

Il testo narrativo

Le caratteristiche

Un testo narrativo è un testo che narra una storia. Ci sono tanti tipi (o generi) di testi narrativi, per esempio la fiaba, la favola, la leggenda, il mito, il racconto comico, giallo, d'avventura, fantasy, di fantascienza, horror, ecc.

La struttura

Tutti i testi narrativi hanno un inizio, uno sviluppo e una conclusione .

1. L'INIZIO (o esordio) di una storia contiene di solito le informazioni sul protagonista o su un personaggio e sulla situazione in cui si trova. La situazione può essere positiva o negativa, ma un evento esterno (una bella notizia, un incidente...) o l'azione di un altro personaggio, per esempio un antagonista (nemico), modifica questo inizio e fa partire la storia. Oppure, a mettere in moto la storia, può essere un desiderio o un bisogno (il bisogno di cibo, il desiderio di trovare una persona, ecc...).
2. Lo SVILUPPO della storia racconta le azioni del protagonista e gli avvenimenti in cui si trova coinvolto con gli altri personaggi per esempio, i tentativi per raggiungere i suoi scopi, gli ostacoli, gli aiuti che riceve.
3. La CONCLUSIONE (o epilogo) è la situazione finale della storia. Può essere un finale lieto, ma può anche non essere positivo e la storia può concludersi con una sconfitta. Anche la seguente storia rispetta la struttura inizio – sviluppo – conclusione.

Esercitatevi a individuarli nel testo

GIANNI RODARI (Italia, 1920-1980), Il re che doveva morire

Una volta un re doveva morire. Era un re assai potente, ma era malato a morte e si disperava:

Possibile che un re tanto potente debba morire? Che fanno i miei maghi? Perché non mi salvano?

Ma i maghi erano scappati per paura di perdere la testa. Ne era rimasto uno solo, un vecchio mago a cui nessuno dava retta, perché era piuttosto bislacco e forse anche un po' matto. Da molti anni il re non lo consultava, ma stavolta lo mandò a chiamare.

- Puoi salvarti, disse il mago, ma ad un patto: che tu ceda per un giorno il tuo trono all'uomo che ti somiglia più di tutti gli altri.

Lui, poi, morirà al tuo posto.

Subito venne fatto un bando in tutto il reame: - Coloro che somigliano al re si presentino a corte entro ventiquattr'ore, pena la vita.

Se ne presentarono molti: alcuni avevano la barba uguale a quella del re, ma avevano il naso un tantino più lungo o più corto, e il mago li scartava; altri somigliavano al re come un'arancia somiglia a un'altra nella cassetta del fruttivendolo, ma il mago li scartava perché gli mancava un dente, o perché avevano un neo sulla schiena. Una sera il re e il suo mago passeggiavano sui bastioni della città, e a un tratto il mago gridò: - Ecco, ecco l'uomo che ti somiglia più di tutti gli altri!

E così dicendo indicava un mendicante storpio, gobbo, mezzo cieco, sporco e pieno di croste.

- Ma com'è possibile, protestò il re, tra noi due c'è un abisso.

Un re che deve morire, insisteva il mago, somiglia soltanto al più povero, al più disgraziato della città. Presto, cambia i tuoi vestiti con i suoi per un giorno, mettilo sul trono e sarai salvo.

Ma il re non volle assolutamente ammettere di assomigliare al mendicante. Tornò al palazzo tutto imbronciato e quella sera stessa morì, con la corona in testa e lo scettro in pugno.

Da G. Rodari, Favole al telefono, Torino, Einaudi, 1962

I personaggi

Tutti i testi narrativi hanno dei personaggi.

I personaggi sono fondamentali: compiono le azioni e sono al centro degli avvenimenti che si raccontano. A seconda del genere di racconto, possono essere persone, oppure anche creature fantastiche, animali e perfino oggetti.

Infatti, anche le cose possono essere personaggi. Per esempio, in questo brano viene presentata una goccia d'acqua molto diversa dalle altre. La goccia non cade, ma sale le scale. Ecco come una semplice goccia può diventare la protagonista inquietante di un racconto:

Una goccia d'acqua sale i gradini della scala. La senti? Disteso in letto nel buio, ascolto il suo cammino. Come fa? Saltella? Tic, tic, si ode a intermittenza. Poi la goccia si ferma e magari per tutta la rimanente notte non si fa più viva. Tuttavia sale. Di gradino in gradino viene su: piano piano si innalza lungo la tromba delle scale dello sterminato casamento.

da D. Buzzati, Sesanta racconti, Milano. Mondadori, 2016

In alcuni generi narrativi, i personaggi sono creature inventate, per esempio nei generi fantastico e fantascientifico. In questo brano il protagonista incontra un alieno.

Questa è la vera storia di Kraputnyk Armadillynk. Una mattina presto stavo pescando nel fiume di Sompazzo quando sentii alle mie spalle un fragore impressionante. Vidi gli alberi tremare e gli uccelli fuggire. Poi uno scoppio e più nulla. Attraversai l'argine e mi apparve una creatura singolare: un barilotto di metallo con un nasone da talpa e due braccini snodabili con catarifrangente. Vedendomi si inchinò e disse:

- *Signore, mi dispiace assai di averla disturbata, ma se sarà tanto gentile da ascoltarmi, penso che potrà capirmi e darmi l'aiuto necessario.*

Mi chiamo Kraputnyk Armadillynk e vengo dal pianeta Becoda. Il mio pianeta è a settecento anni luce dal vostro e la temperatura media è di cinquanta gradi all'ombra. È un pianeta rosolato e desolato.

S. Benni. Il bar sotto il mare, Milano, Feltrinelli, 2015

La descrizione dei personaggi

I personaggi possono essere presentati con pochi tratti. Per esempio, nelle fiabe. l'eroe, l'orco, la fata sono descritti con pochi aggettivi, basta il loro "ruolo" nella storia far capire al lettore il loro carattere.

In altre storie, i personaggi sono invece presentati in modo ampio, ben analizzati nel loro aspetto fisico, nel loro carattere e anche nelle loro relazioni con l'ambiente e con altri personaggi.

La descrizione di un personaggio può essere **diretta**, quando l'autore dà informazioni sul suo aspetto, sul carattere e sul comportamento.

Per esempio: Il ragazzo era goloso di dolci

Altre volte, invece, la descrizione è **indiretta**: il lettore deve ricavare le caratteristiche del personaggio dagli indizi disseminati nel testo.

Per esempio: Il ragazzo si fermava sempre davanti alla vetrina della pasticceria con l'acquolina in bocca

I personaggi non hanno tutti la stessa importanza

I **protagonisti** sono i personaggi più importanti: stanno più a lungo in scena e attorno a loro si sviluppano le azioni più significative. Gli scrittori, di solito, si soffermano con più insistenza sulle caratteristiche dei protagonisti e forniscono maggiori informazioni sul loro carattere, sulle loro abitudini, sui loro pensieri...

I **personaggi secondari** sono invece i personaggi meno presenti, che compaiono solo in pochi episodi.

Le **comparse** sono presenti solo per un momento e poi non si parla più di loro.

Analizzare un testo narrativo

Quella che state per leggere è una leggenda metropolitana, cioè una storia verosimile, che narra un fatto non veramente accaduto, ma simile al vero.

Dopo averlo letto, analizza il testo.

1. Separa con una linea le tre parti del racconto: inizio, sviluppo e conclusione. Poi inventa un breve titolo per ogni parte e scrivila in margine.
2. L'inizio presenta i protagonisti: chi sono e quali caratteristiche hanno? Presenta anche il loro incontro, dove avviene?
3. Lo sviluppo narra che cosa fanno i due protagonisti: quale torto pensa di aver ricevuto la vecchia signora dal ragazzo e come reagisce?
4. La conclusione contiene la fine della storia: qual è? Perché si può dire che questo racconto ha un finale a sorpresa? Prova a riscrivere il finale di questa storia.

JAN HAROLD BRUNVAND (Stati Uniti, 1933), *Il dolce sapore della vendetta?*

Abbiamo saputo di un incontro ravvicinato del tipo mangereccio tra una pensionata e un rockettaro punk in un caffè del centro...

Una signora di ottant'anni si è infilata con passo malfermo nel caffè. Desiderosa di dare un po' di riposo ai suoi piedi e di meditare sulla sua escursione mattutina per la spesa. Ordina quindi un caffè e una sbarra di Moro (una sbarra di cioccolato) e si siede.

Poco dopo, un giovane rockettaro punk si siede alla stessa tavola davanti a lei. Sentendo che il caffè non è zuccherato, la pensionata si dirige alla vaschetta piena di bustine di zucchero sul bancone. Tornando scopre con orrore che una parte della sua sbarra di Moro è sparita. Dopo un'occhiata al giovane punk, la donna decide che la miglior difesa è il silenzio. Come per caso, prende la sbarretta e la mangia, dall'altra estremità, senza togliere gli occhi di dosso dalla testa irta di punte del punk. Lui non dice niente. Ora la vecchietta si sente più audace, e decide così che è giusto prendersi una rivincita: afferra la fetta di torta alla crema del punk e ne stacca un morso.

Lui non dice niente. Sentendosi il mondo in pugno, la donna finisce il suo caffè ed esce tranquillamente dal locale. La vittoria è stata sua. Arrivando alla fermata dell'autobus, apre la borsa per prendere gli spiccioli. Dentro, intatta, una sbarra di Moro.

Da 1. H. Brunvand, *Leggende merreliane*, Genova, Costa & Nolan, 1988