CAPITOLO

# 11

# I generi brevi: favola, fiaba, novella, racconto

*Una storia breve non è una storia piccola: è una storia che non ha tempo da perdere.*

**OBIETTIVI**

1. Capire che cos'è un genere letterario e come orienta le aspettative di chi legge.
2. Riconoscere i caratteri della favola e distinguerla con sicurezza dalla fiaba.
3. Descrivere la fiaba popolare e d'autore e applicare a una fiaba le funzioni di Propp.
4. Conoscere la struttura del *Decameron* e analizzare una novella di Boccaccio.
5. Distinguere la novella dal racconto moderno e riconoscere l'«unità d'effetto» e il finale a sorpresa.

**INDICE DEL CAPITOLO**


11.1 Che cos'è un genere letterario ..... 2
11.2 La favola ..... 3
11.3 La fiaba ..... 7
11.4 La novella ..... 12
11.5 Il racconto moderno ..... 16

Italiano 1 · Parte II · Narrativa · versione 1.0
Capitolo 11: I generi brevi: favola, fiaba, novella, racconto · pagine 263–284 del volume completo · estratto per lo studio

Nei capitoli 9 e 10 abbiamo smontato il testo narrativo nei suoi pezzi: fabula e intreccio, sequenze, tempo, spazio, personaggi, narratore, punto di vista, stile. Ora cambiamo prospettiva. Invece di guardare dentro un singolo racconto, ci chiediamo: che **tipo** di racconto è? Quando leggiamo «C'era una volta...» sappiamo già che incontreremo un re, una prova da superare e probabilmente un lieto fine; quando un breve testo mette in scena una volpe e un corvo, ci aspettiamo che alla fine ci sia una lezione da imparare. Questo «sapere già» è il frutto dei generi letterari.

In questo capitolo conosceremo le quattro forme principali della **narrativa breve**: la favola, la fiaba, la novella e il racconto. Sono forme antichissime o modernissime, nate in ambienti diversi e con scopi diversi, ma hanno in comune la misura: si leggono in pochi minuti, e proprio per questo ogni parola deve servire. Nel capitolo 12 vedremo i generi di intrattenimento e d'immaginazione (fantastico, giallo, avventura, fantascienza), che spesso usano la stessa misura breve.

## 11.1 Che cos'è un genere letterario

### 11.1.1 Convenzioni e aspettative

Un **genere letterario** è un insieme di testi che condividono alcune caratteristiche ricorrenti: un certo tipo di personaggi, di ambienti, di struttura, di linguaggio, di scopo. Queste caratteristiche si chiamano **convenzioni**: non sono leggi scritte da qualcuno, ma abitudini che si sono consolidate nel tempo, perché molti autori le hanno usate e molti lettori le hanno riconosciute. La parola viene dal latino *genus*, «stirpe, famiglia»: i testi di uno stesso genere sono come i membri di una famiglia, che si somigliano senza essere identici.

Già Aristotele, nella *Poetica* (IV sec. a.C.), distingueva l'epica dalla tragedia e dalla commedia. Da allora le classificazioni sono cambiate molte volte, ma l'idea di fondo è rimasta: il genere funziona come un **accordo tra autore e lettore**. L'autore sceglie un genere e ne rispetta (o ne tradisce di proposito) le convenzioni; il lettore riconosce il genere fin dalle prime righe e si costruisce delle **aspettative**. Chi apre una fiaba accetta che gli animali parlino; chi apre un giallo si aspetta un colpevole e un'indagine. Se le aspettative sono smentite all'improvviso, il lettore prova sorpresa, divertimento o inquietudine: anche questo è un effetto che lo scrittore può cercare.

### 11.1.2 I generi cambiano e si mescolano

I generi non sono caselle chiuse. Nascono in un'epoca e in un ambiente precisi, si trasformano, a volte scompaiono. Soprattutto, si mescolano: si parla di **contaminazione** quando un testo uni-

sce convenzioni di generi diversi. Le *Avventure di Pinocchio* di Collodi (1883) cominciano come una fiaba («C'era una volta...»), ma dentro c'è la fame vera della Toscana povera dell'Ottocento, c'è il romanzo d'avventura e c'è il racconto della crescita di un ragazzo. Riconoscere i generi non serve a mettere etichette, ma a capire quali «regole del gioco» un testo sta usando e quali sta cambiando.

Nella narrativa breve distingueremo quattro generi, che la figura 11.1 colloca nel tempo: la **favola**, nata nella Grecia antica; la **fiaba**, di origine popolare e orale, messa per iscritto in Europa a partire dal Seicento; la **novella**, che fiorisce nell'Italia del Medioevo; il **racconto** moderno, che si afferma nell'Ottocento.

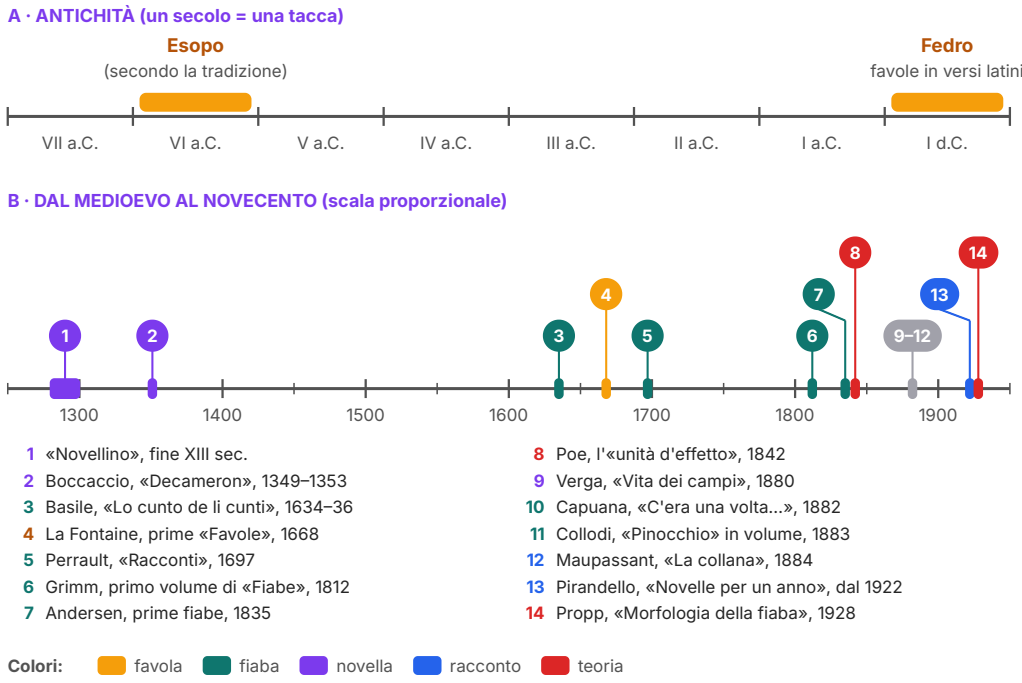



**Figura 11.1** La narrativa breve nel tempo. In alto (A) l'antichità, divisa in secoli; in basso (B) i secoli dal XIII al XX, in scala proporzionale; i numeri rimandano alla chiave. La data di Esopo è quella della tradizione antica; per Fedro è indicato il secolo in cui scrisse. Il colore indica il genere (in grigio il gruppo 9–12, che riunisce generi diversi).

## 11.2 La favola

### 11.2.1 I caratteri della favola

La **favola** è un breve racconto, in prosa o in versi, che ha per protagonisti per lo più animali (talvolta piante, oggetti o uomini) e che si propone di trasmettere un insegnamento. La parola

viene dal latino *fabula*, «racconto», legato al verbo *fari*, «parlare». I suoi caratteri sono pochi e molto riconoscibili:

- **brevità**: una favola occupa spesso poche righe; non ci sono descrizioni, il tempo e il luogo sono appena accennati («Un lupo e un agnello erano giunti allo stesso ruscello…»);
- **animali-tipo**: ogni animale incarna un comportamento umano fisso, sempre lo stesso: la volpe è astuta, il lupo prepotente, l'agnello indifeso, il leone forte, l'asino sciocco, la formica previdente. Sono personaggi piatti per eccellenza (vedi cap. 10), riconoscibili a colpo d'occhio;
- **struttura semplice**: una situazione, un confronto (spesso un dialogo tra due personaggi), una conclusione che premia o punisce un comportamento;
- **morale**: la **morale** è l'insegnamento che il lettore deve ricavare. Può essere **esplicita**, cioè formulata in una frase all'inizio o, più spesso, alla fine del testo; oppure **implicita**, cioè affidata al lettore, che la ricava da solo dai fatti.

Gli animali permettono di parlare degli uomini prendendo le distanze: è più facile ridere della volpe vanitosa che riconoscere quel difetto in sé stessi o nei potenti del proprio tempo. La favola è un genere **didascalico** (dal greco *didáskein*, «insegnare»): non racconta per divertire soltanto, ma per far riflettere su come va il mondo. E la sua «saggezza» è spesso realistica più che consolante: spesso il più forte ha la meglio, e la favola ci avverte di guardarcene.

### 11.2.2 Esopo, Fedro, La Fontaine

Il padre del genere, per la tradizione, è il greco **Esopo**, vissuto nel VI sec. a.C.: lo storico Erodoto lo ricorda come uno schiavo. Della sua vita non sappiamo quasi nulla di sicuro; le raccolte in prosa greca che portano il suo nome furono composte e arricchite nei secoli successivi.

**ESEMPIO SVOLTO**

**Esopo, «La volpe e l'uva»**

> *Una volpe affamata vide dei grappoli d'uva che pendevano da una pergola. Volle prenderli, ma non ci riuscì. Allora, andandosene, disse fra sé: «Sono acerbi». Così anche alcuni uomini, quando per la loro debolezza non riescono a ottenere qualcosa, danno la colpa alle circostanze.* (Esopo, trad. della redazione)

**Personaggio-tipo:** la volpe, qui non astuta ma orgogliosa. **Struttura:** desiderio (vuole l'uva) → fallimento (non ci arriva) → battuta che rivela il carattere («Sono acerbi»). **Morale:** esplicita, all'ultima frase, introdotta da «Così anche…». **Tempo e spazio:** indeterminati, solo «una pergola». **Il senso:** chi non ottiene qualcosa finge di non averla mai voluta, per non ammettere la propria debolezza. Ne deriva il modo di dire «fare come la volpe con l'uva».

A Roma la favola diventa poesia con **Fedro** (I sec. d.C.), un liberto, cioè uno schiavo liberato, dell'imperatore Augusto. Fedro scrisse cinque libri di favole in versi latini (senari giambici), riprendendo in gran parte i soggetti di Esopo. Nel prologo dichiara che il suo libretto ha un duplice pregio, *quod risum movet / et quod prudenti vitam consilio monet*: «fa ridere e insegna a vivere con saggi consigli» (trad. della redazione). Divertire e istruire: è la formula di tutto il genere.

La favola più celebre di Fedro è quella del lupo e dell'agnello, che si apre così: «Ad rivum eundem lupus et agnus venerant, / siti compulsi». Eccola per intero nella nostra traduzione.

**ESEMPIO SVOLTO**

### Fedro, «Il lupo e l'agnello» (I, 1)

*Un lupo e un agnello, spinti dalla sete, erano giunti allo stesso ruscello. Il lupo stava più in alto, l'agnello molto più in basso. Allora il predone, spinto dalla sua gola insaziabile, cercò un pretesto per litigare. «Perché» disse «mi hai intorbidato l'acqua mentre bevo?». L'agnello, tremando, rispose: «Come posso fare, ti prego, ciò di cui ti lamenti, lupo? L'acqua scorre da te verso la mia bocca». Respinto dalla forza della verità, il lupo disse: «Sei mesi fa hai parlato male di me». «Ma io allora non ero ancora nato» rispose l'agnello. «Allora, per Ercole, è stato tuo padre a parlar male di me» disse il lupo; e così lo afferra e lo sbrana, dandogli una morte ingiusta. Questa favola è stata scritta per quegli uomini che opprimono gli innocenti con falsi pretesti.* (Fedro, «Fabulae» I, 1, trad. della redazione)

**Analisi.** La prima frase fissa la situazione e contiene già la soluzione del «processo»: il lupo sta a monte, quindi l'agnello non può sporcargli l'acqua. Segue un dialogo a tre battute (figura 11.2): il lupo accusa, l'agnello smonta l'accusa con la logica; il lupo ne inventa un'altra, l'agnello la smonta di nuovo; alla terza accusa, la più assurda, non c'è più dialogo ma violenza. La morale è esplicita e collocata alla fine (in latino: «Haec propter illos scripta est homines fabula / qui fictis causis innocentes opprimunt»). La favola non consola: mostra che contro la prepotenza la ragione da sola non basta.

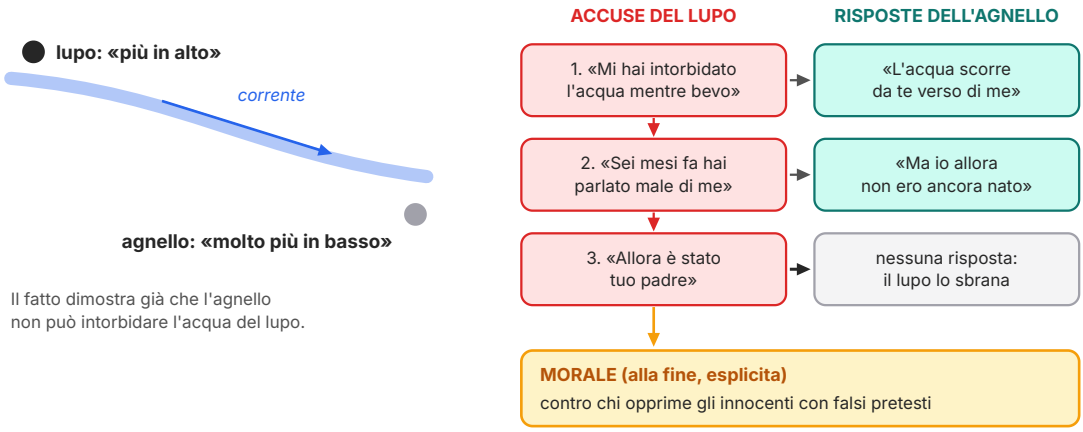



**Figura 11.2** La struttura della favola *Il lupo e l'agnello* di Fedro. A sinistra la situazione iniziale (schema non in scala): il lupo beve più a monte, quindi l'acqua scorre da lui verso l'agnello. A destra le tre accuse del lupo, le risposte dell'agnello e la morale esplicita finale.

Nel Seicento il francese **Jean de La Fontaine** (1621–1695) riscrive Esopo e Fedro in versi eleganti e ironici, in dodici libri di *Favole* (il primo volume esce nel 1668). Con lui la favola diventa un piccolo capolavoro di stile, con dialoghi vivaci e una satira sottile della società di corte: la sua prima favola, *La cicala e la formica*, la leggerai negli esercizi.

### 11.2.3 La favola nella tradizione italiana

Nel Medioevo circolarono in Italia molte raccolte di favole esopiche in latino e in volgare, usate anche nelle scuole. Tra i manoscritti di **Leonardo da Vinci** si trovano brevi favole in prosa, i cui protagonisti sono spesso piante, pietre e oggetti, oltre che animali. Nel Novecento il poeta romano **Trilussa** (1871–1950) usò la favola in dialetto romanesco per una satira pungente della politica e della società del suo tempo.

**COLLEGAMENTI**

**Favole nella lingua di tutti i giorni.** Molte espressioni comuni vengono dalle favole: «fare come la volpe con l'uva» (disprezzare ciò che non si può avere), «la parte del leone» (la porzione più grande, presa dal più forte), «gridare "al lupo, al lupo"» (dare falsi allarmi finché nessuno ci crede più), «essere una cicala» (pensare solo al presente). Anche in latino si diceva *lupus in fabula*, «il lupo nella favola», per indicare qualcuno che arriva proprio mentre si parla di lui.

## 11.3 La fiaba

### 11.3.1 I caratteri della fiaba

La **fiaba** è un racconto di origine popolare, tramandato per secoli a voce, in cui un eroe affronta prove difficili in un mondo dove la magia è normale, e arriva quasi sempre a un lieto fine. Le sue caratteristiche sono:

- **origine popolare e orale**: le fiabe non hanno un autore; venivano raccontate a voce, nelle veglie contadine, e cambiavano un poco a ogni narrazione;
- **la magia**: fate, streghe, orchi, oggetti fatati; nessuno se ne stupisce;
- **tempo e luogo indeterminati**: «C'era una volta», «in un regno lontano», «in un bosco»; la collocazione storica (vedi cap. 9) è sempre indeterminata;
- **formule fisse**: di apertura («C'era una volta...») e di chiusura («...e vissero felici e contenti»); formule ripetute all'interno, come le domande e le risposte che ritornano identiche;
- **il numero tre**: tre fratelli, tre prove, tre doni; spesso il terzo tentativo, quello del più piccolo o del più debole, è quello che riesce;
- **personaggi-funzione**: l'eroe, l'antagonista, l'aiutante, la principessa sono definiti dal ruolo, più che dalla psicologia;
- **lieto fine**: il bene trionfa, il male è punito, l'eroe spesso si sposa e diventa re.

**Tabella 11.1** Favola e fiaba a confronto.

| | Favola | Fiaba |
|---|---|---|
| **Origine** | colta, d'autore (Esopo, Fedro) | popolare e orale, anonima |
| **Lunghezza** | brevissima | più ampia, con più episodi |
| **Personaggi** | soprattutto animali-tipo, che rappresentano vizi e virtù umani | uomini e donne (re, principesse, contadini), creature magiche, animali aiutanti |
| **Elemento magico** | assente (gli animali parlano, ma non c'è magia) | essenziale: fate, incantesimi, oggetti magici |
| **Tempo e spazio** | appena accennati | indeterminati e favolosi («c'era una volta», «un regno lontano») |
| **Struttura** | situazione → confronto → conclusione | danno o mancanza → prove → vittoria → lieto fine |
| **Finale** | non sempre lieto; vince spesso il più forte | lieto fine quasi obbligato |
| **Scopo** | insegnare (morale esplicita o implicita) | intrattenere, ma anche rassicurare e trasmettere valori |

**ERRORE FREQUENTE**

**Favola e fiaba non sono sinonimi.** Nella lingua di tutti i giorni si usano spesso come equivalenti («la favola di Cenerentola»), ma nello studio dei testi vanno distinte: la **favola** è breve, ha animali-tipo e una morale; la **fiaba** è più ampia, ha eroi e magia e un lieto fine. *Cenerentola* è una fiaba; *La volpe e l'uva* è una favola. La tabella 11.1, qui sopra, riassume le differenze.

### 11.3.2 Dalla voce alla pagina: i raccoglitori

Le fiabe esistono da sempre, ma i primi a raccoglierle e a pubblicarle con un intento letterario sono relativamente recenti. Il primo grande nome è italiano: il napoletano **Giambattista Basile** scrisse in dialetto *Lo cunto de li cunti* («Il racconto dei racconti»), uscito dopo la sua morte, tra il 1634 e il 1636. Sono cinquanta racconti (compreso quello della cornice) narrati in cinque giornate (per questo l'opera è detta anche *Pentamerone*) e inserite in una cornice, sul modello del *Decameron*; vi si trovano le più antiche versioni scritte europee di storie famose, come quella di Cenerentola (*La gatta Cenerentola*).

In Francia, nel 1697, **Charles Perrault** pubblicò le *Storie o racconti del tempo passato*, otto fiabe in prosa tra cui *Cappuccetto Rosso*, *Cenerentola*, *La bella addormentata nel bosco*, *Il gatto con gli stivali*, *Barbablù* e *Pollicino*, ciascuna seguita da una morale in versi. Perrault scriveva per il pubblico raffinato della corte.

In Germania i fratelli **Jacob e Wilhelm Grimm**, studiosi della lingua e della cultura tedesca, pubblicarono le *Fiabe per bambini e per famiglie* (primo volume 1812), raccolte in parte dalla voce di narratori e narratrici; nell'edizione definitiva del 1857 le fiabe sono duecento. Anche i Grimm, però, ritoccarono i testi, rendendoli più uniformi e adatti ai bambini.

**APPROFONDIMENTO**

**Due Cappuccetti Rossi.** Nella versione di Perrault (1697) la storia finisce male: il lupo divora la bambina e il racconto si chiude lì, con una morale in versi che mette in guardia le ragazze dai «lupi» dalle buone maniere, cioè dai seduttori. Nella versione dei Grimm (1812) compare invece un cacciatore, che apre la pancia del lupo addormentato e libera viva la bambina e la nonna; poi la pancia del lupo viene riempita di pietre e il lupo muore. Stessa fiaba, due finali, due scopi: avvertire con la paura, oppure rassicurare con il lieto fine.

### 11.3.3 La fiaba d'autore

Accanto alle fiabe popolari esistono le **fiabe d'autore**: storie inventate da uno scrittore, che riprende le convenzioni del genere (magia, prove, formule) ma vi mette la propria fantasia e la propria visione del mondo. Il danese **Hans Christian Andersen** (1805–1875) pubblicò le prime fiabe nel 1835; storie come *La sirenetta* o *La piccola fiammiferaia* hanno un tono malinconico e non sempre un lieto fine. In Italia **Luigi Capuana** pubblicò nel 1882 la raccolta *C'era una volta...*,

fiabe originali che imitano con eleganza quelle popolari siciliane, e **Carlo Collodi** (pseudonimo di Carlo Lorenzini) creò con *Le avventure di Pinocchio* (a puntate dal 1881, in volume nel 1883) la fiaba d'autore italiana più famosa nel mondo. Collodi gioca proprio con le aspettative del genere: comincia con «C'era una volta...», fa rispondere ai piccoli lettori «Un re!», e li corregge: «No, ragazzi, avete sbagliato. C'era una volta un pezzo di legno.» Nel Novecento Italo Calvino raccolse e riscrisse duecento fiabe delle regioni italiane nelle *Fiabe italiane* (1956): un libro da leggere.

### 11.3.4 Propp: le funzioni e le sfere d'azione

Leggendo molte fiabe si ha l'impressione che si somiglino tutte. Lo studioso russo **Vladimir Propp** trasformò questa impressione in un metodo. Nella *Morfologia della fiaba* (1928) analizzò cento fiabe di magia russe e scoprì che, sotto la grande varietà di personaggi e di situazioni, si ripetono sempre le stesse azioni, nello stesso ordine. Propp chiamò queste azioni **funzioni**: una funzione è un'azione di un personaggio considerata dal punto di vista del suo significato per lo svolgimento della storia. Non importa *chi* la compie né *come*: che l'eroe riceva una spada da una fata o un cavallo da un vecchio, la funzione è la stessa.

Le funzioni individuate da Propp sono trentuno, e la loro successione è sempre la stessa; nessuna fiaba le contiene tutte, ma ciascuna ne sceglie alcune senza cambiarne l'ordine. Non serve impararle tutte: per riconoscere lo schema di una fiaba bastano le più frequenti, cioè l'**allontanamento** (qualcuno lascia la casa), il **divieto** e la sua **infrazione**, il **danneggiamento** (o una mancanza), la **partenza** dell'eroe, la **fornitura del mezzo magico**, la **lotta** e la **vittoria**, il **ritorno** e, alla fine, le **nozze**. L'elenco completo è nell'approfondimento qui sotto.

**APPROFONDIMENTO · LE TRENTUNO FUNZIONI DI PROPP**

Per chi vuole vedere lo schema intero, ecco tutte le funzioni nell'ordine stabilito da Propp. L'esempio svolto qui sotto usa questi numeri.

**Tabella 11.2** Le 31 funzioni di Propp (la fiaba si apre con una situazione iniziale, che non è una funzione).

| | | | |
|---|---|---|---|
| **1** allontanamento | **9** mediazione | **17** marchiatura | **25** compito difficile |
| **2** divieto | **10** consenso dell'eroe | **18** vittoria | **26** adempimento |
| **3** infrazione | **11** partenza | **19** rimozione del danno o della mancanza | **27** riconoscimento dell'eroe |
| **4** investigazione | **12** messa alla prova da parte del donatore | **20** ritorno | **28** smascheramento del falso eroe |
| **5** delazione | **13** reazione dell'eroe | **21** persecuzione | **29** trasfigurazione dell'eroe |
| **6** tranello | **14** fornitura del mezzo magico | **22** salvataggio | **30** punizione |
| **7** connivenza | **15** trasferimento nello spazio | **23** arrivo in incognito | **31** nozze |
| **8** danneggiamento (o mancanza) | **16** lotta | **24** pretese del falso eroe | |

Qualche spiegazione per le funzioni dal nome meno chiaro (i numeri sono quelli della tabella 11.2). Nell'*investigazione* l'antagonista cerca informazioni sulla vittima; nella *delazione* le ottiene; nel *tranello* cerca di ingannarla; nella *connivenza* la vittima cade nell'inganno e, senza volerlo, aiuta il nemico. La *mediazione* è il momento in cui la sciagura viene resa nota e l'eroe viene chiamato o inviato; la *marchiatura* è il segno (una ferita, un anello) che l'eroe riceve e che più tardi servirà a riconoscerlo.

Le funzioni sono distribuite tra i personaggi in sette **sfere d'azione**, cioè sette ruoli: l'**antagonista** (che danneggia), il **donatore** (che mette alla prova l'eroe e gli consegna il mezzo magico), l'**aiutante** (che lo assiste: spesso è il mezzo magico stesso, come un cavallo fatato), la **principessa e suo padre** (il personaggio cercato, e chi assegna i compiti difficili), il **mandante** (che invia l'eroe), l'**eroe** e il **falso eroe** (che si attribuisce i meriti dell'eroe). Lo schema dei sei attanti di Greimas, che hai incontrato nel capitolo 10, è nato proprio come semplificazione di queste sfere. Propp distingue anche due tipi di eroe: l'**eroe cercatore**, che parte per rimediare a un danno subito da altri, e l'**eroe vittima**, che subisce direttamente il danno.

**DA RICORDARE**

Una **funzione** è un'azione definita dal suo significato nella storia, non da chi la compie. Le funzioni si succedono sempre nello stesso ordine e si distribuiscono in sette **sfere d'azione**: antagonista, donatore, aiutante, principessa e suo padre, mandante, eroe, falso eroe. L'eroe può essere **cercatore** o **vittima**.




**Figura 11.3** Le funzioni di Propp in *Cappuccetto Rosso* (versione dei Grimm). In alto la serie completa delle 31 funzioni, con evidenziate le dieci presenti nella fiaba; in basso la loro successione nel racconto. Infrazione (3) e connivenza (7) coincidono nello stesso gesto: la bambina lascia il sentiero.

ESEMPIO SVOLTO

**Propp applicato a «Cappuccetto Rosso» (versione dei Grimm)**

La madre manda la bambina a portare una focaccia e del vino alla nonna malata (**1**, allontanamento) e le raccomanda di non lasciare il sentiero (**2**, divieto). Nel bosco il lupo le chiede dove va (**4**, investigazione) e lei glielo dice (**5**, delazione). Il lupo la invita a guardare i fiori e ad ascoltare gli uccelli (**6**, tranello): la bambina lascia il sentiero per cogliere fiori, e così viola il divieto e insieme cade nell'inganno (**3** e **7**, infrazione e connivenza). Intanto il lupo divora la nonna e poi la bambina (**8**, danneggiamento). Un cacciatore che passa di lì apre la pancia del lupo e le libera (**19**, rimozione del danno); il lupo, con la pancia piena di pietre, muore (**30**, punizione).

**Osservazioni.** Le funzioni presenti sono dieci su trentuno (figura 11.3): *Cappuccetto Rosso* è una fiaba breve, che si ferma quasi tutta alla parte iniziale dello schema. Mancano il donatore, il mezzo magico, le nozze. Cappuccetto Rosso è un **eroe vittima**; il lupo è l'**antagonista**; il cacciatore svolge il ruolo di **aiutante**, anzi di salvatore; la madre, che manda la bambina nel bosco, può essere vista come **mandante**. Infrazione e connivenza coincidono in un'unica azione.

## 11.4 La novella

### 11.4.1 Dalla notizia al racconto: il «Novellino»

La **novella** è un racconto breve in prosa, di ambientazione per lo più realistica, che narra un fatto curioso, divertente o drammatico, con personaggi umani di ogni condizione sociale. Il nome viene da «nuovo»: in origine la novella era una notizia, un fatto fuori dall'ordinario che valeva la pena di raccontare. A differenza della fiaba, la novella ha luoghi e spesso nomi precisi (Firenze, Napoli, un certo mercante, un certo cuoco), e non ha bisogno della magia: le sue armi sono l'intelligenza, la parola pronta, la fortuna, l'amore.

La prima raccolta italiana di novelle è il *Novellino*, composto a Firenze da un autore anonimo alla fine del XIII secolo e noto anche come *Le cento novelle antiche*. I suoi racconti, spesso di poche righe, sono aneddoti su re, cavalieri e saggi che culminano in una risposta arguta o in un gesto generoso: c'è già il gusto per la battuta finale tipico del genere.

### 11.4.2 Boccaccio e il «Decameron»

Con **Giovanni Boccaccio** (1313–1375) la novella diventa un genere maggiore della letteratura europea. Il *Decameron*, scritto all'incirca tra il 1349 e il 1353, si apre con una frase che è insieme una dichiarazione di poetica e di umanità: «Umana cosa è aver compassione degli afflitti». Il libro è dedicato a chi soffre, in particolare alle donne innamorate, perché vi trovino svago e consiglio.

Il *Decameron* è costruito con una **cornice**: un racconto principale che contiene e collega tutti gli altri racconti. Nel 1348 la peste devasta Firenze. Una mattina, nella chiesa di Santa Maria No-

vella, sette giovani donne (Pampinea, Fiammetta, Filomena, Emilia, Lauretta, Neifile, Elissa) decidono di lasciare la città insieme a tre giovani (Panfilo, Filostrato, Dioneo). La **brigata** si trasferisce nelle ville della campagna vicina, e per passare il tempo in modo piacevole e onesto stabilisce una regola: ogni giorno ciascuno racconterà una novella. Ogni giornata ha un re o una regina, che sceglie il tema; ciascuno dei dieci narra una novella, e alla sera si conclude con una canzone a ballo. Le giornate di narrazione sono dieci, da cui il titolo, che in greco significa appunto «(opera) di dieci giorni». Dieci narratori per dieci giornate fanno **cento novelle** (figura 11.4).

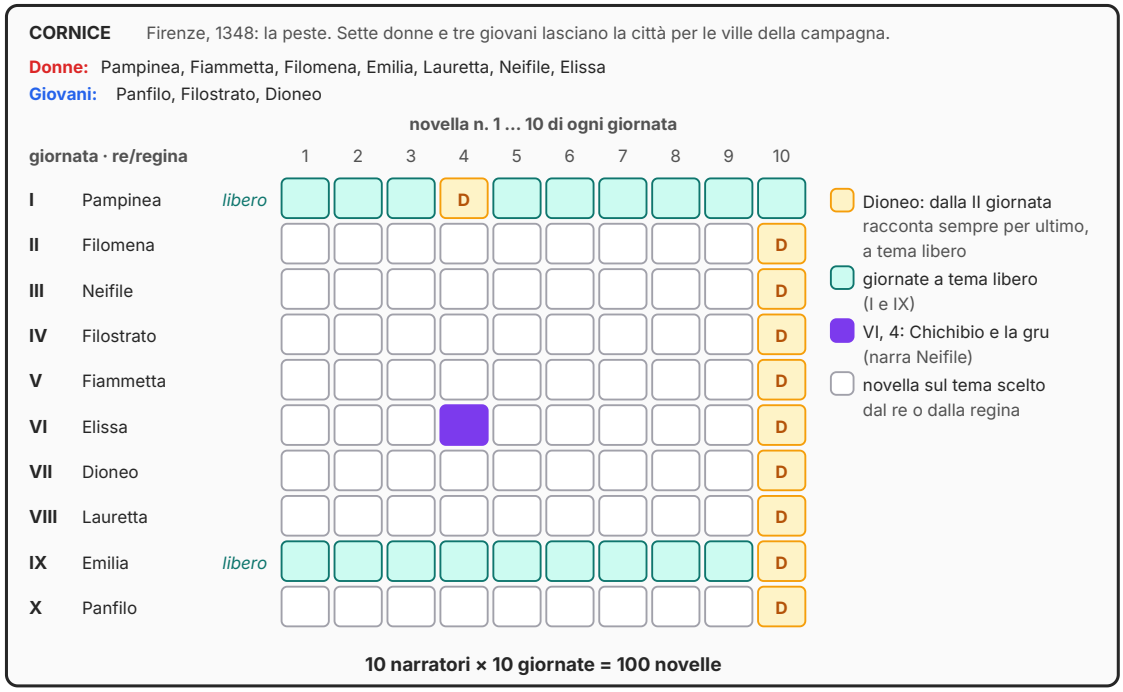



**Figura 11.4** La struttura del *Decameron*: la cornice e le cento novelle. Ogni riga è una giornata, con il suo re o la sua regina; ogni casella una novella. In giallo le novelle di Dioneo (nella I giornata racconta per quarto, poi sempre per ultimo); in verde le giornate a tema libero; in viola la novella di Chichibio (VI, 4).

I temi sono liberi nella prima e nella nona giornata; nelle altre riguardano argomenti precisi (tabella 11.3). Uno dei giovani, **Dioneo**, il più spiritoso e irriverente, ottiene un privilegio: dalla seconda giornata in poi racconterà sempre per ultimo e potrà scegliere liberamente il proprio argomento.

**COLLEGAMENTI**

**Storia: la peste nera.** L'epidemia arrivò in Europa nel 1347 dai porti del Mar Nero e del Mediterraneo e in pochi anni uccise una parte enorme della popolazione europea; Firenze ne fu colpita duramente nel 1348. Boccaccio la descrive all'inizio del *Decameron* con la precisione di un cronista: i sintomi, le fosse comuni, la paura che spezza i legami familiari. Il contrasto è voluto: alla città dove l'ordine civile crolla si oppone la brigata, che nel giardino ricostruisce un piccolo mondo ordinato, fatto di regole condivise, di gentilezza e di parole.

**Tabella 11.3** Le dieci giornate del *Decameron* e i loro temi (in sintesi).

| Giornata | Re / regina | Tema |
|---|---|---|
| I | Pampinea | libero |
| II | Filomena | avventure in cui, dopo molte disgrazie, la fortuna porta a un lieto fine |
| III | Neifile | chi con l'ingegno ottiene ciò che desidera o recupera ciò che ha perso |
| IV | Filostrato | amori finiti tragicamente |
| V | Fiammetta | amori che, dopo sventure, finiscono felicemente |
| VI | Elissa | i **motti**: chi con una risposta pronta evita un pericolo o una vergogna |
| VII | Dioneo | beffe fatte dalle mogli ai mariti |
| VIII | Lauretta | beffe di ogni genere |
| IX | Emilia | libero |
| X | Panfilo | atti di generosità e di magnanimità |

**IN SINTESI**

**La struttura del «Decameron».** Proemio (dedica alle donne) → introduzione alla prima giornata (la peste del 1348 e la formazione della brigata) → **10 giornate × 10 novelle = 100 novelle**, raccontate da **7 donne e 3 giovani**; ogni giornata ha un re o una regina e un tema (libero nella I e nella IX); Dioneo racconta per ultimo e a tema libero. La cornice dà unità all'opera e crea un pubblico «dentro» il libro.

### 11.4.3 Lettura guidata: «Chichibio e la gru» (VI, 4)

La sesta giornata è dedicata ai **motti**: risposte pronte e argute con cui un personaggio si salva da una situazione difficile. Racconta Neifile. Il nobile fiorentino Currado Gianfigliazzi, grande appassionato di caccia, cattura con il suo falcone una gru nei pressi di Peretola e la manda al suo cuoco, il veneziano Chichibio, perché la cucini per cena. Mentre la gru arrostisce, entra in

cucina Brunetta, una donna del vicinato di cui Chichibio è innamorato, e gli chiede una coscia. Chichibio, per non scontentarla, gliela dà. A cena Currado si accorge che alla gru manca una coscia e chiede spiegazioni; il cuoco, messo alle strette, risponde che le gru hanno una sola coscia e una sola gamba. Currado, furioso, gli promette che il giorno dopo andranno a verificare sul fiume, e che se avrà mentito sarà punito.

All'alba i due cavalcano verso il fiume. Chichibio vede sulla riva un gruppo di gru che dormono, come fanno spesso, ritte su una zampa sola, e le mostra trionfante al padrone. Currado allora grida forte verso di loro: le gru abbassano l'altra zampa e scappano. «Vedi che hanno due zampe?» dice Currado. E Chichibio, con un lampo d'ingegno, risponde che anche la sera prima, se il padrone avesse gridato così alla gru arrosto, quella avrebbe tirato fuori l'altra coscia. La risposta piace tanto a Currado che la sua rabbia si trasforma in risata, e il cuoco è perdonato.

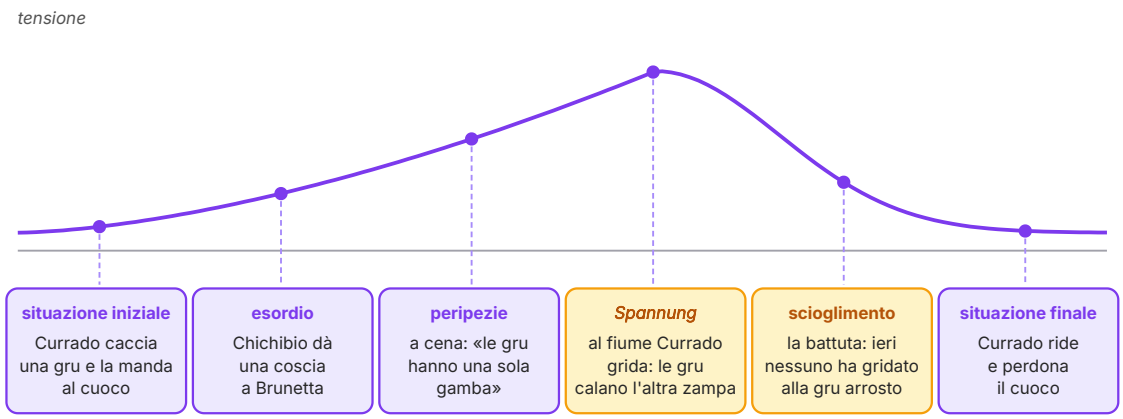



**Figura 11.5** Lo schema narrativo di *Chichibio e la gru* (*Decameron* VI, 4). La curva è un modello qualitativo della tensione: cresce fino alla scena del fiume (*Spannung*) e si scioglie con il motto del cuoco.

La novella mostra bene i caratteri del genere (figura 11.5). I personaggi hanno nomi e luoghi precisi (i Gianfigliazzi erano una famiglia fiorentina realmente esistita; Peretola era allora un borgo vicino a Firenze, oggi un quartiere della città). Non c'è magia: tutto si gioca sulla **parola**. Il conflitto oppone il signore e il servitore, e la tensione cresce fino alla scena sul fiume, che è la *Spannung*; lo scioglimento non è un'azione, ma una battuta, il motto. Il tema è caro a Boccaccio: l'**ingegno**, la prontezza di spirito, può rovesciare una situazione disperata, anche quando chi parla è nel torto. Accanto al motto, l'altra grande risorsa è la **beffa**, lo scherzo organizzato con astuzia ai danni di qualcuno, a cui sono dedicate la settima e l'ottava giornata.

### 11.4.4 La novella verista

Alla fine dell'Ottocento la novella cambia volto con il **Verismo**, il movimento letterario che vuole rappresentare la realtà, soprattutto quella degli umili, in modo oggettivo, senza che l'au-

tore intervenga con i suoi commenti. Il suo maggiore autore, il siciliano **Giovanni Verga**, raccoglie le sue novelle in *Vita dei campi* (1880) e *Novelle rusticane* (1883). In *Rosso Malpelo*, il cui incipit hai già analizzato nel capitolo 10, un ragazzo dai capelli rossi lavora in una cava di sabbia, disprezzato da tutti. Suo padre muore in un crollo nella cava; Malpelo diventa amico di un ragazzo zoppo, Ranocchio, che tratta con durezza per «insegnargli» a sopravvivere, e lo vede ammalarsi e morire. Alla fine, mandato a esplorare un passaggio pericoloso della cava, Malpelo scompare per sempre.

Rispetto a Boccaccio, il mondo è rovesciato: non c'è nessun motto che salvi i personaggi, nessuna risata finale. Dominano la fatica, la miseria e la legge del più forte, come nella favola del lupo e dell'agnello; resta però la misura della novella: una vicenda compiuta, in un ambiente preciso.

## 11.5 Il racconto moderno

### 11.5.1 Novella e racconto

Nell'uso comune «novella» e «racconto» sono spesso sinonimi; anche Pirandello chiamava novelle i suoi testi, che noi oggi diremmo racconti. Nello studio della letteratura, però, è utile distinguere due tendenze. La **novella** tradizionale è centrata sulla **trama**: un caso curioso, una vicenda compiuta, con un inizio, uno sviluppo e una conclusione chiara, spesso suggellata da una battuta. Il **racconto** moderno, che si afferma nell'Ottocento, sposta l'attenzione dall'azione all'**esperienza** dei personaggi: un momento di vita, un'emozione, una scoperta interiore; la trama può essere minima e il finale aperto. Il racconto sfrutta a fondo le tecniche dei capitoli 9 e 10: focalizzazione interna, monologo interiore, analessi.

> **ERRORE FREQUENTE**
>
> **Il racconto non è un romanzo corto.** La differenza non è solo di lunghezza, ma di costruzione. Il romanzo ha spazio per molti personaggi, molte linee d'azione, lunghe digressioni; il racconto ha un solo centro, e tutto quello che non serve a quel centro viene tagliato. Per questo, in un buon racconto, anche un dettaglio apparentemente secondario (un oggetto, una frase) spesso risulta decisivo alla fine.

### 11.5.2 Poe e l'«unità d'effetto»

Il primo a riflettere in modo teorico sul racconto fu lo scrittore americano **Edgar Allan Poe**. In una recensione del 1842 ai racconti di Nathaniel Hawthorne, Poe sostenne che un racconto deve poter essere letto «in una sola seduta», senza interruzioni, e che lo scrittore deve concepire prima di tutto un effetto unico da produrre nel lettore (paura, sorpresa, malinconia…); ogni parola, a partire dalla prima frase, deve contribuire a quell'effetto. È il principio dell'**unità d'effetto**: nel racconto non ci sono parti inutili, e il finale è il punto verso cui tutto converge.

**DA RICORDARE**

**Un racconto ben costruito**, secondo Poe: si legge in una volta sola; punta a un unico effetto sul lettore; scarta tutto ciò che non serve all'effetto; prepara il finale fin dalle prime righe.

Una conseguenza dell'unità d'effetto è il **finale a sorpresa**, un colpo di scena nelle ultime righe che rovescia il significato di tutto ciò che si è letto (lo hai già incontrato tra le varianti dello schema narrativo, nel capitolo 9). Il francese **Guy de Maupassant** (1850–1893), autore di circa trecento racconti, ne fu un maestro. In *La collana* (1884), Mathilde Loisel, moglie di un modesto impiegato, si fa prestare da un'amica ricca una collana di diamanti per andare a un ballo, e la perde. Per ricomprarla, lei e il marito si indebitano e vivono dieci anni di miseria. Quando, invecchiata, Mathilde rivede l'amica e le confessa la verità, scopre che la collana prestata era falsa e valeva pochissimo. Anche l'americano O. Henry costruì molti racconti su un finale di questo tipo.

### 11.5.3 Čechov e il racconto senza «colpo di scena»

Una strada diversa fu quella del russo **Anton Čechov** (1860–1904), medico e scrittore. Nei suoi racconti spesso non accade nulla di clamoroso, ma da piccoli fatti emerge il ritratto di una vita intera, e il finale resta spesso sospeso. In *La morte di un impiegato* (1883), per esempio, un piccolo funzionario starnutisce a teatro sulla testa di un generale; si scusa, poi si scusa ancora, e ancora, finché il generale, esasperato, lo caccia via urlando; tornato a casa, l'impiegato si sdraia sul divano e muore. Una storia minima e quasi comica, che racconta però la paura di un uomo davanti all'autorità. Da Čechov discende il racconto come «fetta di vita», il cui senso il lettore deve scoprire da solo.

### 11.5.4 Il racconto in Italia: Pirandello, Tozzi, Deledda

**Luigi Pirandello** (1867–1936), premio Nobel nel 1934, progettò di raccogliere le sue novelle in un'unica grande opera, le *Novelle per un anno*: il titolo nasce dall'idea di scriverne una per ogni giorno, cioè 365. Il progetto rimase incompiuto, ma i volumi pubblicati dal 1922 in poi contengono alcuni dei racconti più belli della nostra letteratura.

- In *La giara* il ricco e litigioso don Lolò Zirafa compra un'enorme giara per l'olio, che però si rompe. Il conciabrocche zi' Dima la ripara dall'interno con un suo mastice miracoloso, ma resta chiuso dentro, perché il collo è troppo stretto per uscire. Ne nasce una disputa assurda: chi pagherà la giara, se bisogna romperla? Alla fine don Lolò, furioso, la prende a calci, la giara rotola contro un albero e si spacca, e zi' Dima esce vincitore.
- In *Ciàula scopre la luna* un povero manovale semplice d'animo, che lavora in una miniera di zolfo, abituato al buio delle gallerie ma terrorizzato dal buio della notte, una sera esce dalla

miniera con il suo carico e vede, per la prima volta davvero, la luna; e scoppia in un pianto di consolazione.

- In *Il treno ha fischiato* (anche il suo incipit lo hai incontrato nel capitolo 10) l'impiegato Belluca, schiacciato da un lavoro monotono e da una famiglia numerosa e infelice, una notte sente fischiare un treno e si ricorda che esiste il mondo; il giorno dopo si ribella al capoufficio; tutti lo credono pazzo, ma il narratore, un vicino di casa, spiega che ha solo ritrovato, con l'immaginazione, la libertà.

In questi racconti il comico e il tragico si intrecciano. Accanto a Pirandello, all'inizio del Novecento scrivono racconti di grande intensità il senese **Federigo Tozzi** (1883–1920), attento alle inquietudini più nascoste dei personaggi, e la sarda **Grazia Deledda** (1871–1936), premio Nobel nel 1926, che ambienta le sue novelle nella Sardegna dei pastori e dei contadini, tra passioni, colpe e paesaggi aspri.

Per concludere, la figura 11.6 mette a confronto i quattro generi brevi. Leggendola da sinistra a destra si vede un percorso: dalla favola, che racconta per insegnare una regola valida per tutti, al racconto moderno, che rappresenta un'esperienza individuale e lascia al lettore il compito di interpretarla.

| | FAVOLA | FIABA | NOVELLA | RACCONTO |
|---|---|---|---|---|
| **origine** | antica, colta; Esopo, Fedro | popolare e orale; raccolte dal '600 | medievale; Novellino, Boccaccio | moderna; dall'Ottocento |
| **personaggi** | animali-tipo (volpe, lupo…) | eroe, antagonista, donatore, aiutante | uomini e donne di ogni ceto | individui comuni, spesso interiori |
| **mondo** | senza tempo, appena accennato | «c'era una volta»; magia accettata | realistico, luoghi e nomi precisi | realistico o fantastico |
| **al centro** | un comportamento da giudicare | una prova da superare | un caso, una trovata, un motto | un effetto, un momento rivelatore |
| **finale** | morale esplicita o implicita | lieto fine; il male punito | chiuso, spesso con una battuta | aperto o a sorpresa |

*dal racconto «esemplare» che insegna…* → *…al racconto che rappresenta e interroga*

**Figura 11.6** I quattro generi brevi a confronto. Le caselle indicano le tendenze prevalenti di ciascun genere, non regole senza eccezioni.

### SINTESI

- Un **genere letterario** è un insieme di testi con convenzioni comuni; crea aspettative nel lettore, che l'autore può rispettare o tradire. I generi cambiano e si mescolano (**contaminazione**).
- La **favola** è un racconto brevissimo con animali-tipo e una **morale** esplicita o implicita; maestri: Esopo (greco), Fedro (latino), La Fontaine (francese).
- La **fiaba** ha origine popolare e orale, magia, tempo e luogo indeterminati, formule fisse, il numero tre e il lieto fine.
- I grandi raccoglitori di fiabe sono Basile (1634–36), Perrault (1697) e i fratelli Grimm (1812); le **fiabe d'autore** sono inventate da uno scrittore: Andersen, Capuana, Collodi.
- Propp (*Morfologia della fiaba*, 1928) individua **31 funzioni**, sempre nello stesso ordine, e **7 sfere d'azione**: antagonista, donatore, aiutante, principessa e suo padre, mandante, eroe, falso eroe.
- La **novella** è un racconto breve realistico, centrato su un caso; nasce in Italia con il *Novellino* (fine XIII sec.).
- Il *Decameron* di Boccaccio (1349–1353 circa) ha una **cornice**: durante la peste del 1348 sette donne e tre giovani raccontano dieci novelle al giorno per dieci giornate, cento in tutto.
- In *Chichibio e la gru* (VI, 4) un **motto** arguto salva il cuoco: nel *Decameron* trionfano l'ingegno e la parola pronta.
- La **novella verista** (Verga, *Rosso Malpelo*) rappresenta con impersonalità il mondo degli umili.
- Il **racconto** moderno è centrato sull'esperienza più che sulla trama; per Poe deve avere l'**unità d'effetto**; può chiudersi con un **finale a sorpresa** (Maupassant) o restare sospeso (Čechov).
- In Italia il racconto moderno ha in Pirandello (*Novelle per un anno*), Tozzi e Deledda i suoi primi grandi autori.

## ESERCIZI

### Comprendere e ricordare

1. ● Quale di queste caratteristiche appartiene alla favola e **non** alla fiaba?
   - **A.** la formula «C'era una volta»
   - **B.** la presenza di oggetti magici
   - **C.** la morale, esplicita o implicita
   - **D.** il lieto fine quasi obbligato

2. ● Fedro scrisse le sue favole:
   - **A.** in prosa greca, nel VI sec. a.C.
   - **B.** in versi latini, nel I sec. d.C.
   - **C.** in versi francesi, nel Seicento
   - **D.** in dialetto napoletano, nel Seicento

3. ● La raccolta di fiabe pubblicata da Charles Perrault nel 1697 contiene:
   - **A.** *La sirenetta* e *Il brutto anatroccolo*
   - **B.** *Le avventure di Pinocchio*
   - **C.** *Lo cunto de li cunti*
   - **D.** *Cappuccetto Rosso* e *Il gatto con gli stivali*

4. ●● Secondo Propp, le funzioni della fiaba:
   - **A.** sono trentuno e si succedono sempre nello stesso ordine
   - **B.** sono sette e corrispondono ai personaggi
   - **C.** sono infinite e cambiano da fiaba a fiaba
   - **D.** sono trentuno e ogni fiaba le contiene tutte

5. ●● Nel *Decameron* la brigata è formata da:
   - **A.** dieci giovani uomini
   - **B.** tre donne e sette giovani
   - **C.** sette donne e tre giovani
   - **D.** cinque donne e cinque giovani

6. ●● Nella sesta giornata del *Decameron* si raccontano:
   - **A.** amori finiti tragicamente
   - **B.** beffe delle mogli ai mariti
   - **C.** atti di generosità
   - **D.** motti, cioè risposte pronte che salvano da un pericolo o da una vergogna

7. ●● L'«unità d'effetto» è un principio formulato da:
   - **A.** Edgar Allan Poe
   - **B.** Vladimir Propp
   - **C.** Giovanni Boccaccio
   - **D.** Anton Čechov

8. ●●● Quale affermazione sul racconto moderno è corretta?
   - **A.** è un romanzo più corto, con gli stessi ingredienti
   - **B.** deve sempre avere un finale a sorpresa
   - **C.** tende a spostare l'attenzione dalla trama all'esperienza dei personaggi, e il finale può restare aperto
   - **D.** è nato in Italia con il *Novellino*

**Leggi il testo e rispondi alle domande 9–22.**

**Testo per gli esercizi** *Guardastelle* (testo della redazione).

**[1]** C'era una volta, in un villaggio ai piedi di una montagna, una vedova con tre figli. I due più grandi erano robusti e svelti di lingua; il più piccolo, Lino, era magro, parlava poco e passava le sere a guardare il cielo, tanto che i fratelli, per prenderlo in giro, lo chiamavano Guardastelle.

**[2]** Un inverno la madre si ammalò, e nessuna medicina riusciva a guarirla. Una sera bussò alla porta un vecchio pastore e disse: «Soltanto l'acqua della Fonte d'Argento, che sgorga in cima alla montagna, può salvarla. Ma la fonte è custodita da un gigante di pietra, e chi sale non torna».

**[3]** Partì il primo fratello, e non tornò. Partì il secondo, e non tornò nemmeno lui. Allora Lino si mise in spalla un sacco con l'ultimo pezzo di pane e si avviò.

**[4]** A metà del sentiero incontrò una vecchina seduta su un sasso. «Ho fame» gli disse. I fratelli, quando erano passati di lì, non si erano nemmeno fermati; Lino invece divise con lei il suo pane. La vecchina sorrise e gli diede un gomitolo di lana azzurra: «Lascialo cadere e seguilo. E quando il gigante ti farà una domanda, rispondi guardando in alto».

**[5]** Il gomitolo rotolò su per la montagna, tra i crepacci e la neve, per tre giorni e tre notti, finché si fermò davanti a una grotta. Lì stava il gigante di pietra, e intorno a lui c'erano molte statue: tra queste Lino riconobbe i suoi fratelli.

**[6]** «Dimmi» tuonò il gigante «che cosa c'è di più alto di me?». Lino alzò gli occhi verso il cielo, che si stava riempiendo di stelle, e rispose: «Le stelle, che io guardo ogni sera». A quelle parole il gigante si sgretolò in un mucchio di sassi, e le statue tornarono uomini.

**[7]** I tre fratelli riempirono una borraccia alla Fonte d'Argento e tornarono a casa. La madre bevve e guarì; e da allora nessuno chiamò più Lino Guardastelle per prenderlo in giro, ma soltanto per fargli onore. E vissero tutti felici e contenti.

### Comprensione del testo

9. ● Chi sono i personaggi della fiaba? Elencali e indica per ciascuno una caratteristica.

10. ● Perché Lino è chiamato «Guardastelle»?

11. ● Che cosa annuncia il vecchio pastore? Quale difficoltà aggiunge?

12. ●● Perché la vecchina aiuta Lino e non i suoi fratelli?

13. ●● Come riesce Lino a sconfiggere il gigante? Che rapporto c'è tra la sua vittoria e il suo soprannome?

14. ●● Che cosa cambia, alla fine, nel modo in cui gli altri vedono Lino?

### Analisi del testo

15. ● Individua nel testo le formule tipiche della fiaba, di apertura e di chiusura.

16. ● Come sono indicati il tempo e il luogo della vicenda? Sono determinati o indeterminati?

17. ●● Trova nel testo tutti i casi in cui compare il numero tre e spiega la funzione di questa ripetizione.

18. ●● Assegna a ciascun personaggio la sua sfera d'azione secondo Propp (eroe, antagonista, donatore, aiutante, mandante...). Lino è un eroe cercatore o un eroe vittima?

19. ●●● *(Approfondimento)* Individua nel testo almeno sei funzioni di Propp, indicando il numero (tabella 11.2) e il capoverso, e verifica che compaiano nell'ordine previsto.

20. ●● Dividi il testo nelle fasi dello schema narrativo (situazione iniziale, esordio, peripezie, *Spannung*, scioglimento, situazione finale).

21. ●● Il narratore è interno o esterno? Commenta i fatti o li racconta in modo impersonale?

22. ●●● Spiega perché *Guardastelle* è una fiaba e non una favola, usando almeno quattro criteri della tabella 11.1.

### Lessico e stile

23. ● Spiega il significato delle espressioni «svelti di lingua» (capoverso [1]) e «chi sale non torna» (capoverso [2]).

24. ●● «Guardastelle» è un nome composto. Come è formato? Inventa altri due soprannomi composti dello stesso tipo per due personaggi di una fiaba.

25. ●● Spiega la differenza di significato tra *favola*, *fiaba*, *novella* e *racconto*, e scrivi una frase per ciascuna parola in cui sia usata in senso proprio.

26. ●● Spiega il significato dei modi di dire «fare come la volpe con l'uva» e «la parte del leone», e usali in due frasi riferite alla vita scolastica.

### Scrivere

27. ●● Scrivi una favola originale (10–12 righe) con due animali-tipo, un dialogo e una morale esplicita finale.

28. ●● Riscrivi *Il lupo e l'agnello* come una scena dei nostri giorni, con personaggi umani (per esempio a scuola o in un gruppo di amici), mantenendo la struttura delle tre accuse e lasciando la morale implicita.

29. ●●● Scrivi una fiaba originale (20–25 righe) che contenga almeno queste funzioni di Propp: divieto, infrazione, danneggiamento, partenza, fornitura del mezzo magico, vittoria, ritorno. Poi indica tra parentesi, accanto a ogni passaggio, il numero della funzione.

### Verso la verifica

30. ●● Leggi la favola di La Fontaine nella nostra traduzione: «*La Cicala, che aveva cantato per tutta l'estate, si trovò sprovvista di tutto quando arrivò la tramontana: neppure un pezzetto di mosca o di vermicello. Andò a lamentare la sua fame dalla Formica, sua vicina, pregandola di prestarle qualche chicco per sopravvivere fino alla nuova stagione. "Vi pagherò" le disse "prima di agosto, parola d'animale, interessi e capitale". La Formica non ama prestare: è il suo difetto più piccolo. "Che cosa facevate quando faceva caldo?" chiese a quella che le domandava il prestito. "Notte e giorno, a chiunque passasse, cantavo, se non vi dispiace." "Cantavate? Ne sono proprio contenta. Ebbene, adesso ballate!"*» (J. de La Fontaine, *Favole* I, 1, trad. della redazione). a) Quali comportamenti umani rappresentano la Cicala e la Formica? b) La morale è esplicita o implicita? Formulala in una frase. c) Che cosa significa, secondo te, «è il suo difetto più piccolo»? Ti sembra una frase ironica? d) Con chi simpatizza il lettore, e perché la risposta non è scontata?

31. ●●● Leggi il racconto (testo della redazione) e rispondi. «*Ogni mattina, alle sette e dieci, il signor Ferri saliva sul tram numero 4 e mostrava al conducente un biglietto ingiallito, piegato in quattro, sempre lo stesso. Il conducente, un ragazzo assunto da poco, il primo giorno aveva provato a protestare; poi, vedendo che gli altri passeggeri abbassavano gli occhi, aveva lasciato perdere. Il vecchio sedeva accanto al finestrino e scendeva al capolinea, davanti al deposito dei tram. Un giorno il ragazzo lo seguì. Lo vide entrare nello spogliatoio, aprire un armadietto arrugginito e indossare una giacca blu con un distintivo d'ottone. Poi il signor Ferri uscì nel cortile, si sedette su una panca davanti ai binari e rimase lì, dritto, ad aspettare. Sulla targhetta dell'armadietto c'era scritto: "Ferri A., conducente, linea 4, dal 1961".*» a) Che cosa scopre il ragazzo nel finale, e come cambia il senso di tutto ciò che hai letto prima? b) Quale effetto unico cerca di produrre il testo? c) Individua almeno due dettagli che preparano il finale. d) È più vicino alla novella tradizionale o al racconto moderno? Motiva con due argomenti.

### PER APPROFONDIRE

- [PRO] Il libro in cui Propp presenta le 31 funzioni e le sette sfere d'azione: lettura impegnativa, ma i primi capitoli sono chiari anche per chi comincia.
- [ECO] Riflessioni vivaci sulle aspettative del lettore e su come i testi le costruiscono e le sorprendono.
- [MG] Per chi vuole approfondire le figure e gli strumenti dello stile che rendono efficace un testo breve.

# Glossario del capitolo

**Beffa**
Scherzo organizzato con astuzia ai danni di qualcuno; tema della VII e dell'VIII giornata del «Decameron».

**Contaminazione**
Mescolanza, in uno stesso testo, di convenzioni appartenenti a generi diversi.

**Convenzioni (di genere)**
Caratteristiche consolidate dall'uso che identificano un genere, come la formula «C'era una volta» nella fiaba o la morale nella favola.

**Cornice**
Racconto principale che contiene e collega una serie di altri racconti, come la vicenda della brigata nel «Decameron».

**Donatore**
Nella fiaba, il personaggio che mette alla prova l'eroe e, se questi reagisce bene, gli consegna il mezzo magico.

**Eroe cercatore / eroe vittima**
Distinzione di Propp: il cercatore parte per rimediare a un danno subito da altri; la vittima subisce direttamente il danno.

**Favola**
Racconto brevissimo, in prosa o in versi, con protagonisti per lo più animali che incarnano comportamenti umani, scritto per trasmettere un insegnamento.

**Fiaba**
Racconto di origine popolare e orale, con elementi magici, tempo e luogo indeterminati, formule fisse e un eroe che, superate le prove, giunge al lieto fine.

**Fiaba d'autore**
Fiaba inventata da uno scrittore, che riprende le convenzioni del genere popolare: per esempio quelle di Andersen, Capuana, Collodi.

**Finale a sorpresa**
Colpo di scena nelle ultime righe di un racconto che rovescia il significato di quanto si è letto, come in «La collana» di Maupassant.

**Funzione (Propp)**
Azione di un personaggio considerata per il suo significato nello svolgimento della fiaba; Propp ne individua 31, che si succedono sempre nello stesso ordine.

**Genere letterario**
Insieme di testi che condividono convenzioni ricorrenti (personaggi, ambienti, struttura, linguaggio, scopo) e che il lettore riconosce, formandosi delle aspettative.

**Morale**
Insegnamento che il lettore deve ricavare da una favola; può essere esplicita (formulata nel testo) o implicita (ricavata dal lettore).

**Motto**
Nel «Decameron», risposta pronta e arguta con cui un personaggio si salva da un pericolo o da una vergogna.

**Novella**
Racconto breve in prosa, per lo più realistico, che narra un caso curioso, comico o drammatico con personaggi umani; in Italia nasce con il «Novellino» e trionfa con Boccaccio.

**Racconto**
Narrazione breve moderna, affermatasi nell'Ottocento, centrata più sull'esperienza dei personaggi che sulla trama, spesso con finale aperto o a sorpresa.

**Sfera d'azione**
Ciascuno dei sette ruoli tra cui Propp distribuisce le funzioni: antagonista, donatore, aiutante, principessa e suo padre, mandante, eroe, falso eroe.

**Unità d'effetto**
Principio formulato da E. A. Poe: un racconto, da leggere in una sola seduta, deve tendere a un unico effetto sul lettore, al quale ogni parola contribuisce.

# Soluzioni

**1.** C. La morale è tipica della favola; la formula iniziale (A), la magia (B) e il lieto fine obbligato (D) sono caratteri della fiaba.

**2.** B. Fedro, liberto di Augusto, scrisse nel I sec. d.C. cinque libri di favole in versi latini (senari giambici). A descrive Esopo, C La Fontaine, D Basile (che però scrisse fiabe in prosa).

**3.** D. Le otto fiabe di Perrault (1697) comprendono *Cappuccetto Rosso*, *Cenerentola*, *Il gatto con gli stivali*, *Barbablù*, *Pollicino*, *La bella addormentata nel bosco*. A sono fiabe di Andersen, B è di Collodi, C è di Basile.

**4.** A. Le funzioni sono 31 e il loro ordine è costante; ma nessuna fiaba le contiene tutte (D è sbagliata); sette sono le sfere d'azione (B).

**5.** C. Sette donne (Pampinea, Fiammetta, Filomena, Emilia, Lauretta, Neifile, Elissa) e tre giovani (Panfilo, Filostrato, Dioneo).

**6.** D. La VI giornata (regina Elissa) è dedicata ai motti. A è il tema della IV, B della VII, C della X.

**7.** A. Poe, in una recensione del 1842 ai racconti di Hawthorne.

**8.** C. Il racconto moderno sposta l'attenzione sull'esperienza dei personaggi e può avere un finale aperto. A: non è un romanzo corto, ha una costruzione diversa; B: il finale a sorpresa è solo una possibilità; D: il *Novellino* è la prima raccolta di novelle, non di racconti moderni.

**9.** Lino detto Guardastelle (il più piccolo: magro, silenzioso, generoso, contemplativo); i due fratelli maggiori (robusti, «svelti di lingua», egoisti: non si fermano dalla vecchina); la madre vedova (malata); il vecchio pastore (saggio, porta la notizia della fonte); la vecchina (affamata, poi magica e riconoscente); il gigante di pietra (minaccioso, custode della fonte).

**10.** Perché passa le sere a guardare il cielo; i fratelli usano il soprannome per prenderlo in giro.

**11.** Annuncia che solo l'acqua della Fonte d'Argento, in cima alla montagna, può salvare la madre. La difficoltà: la fonte è custodita da un gigante di pietra e «chi sale non torna».

**12.** Perché Lino, a differenza dei fratelli che non si erano nemmeno fermati, divide con lei il suo ultimo pezzo di pane: supera la prova della generosità e ne riceve in cambio il gomitolo e il consiglio.

**13.** Risponde alla domanda del gigante («che cosa c'è di più alto di me?») guardando in alto, come gli aveva consigliato la vecchina: «Le stelle, che io guardo ogni sera». Il gigante si sgretola. La qualità per cui era deriso (guardare le stelle) diventa proprio quella che lo salva.

**14.** Il soprannome Guardastelle, prima usato per deriderlo, diventa un titolo d'onore: Lino è riconosciuto come l'eroe della famiglia.

**15.** Apertura: «C'era una volta» [1]. Chiusura: «E vissero tutti felici e contenti» [7]. Si può aggiungere la serie ripetuta «Partì il primo fratello, e non tornò. Partì il secondo, e non tornò...» [3].

**16.** Indeterminati: «C'era una volta», «un inverno», «per tre giorni e tre notti» (tempo); «un villaggio ai piedi di una montagna», «la Fonte d'Argento», «una grotta» (luoghi senza nome reale). È la collocazione indeterminata tipica della fiaba.

**17.** Tre figli [1]; tre tentativi (il primo fratello, il secondo, poi Lino) [3]; tre giorni e tre notti di cammino [5]; «i tre fratelli» tornano a casa [7]. La ripetizione dà ritmo e attesa, rende la storia facile da ricordare (eredità dell'oralità) e mette in risalto il terzo tentativo, quello del più piccolo, che riesce.

**18.** Eroe: Lino; è un **eroe cercatore**, perché parte per rimediare a un danno subito da un'altra persona (la madre malata). Antagonista: il gigante di pietra. Donatore: la vecchina (lo mette alla prova e gli dà il mezzo magico). Aiutante: il gomitolo magico (che lo guida). Mandante: il vecchio pastore, che rende

nota la sciagura e indica il compito (si accetta anche la madre malata, per cui Lino parte). Mancano la principessa e il falso eroe. I fratelli sono personaggi secondari che falliscono la prova.

**19.** Ordine nel testo: 8 mancanza (la madre malata, manca la cura) [2]; 9 mediazione (il pastore rende nota la sciagura e il rimedio) [2]; 10–11 consenso e partenza dell'eroe [3]; 12 messa alla prova da parte del donatore (la vecchina chiede pane) [4]; 13 reazione dell'eroe (divide il pane) [4]; 14 fornitura del mezzo magico (gomitolo e consiglio) [4]; 15 trasferimento nello spazio (il gomitolo lo guida alla grotta) [5]; 16 lotta, qui in forma di gara di intelligenza (la domanda) [6]; 18 vittoria (il gigante si sgretola) [6]; 19 rimozione della mancanza (i fratelli liberati, l'acqua portata alla madre che guarisce) [6]–[7]; 20 ritorno [7]; in cenno 27, riconoscimento dell'eroe (il soprannome diventa d'onore) [7]. I numeri crescono sempre: l'ordine di Propp è rispettato. Ne bastano sei corretti.

**20.** Situazione iniziale: [1] (la famiglia, il carattere di Lino). Esordio: [2] (la malattia della madre e l'annuncio del pastore). Peripezie: [3]–[5] (i fratelli scompaiono, l'incontro con la vecchina, il viaggio). *Spannung*: [6], la domanda del gigante. Scioglimento: [6], la risposta di Lino, il gigante si sgretola, i fratelli tornano uomini. Situazione finale: [7] (la madre guarisce, Lino è onorato).

**21.** Narratore esterno (in terza persona) e onnisciente: sa anche ciò che Lino non può sapere (che i fratelli non si erano fermati dalla vecchina). È quasi del tutto nascosto: racconta i fatti senza commentarli, al massimo spiega brevemente («per prenderlo in giro»), come accade nelle fiabe.

**22.** Traccia: **personaggi** umani (una vedova, tre figli) e creature magiche, non animali-tipo; **elemento magico** essenziale (gomitolo fatato, gigante di pietra, statue che tornano uomini); **tempo e spazio** indeterminati con formula «C'era una volta»; **struttura** mancanza → prove → vittoria → ritorno; **lieto fine** con formula di chiusura; **nessuna morale** esplicita; lunghezza maggiore di una favola, con più episodi.

**23.** «Svelti di lingua»: pronti a parlare e a rispondere, chiacchieroni, anche un po' sfrontati (in contrasto con Lino, che «parlava poco»). «Chi sale non torna»: tutti quelli che hanno tentato l'impresa sono scomparsi; è un avvertimento che rende la prova pericolosissima e prepara la scomparsa dei fratelli.

**24.** È un nome composto da verbo + nome: *guarda* (verbo) + *stelle* (nome plurale), come *portafoglio* o *cavatappi*. Esempi di soprannomi possibili: *Contanuvole*, *Spaccasassi*, *Cercafortuna* (ogni proposta corretta va accettata).

**25.** *Favola*: racconto brevissimo con animali-tipo e una morale («La favola della volpe e l'uva insegna a non disprezzare ciò che non si può avere»). *Fiaba*: racconto popolare con magia e lieto fine («Cenerentola è una fiaba raccolta da Perrault»). *Novella*: racconto breve realistico centrato su un caso, nella tradizione da Boccaccio a Verga («Chichibio e la gru è una novella del Decameron»). *Racconto*: narrazione breve moderna, centrata su un'esperienza («Čechov scrisse centinaia di racconti»).

**26.** «Fare come la volpe con l'uva»: disprezzare ciò che non si riesce a ottenere (es.: «Dice che il torneo di pallavolo è una cosa da bambini, ma fa come la volpe con l'uva: non l'hanno preso in squadra»). «La parte del leone»: la parte più grande, presa da chi è più forte o più influente (es.: «Nel lavoro di gruppo Marco ha fatto la parte del leone»).

**27.** Traccia: due animali con un carattere fisso e riconoscibile (es. il pavone vanitoso e il passero semplice); una situazione iniziale in una o due frasi; un breve dialogo che metta a confronto i due comportamenti; una conclusione che premi o punisca; una morale esplicita finale introdotta da una formula come «Così anche…» o «La favola insegna che…». Niente descrizioni superflue, tempo e luogo appena accennati.

**28.** Traccia: un personaggio prepotente (es. un compagno più grande) cerca un pretesto per prendersela con uno più debole; tre accuse, sempre più assurde (es. «Mi hai fatto perdere la partita», «Ieri hai parlato male di me», «Allora è stato tuo fratello»); le prime due smontate con argomenti logici; alla terza il prepotente impone la sua volontà. La

morale non va scritta: il lettore deve capire da solo che contro chi ha già deciso di far del male la ragione da sola non basta.

**29.** Traccia: verificare che le funzioni richieste compaiano nell'ordine corretto: divieto (2) → infrazione (3) → danneggiamento (8) → partenza (11) → fornitura del mezzo magico (14) → vittoria (18) → ritorno (20). Formule di apertura e chiusura, tempo e luogo indeterminati, personaggi definiti dal ruolo; ogni passaggio deve portare tra parentesi il numero esatto.

**30.** a) La Cicala rappresenta chi vive alla giornata, spensierato e imprevidente (ma anche chi si dedica al canto, all'arte); la Formica chi lavora e mette da parte, previdente ma anche avara e senza pietà. b) Implicita (La Fontaine non la scrive): «chi non pensa al futuro si troverà senza aiuto nel momento del bisogno»; è accettabile anche una lettura critica: «chi ha molto può essere crudele con chi ha bisogno». c) È ironica: non amare prestare (l'avarizia) è presentato come il suo difetto «più piccolo», come a dire che la Formica ne ha di peggiori; oppure l'espressione attenua per ironia un difetto che è grande. In ogni caso il narratore non è del tutto dalla parte della Formica. d) La risposta non è scontata: la Formica ha ragione sul piano pratico, ma la sua battuta finale («adesso ballate!») è crudele e beffarda; molti lettori finiscono per simpatizzare con la Cicala. La morale implicita lascia aperta questa ambiguità.

**31.** a) Il ragazzo scopre che il signor Ferri è stato per anni conducente proprio della linea 4 (dal 1961): ogni mattina, ormai anziano, torna «al lavoro» come se nulla fosse cambiato e aspetta un tram da guidare. Il biglietto ingiallito, la tolleranza dei passeggeri, la discesa al deposito acquistano un nuovo senso: non è un furbo che non paga, ma un uomo che non riesce a separarsi dalla sua vita di prima (forse perché solo, forse perché confuso dalla vecchiaia). b) Un effetto di sorpresa che si trasforma in commozione e malinconia. c) Il biglietto «sempre lo stesso»; i passeggeri che «abbassavano gli occhi» (sanno qualcosa); il vecchio che scende al deposito; la giacca blu con il distintivo; il posto «accanto al finestrino». d) Racconto moderno: punta a un effetto unico (unità d'effetto); il centro non è un caso risolto con un motto o una beffa, ma la condizione interiore di un uomo comune; il finale rivela ma non chiude la storia (che cosa farà il ragazzo? che cosa accadrà al signor Ferri?).