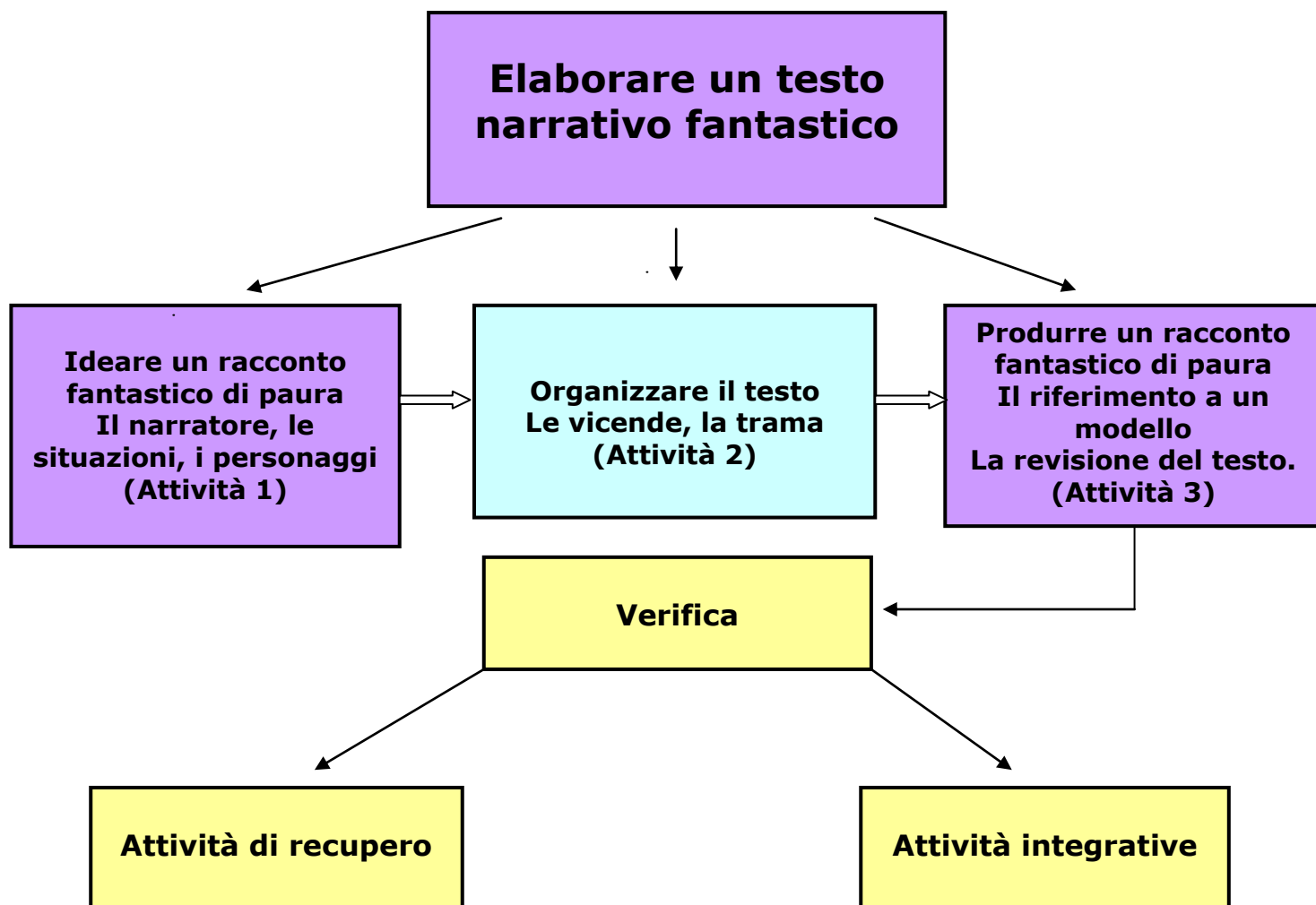




Elaborare testi narrativi 2. Raccontare storie di paura

Saeda Pozzi

Nucleo tematico di riferimento: Testo narrativo



Uno dei miei compiti in quanto scrittore è quello di assalire le vostre emozioni e forse di aggredirvi – e, per far questo, uso tutti gli strumenti disponibili. Forse sarà per spaventarvi a morte ... Farvi urlare, ridere, piangere, non mi importa, ma coinvolgervi, farvi fare qualcosa di più che mettere il libro nello scaffale dicendo: "Ne ho finito un altro", senza nessuna reazione. Questa è una cosa che odio".
(Stephen King, Intervista con Keith Blackmore tratta da www.repubblica.it/2006/10)

Introduzione

Tematica:

Il percorso si pone in continuità con il lavoro sull'elaborazione di un testo narrativo, di tipo realistico, proposto per le classi prime. Costituisce un'evoluzione rispetto al materiale precedente per un aspetto sostanziale:

- l'ideazione e la produzione di un preciso genere narrativo: il racconto di paura di tipo fantastico.

La metodologia prevede momenti di lavoro individuale, a coppie e di piccolo gruppo per favorire sia l'ideazione e la riflessione sul testo da produrre, sia l'organizzazione dei percorsi di scrittura e la loro revisione.

Finalità e obiettivi formativi:

Le attività sviluppano la capacità di elaborazione e di produzione di un testo narrativo di tipo fantastico, con particolare riguardo per

- l'ideazione di situazioni, personaggi, vicende e la loro organizzazione in trame narrative;
- la produzione di un testo coerente con la sua progettazione, l'utilizzo di un modello, la riflessione sul testo e la sua revisione.

Questi obiettivi fanno indirettamente riferimento ai seguenti aspetti illustrati nel Quadro di Riferimento INVALSI (28 febbraio 2011)¹. I processi del QDR sono attivati anche nella scrittura, si tratta di operazioni mentali che si mettono in gioco prima, durante, dopo l'operazione di scrittura. Sono processi impliciti che si possono osservare e valutare nella comprensione del testo e indirettamente nella produzione:

4 Cogliere le relazioni di coesione (organizzazione logica entro e oltre la frase) e coerenza testuale.

5° Ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse.

5b Ricostruire il significato globale del testo, integrando più informazioni e concetti, anche formulando inferenze complesse

6 Sviluppare un'interpretazione del testo, a partire dal suo contenuto e/o dalla sua forma, andando al di là di una comprensione letterale.

7 Valutare il contenuto e/o la forma del testo alla luce delle conoscenze ed esperienze personali (riflettendo sulla plausibilità delle informazioni, [...], sulla efficacia comunicativa del testo, ecc.)

Il percorso di lavoro prevede momenti di riflessione metacognitiva.

¹ INVALSI. Versione aggiornata il 28/02/2011, p. 12.

INDICE

Descrizione del percorso

Attività 1– Ideare un racconto fantastico di paura: il narratore, le situazioni, i personaggi

(Indicazioni per il docente)

Attività 1– Ideare un racconto fantastico di paura: il narratore, le situazioni, i personaggi

(Scheda per lo studente)

Attività 1A – La scelta del narratore (Scheda per lo studente)

Attività 1B – Ideare le situazioni (Scheda per lo studente)

Attività 1C – Costruire i personaggi (Scheda per lo studente)

Attività 2 – Organizzare un racconto: le vicende e la trama (Indicazioni per il docente)

Attività 2 – Organizzare un racconto: le vicende e la trama (Scheda per lo studente)

Attività 3 – Produrre un racconto fantastico di paura (Indicazioni per il docente)

Attività 3 – Produrre un racconto fantastico di paura (Scheda per lo studente)

Attività 3A – Elaborare un racconto (Scheda per lo studente)

Attività 3B – Rivedere e correggere un racconto (Scheda per lo studente)

Verifica

Attività di recupero

Attività integrative

Descrizione del percorso

Condizione da cui nasce l'attività

Scrivere racconti è un'attività piacevole, soprattutto se le idee e il testo vengono redatti a più mani, in particolare risulta divertente scegliere un genere narrativo come il racconto di paura che provoca emozioni, ma al contempo impone una logica "severa". Il racconto di paura o horror ha una storia antica, nasce alla fine del Settecento come romanzo gotico e si sviluppa nell'Ottocento, secolo che vanta autori di fama: Ernst Theodor Amadeus Hoffman, Mary Shelley, Edgar Allan Poe, Bram Stoker, classici del genere horror cui è utile ricorrere come modelli di scrittura.

Insegnare a leggere e a scrivere di paura, oltre a provocare divertimento, è importante per imparare a esorcizzare le proprie paure, per conoscerle più concretamente e trovare strategie per superarle. Se è chiaro l'intento pedagogico dell'insegnare a scrivere racconti di questo genere letterario, risulta altrettanto importante la messa in atto di strategie cognitive volte a produrre ipotesi e soluzioni di problemi di scrittura e di organizzazione delle storie inventate. Per queste ragioni e per indurre negli studenti il piacere della scrittura attraverso il piacere della paura è stato pensato questo percorso.

Prerequisiti richiesti ai ragazzi per svolgere l'attività

- Conoscere gli elementi fondamentali della narrazione: personaggi, ambienti, tempi, trama.
- Conoscere i modi della descrizione.
- Saper scrivere un breve dialogo.
- Saper scrivere un semplice racconto realistico individualmente, a coppie e in piccolo gruppo.

Strumenti forniti agli allievi

Gli studenti avranno a disposizione le schede su cui eseguire gli esercizi, esse sono talvolta corredate da immagini e contengono brevi testi modello con funzione-guida per la loro scrittura. Le immagini sono state inserite in alcuni esercizi con il solo scopo di stimolare la creatività e/o di supportarla.

Organizzazione della classe

In tutte le fasi di lavoro la classe sarà organizzata a piccoli gruppi o a coppie di studenti che faranno ipotesi, discuteranno, produrranno insieme gli esercizi. Gli esercizi possono essere svolti anche individualmente. La verifica sarà prodotta individualmente. A gruppi, a coppie o singolarmente sono previste le attività di recupero e le attività integrative.

Fasi e tempi

Tempo complessivo: da 10 a 12 ore.

L'attività si sviluppa in **tre fasi**:

la prima fase è dedicata all'ideazione del racconto, alla definizione del narratore, degli ambienti in cui si svolgono le storie, dei personaggi tipici del racconto di paura. **Tempo previsto:** da 3 a 4 ore

La seconda fase prevede l'organizzazione della storia: quali vicende vi si potranno svolgere, come si progetta una trama. **Tempo previsto:** 4 ore

La terza fase è dedicata alla produzione di un racconto di paura seguendo un modello dato e alla sua revisione. **Tempo previsto:** 4 ore.

Seguono:

Attività di recupero, esercizi che riprendono le attività del percorso. **Tempo previsto:** libero.

Attività integrative con la proposta di produzione di racconti su immagini o altri stimoli. **Tempo previsto:** libero.

Bibliografia

Testi di lavoro o di riflessione per l'insegnante

Bavaro, T. (1994). *La scrittura creativa – tutte le tecniche della narrazione*, Calderini, Bologna.
Brugnolo, S., Mozzi, G. (1997). *Ricettario di scrittura creativa – 1. Le narrazioni*, Theoria, Roma.
Due manuali di scrittura creativa con tecniche di composizione e suggerimenti operativi su come comporre un testo narrativo.

Calvino, I. (1988). *Lezioni americane*, Garzanti, Milano.

Le famose lezioni di Calvino con i consigli sulla forma del testo sono fonte di riflessione e importante suggerimento di operatività.

Carver, R. (1997). *Il mestiere di scrivere. Esercizi, lezioni, saggi di scrittura creativa*. Einaudi, Torino.

Il libro raccoglie brevi saggi, lezioni, note e articoli e la ricostruzione di una lezione tipica di Carver con l'indicazione di esercizi consigliati.

Cerami, V. (1996). *Consigli ad un giovane scrittore*, Einaudi, Torino.

Una guida all'arte di raccontare con la "narrazione" di tecniche, trucchi, meccanismi, ingredienti e dosi del lavoro di scrittore.

Racconti e romanzi fonti delle esemplificazioni negli esercizi del percorso

AA. VV. (1990). *Nero italiano, 27 racconti*, Mondadori, Milano.

Poe, E.A. (1989). *Racconti fantastici e del terrore*, Mursia, Milano.

Poe, E.A. (1999). *Racconti del grottesco e dell'arabesco*, Garzanti Libri, Milano.

Bierce, G.A. (1989). *L'uomo e il serpente*, in *I racconti neri*, Bompiani, Milano.

Shelley, M. (1975). *Frankenstein*, Rizzoli, Milano.

King, S. (1995). *It*, Sperling Paperback, Milano.

Gordimer, N. (1992). *C'era una volta*, in *Il salto*, Feltrinelli, Milano.

Lovecraft, H.P. (1989). *Tutti i racconti*, Mondadori, Milano.

Sitografia

<http://www.raccontioltre.it/cat/racconti/racconti-neri/>

Il sito presenta storie scritte da utenti registrati, utili come tracce per trame di racconti. Sono proposte storie, favole, poesie e suggerimenti di scrittura creativa. (Settembre 2001)

<http://www.lazonamorta.it>

Sito suggestivo per gli effetti sonori, tratta argomenti che spaziano dal fantasy all'horror, dalla fantascienza al mistero. Vi si trovano informazioni su letteratura, cinema, fumetto, televisione, musica, teatro. È utile come fonte di idee per elaborare racconti di paura. (Settembre 2001)

<http://www.latelanera.com>

Il sito presenta recensioni di libri, film, racconti horror, recensioni letterarie, interviste ad autori, forum di scrittori. È una fonte di informazioni sul genere horror, utile per l'ispirazione di idee. (Settembre 2001)

<http://www.liberliber.it/home/index.php>

Il sito è un'ottima fonte di testi letterari di autori classici, liberamente scaricabili e utili per creare repertori o scegliere testi su cui esercitarsi, o semplicemente testi da leggere. (Settembre 2001)

INVALSI

www.invalsi.it

Il sito dell'Invalsi permette di consultare tutti i documenti relativi alle valutazioni predisposte dall'Istituto (quadri di riferimento, domande rilasciate, analisi e rapporti) nonché di accedere alla documentazione (spesso tradotta in italiano) relativa alle principali analisi internazionali. (Settembre 2001)

Attività 1 - Ideare un racconto fantastico di paura: il narratore, le situazioni, i personaggi

Indicazioni per il docente

Tipologia: Attività laboratoriale svolta individualmente o a coppie o in piccolo gruppo. L'attività è suddivisa in **tre brevi fasi** pensate per isolare i concetti di narratore, situazione narrativa, personaggi e consentirne migliore padronanza con esercitazioni mirate.

Obiettivo didattico: saper ideare situazioni e personaggi di un racconto fantastico di paura scegliendo il tipo di narratore.

Tempo: da 3 a 4 ore

Materiale: schede 1A, 1B e 1C a disposizione di ogni alunno.

Attività 1A. La scelta del narratore

Esercizio 1

Prima di iniziare il lavoro l'insegnante può motivare la classe leggendo/recitando un brano suggestivo (tratto da uno degli autori suggeriti in bibliografia) e chiedendo agli studenti di dire se conoscono racconti di paura e che cosa sanno sul genere horror. Dopo la discussione l'insegnante presenta il lavoro e prepara la classe suddividendola in coppie o in piccoli gruppi (max 4 studenti) e consegna le schede.

L'esercizio 1 chiede di scegliere il narratore della storia. È una scelta importante da cui derivano varie conseguenze: stilistiche e grammaticali. Utile suggerire, in un primo momento, la scelta del narratore interno in prima persona; se si organizzano gli studenti a coppie, si può prevedere una storia raccontata da due personaggi interni che si alternano nella scrittura dei paragrafi; un valido esempio a questo proposito può essere *L'isola del tesoro*, il romanzo di Stevenson che alterna due narratori. In un secondo momento, suggerire la narrazione in terza persona è utile per imparare a distaccarsi dal testo e a usare un punto di vista esterno.

Esercizio 2

È un esercizio di rinforzo dell'apprendimento; durante l'esecuzione l'insegnante controlla che il testo di arrivo sia coerente con la tipologia di narratore e chiede alle coppie di studenti di discutere gli eventuali errori.

Esercizio 3

Esercizio di rinforzo dell'apprendimento. Si procede come per l'esercizio 2.

Attività 1B. Ideare le situazioni

Esercizio 1

Prima di eseguire l'esercizio è bene discutere con gli studenti i tre luoghi presentati sottolineando la situazione creata dall'autore, il modo in cui gli ambienti sono descritti, con verbi e aggettivi adatti a creare paura, sollecitando a continuare la descrizione utilizzando gli aggettivi in tabella, oppure inventando un nuovo ambiente scegliendolo tra quelli proposti.

Esercizio 2

Da eseguire a coppie, l'esercizio di completamento richiede di immaginare una situazione di pericolo e suggerisce possibili ambientazioni e tracce per altre storie. Le parole da individuare richiedono capacità di riconoscimento degli elementi di coerenza con il contesto.

La casa che mi circonda mentre dormo è costruita su un terreno vuoto sotto la superficie; molto lontano, sotto il mio letto, il pavimento, le fondamenta della casa, gli scavi e i cunicoli delle miniere d'oro hanno eroso la roccia, e quando là sotto a novecento metri di profondità qualche

fronte trema, si stacca e crolla, l'intera casa si sposta un poco e una lieve tensione si contrappone al peso di mattoni, cemento, legno e vetro che tengono insieme la struttura intorno a me.

(Nadine Gordimer, *C'era una volta*, in *Il salto*, Milano, Feltrinelli, 1992)

Esercizio 3

Con l'aiuto di immagini gli studenti descrivono brevemente una costruzione, possibile ambientazione di un racconto horror. L'insegnante formerà piccoli gruppi che, discutendo sulla scelta di ambientazione e di lessico, descriveranno brevemente un edificio. Andrà ricordato che gli ambienti sono sempre misteriosi, prevalentemente bui, isolati, luoghi di pericolo e che queste caratteristiche si ripetono regolarmente nei racconti di paura.

Esercizio 4

Per far eseguire l'esercizio, a coppie, l'insegnante avrà cura di puntualizzare nuovamente l'importanza della situazione che si crea con la descrizione di un ambiente, controllerà anche l'uso dei tempi verbali suggerendo il tempo presente per una storia più coinvolgente, farà riflettere gli alunni sull'importanza di collocare la vicenda in un'epoca precisa e chiederà particolare cura per un incipit che deve essere accattivante e coinvolgente.

Attività 1C. Costruire i personaggi

Esercizio 1

Il fuoco dell'esercizio è sulla descrizione del sentimento della paura, è richiesto un lavoro breve, ma si abbia cura del lessico, qui importante per rendere la sensazione di paura. L'insegnante chiederà a coppie di studenti di eseguire l'esercizio, poi di confrontare il prodotto in un piccolo gruppo di quattro studenti, e ciascuna coppia avrà un testo che discuterà. Può essere utile che due degli studenti del gruppo, scelti a sorte, scelgano il testo migliore.

Esercizio 2

Prima dell'esecuzione di questo esercizio, l'insegnante avrà cura di discutere con l'intera classe dei personaggi di un racconto di paura, delle loro caratteristiche, dei tipi che si sono formati nella storia letteraria, tipi che hanno dato origine ai "mostri" che oggi popolano fumetti e film. Le schede descrittive dei classici personaggi del genere horror sono una guida per la scrittura che qui sarà sintetica. L'esercizio, infatti, serve a preparare la scrittura di un racconto vero e proprio. È dato il narratore, ma bisogna preparare ambiente, trama e personaggi. L'insegnante guiderà le scelte facendo lavorare gli studenti a coppie. Per favorire autostima negli studenti sarebbe utile sottolineare i risultati particolarmente positivi leggendo ad alta voce i prodotti alla classe.

Esercizio 3

L'esercizio rinforza l'abilità di ideazione chiedendo di scrivere in coppia la trama di una storia di cui viene dato l'incipit e di cui vengono suggerite azioni e vicende con domande stimolo. Anche l'insegnante può porre domande utili all'invenzione, inoltre controllerà la corretta esecuzione.

Esercizio 4

L'esercizio, che si svolge in piccolo gruppo o a coppie, è volto a rinforzare l'abilità di scrittura di un dialogo e di una situazione in cui si muovono personaggi. Per suggerire e rinforzare l'immaginazione sono dati: un modello di breve dialogo, le immagini di possibili protagonisti e un modello di situazione. Gli studenti possono anche combinare questi tre elementi e scrivere la trama di un racconto. Viene richiesto inoltre di dare un nome ai personaggi, l'insegnante avrà cura di ricordare che il nome rappresenta la persona/personaggio e che deve essere adatto, scelto con cura.

Esercizio 5

A conclusione dell'attività è richiesta agli studenti una riflessione sulla stessa. Quest'ultima parte è molto importante affinché gli alunni imparino a mettere a fuoco i concetti principali appresi. L'insegnante leggerà o farà leggere le risposte e, se necessario, le discuterà con il singolo allievo o con tutti gli allievi. È necessario porre attenzione a chi non scrive nulla o non sa dire che cosa ha imparato: in questo caso bisogna trovare il tempo di capire cosa non ha funzionato sollecitando lo studente a spiegarsi meglio.

Scheda per lo studente		
Cognome	Nome	Data

Attività 1- Ideare un racconto fantastico di paura: il narratore, le situazioni, i personaggi

I racconti di paura hanno caratteristiche precise: sono fantastici; sono ambientati in scenari notturni, in luoghi solitari e oscuri; le descrizioni sono dettagliate e ricche di aggettivi; i personaggi sono esseri mostruosi. Le storie presentano eventi inaspettati che si susseguono in modo da creare suspense e da condurre a un finale sorprendente.

In questo percorso imparerai a scrivere un racconto di paura iniziando dal progettare il testo e dal definire gli ambienti, i personaggi e le situazioni in cui li farai muovere.

Attività 1A. La scelta del narratore

Ogni storia ha un narratore che la racconta, così sarà anche per la tua storia. Sarai tu, insieme a un tuo compagno o in un piccolo gruppo di compagni, a decidere e a inventare il narratore. Esso può essere interno o esterno alla storia. Il narratore interno racconta in prima persona e può essere il protagonista o un altro personaggio che partecipa alle vicende. Il narratore esterno racconta in terza persona, è una voce esterna che narra rimanendo fuori dalla storia e quindi ne conosce tutti gli avvenimenti.

Esercizio 1

Osserva questo esempio di narrazione in prima persona:

Passai una notte terribile. In certi momenti il mio polso batteva così in fretta e così forte che sentivo palpitare ogni arteria; in altri momenti quasi mi accasciavo a terra per il languore e l'estrema debolezza ...

(Mary Shelley, *Frankenstein*, Milano, Rizzoli, 1975)

Leggi questo esempio di narrazione in terza persona:

Eddie s'incamminò cercando di guardare dappertutto contemporaneamente. La spalla contusa gli pulsava in dolorosa sincronia con il battito cardiaco. [...]

Aveva la sensazione che ormai avrebbe dovuto aver superato lo spavento, dandosi dello stupido e del bamboccio per essersi lasciato impaurire da un riflesso, o per essersi addormentato senza saperlo e aver fatto un brutto sogno. Ma non stava andando così; anzi, era tutto il contrario. Il suo cuore batteva così velocemente che non gli riusciva più di distinguere i battiti l'uno dall'altro...

(Stephen King, *It*, Milano, Sperling Paperback, 1995)

Ora, con un tuo compagno o con un piccolo gruppo di compagni, prova a inventare un seguito alle due storie. Scrivi nella tabella max dieci righe per ciascun seguito rispettando la scelta del narratore, nel primo brano in prima persona, nel secondo brano in terza persona.

1. Narratore interno	2. Narratore esterno

Esercizio 2

Leggi il testo seguente e in coppia con un tuo compagno, riscrivilo utilizzando un narratore interno, dunque in prima persona. Ricorda di controllare soprattutto i pronomi e le forme verbali.

Le signore Espanaye non sono state assassinate dagli spiriti; gli assassini erano esseri materiali e sono fuggiti materialmente.

Ma come? Fortunatamente non v'ha che una maniera di ragionare su questo punto, e questa maniera condurrà a una conclusione positiva. Si esaminino dunque ad uno ad uno i mezzi possibili d'evasione. È chiaro che gli assassini erano nella camera ove fu trovata la signorina Espanaye, od almeno nella camera adiacente quando la folla salì le scale. È dunque solo in queste due camere che si devono cercare delle uscite. La polizia ha tolto i pavimenti, ha aperto i soffitti, ha scandagliato la muratura delle pareti. Nessuna uscita segreta poté sfuggire alla sua perspicacia, ma non ci si deve fidare de' suoi occhi, bisogna controllare direttamente; non v'è veramente alcuna uscita segreta. Le due porte che conducono dalle camere al corridoio erano chiuse saldamente e le chiavi erano al di dentro.

Si osservino i camini: questi, che sono di larghezza ordinaria fino ad una distanza di otto o dieci piedi sopra il focolare, non lascerebbero passare al di là nemmeno un grosso gatto.

L'impossibilità della fuga almeno per la via indicata è dunque posta in sodo: non rimangono che le finestre; nessuno poté fuggire da quelle della camera anteriore senza esser visto dalla folla radunata nella via.

(adattato da Edgar Allan Poe, *Racconti straordinari*, Milano, Garzanti, 1991)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Esercizio 3

Riscrivi il testo seguente utilizzando un narratore esterno. Procedi come per l'esercizio precedente, lavora con un tuo compagno e controlla il risultato.

Giunse la sera. Il pensiero che per l'ultima volta aveva passato una giornata in seno alla sua famiglia le stringeva il cuore. Ella era più morta che viva; in segreto si accomiatava da tutte le persone, da tutte le cose che la circondavano.

Fu servita la cena; il cuore le batteva forte. Con voce tremante dichiarò che non aveva voglia di mangiare e cominciò a salutare il padre e la madre. Essi la baciaron e, come sempre, le diedero la loro benedizione. Poco mancò che la fanciulla non scoppiasse in pianto.

(Aleksandr Puškin, *La tormenta*, in *I racconti di Belkin*, Milano, BUR, 1993)

.....

.....

.....

.....

Scheda per lo studente		
Cognome	Nome	Data

Attività 1B. Ideare le situazioni

Una volta stabilito quale sarà il narratore, puoi incominciare a ideare **le situazioni** in cui si muoveranno i personaggi. L'ambiente sarà sicuramente **un luogo tetro** come, per esempio, **un castello, un antico monastero, un cimitero, un bosco, una foresta, un parco oscuri, una casa abbandonata o stregata, una città deserta, un lago circondato da una palude misteriosa**. Sono numerosi i luoghi che, con l'uso di aggettivi adatti, possono diventare il teatro di una scena paurosa.

Dopo aver scelto il luogo dell'azione, è necessario stabilire **il tempo della storia**: un'epoca lontana, per esempio il Medioevo, oppure l'epoca attuale o ancora un'epoca futura. La tua scelta determinerà anche i personaggi e le loro azioni. È necessario anche stabilire **il tempo della narrazione** cioè il tempo verbale in cui si svolgeranno i fatti: al passato remoto o al presente indicativo. Una volta compiute queste scelte e dopo aver riflettuto su ciascuna di esse potrai scegliere i personaggi della tua storia.

Esercizio 1

Di seguito puoi leggere la descrizione di luoghi adatti a un racconto di paura. Con un tuo compagno o in un piccolo gruppo, continua la descrizione di ciascun luogo usando gli aggettivi dati in tabella, oppure inventa un nuovo ambiente tenebroso anche scegliendo fra i luoghi indicati.

1. *La natura intorno sfioriva, e il sole stava perdendo il suo calore; pioggia e neve stavano cadendo dappertutto; i grandi fiumi erano ghiacciati; la superficie della terra era nuda, gelata e dura.*
2. *Era quasi l'una del mattino: la pioggia batteva monotona contro le imposte e la candela avrebbe presto dato i suoi ultimi guizzi.*
3. *Il Bassey Park era immerso nel silenzio, immobile come una fotografia in bianco e nero. I salici piangenti lasciavano ricadere le loro magre braccia tenebrose e qualsiasi cosa poteva nascondersi, floscia e pazza, dietro quelle pendule fronde.*

Aggettivi	Luoghi
vecchio	castello
inquietante	monastero
interminabile	parco
ripugnante	casa
fitto	bosco
oscuro	lago
invisibile	città

Esercizio 2

Discuti con un tuo compagno la scelta delle parole e insieme completate il seguente testo:

La casa che mi circonda mentre dormo è costruita su un terrenosotto la superficie; molto lontano, sotto il mio letto,, le fondamenta della casa, gli scavi e i cunicoli delle miniere d'oro hanno eroso la roccia, e quando là sotto ametri di profondità qualche fronte trema, e crolla, l'intera casa si sposta un poco e una lieve tensione si contrappone al peso di mattoni, cemento,e vetro che tengono insieme laintorno a me.

(Nadine Gordimer, *C'era una volta*, in *Il salto*, Milano, Feltrinelli, 1992)

Esercizio 3

Come avete visto nell'esercizio 2 è descritta una casa costruita su una miniera, dunque a rischio di crollo e la situazione è quella di una persona che dorme in quella casa. Ispirandovi alle immagini seguenti descrivete in breve, e in piccolo gruppo, un edificio in cui si potrebbe svolgere una storia.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Esercizio 4

Una volta stabilito un ambiente bisogna creare un'atmosfera paurosa. Nei racconti di paura l'atmosfera è buia, le azioni si svolgono di notte, nella più totale oscurità o alla luce della luna, presentata come spettrale, l'ora è quasi sempre la mezzanotte.

Con un tuo compagno leggi le frasi seguenti, usale poi per scrivere l'introduzione di un racconto, avendo cura di stabilire il tempo verbale (passato remoto o presente) della narrazione e l'epoca in cui si potrebbe svolgere la storia.

1. *Non c'era mai luce al punto che avevo l'abitudine di accendere candele per avere sollievo.*
2. *Nell'umida penombra a cui ero abituato.*
3. *Si trattava di uno spiazzo disseminato di colonne e lastre di marmo; sullo sfondo, un'antica chiesa di granito col campanile in rovina scintillava spettrale al chiaro di luna.*

(Howard Phillips Lovecraft, *L'estraneo*, in *Tutti i racconti*, Milano, Mondadori, 1989)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Scheda per lo studente		
Cognome	Nome	Data

Attività 1C. Costruire i personaggi

I **personaggi** dei racconti fantastici di paura sono **esseri mostruosi: vampiri, fantasmi, non morti, sirene, licantropi, mostri**; talvolta non sono personaggi veri e propri, ma sono **una "cosa", un fenomeno imprecisato**, per esempio, un'entità che provoca distruzione e morte e non si sa cosa sia. Inoltre i personaggi hanno tratti caratteristici terrificanti, descritti con grande precisione, o si comportano in modo da suscitare attesa nel lettore per la loro sorte: sono intimoriti, spesso terrorizzati da ciò che accade intorno a loro e queste paure sono rivelate dal battito cardiaco; quasi tutti gli autori di romanzi di paura attribuiscono ai loro personaggi un battito cardiaco fuori dalla norma, segno di grande paura e di tensione, eccone alcuni esempi:

[...] e al contempo la marcia infernale del suo cuore scandiva più forti i suoi colpi, sempre più forti, diveniva precipitosa e alzava il tono, il timbro, lo alzava, lo alzava! Il terrore del vecchio doveva essere estremo! E il battito del suo cuore diveniva più forte di minuto in minuto.

(Edgar Allan Poe, *Il cuore rivelatore*, da *Racconti del grottesco e dell'arabesco*, Milano, Garzanti Libri, 1999)

Giacevo perfettamente immobile – già come una vittima – ma l'aritmia del mio cuore impazzava, urtando di qua e di là contro la gabbia toracica.

(Nadine Gordimer, *C'era una volta*, in *Il salto*, Milano, Feltrinelli, 1992)

Il suo cuore batteva così velocemente che non gli riusciva più di distinguere i battiti l'uno dall'altro e gli sembrava inevitabile che di lì a pochi attimi sarebbe scoppiato per il terrore.

(Stephen King, *It*, Milano, Sperling Paperback, 1995)

Esercizio 1

Utilizza gli esempi riportati sopra come modello per scrivere due o tre righe in cui descrivi le sensazioni di un personaggio che prova paura. Confronta poi la tua descrizione con quella di un piccolo gruppo di compagni, due di voi giudicheranno quale sarà la migliore.

.....

.....

.....

.....

Esercizio 2

Nei racconti di paura gli esseri mostruosi, fantastici, hanno il ruolo di **protagonista** o di **antagonista**. Ecco l'esemplificazione di alcuni tipi:

Il vampiro

Il volto soffuso di un incredibile pallore, le mani rozze, larghe con le dita a spatola e peli al centro del palmo. Le unghie lunghe e sottili tagliate a punta. L'alito fetido, il sorriso macabro con denti bianchi e aguzzi che sporgono dalle labbra di un rosso acceso. Si muove lungo i muri strisciando a faccia in giù con il mantello che forma come due grandi ali.

Il mostro

Occhi bianchi come uova lesse che scintillano, le scaglie che gocciolano bava del colore delle alghe, le branchie che si aprono e si richiudono nel collo gonfio e nelle guance. Terrorizza e uccide in modo sanguinario le sue vittime.

Il licantropo o lupo mannaro

Un uomo lupo simile a un vero lupo con atteggiamenti umani oppure con il corpo di lupo e la testa di uomo, o uomo con dettagli di lupo: orecchie appuntite, unghioni. La trasformazione da uomo a lupo e viceversa avviene nelle notti di luna piena non si sa se per magia o per una malattia acquisita.

Il non morto (zombie)

Lineamenti smangiati da cui occhieggiano le ossa, l'insieme del corpo corrotto e sul punto di disintegrarsi. Il volto atteggiato a un ghigno. Può terrorizzare gli uomini, compiere azioni malvagie, può correre nel vento della notte con i demoni.

Le sirene

Per metà donne e per l'altra metà pesci, popolano le acque del mare e sono visibili solo di notte alla luce della luna. Sono creature bellissime e terribili, sono molto attraenti, ma farsi catturare dal loro fascino significa morte certa: si cibano, infatti, di carne umana. I marinai ne hanno paura, ma allo stesso tempo ne sono fortemente attratti.

A coppie: scegliete uno dei tipi di personaggio presentati sopra, discutendo insieme, inserite il personaggio in una situazione (epoca), ambiente (luogo) adatti. Annotate brevemente una descrizione dell'ambiente poi scrivete sinteticamente la traccia di una storia in terza persona in cui i personaggi prescelti siano il protagonista e/o l'antagonista. Dovrete immaginare anche almeno altri due personaggi che interagiscano con il personaggio mostruoso.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Esercizio 3

Sempre lavorando in coppia, provate a scrivere solamente la trama di una storia che incomincia così:

Quando esplode il fuoco Greco della Queen Anne's Revenge, la ciurma sa perfettamente cosa sta accadendo: uno dei suoi uomini è stato trasformato in zombie! È una maledizione infernale quella che ha colpito i pirati della nave: l'incantesimo di capitano Barbanera.

Cosa accadrà alla ciurma dei marinai? Alla stessa nave? Che ruolo avrà il marinaio zombie nella storia? Come riusciranno i marinai a liberarsi dell'incantesimo?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Esercizio 4

Il licanthropo e i giovani rappresentati nelle immagini possono essere i personaggi di una storia: con un tuo compagno o discutendo in piccolo gruppo, crea una situazione adatta a un racconto che li vede coinvolti, dai un nome ai personaggi e scrivi un breve dialogo come nell'esempio. Se preferisci, usa l'esempio per scrivere la breve trama di un racconto o per continuare il dialogo.

**Esempio di situazione**

All'imbrunire, su un sentiero di montagna, le ombre avanzano velocemente, sorge la luna, un sibilo leggero e due giovani temono di trovarsi improvvisamente davanti un uomo lupo. Un vento freddo scuote gli alberi, si ode un respiro affannoso.

Esempio di dialogo

Primo giovane - È ora di rientrare, fa freddo e ho paura di questo buio!-

Secondo giovane - Siamo su un sentiero di montagna battuto da montanari e turisti, non può accadere nulla, ma anch'io ho freddo, affrettiamoci. -

Primo giovane - Guarda la Luna, è già sorta, è piena, da queste parti dicono che un uomo lupo si aggiri per i boschi e che si mostri proprio nelle notti di luna piena, queste storie mi rendono inquieto. -

Secondo giovane - Non essere sciocco, non esistono simili creature!-

Primo giovane - Ascolta! Un respiro affannoso e cupo, c'è qualcuno, qui vicino, sulla roccia allo svoltare del sentiero, ho paura! -

Esercizio 5

Scrivi che cosa hai imparato da questa attività.

.....

.....

.....

.....

C'è qualcosa che non hai capito? (barra una sola casella)

☐ no, mi è tutto chiaro

☐ Sì, non ho capito

(scrivi quello che ancora non ti è chiaro).

.....

.....

.....

.....

Attività 2 - Organizzare un racconto: le vicende e la trama

Indicazioni per il docente

Tipologia: attività laboratoriale individuale, a coppie e di piccolo gruppo.

Tempo: 4 ore

Obiettivo didattico: saper organizzare le vicende di un racconto in una trama seguendo un modello dato.

Materiale: schede 2A e 2B a disposizione di ogni alunno.

In questa fase l'alunno è chiamato a riflettere su un **modello di narrazione**, l'insegnante spiegherà il modello e inviterà gli studenti a discuterlo. La fase è ancora preparatoria, sono date qui le indicazioni per scrivere un racconto in modo guidato. Il modello del classico racconto di paura, è spiegato in una scheda preliminare e poi presentato in una mappa dei punti essenziali e del divenire delle azioni.

Esercizio 1

L'insegnante dispone la classe in piccoli gruppi, chiede poi agli studenti di discutere e preparare una trama di racconto utilizzando la scheda con la mappa del modello e seguendo la traccia data nello schema; si sofferma anche sull'importanza di stabilire un narratore e di delineare un ambiente in cui si svolgerà la storia. La trama realizzata potrà essere ripresa più avanti, sempre in piccolo gruppo, per produrre un racconto.

Esercizio 2

Questo esercizio, cooperativo, prevede la produzione di un racconto ed è preceduto dai passaggi canonici: la preparazione di una trama, le scelte di narratore, ambiente, personaggi. L'insegnante curerà l'organizzazione dei piccoli gruppi in cui tutto deve essere deciso, osserverà soprattutto che i compiti di ciascuno, redigere una parte del testo, siano equamente suddivisi e rispettati, richiamerà l'attenzione degli alunni sulla redazione finale e sulla coerenza che le parti scritte da ciascuno devono avere.

Esercizio 3

A conclusione dell'attività è richiesta agli studenti una riflessione sulla stessa. Come per la precedente, anche questa parte è molto importante affinché gli alunni imparino a mettere a fuoco i concetti principali appresi. L'insegnante leggerà o farà leggere le risposte e, se necessario, le discuterà con il singolo allievo o con tutti gli allievi, ricorderà a tutti che sono ormai pronti per scrivere un racconto di paura. È necessario porre attenzione a chi non scrive nulla o non sa dire che cosa ha imparato: in questo caso bisogna trovare il tempo di capire cosa non ha funzionato sollecitando lo studente a spiegarsi meglio.

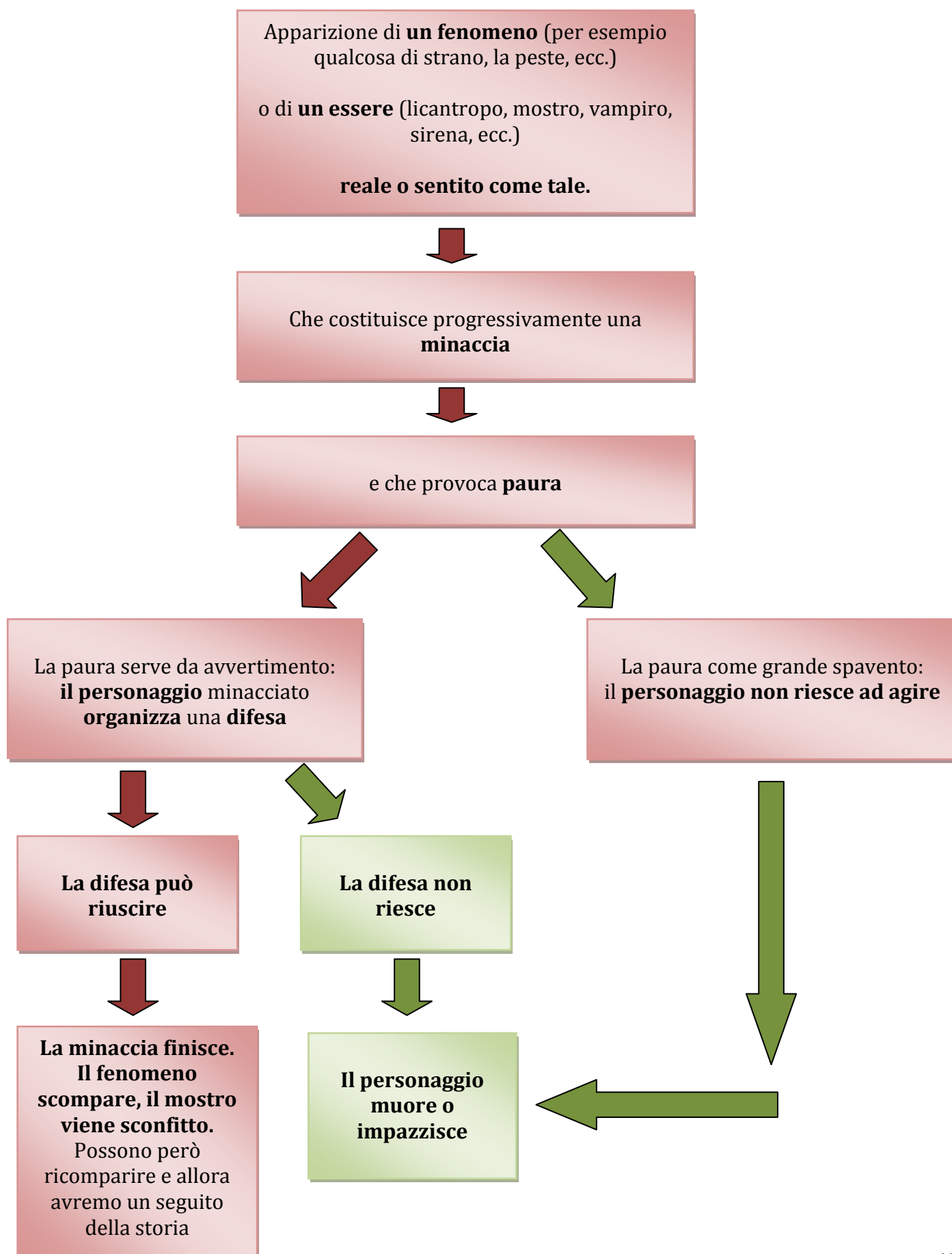
Scheda per lo studente		
Cognome	Nome	Data

Attività 2 - Organizzare un racconto: le vicende e la trama

I racconti fantastici di paura, popolati da creature soprannaturali e ambientati in luoghi misteriosi, presentano vicende che si susseguono velocemente, sono ricchi di colpi di scena e sono costruiti in un crescendo di tensione narrativa che solitamente termina con la soluzione del problema iniziale. Le vicende, cioè ciò che accade in una storia, devono essere organizzate in una trama, cioè in un libero ordine di successione di eventi in sequenza.

Ti presentiamo un modello di organizzazione delle vicende che potrai usare per scrivere i tuoi racconti. Il modello, rappresentato in uno schema, prevede:

Organizzazione delle vicende	Descrizione dei contenuti
Situazione iniziale	È problematica. Appare un fenomeno inquietante o un essere soprannaturale considerati come una minaccia per il protagonista e/o per i personaggi.
Sviluppo in sequenze	Durante lo sviluppo del testo, il fenomeno o l'essere diventano a poco a poco una minaccia e provocano paura, terrore nel protagonista e/o nei personaggi.
Due possibilità di sviluppo	A questo punto si prosegue nello sviluppo del racconto scegliendo fra: una prima possibilità prevede che il personaggio minacciato, impaurito, organizzi una difesa, si prepari a sconfiggere l'essere mostruoso o ad allontanarne il pericolo o ancora a risolvere con l'intelligenza il fenomeno misterioso.
	Una seconda possibilità prevede che il personaggio minacciato sia così terrorizzato che non riesce a reagire, è paralizzato dalla paura e allora ciò che viene messo in atto per difendersi non serve, il personaggio fallisce nel suo intento.
Finale	Se si è seguita la prima possibilità il mostro viene sconfitto, il fenomeno scompare e il personaggio si è liberato dalla minaccia. Questo finale può essere ripreso per dare un seguito alle vicende e inventare un'altra storia con gli stessi personaggi.
	Se si è seguita la seconda possibilità , è il mostro o il fenomeno minaccioso che ha la meglio sul personaggio il quale per la paura impazzisce oppure muore.

Modello di narrazione fantastica: racconto di paura

Esercizio 1

In piccolo gruppo discutete e preparate la trama di un racconto di paura schematizzandola come nel modello precedente, ricordate anche di scegliere il tipo di narratore e l'ambiente in cui si svolgerà la storia, potete lavorare con uno schema come il seguente:

La Trama	La storia
Tipo di narratore	
Ambiente	
Apparizione di un fenomeno o di un essere	
Sequenza 1 la minaccia	
Sequenza 2 la paura	
Sequenza 3 la difesa che ha successo	
Il fenomeno minaccioso o l'essere sono sconfitti	

Esercizio 2

Immaginiamo alcune possibili vicende e proviamo a ordinarle secondo la trama del modello.

Per prima cosa scegliamo **il narratore** in prima persona. Definiamo poi il contesto, cioè **l'ambiente della storia**: per esempio una grande città con una cattedrale gotica.

I personaggi saranno una ragazza, un ragazzo, un vecchio che lavora come custode nella cattedrale. Accade **un fenomeno** misterioso: un mostro di pietra della cattedrale prende vita durante una notte di forte temporale. Per iniziare poniamoci delle domande: Che cosa accade? In che modo il mostro diventerà una minaccia per i due ragazzi? Che ruolo avrà il custode nella storia?

In un piccolo gruppo di quattro compagni costruite il racconto utilizzando il modello. Potete farvi ispirare dall'immagine di seguito riportata, oppure inventare autonomamente i personaggi, dopo aver discusso le vicende e aver abbozzato la trama, assegnate a ciascuno di voi quattro lo sviluppo di una parte del racconto: il primo scriverà la situazione iniziale, il secondo la prima sequenza, e via di seguito. Durante la stesura delle parti del testo da parte di ciascuno, gli altri compagni interverranno per suggerire; infine rivedete insieme se tutto funziona. Per aiutarvi nelle brevi descrizioni dei personaggi e dei loro sentimenti, vi indichiamo alcuni aggettivi ed espressioni che puoi usare.



invisibile – ambiguo – terrificante – misterioso-
mostruoso - quasi impazzito - riuscì ad allungare
una mano per tenere a bada la creatura -
un'infernale circostanza - come un uragano - una
smorfia gli contraeva le guance – orribile - quel
rumore aumentava di minuto in minuto -
repulsione e terrore - gli occhi erano aperti e
immobili – guardò dietro di sé e vide la creatura
che sopraggiungeva – affannoso – bestiale.

Esercizio 3

Scrivi che cosa hai imparato da questa attività.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C'è qualcosa che non hai capito? (barra una sola casella)

☐ no, mi è tutto chiaro

☐ Sì, non ho capito (scrivi quello che ancora non ti è chiaro).

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Attività 3 - Produrre un racconto fantastico di paura

Indicazioni per il docente

Tipologia: attività laboratoriale individuale, a coppie e di piccolo gruppo. L'attività è divisa in due fasi.

Tempo: 4 ore

Obiettivo didattico: elaborare un racconto fantastico di paura e saper correggere e rivedere il proprio testo.

Materiale: schede **3A e 3B** a disposizione di ogni alunno.

Attività 3A – Elaborare un racconto

Esercizio 1

È questa la fase della elaborazione di un racconto con l'utilizzo del modello dato. In questo esercizio gli alunni devono produrre un racconto guidati dalle indicazioni date: scelta del narratore, inserimento di un dialogo e il supporto di quattro trame tra cui scegliere e del modello da seguire.

Esercizio 2

Sono date alcune immagini di supporto all'ispirazione, esse suggeriscono ambienti e personaggi. L'insegnante invita gli alunni, divisi in piccoli gruppi o a coppie a scegliere ambientazione, personaggi, a discutere e preparare una trama, può indirizzare gli studenti alla ricerca di immagini, precedentemente controllate, sul web, proiettare le immagini sulla LIM, proporre di corredare il racconto con immagini anche disegnate o collazionate dagli studenti.

Attività 3B – Rivedere e correggere un racconto

Per questa attività l'insegnante segue il lavoro degli alunni che operano in coppia o a piccoli gruppi. È data una scheda in cui sono ripresi gli interventi necessari per correggere a grandi linee il testo. È necessario che l'insegnante controlli se gli studenti hanno capito la consegna e la scheda, potrà poi affiancarli nella correzione oppure far eseguire dalla classe, ad alta voce, il primo esercizio e intervenire per discutere gli errori, spiegando l'importanza della revisione del testo, fase che è creativa quasi quanto la redazione.

Esercizio 1

L'insegnante farà osservare che in questo esercizio la narrazione presenta il caso di un protagonista che, di fronte alla minaccia dell'essere (serpente) che gli incute paura, organizza una difesa, ma la paura lo rende incapace di agire e muore per lo spavento. Di seguito è dato il testo nella redazione corretta.

Sdraiato comodamente su un divano, in vestaglia e pantofole, Harker leggeva e rifletteva e poiché era un uomo riflessivo abbassò il libro senza tuttavia cambiare la direzione dello sguardo. Appena il volume si trovò sotto il livello dei suoi occhi, qualcosa in un angolo buio della stanza richiamò la sua attenzione. Ciò che vide nell'ombra sotto il letto, erano due puntini di luce, apparentemente a poca distanza l'uno dall'altro. Potevano essere riflessi della lampada a gas sopra di lui, come rilucenti capocchie di spillo; non si soffermò troppo a pensarci, e riprese a leggere. Un minuto dopo qualcosa lo costrinse ad abbassare nuovamente il libro e a cercare quel che aveva visto prima. I punti di luce erano ancora là. Guardando sotto il letto scoprì le spire di un grosso serpente – quei punti luce erano i suoi occhi e quegli occhi guardavano nei suoi con intenzione, un'intenzione maligna.

Un serpente nella camera da letto di una delle migliori abitazioni di una città moderna non è un fenomeno tanto comune, ma Harker era ospite di un amico, uno scienziato che si dedicava allo studio della vita animale e precisamente ai rettili che amava alla follia. Harker non rimase particolarmente impressionato, si alzò in piedi e si preparò a indietreggiare silenziosamente dal

serpente e a uscire dalla porta. Improvvisamente qualcosa lo colpì violentemente alla faccia e sul petto. Era caduto in terra; il sangue gli sgorgava dal naso fratturato. Per un po' di tempo rimase stordito, ma il pensiero del serpente a pochi metri dalla sua testa era troppo orrendo! Il serpente non si era mosso, ma gli occhi luccicavano con indescrivibile perfidia. E ora accadde una cosa paurosa. Nella casa silenziosa echeggiò un fortissimo grido; lo scienziato padrone di casa e i servitori accorsero e trovarono Harker a faccia in giù, sul pavimento, morto. La testa e le braccia in parte nascoste sotto il letto. Estrassero il corpo e lo rigirarono sul dorso. Il volto dell'uomo era cosperso di sangue e di bava, gli occhi spalancati, sbarrati – uno spettacolo orripilante! "Morto di convulsioni" dichiarò lo scienziato, piegandosi su un ginocchio; mentre si trovava in quella posizione guardò per caso sotto il letto. "Buon Dio!" aggiunse, "e questo come ci è arrivato qui?" Mise una mano sotto il letto, tirò fuori il serpente e lo scaraventò nel centro della stanza. Era un serpente imbalsamato; gli occhi erano due bottoni da scarpa.

(adattato da Ambrose Birce, *L'uomo e il serpente*, in *I racconti neri*, Milano, Bompiani, 1995)

Esercizio 2

In questo esercizio è importante che l'insegnante ribadisca la rilevanza dell'ordine logico di un testo e della coerenza che le parti di un testo devono avere. Di seguito il testo corretto.

Un giovane giardiniere persiano disse al suo principe:

- *Questa mattina ho incontrato la morte. Mi ha fatto un gesto di minaccia. Salvami tu! Questa sera vorrei essere, per un miracolo a Ispahàn.*

Il buon principe gli diede in prestito i suoi cavalli. Nel pomeriggio il principe incontrò la morte.

- *Perché – le chiese – questa mattina hai fatto un gesto di minaccia al mio giardiniere?*
- *Io non ho fatto un gesto di minaccia, - gli rispose, -ma di sorpresa. Perché lo vedevo lontano da Ispahàn la mattina, e io devo prenderlo a Ispahàn questa sera.*

Esercizio 3

L'attenzione in questo esercizio si sposta sulla coerenza a livello lessicale, una coerenza più "fine", ma importante, l'insegnante sottolineerà la rilevanza del lessico nei racconti di questo genere e il contrasto con parole semanticamente non omogenee con un racconto di paura. Di seguito il testo corretto.

*Non urlai, ma tutti i demoni della notte che cavalcavano i venti della follia urlarono per me: e in quell'attimo mi piombarono addosso i ricordi, non più confusi ma anzi così vividi da schiantare l'anima. In un attimo seppi ciò che ero, o ero stato ricordai cose che erano avvenute prima del mio trasferimento nel castello pauroso, sotto gli alberi, e riconobbi l'edificio trasformato in cui mi trovavo. Ma soprattutto riconobbi l'abominio che ghignava davanti a me, mentre allontanavo le dita dalle sue. (Howard Phillips Lovecraft, *L'estraneo*, in *Tutti i racconti*, Milano, Mondadori, 1989)*

Esercizio 4

A conclusione dell'attività è richiesta agli studenti una riflessione sulla stessa. Questo esercizio di meta cognizione è parte molto importante affinché gli alunni imparino a mettere a fuoco i concetti principali appresi, in particolare il concetto di correzione. L'insegnante leggerà o farà leggere le risposte e, se necessario, le discuterà con il singolo allievo o con tutti gli allievi, ricorderà a tutti che sono ormai pronti per scrivere un racconto di paura. È necessario porre attenzione a chi non scrive nulla o non sa dire che cosa ha imparato: in questo caso bisogna trovare il tempo di capire cosa non ha funzionato sollecitando lo studente a spiegarsi meglio.

Attività di Verifica

Si tratta di un'attività di verifica da far svolgere individualmente, la redazione del testo è guidata: sono riprese, infatti, nella tabella-guida istruzioni per scrivere che comprendono i punti essenziali delle attività del percorso formativo. Per quanto riguarda la valutazione della prova si suggerisce la seguente tabella:

Valutazione Testo elaborazione racconto di paura		Sì/No
Presenza degli elementi indicati in tabella (situazione iniziale, ecc...).	Situazione iniziale.	
	Sviluppo di quattro sequenze.	
	Conclusione.	
Impostazione della narrazione coerente con il modello.	Scelta prima o terza persona. Ambientazione adatta. • Presenza di elemento che rompe l'equilibrio iniziale: apparizione di un fenomeno o di un essere che incute paura. • L'elemento diventa una minaccia che genera paura. • Si organizza la difesa/non si può agire per eccesso di paura. • La difesa riesce/non riesce.	
Coerenza testuale. Tempi verbali.	Coerenza delle vicende narrate. Scelta coerente e omogenea dei tempi verbali passato o presente.	
Sviluppo delle sequenze.	Ordine temporale corretto. Ampiezza non troppo eterogenea delle sequenze.	
Presenza personaggi tipici del racconto di paura.	Protagonisti/antagonisti Altri personaggi. Descrizione/dialogo.	
Conclusione.	Conclusione che ricompone l'equilibrio iniziale: il fenomeno/l'essere scompare, viene sconfitto, oppure il protagonista muore o impazzisce.	
Correttezza formale (<i>descrivere con un aggettivo ognuno degli elementi di questo riquadro</i>).	Lessico. Sintassi del verbo. Sintassi della frase. Punteggiatura. Ortografia.	

Attività di Recupero

Esercizio 1

Testo dell'esercizio nella redazione corretta.

È il giorno successivo a un incendio di bosco, e una guardia forestale sta esaminando i danni procurati dalle fiamme quando nota un corpo umano impigliato fra i rami di un albero annerito. Una squadra di soccorso recupera il corpo e lo mostra al ranger che è sconvolto da quanto vede: si tratta del cadavere di un sommozzatore con la tuta da sub, la maschera, le pinne e le bombole. Sì, un sommozzatore morto su un albero: incredibile.

Scheda per lo studente		
Cognome	Nome	Data

Attività 3 – Produrre un racconto fantastico di paura

Attività 3A – Elaborare un racconto

Proviamo ora ad elaborare un racconto di paura. Come nel precedente esercizio puoi fare riferimento allo schema modello. Puoi progettare e scrivere il racconto con un tuo compagno discutendo le scelte e inventando la storia.

Esercizio 1 – Leggi le seguenti trame di possibili racconti, le trame sono prive di conclusione. Sviluppa la storia di ciascuna di esse o di una sola, scegliendo il narratore, ampliando il testo, inserendo almeno un dialogo, trovando un finale e costruendo le vicende come nel modello.

Trama 1

Un uomo porta la sua bambina a una festa campestre e la sistema su una giostra. Presto la piccola comincia a dire piagnucolando che il cavallo su cui si trova la sta mordendo, e prega il padre di farla scendere. L'uomo continua a ripetere: "Non far la sciocchina, il cavallo non ti può mordere". Poco dopo la bambina cade a terra, svenuta, con una ferita al braccio con cui si teneva aggrappata al cavallo. Si scopre che i vecchi cavalli di legno ...

Trama 2

Alcune ragazze vanno a dormire in casa di un'amica durante un'assenza dei suoi genitori. Dopo aver spento le luci, cominciano a parlare della recente sepoltura di un vecchio nel cimitero poco lontano. Si diceva che l'uomo fosse stato sepolto vivo e che qualcuno lo avesse sentito raspare nel tentativo di uscire.

Una ragazza ride della storia, così le altre la sfidano a uscire e ad andare sulla tomba del vecchio. Per provare di essere davvero andata, avrebbe dovuto piantare un paletto nella terra sopra la tomba.

Mandano fuori l'amica aspettandosi che rientri dopo pochi minuti. Ma trascorre un'ora e poi un'altra senza che ci sia alcun segno della ragazza. Le altre, rimaste sveglie, sono sempre più terrorizzate a mano a mano che passa il tempo. Giunge il mattino, e la loro amica non è ancora tornata. ...

Trama 3

Un giovane giunge in una misteriosa cittadina che sorge sulle rive di un fiume, e si ferma in una piccola locanda. Qui si imbatte in un vecchio che gli consegna un libro da cui apprende l'inquietante storia di donna-vampiro che infesta la zona da secoli ...

Trama 4

Un giovane è il discendente di un barone vissuto nel 1600 e soprannominato "Il Terribile" perché aveva torturato e ucciso. Il giovane s'imbatte in un'antica pergamena che, con una formula magica, dovrebbe consentire di riportare in vita il terribile barone. Il ragazzo ne è attratto e ... il mostro ritorna e si mette in azione.

Esercizio 2

Osserva le immagini, si tratta di ambienti e di possibili personaggi che possono ispirare una storia; con un tuo compagno prova a scrivere un racconto in cui trovano spazio alcuni o uno solo degli ambienti e dei personaggi rappresentati. Per esempio, a proposito della prima immagine, provate a riflettere facendovi alcune domande: dove vanno la donna e il giovane in bicicletta? Chi o che cosa incontreranno? Come cambierà la situazione di tranquillità rappresentata?



Scheda per lo studente		
Cognome	Nome	Data

Attività 3B – Rivedere e correggere un racconto

Una volta scritto, **un racconto** deve essere **rivisto e corretto** perché sia comprensibile e chiaro. È utile fare questa operazione in due: ciascuno leggerà e correggerà il testo dell'altro, alla fine ciascuno rileggerà il proprio testo e chiederà all'altro la spiegazione delle correzioni fatte discutendole. Come procedere?

Per prima cosa	osservate la struttura del testo e la sua impostazione	La scelta del narratore è coerente in tutto il racconto? Capita, infatti, di passare dalla prima alla terza persona. Gli ambienti e i personaggi sono adatti? La storia ha una chiara struttura per sequenze?
In secondo luogo	un racconto deve avere una logica	Le azioni della storia devono essere convincenti per il lettore e conseguenti: a un fatto ne succede un altro in un rapporto di causa effetto.
In terzo luogo	bisogna controllare la coerenza dei tempi verbali	Se si è scelto il presente tutti i verbi dovranno essere omogenei, la stessa cosa se si è scelto di narrare al passato remoto.
In quarto luogo	è utile un controllo della sintassi	C'è un soggetto in tutti i periodi? C'è il predicato? Capita, infatti, di dimenticare proprio queste importanti parole quando si costruiscono le frasi. Importante è anche il controllo della punteggiatura.
Da ultimo	è importante controllare l'ortografia	Sfuggono sempre piccoli o grandi errori, dunque rivedere bene tutte le parole, controllare l'uso dell'h, delle doppie, ecc.

Esercizio 1

Leggi il testo seguente e procedi alla correzione degli errori segnalandoli in rosso e discutendoli con un compagno.

Sdraiato comodamente su un divano in vestaglia e pantofole Harker leggeva e rifletteva e poiché era un uomo riflessivo abbassò il libro senza tuttavia cambiare la direzione dello sguardo. Appena il volume si trovò sotto il livello dei suoi occhi, qualcosa in un angolo buio della stanza richiamò la sua attenzione. Cio che vidi nell'ombra sotto il letto, erano due puntini di luce, apparentemente a poca distanza l'una dall'altro. Un minuto dopo qualcosa li costrinse ad abbassare nuovamente il libro e a cercare quel che aveva visto prima. Potevano essere riflessi della lampada a gas sopra di lui, come rilucenti capocchie di spillo; non si soffermò troppo a pensarci, e riprese a leggere. I punti di luce erano ancora là. scoprì le spire di un grosso serpente guardando sotto il letto – quei punti luce erano i suoi occhi e quegli occhi guardavano nei suoi con intenzione, un intenzione maligna.

Un serpente nella camera da letto di una delle migliori abitazioni di una città moderna non è un fenomeno tanto comune, ma Harker era ospite di un amico, uno scienziato che si dedicava allo studio della vita animale e precisamente ai rettili che amava alla follia. Harker non rimase particolarmente impressionato, si alzò in piedi e si preparò a indietreggiare silenziosamente dal serpente e a uscire dalla porta. Sono caduto in terra; Improvvisamente qualcosa lo colpì violentemente alla faccia e sul petto. il sangue gli sgorgava dal naso fratturato. Per un po' di tempo rimase stordito, ma il pensiero del serpente a pochi metri dalla sua testa era troppo orrendo! Il serpente non si era mosso, ma gli occhi luccicavano con indescrivibile perfidia. Nella casa silenziosa

echeggiò un fortissimo grido; E ora accadde una cosa paurosa. lo scienziato padrone di casa e i servitori accorsero e trovarono Harker a faccia in giù, sul pavimento, morto. La testa e le braccia in parte nascoste sotto il letto. Estraggono il corpo e lo rigirano sul dorso. Il volto dell'uomo è cosperso di sangue e di bava, gli occhi spalancati, sbarrati – uno spettacolo orripilante! "Morto di convulsioni" dichiarò lo scienziato, piegandosi su un ginocchio; mentre si trovava in quella posizione guardò per caso sotto il letto. "Buon Dio!" aggiunse, "e questo come ci è arrivato qui?" Mise una mano sotto il letto, tira fuori il serpente e lo scaraventò nel centro della stanza. Era un serpente imbalsamato; gli occhi erano due bottoni da scarpa.

Esercizio 2

Nel testo seguente le sequenze sono disordinate, riordinalo in modo che la breve storia sia coerente.

Il buon principe gli diede in prestito i suoi cavalli. Perché – le chiese – questa mattina hai fatto un gesto di minaccia al mio giardiniere?

- Questa mattina ho incontrato la morte. Mi ha fatto un gesto di minaccia. Salvami tu! Questa sera vorrei essere, per un miracolo a Ispahàn.

Nel pomeriggio il principe incontrò la morte.

Un giovane giardiniere persiano disse al suo principe:

- Io non ho fatto un gesto di minaccia, - gli rispose, -ma di sorpresa. Perché lo vedevo lontano da Ispahàn la mattina, e io devo prenderlo a Ispahàn questa sera.

Esercizio 3

Nel brano seguente ci sono parole che non sono coerenti con il significato del testo, individuale e sostituiscile con quelle che ti sembrano più opportune. Puoi eseguire l'esercizio con un tuo compagno.

Non urlai, ma tutti i demoni della notte che cavalcavano i venti della follia cantarono allegramente per me: e in quell'attimo mi accarezzarono dolci ricordi, non più confusi ma anzi così vividi da riscaldare l'anima. In un attimo seppi ciò che ero, o ero stato ricordai cose che erano avvenute prima del mio trasferimento nel castello pauroso, sotto gli alberi, e riconobbi l'edificio trasformato in cui mi trovavo. Ma soprattutto riconobbi la dolce figura che ghignava davanti a me, mentre allontanavo le dita dalle sue.

(adattato da Howard Phillips Lovecraft, *L'estraneo* in *Tutti i racconti*, Milano, Mondadori, 1989)

Esercizio 4

Scrivi che cosa hai imparato da questa attività.

.....

.....

.....

.....

C'è qualcosa che non hai capito? (barra una sola casella)

☐ no, mi è tutto chiaro

☐ Sì, non ho capito (scrivi quello che ancora non ti è chiaro).

.....

.....

.....

Scheda per lo studente		
Cognome	Nome	Data

Attività di Verifica

Utilizzando il modello dato, scrivi un breve racconto di paura: stabilisci il narratore, individua l'ambiente in cui si svolgeranno le vicende e che descriverai con alcuni aggettivi, inventa i personaggi tra i quali un essere mostruoso, inserisci qualche battuta di dialogo, scrivi la storia, dai un titolo al racconto. Puoi usare la tabella per scrivere la progettazione della tua storia e poi scrivere su un foglio; se vuoi, puoi scrivere direttamente nello schema della tabella.

Titolo	
Inizio della storia: situazione iniziale	
Sviluppo 1ª sequenza	
Sviluppo 2ª sequenza	
Sviluppo 3ª sequenza	
Sviluppo 4ª sequenza	
Conclusione	

Scheda per lo studente		
Cognome	Nome	Data

Attività di Recupero

Esercizio 1

Completa il testo del racconto seguente con le parole che ti sembrano opportune da inserire negli spazi vuoti.

È il giorno a un incendio di bosco, e una guardia sta esaminando i danni procurati dalle fiamme quando un corpo umano fra i rami di un albero annerito. Una squadra recupera il corpo e lo mostra al ranger che è sconvolto da quanto vede: si tratta del cadavere di un sommozzatore con la tutta, la maschera, e le bombole. Sì, un morto su un albero. Incredibile.

Esercizio 2

Se sei riuscito a ricostruire la storia prova a scrivere una possibile spiegazione di quanto è successo, lavora con un tuo compagno con cui discuterai le possibilità.

.....

.....

.....

Esercizio 3

Leggi il breve racconto e scrivi la battuta finale. Puoi lavorare con un tuo compagno discutendo le possibilità. Provate poi a volgere il racconto in prima persona.

La zia Campbell faceva di continuo lo stesso sogno: vedeva distintamente un castello feudale. Essa lo conosceva nei minimi particolari. Immaginate dunque il suo smarrimento quando, durante una passeggiata in campagna, alla svolta di una strada, si trovò improvvisamente davanti il castello del sogno. Con il cuore che le batteva forte in petto, essa attraversa il ponte levatoio e bussa alla grande porta piena di chiodi ... Dopo qualche minuto, le viene ad aprire un vecchio domestico dall'aria corruciata. – Chi abita qui? – chiese mia zia con voce malferma.

- Nessuno, signora, il castello è stregato -. Il domestico la osservò dalla testa ai piedi:- Lei, signora, dovrebbe saperlo meglio di tutti, poiché

Esercizio 4

Scegli due tra i personaggi delle immagini scrivi un dialogo che si svolge tra di essi in una situazione di paura. Puoi lavorare con un tuo compagno, ciascuno scriverà le battute di un personaggio.

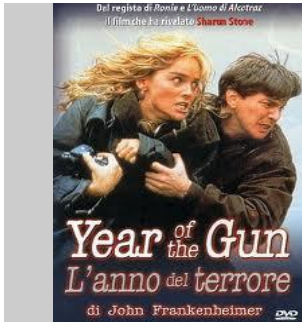




Battute di dialogo

Esercizio 5

Osserva l'immagine che è la pubblicità di un film e scrivi in coppia con un tuo compagno la trama di una storia di paura.

**Trama**

Scheda per lo studente		
Cognome	Nome	Data

Attività integrative

Esercizio 1

Di seguito puoi leggere alcuni incipit liberamente tratti da romanzi famosi. Scegli con un tuo compagno quello che preferite e scrivete insieme il seguito della storia.

- *Mi scossi dal sonno; un sudore gelido mi copriva la fronte, i denti mi battevano, tremavo convulso in tutte le membra; poi, al chiarore incerto e giallo della luna che filtrava attraverso le imposte, scorsi lo sciagurato, il miserabile mostro che io avevo creato.*
- *Sul serio! Io sono nervoso, molto nervoso, e lo sono sempre stato. Ma perché pretendere che io sia pazzo? La malattia – è vero – ha resi più penetranti i miei sensi, ma non li ha logorati, non li ha distrutti! Io avevo, finissimo, il senso dell'udito e ho intese tutte le voci del cielo e della terra. E molte anche dell'Inferno. Come potrei esser pazzo allora? State dunque attenti e notate con quanta assennatezza e, soprattutto, con quanta calma io posso narrarvi tutt'intero il fatto.*
- *Queste sono forse le ultime parole che scrivo in questo diario. Ho dormito fino a poco prima dell'alba, e quando mi sono svegliato mi sono inginocchiato; quando la morte verrà dovrà trovarmi pronto.*
- *Dai libri ho imparato tutto quello che so: nessun insegnante mi ha spronato o guidato, e in tutti gli anni non ricordo di aver mai sentito una voce umana, nemmeno la mia: pur avendo appreso l'esistenza del linguaggio non avevo mai cercato di parlare ad alta voce. Il mio aspetto era un'incognita, perché al castello non c'erano specchi, e per istinto mi consideravo simile alle giovani figure che vedevo disegnate o dipinte nei libri. Ritenermi giovane era facile visto che i miei ricordi erano tanto scarsi.*

Esercizio 2

Entra nella caverna, se ne hai il coraggio, sei alla ricerca della fonte della giovinezza, devi trovare l'acqua che dà la vita. Per farlo devi combattere contro forze oscure che ti impediscono di entrare, e con te stesso, cioè con la tua paura. L'acqua sgorga da una roccia intorno alla quale numerosi scheletri coperti di muschio formano una orribile barriera. Sono gli scheletri di chi ha tentato di giungere alla fonte.

Ora tocca a te, trova il modo di accedere alla fonte e di prelevare l'acqua. Lo potrai fare con la fantasia e con l'aiuto di un tuo compagno che scriverà la storia con te. Le immagini possono ispirare l'ambientazione del racconto.



Esercizio 3

In un piccolo gruppo o con un tuo compagno scrivi un breve racconto di paura che abbia come protagonista un vampiro e sia ambientato in un castello.

Esercizio 4

Sviluppa in piccolo gruppo la storia di cui ti diamo la traccia, scegliete il narratore, organizzate le vicende seguendo il modello, scrivete il racconto, infine controllatelo insieme.

Tre ragazzi scompaiono nei boschi circostanti il villaggio di Orwik; contemporaneamente vengono trovati nastri audiovisivi e alcune pellicole da essi realizzati nei giorni immediatamente precedenti la loro sparizione. I tre sono studenti di cinema: una regista, un fonico, un cameraman e avevano deciso di girare un documentario scolastico sulla leggenda locale della fantomatica "strega di Orwik" che 200 anni prima nel fine '700 avrebbe rapito, torturato e ucciso bambini nella vicina foresta. Dopo aver intervistato la gente del posto, i tre si perdono nel bosco dove restano per otto giorni e sette notti, spaventati da misteriosi eventi. Il cameraman scompare e anche gli altri due, arrivati a una casa abbandonata, finiscono ...

Esercizio 5

Leggi i seguenti versi, tradotti, di Omero, poeta greco, autore di due poemi straordinari, l'Iliade e l'Odissea, in cui la paura e l'horror sono frequentemente rappresentati in storie meravigliose. Ispirati ai versi per scrivere un breve racconto di paura in cui dai seguito a ciò che dice il poeta. Lavora con un tuo compagno. E, per cominciare, potete porvi alcune domande: quale pericolo di morte devono affrontare il protagonista Ulisse e i suoi compagni? Quale pericolo li sovrasta? Come riuscire a cavarsela?

Io pensavo intanto come togliermi d'impaccio, come trovare la liberazione dalla morte per i compagni e per me. E andavo tessendo tutti gli inganni, tutte le astuzie possibili. Si trattava della vita: un grande pericolo ci era addosso".

(Omero, Odissea, canto IX)

Esercizio 6

Scrivi un racconto traendo spunto dalla traccia seguente e inventando il seguito. Lavora con un tuo compagno. Se non hai informazioni sufficienti sulle leggende che riguardano le sirene, controlla le loro qualità e caratteristiche su un'enciclopedia, anche on-line e/o con l'aiuto dell'insegnante.

Una sirena e un giovane pirata si innamorano l'una dell'altro. Il giovane è al servizio di uno spietato capitano che comanda una nave fantasma e che ostacola i loro sentimenti. Il terribile comandante sfrutta il sentimento dei due giovani per ottenere ciò che desidera: una lacrima di sirena. ...



Esercizio 7

Leggi il finale di un racconto di Edgar Allan Poe e, in piccolo gruppo, scrivete la trama di una storia che si concluda così, poi scrivete il racconto.

"Miserabili! Ipocriti!" urlai. "Non fingete oltre! Confesso ogni cosa. Ma togliete, togliete quelle tavole, scoperchiate l'impiantito! È là. È là sotto. È il battito del suo terribile cuore."