

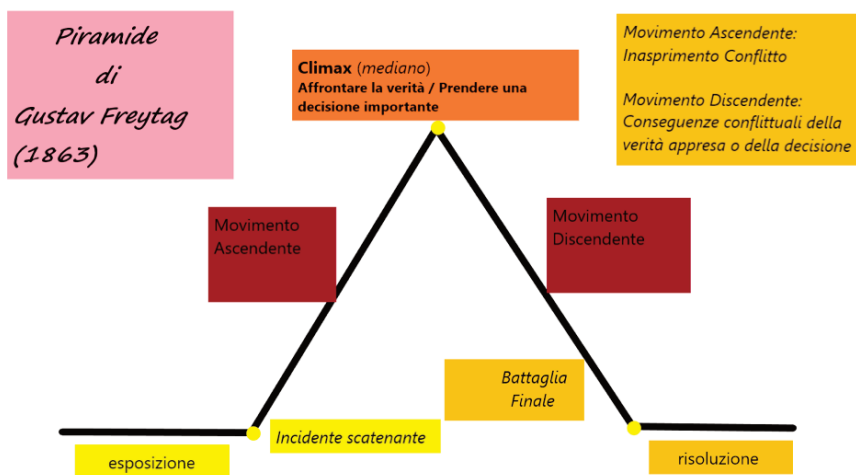
## DISEGNIAMO LA MONTAGNA DELLA NARRAZIONE

In alcuni libri o video per la scuola secondaria di primo grado, quando si affronta il testo narrativo, viene proposta ai ragazzi la cosiddetta *Montagna della narrazione* o *Montagna della trama*. Si tratta di una metafora visiva, uno schema che aiuta a capire come distribuire in una macro-sequenza di cause ed effetti i materiali che compongono il racconto.

A ideare per primo questo schema è stato il narratologo tedesco Gustav Freytag a metà dell'800. Freytag frazionò l'arco narrativo in cinque parti: l'esposizione; l'azione ascendente; il culmine; l'azione discendente; la risoluzione. Quindi dispose questi segmenti su una figura chiamata "La piramide della trama" di Freytag.

### LA PIRAMIDE DI FREYTAG

---



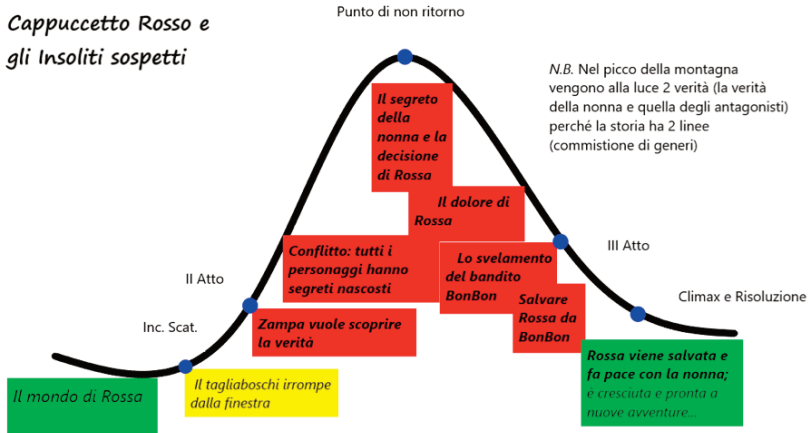
Nel leggere quest'immagine, bisogna porre attenzione a non confondere il culmine o il vertice della piramide (l'acme di Freytag cioè il climax mediano) con quello che altrove viene indicato come *spannung* o climax finale. L'acme di Freytag è un punto di svolta che si posiziona a metà della narrazione (per questo chiamato climax mediano!) e che indica l'impossibilità dell'Eroe a tornare indietro (per questo "punto di non ritorno"). L'Eroe ha superato una nuova soglia e la storia inizia a procedere *verso* una soluzione. Ci sono però ancora tante sfide da superare, non siamo ancora al momento dello *spannung* o del climax finale.

Come sempre le metafore sono di grande aiuto per comprendere le cose, ma vanno interpretate correttamente. La "*discesa*" dal picco non significa scioglimento del conflitto, anzi: si tratta del percorso che porta il protagonista verso il "muro più alto"! In questo segmento narrativo, la domanda drammatica è ancora aperta e il lettore/spettatore avverte una fortissima tensione. Se graficamente viene rappresentato attraverso una discesa, non è perché le cose si aggiustino o siano meno faticose... Piuttosto è il contrario: l'Eroe *rotola giù*, oramai, nell'impossibilità di rinunciare all'avventura che ha intrapreso. E il rischio è altissimo: ci sono tante forze che si oppongono e che si concentreranno nella "battaglia finale", il vero momento dello *spannung*.

Nell'*Incredibile volo*, ad esempio, il vertice della piramide, l'acme di Freytag, corrisponde al momento in cui il padre di Amy decide di vendere il modulo lunare per avere i soldi necessari ad acquistare un ultraleggero per la figlia [55:45]. Si tratta di una svolta: da lì in poi il salvataggio delle oche dipenderà dalla capacità di Amy di guidare un ultraleggero. Ma il papà saprà insegnarglielo? E le oche la vorranno seguire?

Nel film *Cappuccetto Rosso e gli insoliti sospetti*, il vertice della piramide, il culmine o punto di non ritorno, avviene al minuto 38:10. Siamo sul "picco della montagna" ma il conflitto è tutt'altro che risolto. La tensione è alta, gli antagonisti della linea gialla si palesano per la prima volta (nella gara di sci), e l'antagonista della linea della fiaba (la nonna) rivela la sua passione per gli sport estremi. Rossa, delusa e confusa perché la nonna le ha tenuto nascosta una sua passione, esce e si allontana da casa: punto di svolta. Da lì in poi la storia ha un'accelerazione che porterà i personaggi a scontrarsi nella battaglia finale con "il nemico numero 1", l'antagonista più efferato: il bandito Bon Bon.

## LA MONTAGNA DI ROSSA



Dunque, quando proponiamo ai nostri alunni la montagna della narrazione, precisiamo con rigore che cosa indicano i punti di svolta, i picchi e le colline. Riferirsi all'immagine della montagna è per loro un sussidio importante: gli mettiamo in mano una mappa per organizzare i pensieri. Motivo in più per indicare loro il giusto cammino.

Chiariamo bene i seguenti punti:

- la **salita** è la fatica che l'Eroe fa nel superare gli ostacoli, che gli si presentano quando entra nel II Atto.

*Ad esempio*, se l'incidente scatenante è la scoperta della mappa di un tesoro... la salita sarà l'arco narrativo dove lo spettatore assisterà agli sforzi che il protagonista dovrà fare per raggiungere l'isola, quella dove è stato nascosto il forziere;

- il **picco** o **culmine** è il momento in cui l'antagonista manifesta la sua potenza andando a colpire le debolezze dell'Eroe e costringendolo a prendere una decisione.

*Ad esempio*, raggiunta l'isola del tesoro, il protagonista scopre che è infestata dai pirati e viene sfiorato dal proiettile di una loro carabina. Che farà? Darà ascolto alle sue paure e tornerà indietro oppure sceglierà di insistere nell'avventura? (Decisione);

- la **discesa** è il luogo dove l'Eroe incontrerà gli ostacoli conseguenti alla sua decisione.

*Nel nostro esempio*, la decisione di proseguire l'avventura, ed esplorare l'isola facendo attenzione a non essere scoperto.

Perché una discesa? Perché presa la decisione, tutte le forze che si oppongono alla realizzazione del suo desiderio si scateneranno contro di lui... Il protagonista cerca di correre verso l'obiettivo, le forze antagoniste fanno di tutto per bloccare l'azione. (Nelle fiabe, ad esempio, il principe potrebbe aver sottratto a un mago malvagio la pozione magica capace di guarire il re suo padre; sprona il cavallo a correre via, ma il mago gli scatenava contro tutti i suoi aiutanti; quante volte abbiamo letto dinamiche simili?);

- lungo la **discesa**, si “sbatte” contro il **muro più alto**: si presenta un grande ostacolo che contrasta la decisione presa, tanto che l'Eroe avverte il sapore della sconfitta.

*Nel nostro esempio*, il protagonista, dopo essersi nascosto ai pirati, individua il luogo dove è stato sepolto il forziere. Scava per portarlo alla luce... ma il forziere è vuoto;

- il **punto di svolta** e l'entrata nel III Atto: se l'Eroe supera il muro più alto e rilancia l'azione, apre nuovamente la partita e la possibilità di raggiungere l'obiettivo.

*Nel nostro esempio*, il protagonista, sebbene sconfitto, decide di portare a casa il forziere vuoto come ricordo dell'avventura. Lo mostrerà agli amici perché vedano concretamente che cosa ha vissuto. Quindi prova a sollevare il forziere, ma è pesantissimo. Decide di smontarlo, e scopre che le tavole con cui è costruito sono tavole d'oro;

- sempre lungo la discesa, c'è la **battaglia finale**: come porterà via l'oro senza che i pirati se ne appropriino? Dovrà fronteggiarli e vincere in astuzia;
- se l'**Eroe supera la battaglia finale** (spannung o climax finale), la storia potrà avviarsi alla **risoluzione**.

## LA MONTAGNA DELLA NARRAZIONE

---

