

Nicola Napolitano

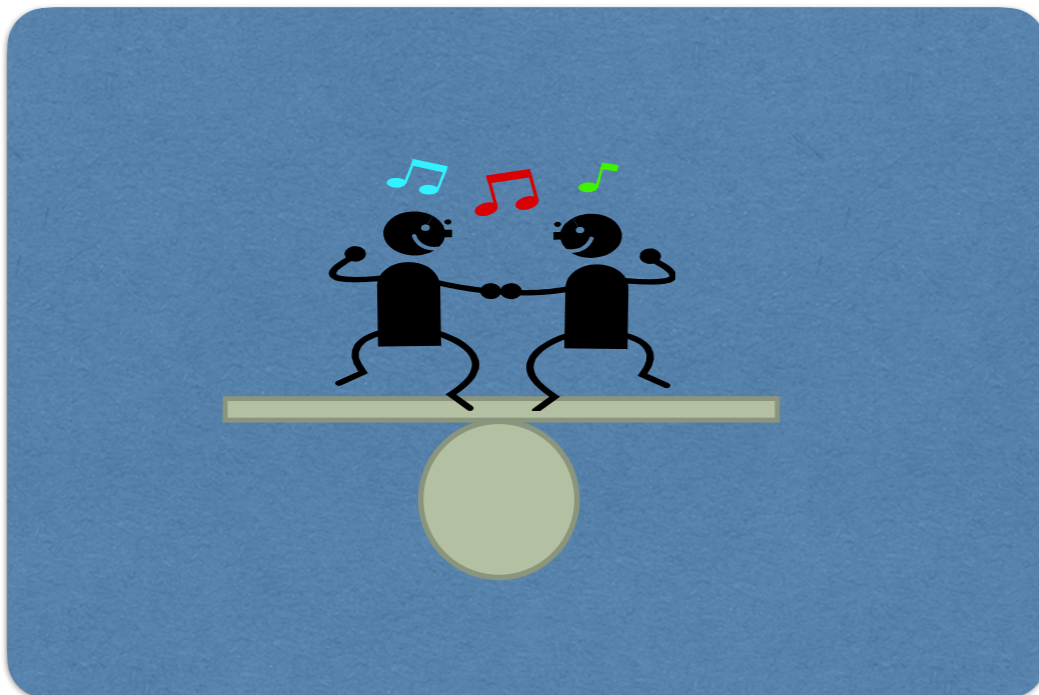
LA STRUTTURA DELLA FABULA



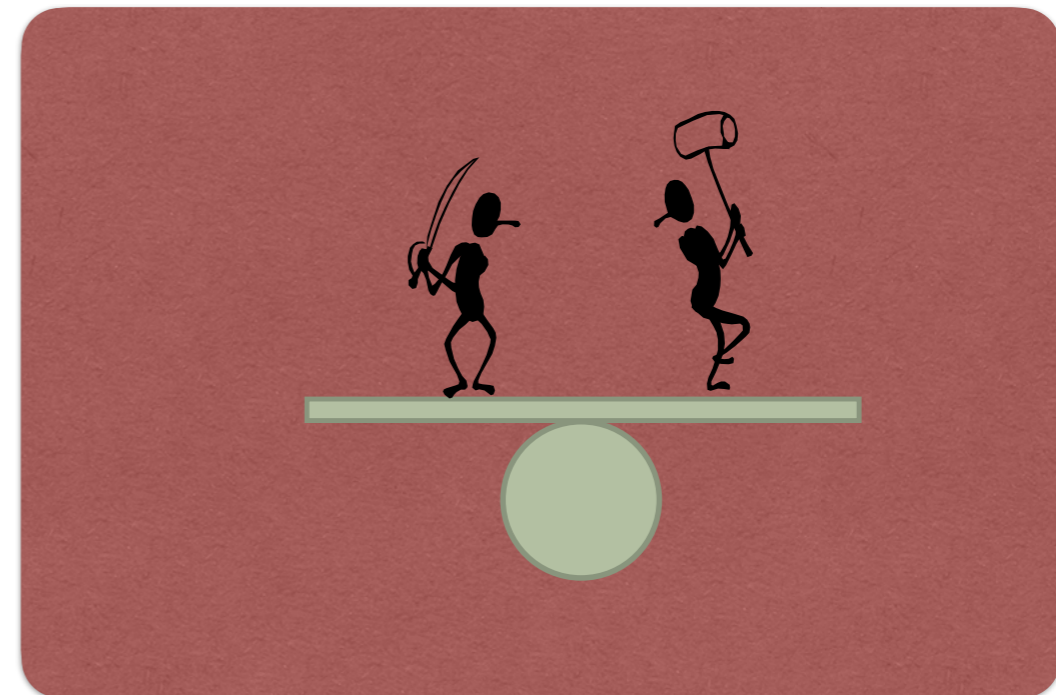
LA FABULA



La storia del racconto o **fabula** corrisponde ad una **sequenza conclusa e logica di eventi reali o immaginari**, che accadono in determinati **luoghi** e si succedono nel **tempo**, collegati secondo un **ordine cronologico - causale** e compiuti o subiti da particolari **personaggi** i quali, per conseguire uno specifico obiettivo, **interagiscono modificando la propria condizione**. In ogni storia possiamo riconoscere un punto di partenza o **situazione iniziale** dove le relazioni che i personaggi stabiliscono sono caratterizzate da una condizione di **equilibrio**: nessun personaggio tende a prevalere sull'altro (equilibrio sereno) o nessun personaggio riesce, all'interno di una conflittualità, ad affermare la propria superiorità (equilibrio conflittuale).



Equilibrio sereno: i personaggi vivono una condizione di felicità e di armonia. Nessun personaggio vuole prevalere sull'altro.



Equilibrio conflittuale: i personaggi stabiliscono un rapporto di conflittualità. Nessun personaggio è in grado di prevalere sull'altro.

LA SITUAZIONE INIZIALE



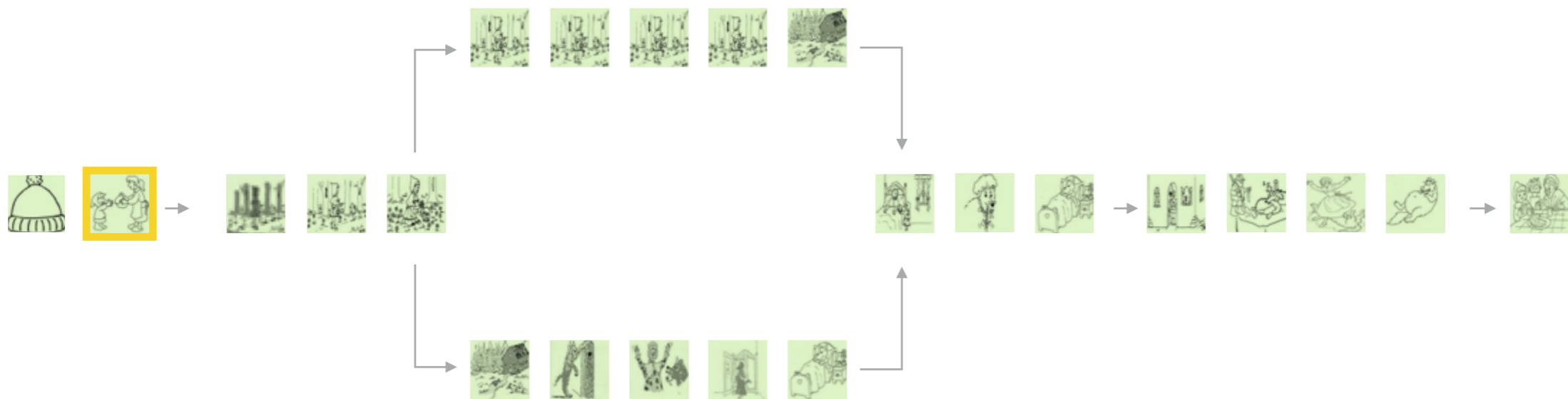
Una **situazione iniziale**, dove il rapporto tra i personaggi è caratterizzato da una **condizione di serenità**, può essere individuata nella storia di Cappuccetto Rosso: possiamo riconoscere una bambina che vive la tranquillità di un ambiente familiare e che ha ricevuto dalla nonna, come regalo, un cappello di colore rosso.



L'ESORDIO



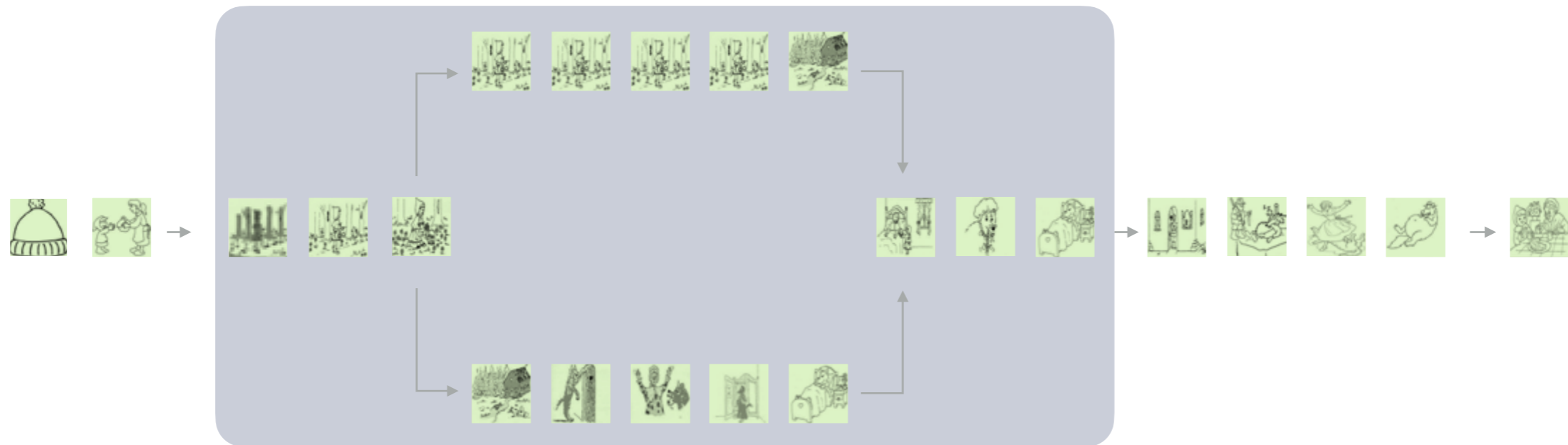
Nella situazione iniziale, Cappuccetto Rosso vive una condizione di armonia che viene modificata da un evento definito esordio e corrispondente all'invito della madre di recarsi dalla nonna per portarle del cibo. Se la madre non prendesse alcuna iniziativa, Cappuccetto Rosso, non dovendo scegliere di ubbidire, continuerebbe a condurre la propria esistenza serena, quindi, non potrebbe incontrare il lupo né mettere in pericolo la sua vita e quella della nonna. L'invito della madre rompe, in tal modo, l'equilibrio sereno della situazione iniziale, generando una catena di eventi collegati da un rapporto di causa - effetto e che condurranno alla conclusione della storia. **L'esordio determina, quindi, l'avvio della storia e corrisponde ad un avvenimento provocato o subito dal protagonista che volontariamente o per impulso esterno, è spinto ad agire.**



I MUTAMENTI



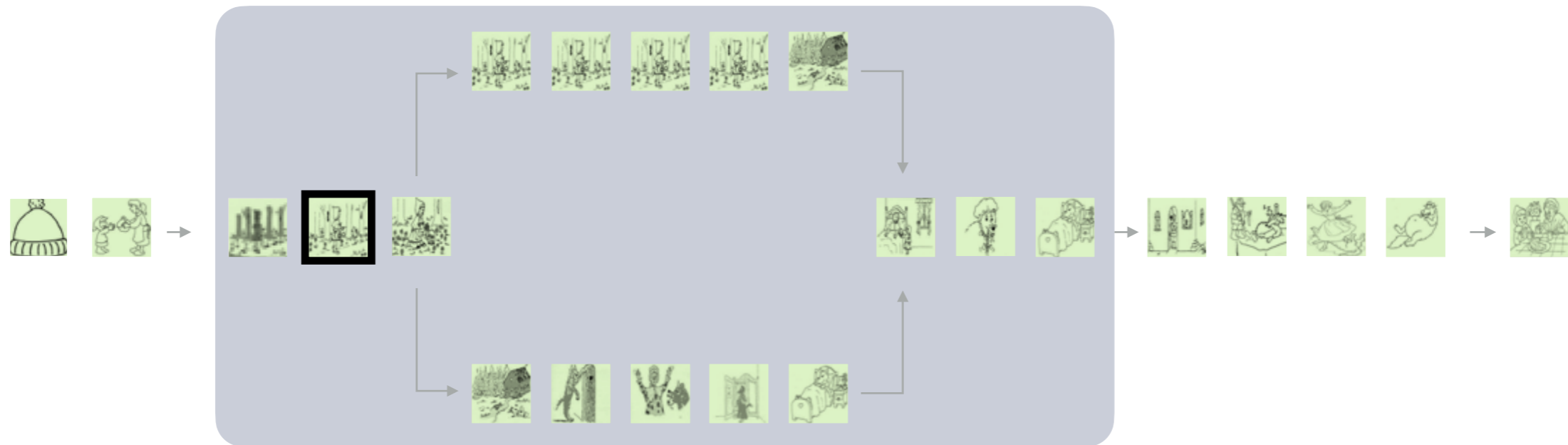
La bambina avrebbe potuto opporsi all'invito della madre di recarsi dalla nonna, invece accetta e si incammina nel bosco: abbiamo quindi un primo mutamento. I mutamenti corrispondono all'insieme degli eventi, collegati da una relazione di causa-effetto, che, modificando, di volta in volta i rapporti tra i personaggi, conducono ad un'evoluzione positiva o negativa della loro condizione. Nel corso dei mutamenti entrano in azione altri personaggi che svolgono il ruolo di aiutanti o di oppositori, agevolando o ostacolando il protagonista nell'esecuzione del suo compito. Nella fiaba di Cappuccetto Rosso, come in ogni narrazione, i mutamenti corrispondono al corpo della vicenda e conducono alla conclusione della storia: la bambina cammina nel bosco, incontra il lupo da cui è ingannata, raccoglie dei fiori per la nonna mentre l'animale si reca in casa della vecchietta e l'aggrede, per poi indossare gli abiti di lei e riposare nel suo letto, aspettando l'arrivo di Cappuccetto Rosso che, non riconoscendolo, sarà inghiottita.



L'AZIONE COMPLICANTE



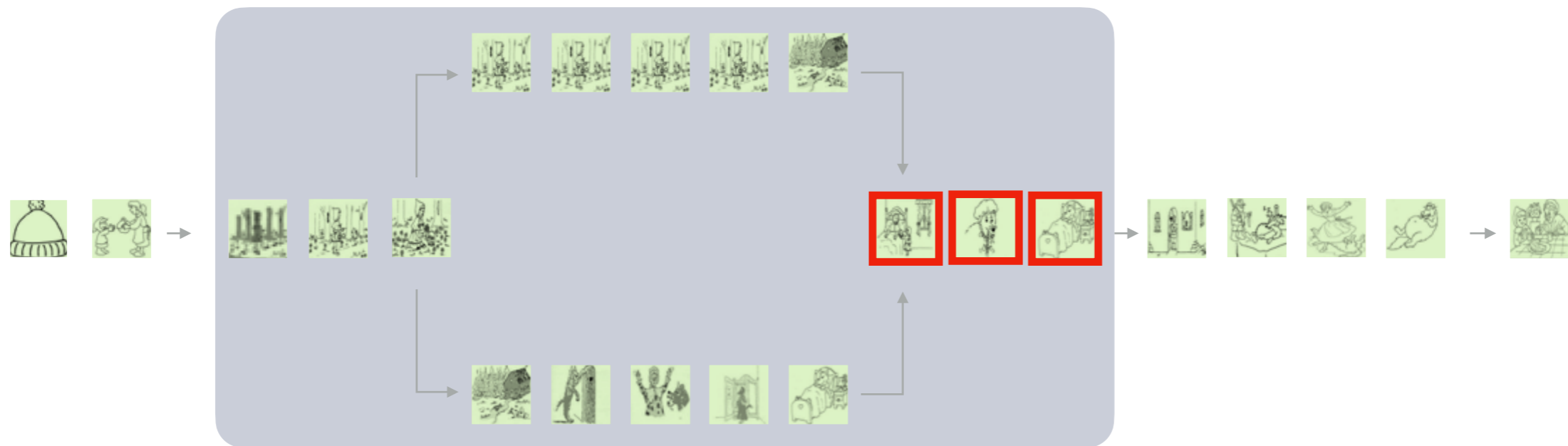
Tra i diversi mutamenti assume un ruolo fondamentale **l'incontro con il lupo**. Tale evento, definito **azione complicante**, ha la **funzione di sovvertire la condizione del protagonista, impedendo l'esecuzione del suo compito** o il raggiungimento del suo obiettivo.



LA SPANNUNG



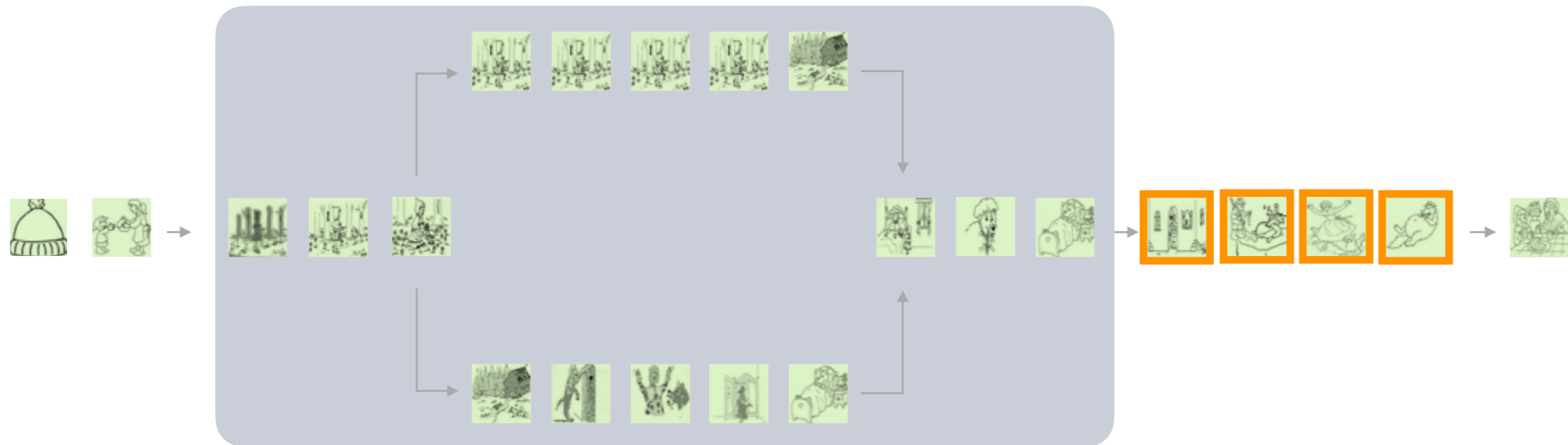
In genere i mutamenti evolvono fino a raggiungere una **situazione di massima tensione**, chiamata con il termine tedesco **spannung**, dopo la quale la vicenda giunge, più o meno rapidamente, alla conclusione. Nella storia di Cappuccetto Rosso, il punto di massima tensione si manifesta quando la bambina, dopo essersi avvicinata al letto della nonna, viene ingoiata dal lupo che poi si rimette a dormire, russando sonoramente.



LO SCIoglimento



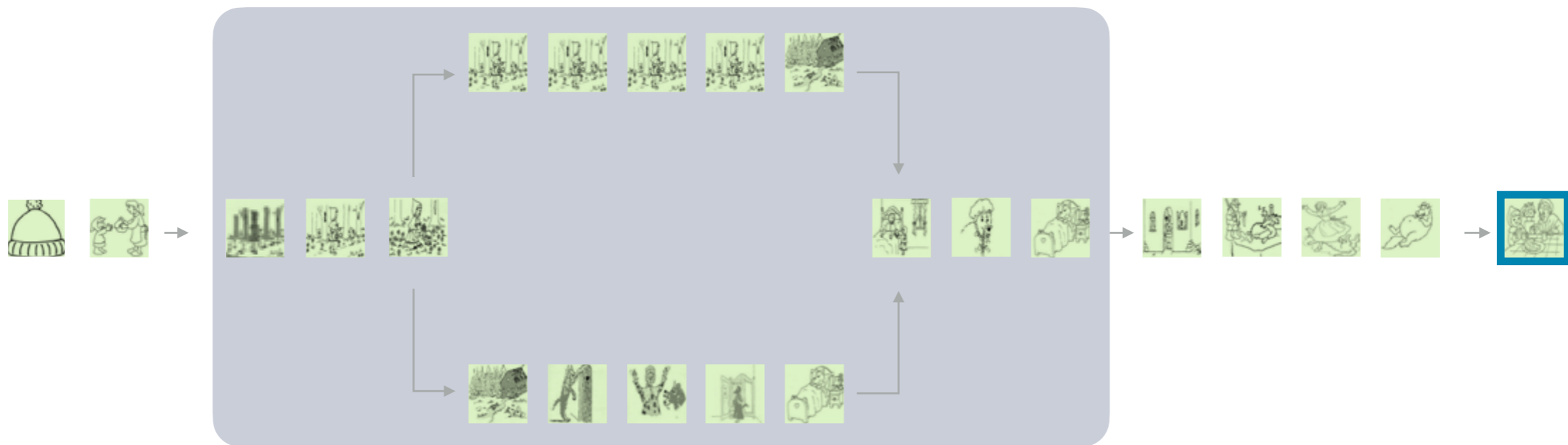
Attraverso tali mutamenti si giunge, quindi, al momento risolutivo della favola dove il protagonista può trovare la **soluzione** positiva al suo problema, la quale corrisponde allo scioglimento della storia, oppure riconoscere di aver fallito l'impresa. Nella fiaba di Cappuccetto Rosso, caratterizzata da un lieto fine, lo scioglimento è introdotto dall'**arrivo del cacciatore**: l'uomo riesce a liberare la nonna e la bambina dalla pancia del lupo e a riempirla di pietre che appesantiranno l'animale, determinandone la morte al suo risveglio. In tal modo con il suo intervento, l'eroe può consentire a Cappuccetto Rosso di ritrovare l'iniziale condizione di benessere, che il lupo aveva cercato di compromettere con le sue azioni.



LA SITUAZIONE FINALE



Si giunge, quindi, alla **situazione finale**, che corrisponde alla **conclusione della storia**, dove la nonna può gustare la focaccia preparata dalla mamma di Cappuccetto Rosso che, a sua volta, può trarre dagli errori commessi una lezione per il proprio comportamento futuro.



LA STRUTTURA DELLA FABULA



La sequenza cronologica degli eventi, indispensabili alla comprensione della storia di Cappuccetto Rosso, costituisce la struttura della fabula.





Leggi con attenzione il seguente racconto, tratto da *Il bar sotto il mare* di Stefano Benni. Dividi, quindi, il testo in sequenze, individuando poi la struttura narrativa della favola.

IL RACCONTO DEL BARISTA

La traversata dei vecchietti

I vecchi dovrebbero essere esploratori ... (Thomas S. Eliot)

C'erano due vecchietti che dovevano attraversare la strada. Avevano saputo che dall'altra parte c'era un giardino pubblico con un laghetto. Ai vecchietti, che si chiamavano Aldo e Alberto, sarebbe piaciuto molto andarci.

Così cercarono di attraversare la strada, ma era l'ora di punta e c'era un flusso continuo di macchine.

- Cerchiamo un semaforo - disse Aldo.

- Buon'idea - disse Alberto.

- Camminarono finché ne trovarono uno, ma l'ingorgo era tale che le auto erano ferme anche sulle strisce pedonali. Aldo cercò di avanzare di qualche metro, ma fu subito respinto indietro a suon di clacson e male parole. Allora disse: proviamo a passare in un momento in cui tutti sono fermi. Ma l'ingorgo era tale che, anche se i vecchietti erano magri come acciughe, non riuscirono a passare. Anzi Aldo rimase incastrato in un parafrangente e il proprietario dell'auto scese tutto arrabbiato, lo prese sotto le ascelle, lo strappò via e non sapendo dove metterlo lo posò sul cofano di un'altra auto.

- Eh no, qua no - disse il proprietario della seconda auto, lo sollevò e lo depositò sul tetto di un camioncino. Così una botta alla volta Aldo stava quasi per arrivare dall'altra parte della strada. Ma l'uomo del camioncino mise la freccia a destra e riuscì ad attraversare la strada e posteggiò nel solito lato, quello da cui erano partiti i vecchietti.



ATTIVITÀ DI SCRITTURA



Era quasi sera quando a Aldo venne un'altra idea.

- Mi sdraio in mezzo alla strada e faccio finta di essere morto - disse - quando le auto si fermano tu attraversi veloce, poi mi alzo e passo io.

- Non possiamo fallire - disse Alberto.

- Allora Aldo si sdraiò in mezzo alla strada, ma arrivò un'auto nera e non frenò, gli diede una gran botta e lo mandò quasi dall'altra parte della strada.

- Forza che ce la fai! - gridò Alberto.

Ma passò una grossa moto e con una gran botta rispedì Aldo dalla parte sbagliata. Il vecchietto rimbalzò in tal modo tre o quattro volte e alla fine si ritrovò tutto acciaccato al punto di partenza.

- Che facciamo? - chiese.

- Dirottiamo una bicicletta - disse Alberto.

Così aspettarono che un terzo vecchietto passasse in bicicletta e balzarono sul sellino (ci stavano perché erano molto magri tutti e tre). Aldo puntò la pipa contro la schiena del terzo vecchietto che si chiamava Alfredo e disse:

- Vai a sinistra o guai a te!

- A sinistra? Ma io devo andare dritto.

- Vai - disse Aldo - o ti riempio di tabacco.

Alfredo non comprese bene la minaccia, però si spaventò e cercò di voltare a sinistra, ma piombò una Mercedes che li c'entrò in pieno. Arrivò la polizia.

- Com'è successo? - chiese.

- Io sono l'onorevole De Balla - disse quello della Mercedes.

- Allora può andare - disse il poliziotto - e voi, cosa avete da dire a vostra discolpa?

- Volevamo attraversare la strada dissero i tre vecchietti.

- Senti questa! - disse il poliziotto - Ah, gli anziani d'oggi! Imprudenti. C'è troppo traffico e siete vecchi e malandati.

- La prego, ci faccia attraversare - disse Aldo.

- Dobbiamo andare ai giardini - disse Alberto.

- Se no mi riempiono di tabacco - disse Alfredo.

- Neanche per sogno, vi riaccompagno indietro. Da dove vi siete mossi? - disse il poliziotto.

- Da lì - disse Alberto indicando il marciapiede che volevano raggiungere.

- Allora vi ci riporto, e guai se cercate ancora di attraversare - disse il poliziotto.

Così con la scorta della polizia i tre vecchietti riuscirono a passare dall'altra parte e poi arrivarono al giardino.

C'era veramente un bel laghetto. Si trovarono così bene che non riattraversarono mai più.



GUIDA ALLA SCRITTURA



Ricorda che una storia è sempre basata su una conflittualità e che racconta sempre di qualcuno che affronta una sfida contro qualcosa: nessuno continuerà a leggere un racconto se non troverà dei personaggi costretti ad affrontare o superare una serie di difficoltà. Quanto più grande si riesce a rendere il conflitto, tanto più appassionante sarà la lettura. Il modo migliore per generare un conflitto all'interno di una storia è quello di **"cacciare i personaggi nei guai"** dai quali dovranno essere poi in grado di tirarsene fuori. Mentre nella vita tentiamo di evitare le difficoltà, quando inventi una storia, devi cercare, invece, di procurarne il più possibile ai tuoi personaggi. **Tutte le storie sono simili tra loro e molto semplici: uno o più personaggi vogliono qualcosa e perseguono, malgrado tutti gli ostacoli, il proprio obiettivo che può essere più o meno raggiunto nella situazione finale.**



IL PROTAGONISTA DELLA STORIA



Immagina che il protagonista debba realizzare un determinato compito: **specifica, quindi, il suo obiettivo o movente.**



Chi è e cosa fa il protagonista della mia storia? In quali luoghi si svolge la storia? Quando accadono gli eventi della storia?

Il protagonista della mia storia si chiama Luca: è un violinista. La storia si svolge nella sua classe durante la lezione di Educazione Musicale.

IL MOVENTE



Immagina che il protagonista debba realizzare un determinato compito: **specifica, quindi, il suo obiettivo o movente.**



Quale obiettivo deve raggiungere il protagonista? Che cosa vuole?

Luca e i suoi amici si preparano ad affrontare le prove per il concerto di primavera. Luca deve eseguire, come solista, un brano musicale con il suo violino.

L'AZIONE COMPLICANTE



Individua ora un personaggio antagonista o un'azione complicante. Devi quindi pensare ad un **evento** o ad un **personaggio** che, intervenendo nella storia, siano **capaci di sovvertire la condizione del protagonista**, impedendo l'esecuzione del suo compito.



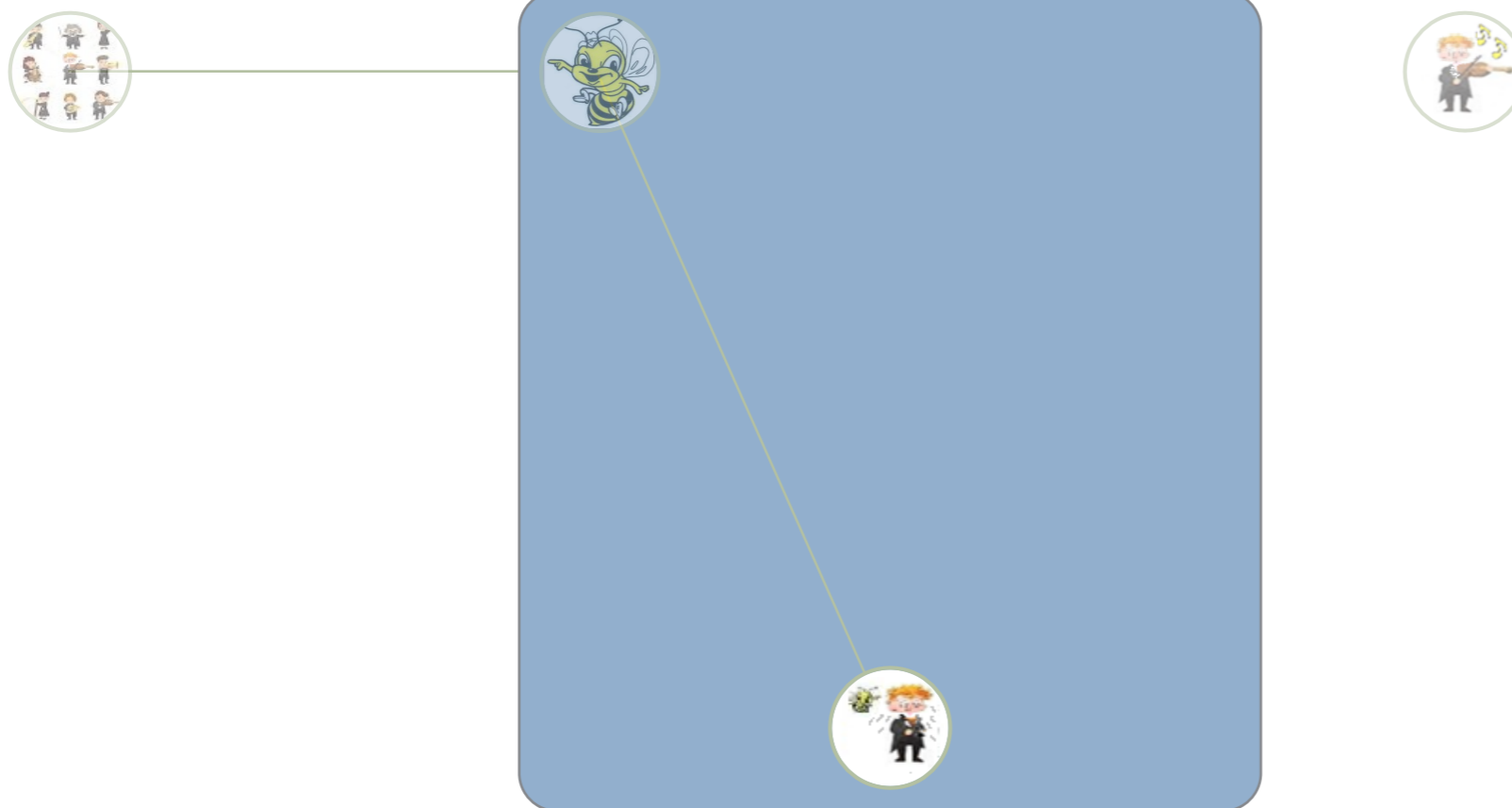
Che cosa potrebbe impedire al protagonista di raggiungere il suo obiettivo?

Un'ape gigante entra nella classe, impedendo a Luca, intimorito dall'insolito insetto, di realizzare l'esecuzione del brano musicale.

LA SPANNUNG



Immagina, quindi, la massima conseguenza provocata dall'azione complicante.



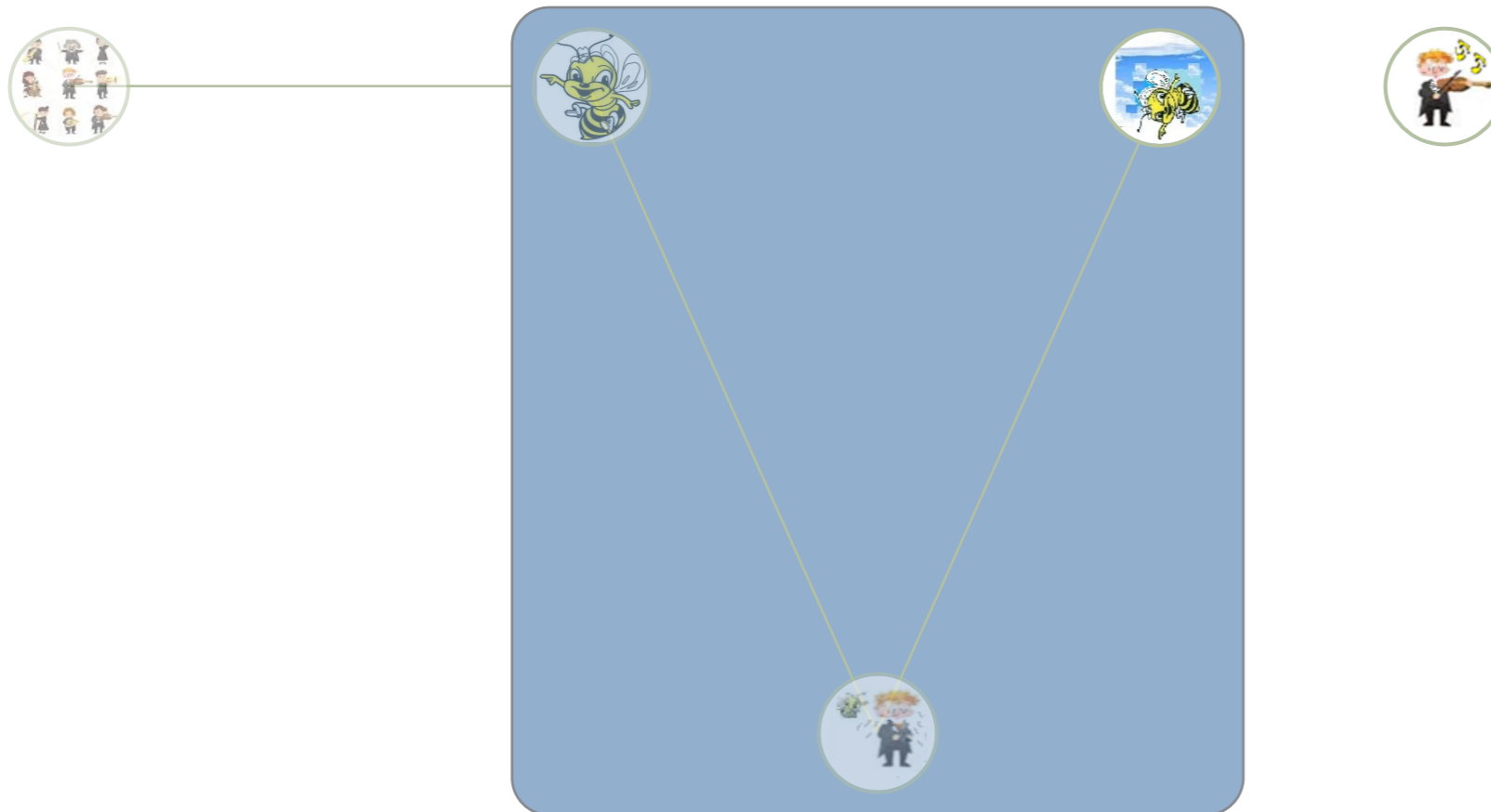
Quali sono le estreme conseguenze negative provocate dall'evento avverso o dal personaggio antagonista?

L'ape spaventa Luca, cercando di pungerlo.

LO SCIoglimento



Elabora, infine, una soluzione positiva o scioglimento che corrisponde al momento risolutivo della storia: **l'evento minaccioso viene rimosso o l'antagonista viene sconfitto.**



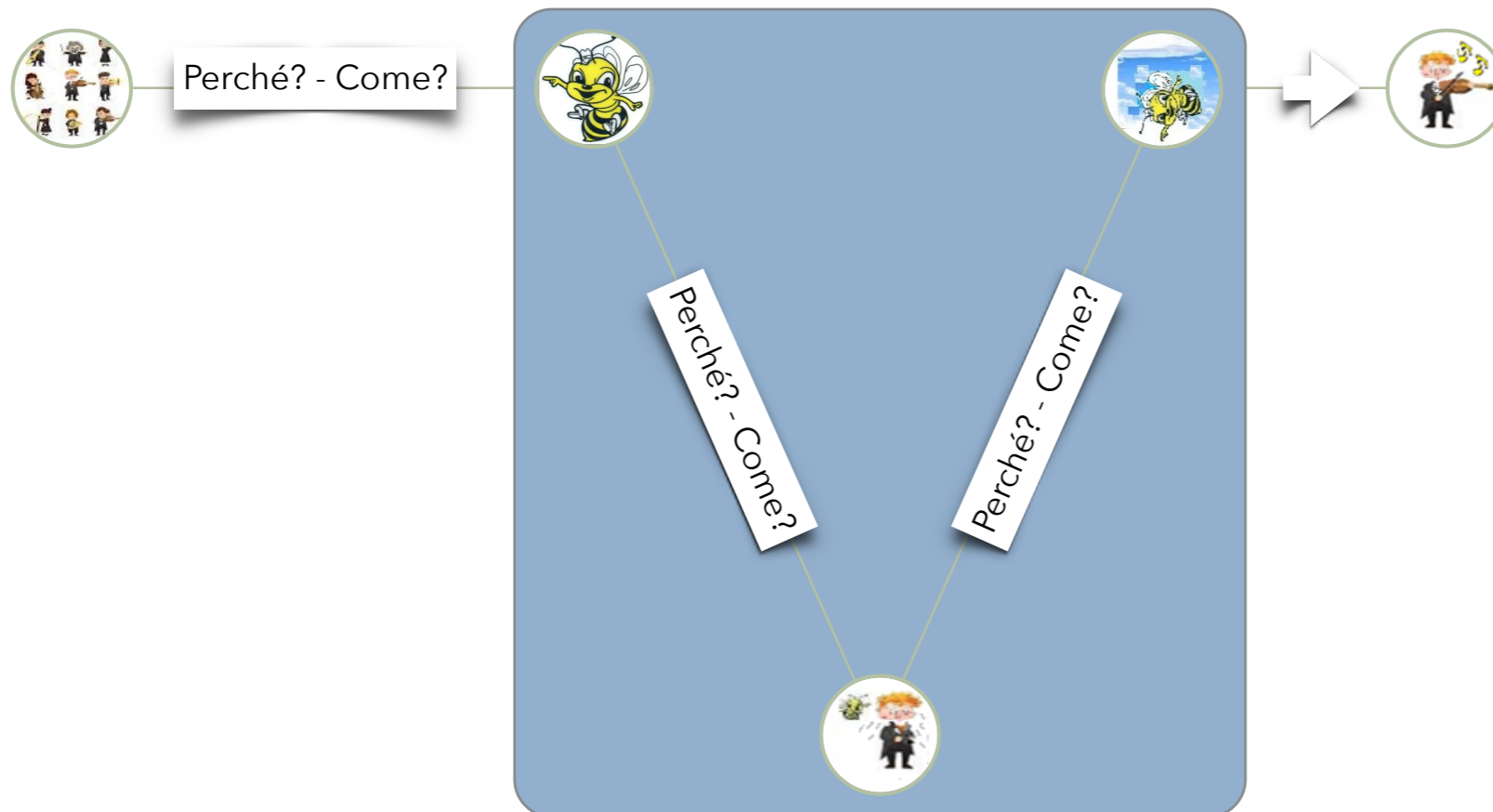
Riuscirà il protagonista della storia a prevalere sulle avversità? Se ciò accadrà, quale destino sarà riservato al suo antagonista?

Luca riuscirà ad allontanare l'ape dalla classe.

I COLLEGAMENTI



Finora abbiamo individuato gli eventi fondamentali della storia. Sappiamo, infatti, che un ragazzo di nome Luca, all'interno di una classe, riesce a suonare il violino, nonostante la minaccia di essere punto da un'ape che viene, in tal modo, allontanata. Tuttavia, se da un lato **conosciamo ciò che accade**, dall'altro **non comprendiamo ancora le ragioni e il modo in cui quegli eventi si siano potuti manifestare.** Dobbiamo quindi individuare i collegamenti logici tra gli eventi fondamentali della storia, indagando sulle particolari cause e modalità che li hanno prodotti.



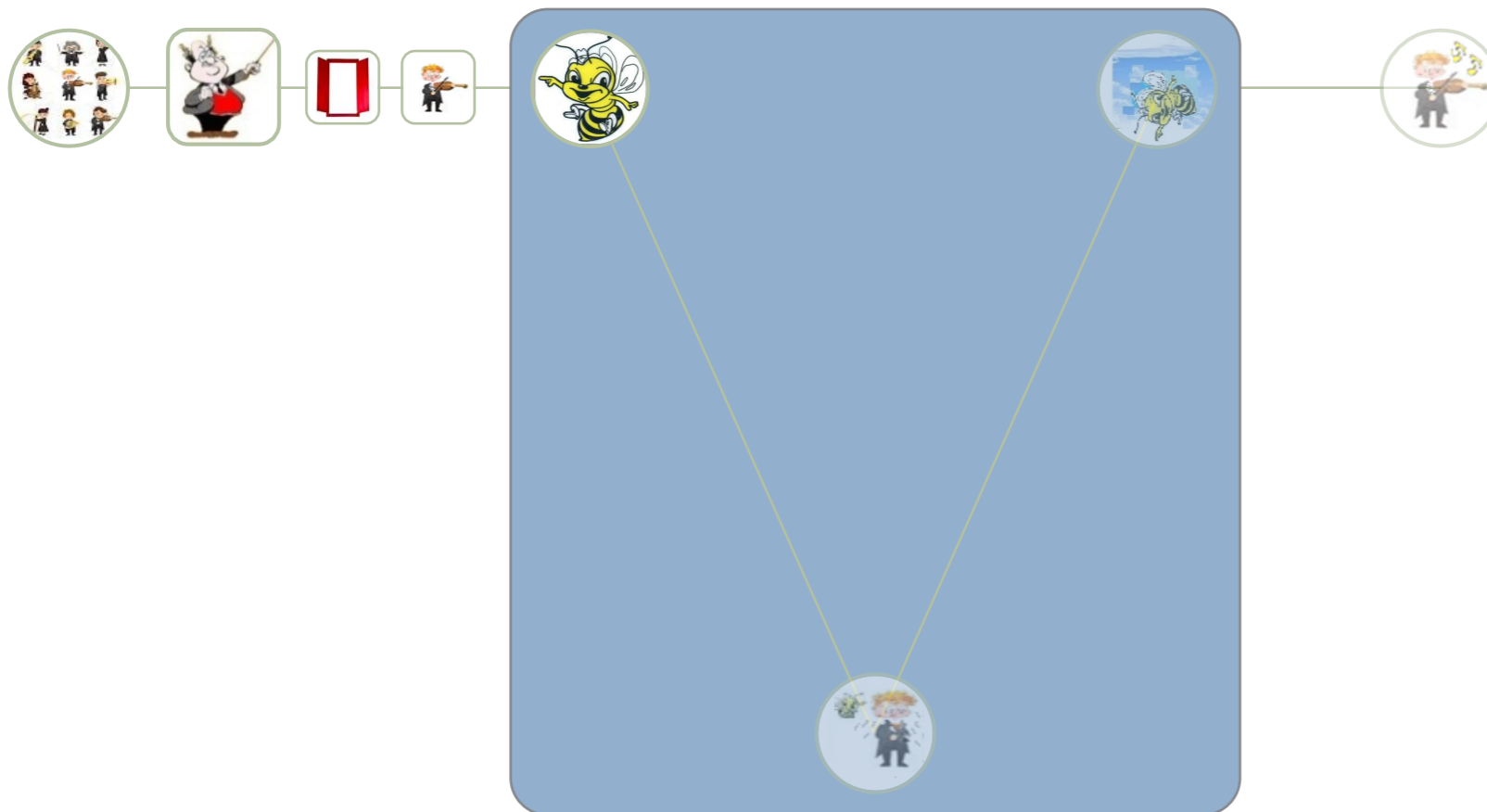
1. Perché l'ape è nella classe?
2. Perché, tra tanti ragazzi, l'ape minaccia di pungere Luca?
3. In che modo Luca riuscirà a prevalere sull'ape?
4. Come si conclude la storia?

Rispondendo a tali domande, individueremo le azioni che collegano, secondo un rapporto di causa-effetto, gli eventi centrali della storia. L'originalità di una storia dipenderà dalla qualità delle risposte che saremo in grado di produrre.

DALLA SITUAZIONE INIZIALE ALL'AZIONE COMPLICANTE



Individua, a tal punto, le ragioni che hanno reso possibile l'azione complicante, quindi la presenza dell'ape nella classe. Dovrai immaginare un avvenimento provocato o subito dal protagonista il quale, volontariamente o per impulso esterno, è spinto ad agire, generando il primo mutamento della storia.



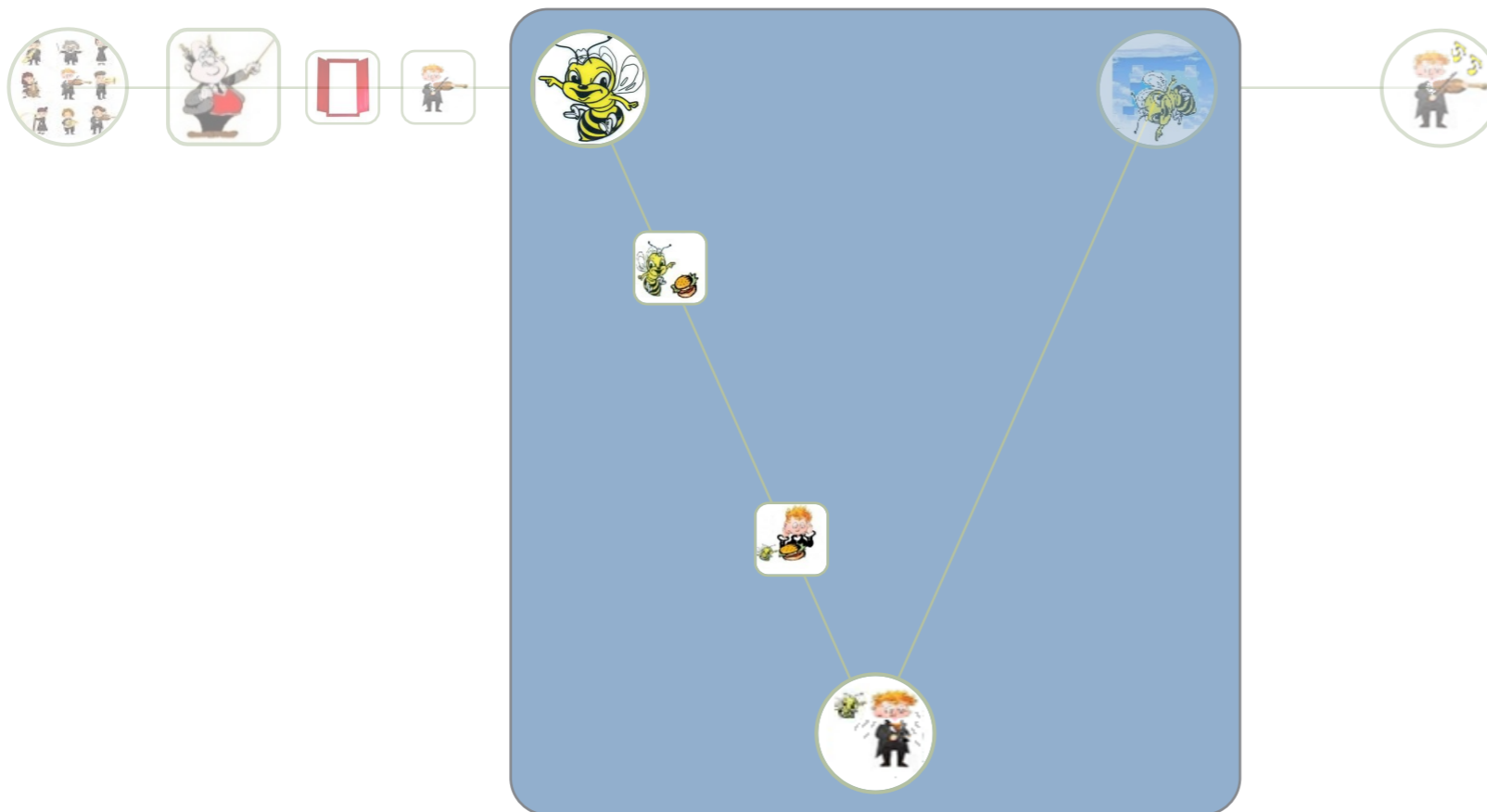
1. Perché l'ape è nella classe?

1. In classe fa molto caldo e l'insegnante, prima di iniziare le prove, chiede a Luca di aprire la finestra.
2. Luca apre la finestra.
3. Luca, dirigendosi poi verso il leggio, inizia ad accordare il suo violino.

DALL'AZIONE COMPLICANTE ALLA SPANNUNG



Immagina, quindi, le azioni o **i mutamenti che danneggiano il protagonista** e si realizzano come conseguenza dell'azione complicante fino a condurre al momento di massima tensione narrativa.



2. Perché, tra tanti ragazzi, l'ape minaccia di pungere Luca?

1. L'ape è attratta dalla merenda che Luca ha lasciato, dopo la ricreazione, sulla sedia accanto al leggio.
2. Luca cerca di difendere la merenda dall'attacco dell'ape, scatenando però la sua reazione minacciosa.

DALLA SPANNUNG ALLO SCIoglIMENTO



Individua, a tal punto, **le azioni con le quali il protagonista riesce**, autonomamente o con l'aiuto di un personaggio, **a superare le difficoltà** e a ribaltare la precedente situazione di danneggiamento.



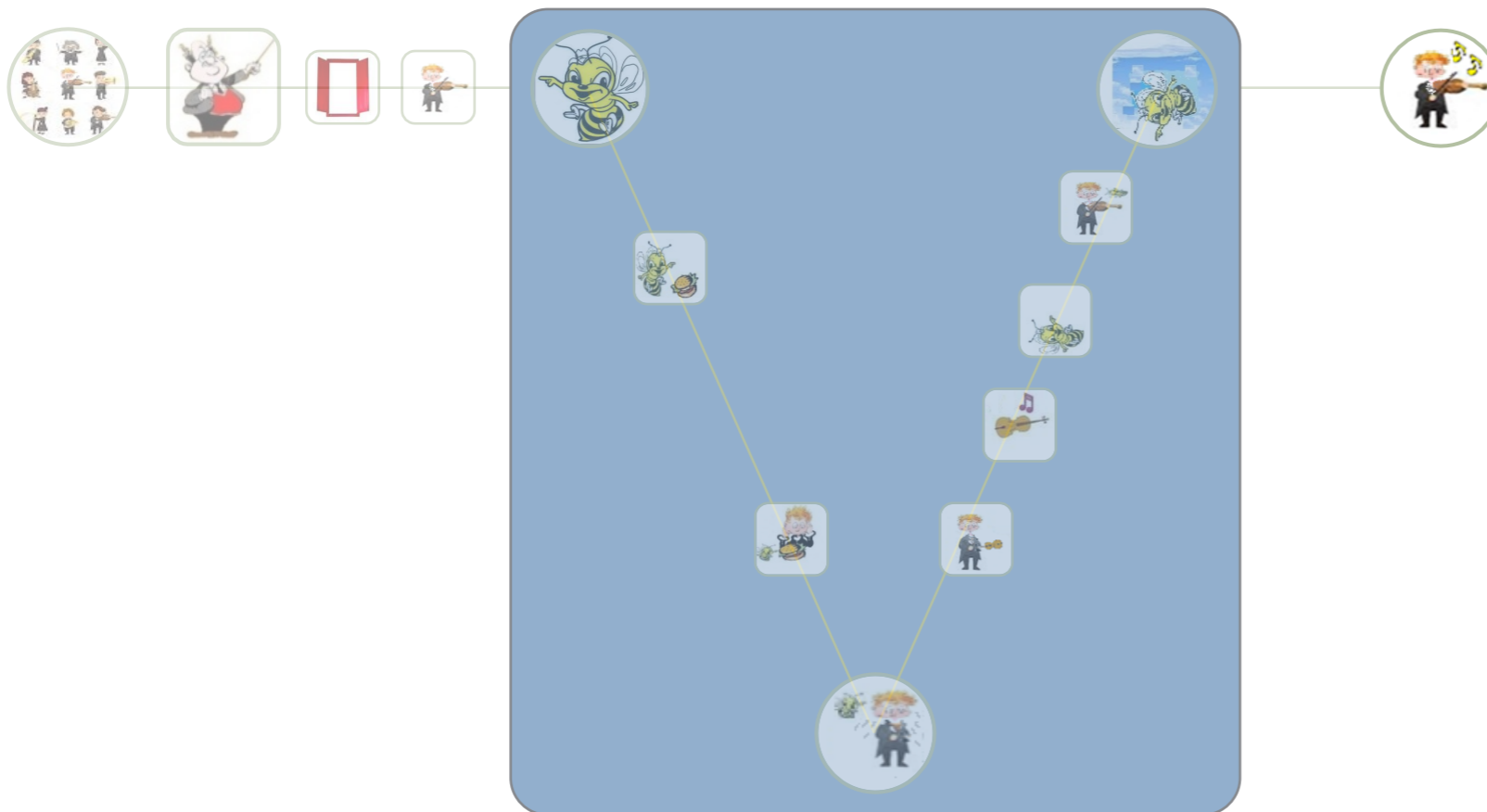
3. In che modo Luca riuscirà a prevalere sull'ape?

1. Luca prova ad allontanare l'ape, servendosi del suo violino.
2. Nell'agitazione, le corde vengono casualmente pizzicate ed emettono dei suoni.
3. In tal modo, le onde sonore, generando un movimento d'aria, impediscono all'ape di mantenere l'equilibrio nel volo.
4. Luca inizia, allora, a suonare il suo strumento per generare suoni sempre più acuti. L'ape riprende a fatica il volo ma, frastornata, perde l'equilibrio e cadendo rimbalza come una palla sulle corde del violino, fino a ritrovarsi fuori dalla finestra.

LA SITUAZIONE FINALE

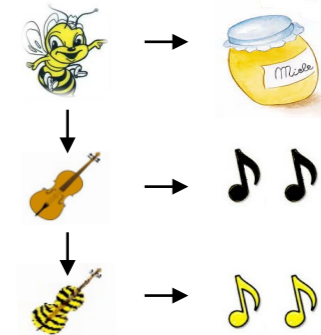


Nell'ultima fase, che corrisponde alla **situazione finale**, dovrai narrare **il modo in cui termina il racconto**.



4. Come si conclude la storia?

Luca può, finalmente, suonare il suo violino il cui suono, per incanto, è diventato **mielodioso**: l'ape, sobbalzando sulle corde, ha trasmesso al violino la proprietà di produrre sostanze dolci. In tal modo, il violino potrà emettere **suoni** deliziosi come il **miele**.



LA FABULA



1. In classe, durante la lezione di Educazione Musicale, Luca e i suoi amici si preparano ad affrontare le prove per il concerto di primavera. Luca deve eseguire, come solista, un brano musicale con il suo violino.
2. In classe fa molto caldo e l'insegnante, prima di iniziare le prove, chiede a Luca di aprire la finestra.
3. Luca apre la finestra.
4. Luca poi, dirigendosi verso il leggio, inizia ad accordare il suo violino.
5. Intanto, un'ape gigante entra nella classe, impedendo a Luca, intimorito dall'insolito insetto, di realizzare l'esecuzione del brano musicale.
6. L'ape è attratta dalla merenda che Luca ha lasciato, dopo la ricreazione, sulla sedia accanto al leggio.
7. Luca cerca di difendere la merenda dall'attacco dell'ape, scatenando però la sua reazione minacciosa.
8. L'ape spaventa Luca, cercando di pungerlo.
9. Luca prova ad allontanare l'ape, servendosi del suo violino.
10. Nell'agitazione, le corde vengono casualmente pizzicate ed emettono dei suoni.
11. In tal modo le onde sonore, generando un movimento d'aria, impediscono all'ape di mantenere l'equilibrio nel volo.
12. Luca inizia, allora, a suonare il suo strumento per generare suoni sempre più acuti.
13. L'ape riprende a fatica il volo ma, frastornata, perde l'equilibrio e cadendo rimbalza come una palla sulle corde del violino, fino a ritrovarsi fuori dalla finestra.
14. Luca può, finalmente, eseguire il brano musicale con il suo violino il cui suono, per incanto, è diventato "melodioso".

Il violino m^elodoso



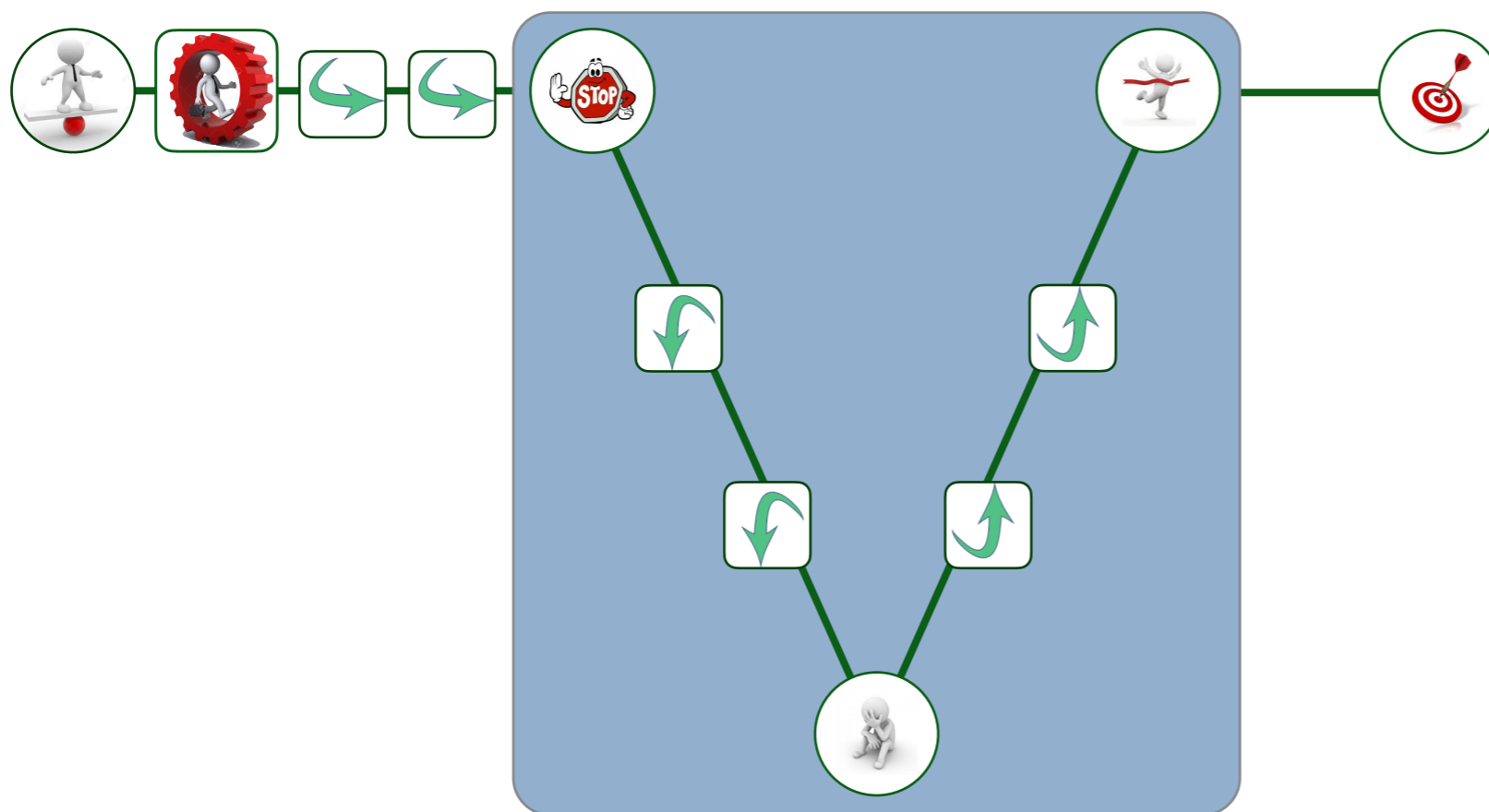
LA STRUTTURA DELLA FABULA



ATTIVITÀ DI SCRITTURA



Inventa una storia, utilizzando il percorso concettuale proposto nell'immagine. Dovrai quindi trascrivere la favola, elencando gli eventi secondo un ordine cronologico - causale.



La favola

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.

