✚ Testo e note narratologiche (pp. 12 e 13)
- LETTURA *“Sentinella”*
  - ✚ Testo (p. 14)
  - ✚ *“Smontaggio”* (p. 15 e p. 38\*)
  - ✚ Mappa narratologica (p. 16)
- PRIMA LETTURA da *“Marcovaldo”*
  - ✚ Testo (p. 17)
  - ✚ Scheda narratologica (p. 18 e p. 39\*)
- SEQUENZE [mappa delle tipologie] (p. 19)
- SECONDA LETTURA da *“Marcovaldo”*
  - ✚ Testo (p. 20)
  - ✚ Scheda narratologica (p. 21 e p. 40\*)
- LETTURA *“La leggenda della pittura”*
  - ✚ Testo (p. 22)
  - ✚ Apparato didattico (p. 23 e p. 41\*)
  - ✚ Scheda narratologica (p. 24 e p. 42\*)
- VERIFICHE
  - ✚ Verifica n° 1 (pp. 26 – 28 e pp. 43\* – 45\*)
  - ✚ Verifica n° 2 (pp. 29 e 30 e pp. 46\* e 47\*)

❖ **NOTA:** le pagine contrassegnate con l'asterisco (\*) indicano i rispettivi correttori.