

Letteratura e analisi del testo



1] I testi e i generi letterari

Un **testo** è un **insieme strutturato di parole**, che viene elaborato secondo un **determinato codice** e **organizzato** per trasmettere un **messaggio**.

I testi sono di **tanti tipi**, ma è fondamentale una **prima distinzione**, quella di **genere letterario**. I **generi letterari** sono **categorie** che ci permettono di **classificare** i testi letterari. Ogni genere ha caratteristiche proprie.

In questo modo, ogni testo letterario può essere classificato in un **genere** perché è dotato di **determinate caratteristiche di contenuto, forma e pubblico**. Per spiegare questo concetto, facciamo uno schema.



2 Che cos'è un genere letterario

Un autore sceglie il pubblico che leggerà le sue parole.

Può rivolgersi a un pubblico formato da:



adulti

adolescenti

bambini

persone che hanno un livello di istruzione alto

tutti coloro che sanno leggere

Un autore sceglie lo scopo per cui scrivere.

Può scrivere per:

intrattenere

emozionare

divertire

far riflettere

spaventare

viaggiare con la fantasia

far ridere

immaginare mondi lontani

insegnare

In base al **pubblico** e allo **scopo**, un autore sceglie gli **ingredienti del racconto**.

i personaggi

l'ambientazione

il tipo di storia

la trama

lo stile del racconto

il linguaggio

le immagini

Il testo apparterrà a un **genere letterario** preciso.

2] Generi letterari a confronto

Mettiamo a confronto **quattro generi letterari** e **quattro stili di scrittura diversi**.

La fiaba

1

È un genere che si rivolge prevalentemente **ai bambini** e in origine era **trasmesso a voce**.

2

Ha un **linguaggio semplice e immediato**.

3

Lo scopo è **intrattenere, meravigliare e insegnare i comportamenti corretti**.

4

È ambientata in un **tempo** e in un **luogo lontani**, indeterminati.

5

I **personaggi principali** sono di solito **positivi** e ricchi di virtù.

6

L'**eroe della fiaba** si trova sempre di fronte a un **problema**, una complicazione che deve affrontare con coraggio.

7

Ci sono spesso **elementi magici** e **fantastici**.

8

Quasi sempre vi è il **lieto fine**.



Chiomadoro

C'era una volta un principe buono e bello che viveva in un piccolo reame. Il suo nome era Chiomadoro e tutti i sudditi gli volevano bene.

Un brutto giorno, un messaggero portò la notizia che un Drago aveva bruciato tutti i campi dei contadini, seminando il terrore.

Il principe impugnò la fedele Spadazzurra che il Mago suo padrino gli aveva regalato alla nascita, balzò sul suo cavallo alato e raggiunse il Bosco senza Ritorno dove il Drago aveva la tana.

Affrontò il terribile bestione e gli inferse un colpo mortale, conficcandogli la spada nell'occhio.

Il potere dell'arma magica lo immobilizzò poi in un'eterna morsa di ghiaccio.

Il principe entrò nella caverna del Drago e vi trovò una fanciulla, prigioniera di catene infuocate: era la bellissima Isotta che la malvagia bestia teneva prigioniera da anni.

Chiomadoro la liberò e la condusse con sé al castello, dove furono accolti dal popolo festante.

Ben presto i due giovani si innamorarono, celebrarono le nozze e vissero per sempre felici e contenti.

L'autobiografia

2

Di solito gli autori sono **personaggi noti**.

1

È un genere che si rivolge prevalentemente **agli adulti** con cui l'autore **vuole condividere le proprie esperienze di vita**.

3

Il racconto è in **prima persona**, perché il personaggio principale è l'**autore stesso**.

4

Accanto ai fatti, l'autore riporta **commenti e riflessioni personali**.

Dopo colazione facevamo lunghe passeggiate. Attraversavamo la città fino a Piazza d'Armi dove i soldati facevano le esercitazioni.

Soltanto se pioveva ci era permesso camminare sotto i portici (i famosi portici di Torino) e guardare le vetrine dei negozi. Guardarle senza fermarsi, naturalmente, perché una passeggiata è una passeggiata e non un trascinarsi in giro che non fa bene alla salute. (S. Agnelli)

L'Avventura

4

2

Hanno lo scopo di **intrattenere ed emozionare**.

1

I **romanzi e i racconti d'avventura** sono scritti per un **pubblico di giovani e di adulti**.

3

Il linguaggio è **semplice**, ma ricco di **descrizioni** e parole **suggestive**.

4

Si racconta un **viaggio verso l'ignoto** e l'imprevisto.

5

L'intreccio è **ricco di scene d'azione** e di **colpi di scena**; il **ritmo** è **rapido e incalzante**.

6

I personaggi sono distinti in **buoni e cattivi** e il protagonista affronta **difficili prove**.

Era circa mezzanotte. Le tenebre, di nuovo fitte, proteggevano di nuovo la zattera. I tartari erano sempre là e andavano e venivano sulle due sponde. Non si vedevano, ma era facile udirli e i fuochi delle loro postazioni brillavano.

I ghiacci intanto si andavano sempre più restringendo e bisognava manovrare con molta attenzione.

La situazione si faceva più grave di minuto in minuto.

Michele tornò a poppa, s'avvicinò a Nadia, le prese una mano e le pose l'immutabile domanda:

«Sei pronta?».

Ed ella rispose come sempre: «Sono pronta». (J. Verne)

La fantascienza

1

I **romanzi** e i **racconti di fantascienza** sono scritti per un **pubblico di lettori adulti**.

2

Hanno lo scopo di **immaginare mondi futuri** e di **riflettere sul nostro pianeta e sulle scelte dell'umanità**.

3

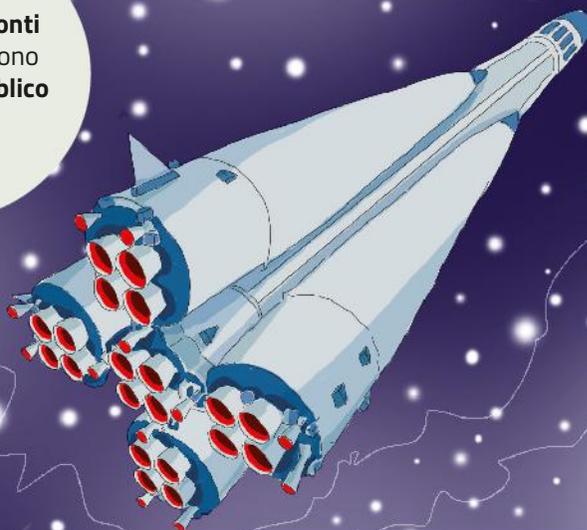
Il lettore è chiamato a ricostruire **situazioni e mondi alternativi**, a volte complicati.

4

I personaggi sono **uomini**, ma anche **alieni, robot, androidi, cyborg, automi, mutanti**.

5

Si intrecciano **elementi realistici** a **elementi inventati o fantastici**.



Bedford studiò il diagramma di rotta della nave. Impossibile! Una deviazione di un quinto di parsec in direzione di Sirio. Avrebbe aggiunto una settimana al suo viaggio. Con truce precisione ri-sistemò i comandi, poi inviò un segnale di allerta a Meknos III, la sua destinazione.

«Problemi?» rispose l'operatore. La voce era fredda e secca, aveva il tono monotono di qualcosa che a Bedford faceva sempre venire in mente un serpente.

«Ho il permesso» chiese Bedford, secco «di tornare sulla terra? Ho dei tempi stretti.»

Quello che gli alieni stavano pensando e dicendo non gli interessava. Lui voleva solo rientrare nel silenzio della camera "theta" e del sonno profondo.

(P. Dick)

3] Gli ingredienti di un testo narrativo: le "5 W"

Per costruire una storia occorrono **5 ingredienti fondamentali**: le "5 W".



In ogni storia vi sono dei **personaggi in azione**, con un **ruolo** più o meno importante; si distinguono così i **protagonisti** e i **personaggi di secondo piano**.

È l'**ambiente** in cui si svolge la vicenda. I **luoghi** possono essere **realistici** o **fantastici**, essere **descritti con precisione** oppure essere solo **accennati vagamente**.

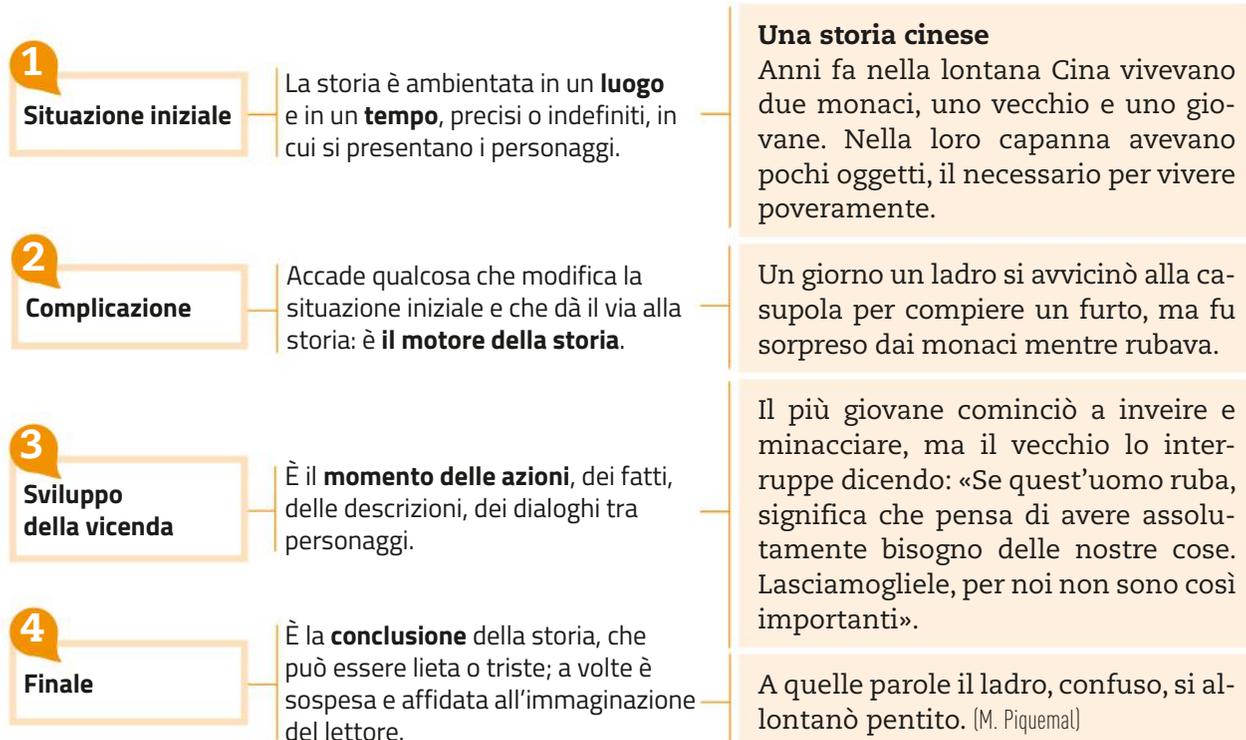
Ogni storia è ambientata in un'**epoca storica**: presente, passata o futura. Il tempo di una storia può essere **preciso** oppure **vago e indeterminato**.

Una storia esiste **se succede qualcosa**, se in essa si possono riconoscere **fatti e azioni** che danno un senso alla narrazione.

Intrattenere, emozionare, fare paura, divertire, fantasticare, far riflettere, insegnare...

4] La struttura di un testo narrativo

Nella maggior parte delle storie si può individuare una **struttura** scandita in **quattro fasi**.



5] I personaggi

I ruoli

I **personaggi** che agiscono in un racconto **non hanno tutti la stessa importanza** perchè svolgono **ruoli** diversi. Si distinguono in:

PROTAGONISTI O PERSONAGGI PRINCIPALI

Hanno un **ruolo centrale** e vengono **descritti a fondo**.



PERSONAGGI SECONDARI

Hanno un **ruolo di supporto** e di contorno rispetto al protagonista.



COMPARSE

Sono **figure minori** che si muovono **sullo sfondo**.

Un personaggio può essere oggetto di una **descrizione diretta** oppure **indiretta**.

LA DESCRIZIONE DIRETTA

Durante il racconto, il narratore può interrompere la narrazione e descrivere un **personaggio**: questi prende forma sotto gli occhi del lettore che riesce quasi a "vedere" il suo ritratto.

Questo modo di descrivere si chiama **descrizione diretta**, e assomiglia a un vero e proprio **ritratto "dipinto a parole"**.

La **descrizione diretta** di un personaggio si sofferma su:

- l'**aspetto esteriore** > corporatura, altezza, lineamenti, abbigliamento...;
- il **carattere** > mentalità, sentimenti, modi di fare...;
- le **abitudini** e gli **atteggiamenti** > preferenze, consuetudini, comportamenti abituali... .

Ciò che colpiva era la sua figura alta, allampanata, piuttosto incerta sulle gambe, con le spalle strette e curve, il naso adunco e piuttosto pronunciato.

Camminava a grandi passi ma in modo disordinato e si muoveva a scatti nervosi, come se non avesse una precisa direzione. Vestiva con abiti di una taglia più grande, sempre un po' stropicciati: dava spesso l'impressione di non essersi lavato molto o forse per niente. Parlava moltissimo e di qualunque argomento, sembrava avesse sempre un'opinione precisa, anche se in realtà i suoi pensieri apparivano disordinati quanto il suo aspetto.

Di solito era piuttosto controllato e pacifico, salvo a tratti divampare in scatti d'ira inaspettati. Come quella volta in cui durante una discussione, aveva afferrato un piccolo comò e l'aveva sfasciato con tutta la forza, in un'esplosione di assi, pomelli e cassetti.

LA DESCRIZIONE INDIRECTA

Il ritratto dei personaggi si sviluppa e si completa **lungo tutto il racconto**.

Durante la narrazione lo scrittore "fa" muovere, parlare, pensare, reagire il personaggio e, in tal modo, fornisce al lettore nuovi elementi che completano la sua figura.

Questo modo di descrivere è detto **descrizione indiretta** perchè il ritratto del personaggio è "filtrato" attraverso:

- le **azioni**;
- le **parole e i dialoghi** fra lui e gli altri;
- i **pensieri e i commenti** durante la narrazione.

Fu allora che Livi lo vide. Al lato opposto della sala c'era lui, Ryan, impegnato in una fitta conversazione con un ragazzo dai capelli biondi e ricci.

«È lui!» sussurrò dando un colpetto nelle costole a Kate. «Lui chi?» chiese Kate.

«Il ragazzo di cui ti ho parlato! Indossa una camicia azzurra!»

«Vai da lui, cosa aspetti?» fu il commento di Kate.

«La ragazza non si deciderà mai!» disse Tamsin.

«Povera Livi!» aggiunse Adam in tono melenso.

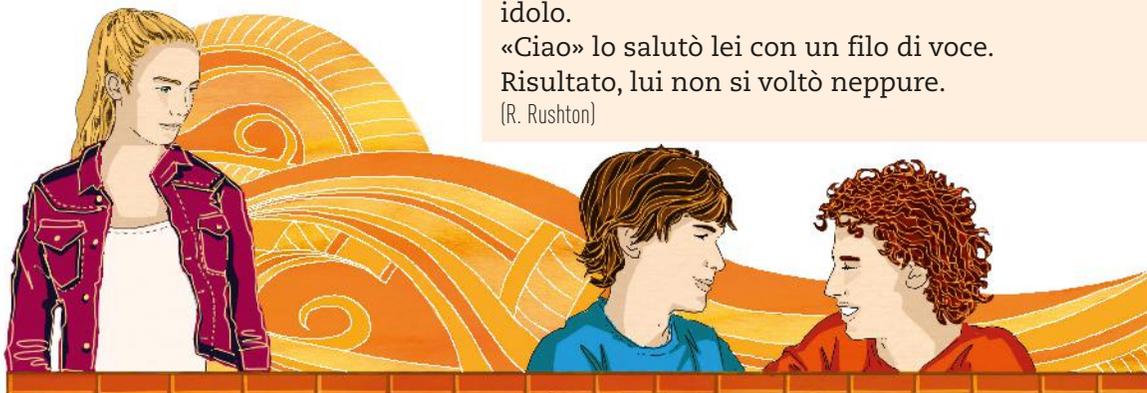
Pur terrorizzata dalla propria audacia, Livi godette nel vedere sul volto dei compagni un'espressione di autentica sorpresa, quando a passo svelto e grandi falcate puntò dritto verso la mèta.

Aveva il cuore in gola e covava la segreta speranza di non fare la figura della perfetta idiota davanti al suo idolo.

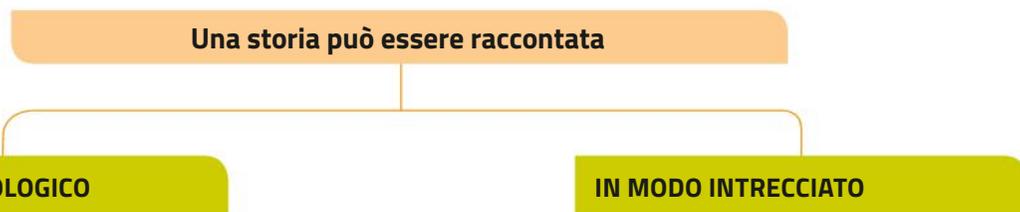
«Ciao» lo salutò lei con un filo di voce.

Risultato, lui non si voltò neppure.

(R. Rushton)



6] L'ordine della narrazione: la fabula e l'intreccio



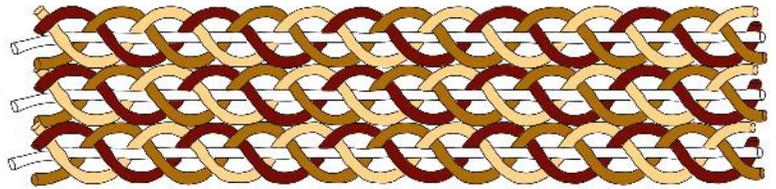
Chi racconta una storia o un fatto, può farlo **in modo ordinato**, seguendo l'ordine cronologico dei fatti, oppure **in modo intrecciato**, cominciando la sua narrazione da un punto intermedio.

L'ordine cronologico: la fàbula, o trama

Nella realtà tutto avviene **in ordine cronologico**, cioè **in ordine di tempo** (in greco, *Crònos* è il Dio del tempo).

Anche quando raccontiamo una storia possiamo seguire **l'ordine naturale dei fatti**, così come sono accaduti, costruendo una **trama** chiamata in termini tecnici **fàbula**.

Se immaginiamo la narrazione come un tessuto, **la trama**, o *fâbula*, è **una struttura ordinata**, in cui i fili si intrecciano in un disegno regolare.



c'è un inizio >



poi accade qualcosa >



segue uno sviluppo >



e si arriva alla fine

Seguono una trama ordinata, un ordine cronologico, le **fiabe** e le **favole**, le **autobiografie**, talvolta le **storie d'avventura**.

La mamma diede a Cappuccetto Rosso un cestino da portare alla nonna malata...

... Cappuccetto Rosso disobbedì e si fermò a raccogliere fiori...

... Il Lupo la precedette a casa della nonna e se la mangiò in un boccone...

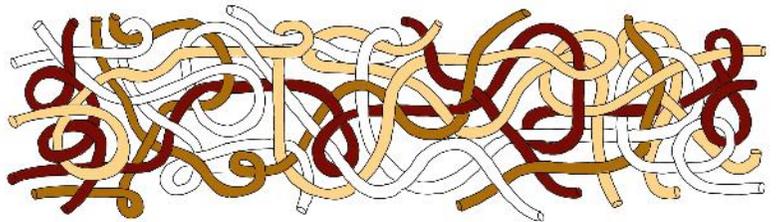
... Un cacciatore che passava di lì udì i lamenti, uccise il Lupo e la liberò.

L'intreccio

Se il racconto **non segue l'ordine di tempo** in cui i fatti si sono verificati si parla di **intreccio**.

Si comincia a raccontare la storia da un momento intermedio della trama e si chiariscono gli **antefatti** solo in seguito.

La parola **intreccio** suggerisce che il filo del racconto è intricato e ingarbugliato.



I **racconti gialli** e i **racconti di fantascienza** sono esempi di storie raccontate in modo intrecciato: sarà compito del lettore ricostruire che cosa è avvenuto in precedenza.

La festa era stata divertente.

Ora tutti avevano gli occhi assennati, ma non si decidevano a tornare nella loro cella.

L'enorme schermo circolare continuava a trasmettere immagini tridimensionali e Hamil si guardò attorno sospettoso.

Qualcuno aveva capito? No, era stato molto attento...

7] Le tecniche dell'intreccio: *flashback*, anticipazione, "a scena iniziata"

Le **tecniche per intrecciare** la trama di una storia sono:

IL FLASHBACK

Il racconto "**ritorna indietro nel tempo**" per narrare **fatti avvenuti in precedenza**.

L'ANTICIPAZIONE

Il racconto anticipa ciò che dovrà **succedere in seguito** nella storia.

L'INCIPIT "A SCENA INIZIATA"

L'*incipit*, cioè l'inizio del racconto, è **in pieno svolgimento** della vicenda.

Il flashback

Il *flashback* (o *analepsi*) è un **ritorno indietro nel tempo**: la narrazione fa un salto all'indietro per riportare **fatti accaduti in precedenza**, essenziali per comprendere la vicenda. *Flashback* è un termine inglese: *flash* significa "lampo", e *back* "indietro".

Eppure devo scriverlo. Ho aspettato troppo. Non avrò pace finché non avrò messo tutto sulla carta.

[FLASH-BACK]

Torno indietro di qualche mese. Come è cominciato? Con un litigio, naturalmente. Ce ne saranno stati diecimila da quando ci siamo sposati. E sempre per lo stesso motivo, è questo il guaio. I soldi.

(R. Matheson)

10

L'anticipazione

L'**anticipazione** (in inglese, *flashforward*, "lampo in avanti") consiste nel fornire al lettore **indicazioni che riguardano lo sviluppo o il finale della storia per suscitare la curiosità**. È una tecnica che sta esattamente all'opposto del *flashback*.

Mi consegnarono un foglio su cui era scritta una semplice domanda a cui seguivano due caselle: SÌ, NO.

[ANTICIPAZIONE]

In quel momento certo non sapevo in quale pasticcio mi sarei cacciato. Dietro quel tratto di penna si nascondeva un destino amaro e pericoloso.

Con ingenuità strinsi la matita e segnai la casella SÌ.

(R. Harley)

L'incipit "a scena iniziata"

L'apertura di una storia "**a scena iniziata**" trasporta il lettore nel **cuore della vicenda, che è già in pieno svolgimento**: le informazioni necessarie a capire l'antefatto verranno fornite a poco a poco nella narrazione, con i *flashback*. È una tecnica molto interessante perché coinvolge il lettore, che deve ricostruire gli elementi della storia e rispondere a dubbi e domande.

Zac si svegliò nel buio.

E in un silenzio totale.

Cercò di gridare. Non venne alcun suono. Neppure un gemito.

Si tastò la bocca, cercando di capire perché mai non funzionasse.

Nessuna bocca, né mani, né corpo. Solo il ricordo di aver avuto corpo, mani, bocca.

Il terrore lo gelò.

(R. Westall)

8] Le diverse tipologie di sequenze

Quando uno scrittore racconta, può interrompere la narrazione dei fatti veri e propri per **descrivere** un personaggio, tratteggiare un'**ambientazione**, oppure soffermarsi su un argomento che gli sta particolarmente a cuore e **condurre una riflessione** o **avanzare un'opinione**.

Per questo un racconto può essere diviso in **sequenze di tipo diverso**. Ciascuna di esse darà al racconto un **ritmo differente**. Vediamole.

- 1**
Sequenze narrative o d'azione
 - Il tempo del racconto può **impennarsi**.
 - Il ritmo è **veloce** oppure **lento**, per creare tensione.
- 2**
Sequenze descrittive
 - Il tempo del racconto **si ferma**, l'azione lascia il posto alla **descrizione**.
- 3**
Sequenze riflessive
 - Il tempo del racconto **si ferma**, l'azione lascia spazio al **pensiero**.
- 4**
Sequenze dialogate
 - Il tempo del racconto può essere **veloce** e **brioso** se il dialogo tra i personaggi è **vivace** e **teso**, oppure **rallentare**, se il dialogo è **lento** e **faticoso**.

1
Sequenza narrativa o d'azione:
il lettore segue le **azioni** del personaggio.
Il ritmo è **variabile**.

Questa volta la mia posizione era compromessa. Mentre mi avviavo lungo il corridoio deserto e lucido sentivo solo i battiti del mio cuore e lo scricchiolio delle scarpe sul pavimento di marmo. La porta dell'ufficio del Preside si aprì agevolmente quando entrai dopo aver bussato.

2
Sequenza descrittiva: viene descritto il **luogo** in cui si svolge l'azione.
Il ritmo è **lento**.

L'ufficio era spazioso, anche troppo, e ordinato. Scaffali, libri, e, in un angolo uno strano attrezzo ginnico con una panca e dei manubri. Una larga scrivania ingombra di carte divideva me dal mio Giustiziere.

3
Sequenza riflessiva: sono riferiti i **pensieri e le riflessioni** del personaggio.
Il ritmo è **fermo**.

Anche gli occhi del Presidente della Repubblica sembrava che mi fissassero dal muro con tono severo e implacabile.
«Questa volta devi superare te stesso, non basteranno zie malate, il cane, il criceto, il fratellino più piccolo. Questa volta sei nei guai!» dissi a me stesso.

4
Sequenza dialogata: vengono riportate le battute del dialogo tra i personaggi.
Il ritmo è **variabile**.

«Bene! Eccoci di nuovo qui! Ormai il tuo tempo è scaduto. Per rispettare la democrazia ti chiederò che cosa puoi dire a tua discolpa. Sentiamo!», tuonò il Preside con voce calma e vibrante.
«Non ho nulla da dire. L'*équipe* medica mi ha consigliato di non parlare con nessuno dei miei sintomi.»

9] Il tempo della narrazione: epoca e durata

Nella narrazione la parola *tempo* ha **due significati**.

1. L'**epoca**, il **tempo storico** in cui è ambientata la vicenda. Può trattarsi del **presente**, o di un'epoca del **passato** o del **futuro**.
2. La **durata**, l'**arco di tempo**, nel quale si sviluppa la narrazione. Possono essere istanti, ore, mesi, anni, secoli.

Uno scrittore può aver bisogno di **molte pagine** per raccontare un episodio che richiede **un istante** per accadere nella realtà o viceversa condensare nello spazio di **poche righe** un fatto che ha richiesto **decenni** perché potesse avvenire in tutta la sua complessità.

L'**epoca** in cui si svolge il racconto è il Medioevo.

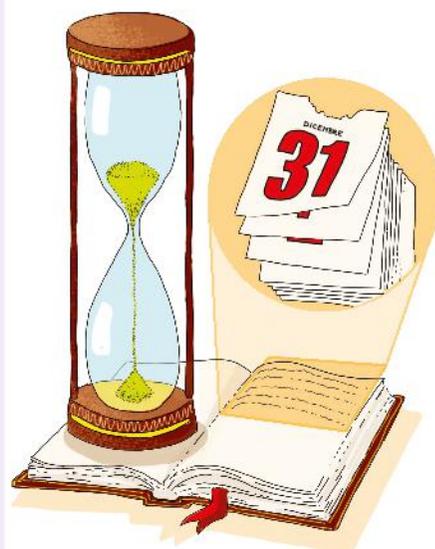
La vicenda si svolge in un **arco di tempo** che abbraccia alcuni anni. Per raccontare i fatti lo scrittore usa **poche frasi**: il tempo della lettura è **più breve** della durata della storia.

Il cavaliere di Chemoix partì per la guerra e, prima di indossare l'armatura lucente, strinse le mani della sua sposa, la baciò e le consegnò un medaglione d'oro massiccio.

Passarono gli anni e il marito non tornava, ma la dama ogni giorno lucidava e bagnava di lacrime il medaglione, pregando per lui.

Un mattino, dopo sonni agitati, la donna corse ad aprire lo scrigno dove conservava il prezioso regalo e lo trovò rosso di sangue.

Ella cominciò allora a tessere un drappo funebre e, quando le annunciarono che il cavaliere era morto in battaglia, la dama consegnò agli araldi il drappo nero.



L'**epoca** in cui si svolge il racconto è quella attuale.

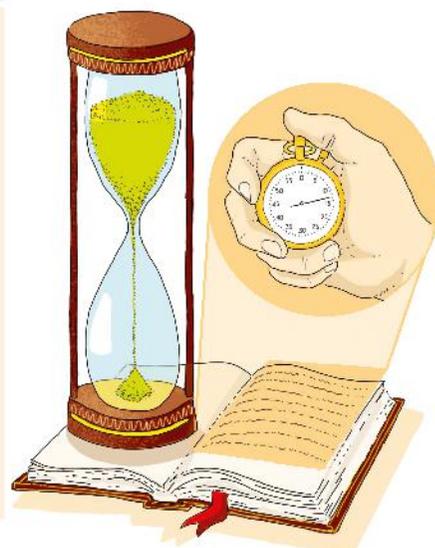
La vicenda si svolge in un **arco di tempo di pochi secondi**. Il tempo della lettura è **più lungo** del tempo richiesto alla scena per avverarsi nella realtà.

Me ne stavo nel capanno degli attrezzi a oliare la falciatrice, quando a un tratto udii la voce di Matthew vicino alla finestra.

Il giardino era inondato di sole e quando mi sporsi, lo vidi che stava seduto, appoggiato al muro di mattoni.

Parlava con qualcuno: «Ti ho detto che ventiquattr'ore fanno un giorno e sette giorni fa una settimana. Il motivo non lo so!»

Fissava davanti a sé ma non c'era nessuno... (M. Scott)



10] Il ritmo del racconto: pause, sommari, ellissi

Uno scrittore può decidere se **rallentare** o **accelerare il ritmo della sua storia**.

Egli può fare ciò che nella realtà quotidiana non è possibile: può, cioè, **giocare con il tempo**. Vediamo con quali tecniche uno scrittore può dilatare o restringere il tempo.

Il tempo del racconto si dilata e il ritmo rallenta

LA PAUSA NARRATIVA

La narrazione di una vicenda viene **interrotta** o **bloccata**. Lo scrittore **ferma l'azione** per **descrivere** particolari del luogo o delle persone che animano il racconto, oppure per riportare **i dialoghi** tra i personaggi, o ancora per **riferirne i pensieri** e gli stati d'animo.

Dopo essere entrata e aver chiuso la porta dietro di sé senza rumore, come si deve fare in una biblioteca, Francie si avvicinò alla scrivania della bibliotecaria.

[PAUSA]

Guardò le matite appuntite da poco, il quadrato verde e pulito della carta assorbente, il piccolo vaso panciuto pieno di colla, il mucchio delle schede e i libri restituiti dai lettori, che attendevano di essere riposti negli scaffali.

La bibliotecaria non si girò nemmeno, fingeva di non essersi accorta della sua presenza. (B. Smith)



Il tempo del racconto si restringe e il ritmo accelera

IL SOMMARIO

È una tecnica letteraria per **abbreviare** il tempo della narrazione.

Lo scrittore **riassume in poche righe** gli avvenimenti di giorni, mesi, anni, per proseguire poi con il racconto più dettagliato della storia.

I cavalieri con i loro eserciti si fronteggiavano nella piana, con gli stendardi dai colori accesi che brillavano al sole.

[SOMMARIO]

Combatterono per l'intero giorno, poi per l'intera notte.

Alle prime luci dell'alba si vedevano ancora le scintille provocate dal cozzare delle armi e delle corazze.

L'ELLISSI

L'ellissi è un **salto nella narrazione**.

Il racconto **passa da una scena a un'altra**, distante giorni, mesi o anni.

Quel giorno da tutti i presenti fu stabilito che tre cavalieri cristiani e tre saraceni si sarebbero battuti all'ultimo sangue, senza esclusione di colpi e che il luogo sarebbe stato l'isola di Lampedusa.

[ELLISSI, SALTO NARRATIVO]

Quando giunse il giorno del terribile duello, le acque del mare ribollivano di barche, armi e soldati. (E. Detti)

