**«Novel» e «romance»: strumenti per l’analisi dei generi letterari in prospettiva pedagogica**

Di Donatella Lombello

**(Allegato 1 a)**

**Introduzione**

Qualunque testo letterario, sia esso legato alla tradizione orale o alla

redazione scritta, si caratterizza per la sua polisemia, e dunque per la molteplicità

delle sue interpretazioni, delle sue *letture*.

L’opera letteraria è un particolare *spazio comunicativo,* nel quale Autore e

Lettore intervengono in una reciprocità tale, per cui essa trascina con sé sempre

la *singolarità* dell’incontro. “Il testo — afferma Umberto Eco — è dunque

intessuto di spazi bianchi, di interstizi da riempire, e chi lo ha emesso prevedeva

che essi fossero riempiti…perché un testo è un meccanismo pigro (o economico)

che vive del plusvalore di senso introdottovi dal destinatario…e…perché vuole

lasciare al lettore l’iniziativa interpretativa, anche se di solito desidera essere

interpretato con un margine sufficiente di univocità. Un testo vuole che qualcuno

lo aiuti a far funzionare.”

**1.1. *Genesi della narrativa***

È nella tradizione orale che affondano le radici del racconto, della storia

(*mythos* , che significa, appunto, narrazione). Il racconto *mitico* e quello *favoloso*

hanno la stessa lontana origine, e la stessa identità strutturale, secondo quanto

afferma Frye, il quale precisa, tuttavia, che la prima si caratterizza non tanto per

un grado superiore di «verità» di quanto tramanda, quanto specialmente per la

sua *qualità,* per l’*autorità* e per la diversa funzione sociale — di forza coesiva, di

repertorio culturale comune cui fare riferimento — che assume presso la

comunità.

Secondo i due studiosi statunitensi Robert Scholes e Robert Kellogg,

l’epica, nell’evolversi attraverso i tempi, si scinde in forme narrative più

particolari, riconducibili a due principali tronconi : la narrativa *empirica* e la

narrativa *fantastica*

**1.2. *Le forme della narrativa: narrativa realistica e fantastica***

Non ci si soffermerà a considerare analiticamente l’evoluzione del narrare

attraverso il tempo, ma preme qui indicare anzitutto la prima grande distinzione

della narrativa in *realistica* e *fantastica.*

Già nel 1785 l’inglese Clara Reeve aveva distinto la forma narrativa del *novel*,

indicando con ciò ogni rappresentazione di vita e di costumi reali al tempo dello

scrittore, e del *romance*, nel quale l’autore descrive “ciò che non è mai successo e

che probabilmente non succederà mai.”

Il *romance* è il continuatore dell’epica e del *romanzo* medievale: è appunto

nel Medioevo, agli albori della letteratura moderna che «*enromancier, romançar*

significavano tradurre o comporre libri in vernacolo, in contrapposizione alla

lingua colta, il latino; e il prodotto di quel comporre era detto *romanz , roman,*

*romance, romanzo;* col tempo il significato si espande dall’oggetto fino a includere

la qualità della letteratura in vernacolo, sovrapponendosi con il concetto di

letteratura popolare. Ma “popolare” e “aristocratico” erano due tendenze che

11convivevano nel *romance*: sebbene il tema fosse cortese, il linguaggio poteva

essere inteso da tutti».

Nel *romance* l’elemento conduttore della trama è dato dall’avventura — della

— ricerca (la medievale *quest, quête*: si ricordi, come esempio, la ricerca del Santo

Graal*)*: l’eroe, nella *quest,* deve affrontare una serie di prove, attraverso le quali il

suo valore sarà confermato. La struttura del *romance* è caratterizzata dalla rottura

di un equilibrio iniziale, che provoca la separazione, l’allontanamento dell’eroe protagonista

dal suo «regno» (casa, famiglia, amici...) , da una serie di peripezie

(avventure*-avanture-adventura:* ciò che sarà) più o meno pericolose, e dal lieto

fine, che riporta la storia allo stato di equilibrio-felicità iniziale.

Già Clara Reeve come si è detto, nel suo lavoro apparso verso la fine

dell’epoca illuministica, nel 1785, ancor oggi riferimento imprescindibile delle

teorie narratologiche, distingue due fondamentali tipi di narrativa: il *romance* e il

*novel*. Il *romance* descrive in linguaggio elevato e nobile ciò che non è mai

successo né probabilmente succederà mai; il *novel* presenta in un linguaggio

familiare cose che sono accadute nel passato o che possono accadere nella nostra

quotidianità.

La narrativa fantastica sostituisce la fedeltà ai fatti con la fedeltà all’ideale e

comprende a sua volta due filoni: la narrativa cosiddetta *romantica* e quella

cosiddetta *didattica* o *didascalica*. La narrativa *romantica* è finalizzata al piacere di

raccontare, intrattenere, meravigliare, mentre la narrativa *didascalica* si prefigge di

educare il lettore, di istruirlo, di ammonirlo, fornendogli delle verità da cui il

destinatario non può prescindere, essendo egli esortato ad agire secondo un

modello esplicitato nella narrazione stessa.

Il *novel* è una forma narrativa sviluppatasi da forme mimetiche fondamentali,

quali la biografia, la cronaca, il racconto epistolare, la narrazione di ciò che può

essere verosimile; mentre il *romance* continua l’epica e il romanzo medievali,

offrendoci una rappresentazione più elevata della realtà.

**2.2. *Il «romance» o narrativa fantastica: tipologie e caratteri***

Il *romance* ha radici lontane nel tempo: nasce insieme col mito, col quale

condivide molti degli elementi strutturali, ma da esso si distanzia, come si è già

detto, per autorità e per funzione sociale.

Il mito, infatti, avendo la finalità di raccogliere e di tramandare fedelmente —

in un corpus unitario, nella *mitologia*, appunto — gli aspetti fondamentali della

tradizione culturale-storica-religiosa di una certa comunità, assume l’autorevolezza

di essere memoria e riferimento per quel popolo che si riconosce in quel certo

patrimonio culturale.

Mentre, dunque, nel mito il poeta «trae il suo materiale da ciò che la

tradizione gli porge», dovendolo rigorosamente conservare e tramandare, nella

narrativa fantastica il narratore ha maggiore libertà nella scelta sia delle trame che

dei personaggi.

Nel *romance* il tempo e lo spazio sono indefiniti: i caratteri di a-spazialità («in

un luogo lontano lontano…») e di a-temporalità («tanto tempo fa… »), come

pure la stessa formula che dà avvio alla storia («c’era una volta»), assumono

valore educativo in quanto la lontananza spazio-temporale predispone il

destinatario (ascoltatore, lettore) a recepire la trama senza frapporre *difese*

psicologiche, lasciandosi soltanto incantare, meravigliare, avvincere.

I personaggi della narrativa fantastica sono *tipi* e non individui: essi, cioè,

non sono dotati di spessore psicologico, generalmente non evolvendo nel corso

della storia, mancando persino di nome proprio (che, se c’è, è rappresentato da

un nome assai comune), in quanto solitamente entrano nella storia assumendo un

*ruolo*: dell’orfano (Udilla, nell’omonimo romanzo di Mino Milani; Dorothy ne *Il*

*mago di Oz*), dell’emarginato (Cenerentola; Bosse-Mio, in *Mio, piccolo mio*, della

Lindgren; Harry Potter), dello stupido (Giufà, Gianni Babbeo), etc.

Altro aspetto della narrativa fantastica è la *polarizzazione* dei personaggi, che

sono, pertanto, contrapposti: buoni /cattivi; coraggiosi/vili; fedeli/traditori;

giusti/ingiusti…

In questa contrapposizione polarizzata, in cui Bene e Male sono in continua

lotta, in questa *semplificazione* di fatti morali, il destinatario della storia è

sollevato dalla difficoltà di dover esprimere giudizi con equanimità, in quanto lanetta divisione tra personaggi che agiscono per il Bene e altri che agiscono per il

Male ha luogo *sempre,* durante tutto lo sviluppo della trama, senza inversioni di

tendenza o ambiguità di comportamento .

Come si è detto, la narrativa fantastica, a sua volta, si distingue in narrativa

*didattica* o *didascalica* e in narrativa *romantica*.

**2.2.1. La narrativa *romantica o romanzesca***

A differenza della precedente, questa forma narrativa non impone modelli di

comportamento cui aderire, ma propone possibilità, non essendo il suo

messaggio mai esplicito, ma invece allusivo nelle soluzioni che propone, facendo

leva non sulla ragione, sull’intelligenza da convincere, ma sulla emozione, sul

sentimento, sulla dimensione affettiva del destinatario (lettore o ascoltatore).

«Ascoltare una fiaba e recepire le immagini che essa presenta può essere

paragonato a uno spargimento di semi, che solo in parte germogliano nella mente

del bambino. Alcuni di essi hanno immediatamente effetto nella sua mente; altri

stimolano processi nel suo inconscio. Altri ancora hanno bisogno di riposare a

lungo fino a che la mente del bambino abbia raggiunto uno stadio idoneo alla

loro germinazione, e molti non metteranno mai radici. Ma quei semi che sono

caduti sul terreno adatto […]arricchiranno la vita del bambino nel presente e per

il resto della sua vita.»

Abbiamo visto alcuni aspetti strutturali di questa forma narrativa, che

include il racconto avventuroso o meraviglioso (*I viaggi di Gulliver*), la fiaba

classica (*Cenerentola*, *Cappuccetto Rosso*), la fiaba moderna (*L’incredibile storia di*

*Lavinia,* di Bianca Pitzorno), il fantasy (ovvero le trame ambientate in epoca

medievaleggiante, con castelli e cavalieri, ma anche con draghi, maghi, streghe: *Harry Potter; Il Signore degli anelli*) e la fantascienza (o *steampunk* o fantascienza a vapore: *Il giro del mondo in 80 giorni…*).

In particolare si vuole ora considerare il valore educativo della fiaba, che si

rintraccia a partire dalla sua stessa trama. La fiaba ha inizio con l’eroe

maltrattato, disprezzato, minacciato, e si conclude generalmente con il lieto fine,

con la «conquista del regno», con le nozze del protagonista, reali o simboliche.

In questo percorso metaforico, simbolico, il bambino, che si immedesima

nell’eroe-eroina, è disposto a credere che anche lui, attraversando prove,

affrontando pericoli, potrà alla fine trionfare, ovvero potrà conquistare la propria

autonomia, indipendenza, capacità d’azione e saggezza.

La fiaba è anche convincente per il bambino in quanto è conforme alla

mentalità infantile: l’animismo, l’attribuire vita autonoma e capacità di pensiero e

parola ad oggetti del mondo minerale, vegetale, o animale, è una categoria

cognitiva caratteristica dell’infanzia, come già ci ha spiegato Piaget.

Si è detto della mancanza di spessore psicologico degli eroi della fiaba: la traduzione in immagini visive dei loro turbamenti o difficoltà interiori — problemi

simboleggiati di volta in volta dall’intrico dei rami della foresta, dall’asperità della

montagna da scalare, dalla indomabile tempesta scatenata tra le acque marine…—,

fa immediatamente cogliere al piccolo lettore/ascoltatore la pregnanza affettivo –emozionale di quella rappresentazione simbolica.

Bettelheim ci spiega che la fiaba, pur presentando una trama fittizia, che dunque non ha riscontro nella quotidianità, ci offre situazioni «psicologicamente

vere»: la sofferenza per le gelosie e le ingiustizie subite (Cenerentola);

l’emarginazione (il brutto anatroccolo), l’essere ritenuto incapace dal proprio

genitore (Gianni Babbeo), e così via.

Una storia è *vera* quando «contribuisce con qualcosa d’importante alla

comprensione delle cose», quando «ha qualcosa d’illuminante» da dire sulle

nostre difficoltà interiori.

**2.3.1. Il *romance* nell’interpretazione simbolico archetipica di Northrop Frye**

Afferma lo studioso canadese Northrop Frye, critico scomparso nel 1991,

che il *romance* è, tra tutte le forme letterarie, quella che più si avvicina alla

«rappresentazione del sogno o soddisfazione dei desideri umani».

Afferma lo studioso canadese Northrop Frye, critico scomparso nel 1991,

che il *romance* è, tra tutte le forme letterarie, quella che più si avvicina alla

«rappresentazione del sogno o soddisfazione dei desideri umani».

È nel *romance* che, nelle diverse epoche, le classi sociali, dominanti o

proletarie, proiettano i propri ideali, rappresentati da «eroi virtuosi e da eroine

bellissime». Questi sono continuamente minacciati dai «cattivi», che ostacolano

la realizzazione dei proclamati e ricercati ideali di bontà, giustizia, bellezza.

Nel *romance* la trama è costituita da una serie di avventure, che il

protagonista deve affrontare e saper superare col proprio ingegno, con la propria

presenza di spirito, con la propria bravura, bontà, furbizia, spesso grazie anche

all’aiuto di altri personaggi o per l’intervento di forze sovrannaturali, di magie e

incantesimi. Generalmente una sequela di avventure minori — ci dice sempre

Frye — prepara l’avventura maggiore, che rappresenta il punto culminante della

tensione (o *Spannung*), necessaria a portare a conclusione la storia, e che è

avvertita fin dai primi movimenti della storia.

L’avventura principale nel *romance* è data dalla ricerca, dalla *quest* o *quête*,

rappresentata dal viaggio pieno di pericoli, di prove, di peripezie. Per mettersi in

viaggio il protagonista è costretto ad uscir fuori dal proprio regno, o dalla propria

casa, comunque spinto a ripristinare lo stato di equilibrio iniziale del racconto,

che viene infranto da un problema emergente (portare il cestino alla nonna come

in *Cappuccetto Rosso*; cercare-salvare la pietra filosofale, come in *Harry Potter*;

fuggire dalle concupiscenze incestuose del proprio padre il Re, come in *Pelle d’Asino*, o fuggire dalla minaccia di morte da parte della propria matrigna, come in *Cenerentola* , o cercare la via del ritorno a casa, come in *Pollicino* , in *Hänsel e* *Gretel,* o ne *Il mago di Oz*).

La forma fondamentale del *romance* è dialettica: la contrapposizione è data

dal protagonista- eroe e dal suo nemico, dalla lotta tra il Bene e il Male, tra il

mondo al di sopra dell’esperienza ordinaria, il mondo superiore idilliaco-edenico,

associato alla luce, al giorno, alla primavera e all’estate, alla giovinezza, alla

fertilità, alla pace, alla felicità, alla ricchezza, alla sicurezza, e il mondo al di sotto

dell’esperienza ordinaria, inferiore e demoniaco, associato alla notte, alla

vecchiaia e alla vita che muore, all’inverno, alla sterilità, alla separazione,

all’umiliazione, al dolore.

Il protagonista spesso discende da un mondo superiore-idilliaco (il cielo, il

paradiso terrestre) a un mondo inferiore-demoniaco (sotterraneo o sottomarino),

con una perdita di status e di identità (il neonato Harry Potter trasportato da

Hagrid con la moto sulla soglia della casa degli zii, cioè portato dal mondo superiore

dei maghi a quello inferiore dei babbani; Pelle d’Asino che “scende”

dalla reggia del Re suo padre, e fugge a fare la guardiana di oche e di maiali; Alice

che scivola nel pozzo, inseguendo il coniglio…).

Ogni discesa o caduta da un mondo superiore a quello dell’esperienza

ordinaria o da questo a un mondo inferiore-sotterraneo o subacqueo comporta

una restrizione d’azione da parte dell’eroe o dell’eroina, una sua perdita

d’identità, di status, di lucidità e consapevolezza (Alice non sa più chi è; Harry

Potter non sa di essere un mago), oppure implica un suo cambiamento di forma

(«Dafne diviene un lauro e Siringa una canna, Adamo ed Eva nel Genesi, allorché

perdono i loro doni originali sovrannaturali, divengono gli animali razionali

simboleggiati dai “manti di pelle” che ricevono da Dio»), cambiamento che può

essere anche semplicemente dato da un travestimento (Pelle d’Asino), o dal

mutamento del nome43 (Nessuno-Ulisse).

Nei temi della discesa si trovano ricorrenti alcuni elementi: il linguaggio per

l’incantesimo, gli oracoli, gli indovinelli44 (le formule in *Alice;* in *Harry Potter*; in

*Alì Babà e i quaranta ladroni*); luoghi oscuri e labirintici rappresentati dalla

foresta e dalla caverna, che confermano sempre più l’eroe nella sua confusione perdita d’identità-spaccatura della coscienza, indotta talora da droghe-pozioni filtri

(modalità presenti nelle opere di Salgari); animali che accompagnano la

discesa e la metamorfosi (il serpente; il cane; il coniglio…); lo specchio e

l’orologio come «immagini oggettivanti» del nostro volto (lo «specchio delle

brame » in *Biancaneve*, in *Harry Potter e la pietra filosofale*) e della nostra

esistenza nel tempo, due aspetti fondamentali della nostra vita, che tuttavia non

possiamo esperire senza « assistenza dall’esterno». Lo specchio spesso è

sostituito dalle immagini raffigurate in quadri e arazzi (*Il ritratto di Dorian Grey*; i

quadri che prendono vita in *Harry Potter*).

Il lieto fine del *romance* è preparato dai temi dell’ascesa, costituiti dalla fase

di separazione dell’eroe o dell’eroina dal mondo inferiore: questa fase prende

avvio dal « distacco consapevole», dal riconoscimento da parte del protagonista

del demoniaco in quanto, appunto, demoniaco, prigione, labirinto, mancanza

d’identità, confusione.

L’eroe o l’eroina ricompongono la propria identità, recuperano la propria

memoria, consapevolezza, chiarezza d’idee, ampliano il proprio raggio d’azione

grazie ad interventi-azioni-oggetti provocati da improvvise « forze» personali o di

altri personaggi.

I temi dell’ascesa sono pertanto accompagnati da formule liberatorie, da

animali salvifici, da un oggetto che favorisce la salvezza (la cesta che preserva il

neonato dalle acque…), da un talismano (anello, mantello, lampada…) che porta

all’agnizione al ripristino dell’identità del o della protagonista.

Il *romance* è infatti «sensazionale», si pone nella prospettiva cosiddetta

«verticale», della discontinuità e del colpo di scena, delle azioni legate dalla

casualità dell’«and then», dell’«e poi», a differenza della narrativa realistica, in

cui l’azione è mossa dalla tecnica della continuità e della causalità, dello «hence»,

del «propter hoc », essendo la trama posta in una prospettiva « orizzontale »

(«dati questi personaggi, che cosa accadrà?»).

Nella prospettiva verticale del *romance*, in cui mondo idilliaco e demoniaco

si scontrano, il conflitto ha come teatro soprattutto il mondo che sta nel mezzo, il

nostro mondo dell’esperienza ordinaria, sebbene spesso intervengano

«miracolose trasgressioni della legge naturale per le finalità del racconto».

A differenza del mito e della letteratura sacra, in cui l’eroe è divino, nel

*romance* l’eroe è umano: la storia raccontata si snoda sull’avvicendarsi di eventi

che riguardano le diverse sorti, il destino dell’uomo: «de te fabula narratur», la

storia è su di te .

**3. Lo smontaggio della narrazione**

**3.1. *La sequenza***

La sequenza può definirsi come una unità della storia narrata, un segmento

dell’intreccio, è «una concatenazione di eventi fra loro co-implicati».

Una serie di indicatori ci permette di riconoscere il passaggio da una

sequenza all’altra. Tra i principali possiamo registrare:

i cambiamenti di scena;

l’entrata in scena di un personaggio;

l’uscita di scena di un personaggio;

gli attacchi descrittivi che interrompono la narrazione pura;

le pause riflessive;

gli scatti di tempo;

le ellissi.

**3.2. *Le anacronie dell’intreccio***

L’intreccio può presentare sfasature- anacronie rispetto all’ordine naturale

della narrazione, che possono consistere in:

*analessi* o flash-back;

*prolessi* o anticipazioni;

espansioni relative a spazio-tempo-personaggi.

**3.3*. Funzioni della fabula***

Secondo il formalismo russo la *fabula* è la successione di eventi

narrativamente determinanti, ordinati, cioè, secondo un ordine *logico-temporale*

(Tomaševskij), mentre l’intreccio è costituito dalla successione degli eventi

secondo l’ordine *estetico* voluto dall’autore dell’opera.

**3.3.4 Lo spazio**

Le espansioni descrittive della narrazione, riferite a luoghi esterni o ad

ambienti interni nei quali si svolge una vicenda, fanno parte dell’intreccio, e

rappresentano la parte statica del racconto. Le sequenze descrittive, infatti, pur

imponendo una stasi nella narrazione, hanno l’effetto sia di influire nel *ritmo* del

racconto (distensione/*suspense*), sia di *far vedere* un paesaggio/ambiente secondo

il punto di vista del narratore, o secondo le variazioni di campo visivo e di

prospettiva che egli introduce.

Le coordinate spaziali spesso possono anche ricoprire un valore:

simbolico, di analogia/contrasto con i personaggi/fatti; con la psicologia

del personaggio (il palazzo arroccato sulle montagne, indice di aggressività e/o

violenza…)

metaforico (alto/basso, equivalente a prezioso/non prezioso; valori

morali: buono/ cattivo).

Si ricordi che l’ancoraggio spaziale geograficamente definito è tipico della

narrativa realistica, mentre la sua indeterminatezza è caratteristica della narrativa

fantastica .

**3.5. *Tempo***

È necessario distinguere il *tempo della realtà*, esterno al testo, dal *tempo della*

*finzione*, interno al testo. Il *tempo della realtà* comprende il tempo dell’*autore*

*reale* (tempo di ideazione/composizione: si pensi ai trent’anni di stesura della

*Gerusalemme* da parte di Tasso) e del *lettore reale* (tempo della fruizione, che

dipende dai tempi della ricezione e di successo di un’opera).

**3.6*. Personaggi-sfera d’azione***

Vi sono due tendenze nello studio dei personaggi: *quello che fa* /*quello che è*

il personaggio (da Aristotele fino ai formalisti russi e ai critici strutturalisti).

Propp individua 7 sfere d’azione: 1. dell’*eroe*; 2. dell’*antagonista;* 3. del *falso*

*eroe;* 4. del *donatore* (procacciatore); 5. del *mandante;* 6.dell’*aiutante;* 7. della

*principessa* (personaggio cercato) e del *re* suo padre.

**3.6.1. Personaggi-caratterizzazione**

Bisogna sottolineare la differenza tra *tipo*, presentato con pochi tratti

psicologici costanti, come nella fiaba, e l’*individuo,* i cui tratti psicologici sono

invece suscettibili di evoluzione.

Spesso i tratti psicologici sono definiti dal narratore attraverso le *motivazioni*

esplicite dell’agire dei personaggi; in altri casi invece egli ce li propone attraverso

*indizi diretti* ( *azioni, gesti, parole, modo di vestire/arredare…*), oppure attraverso

*indizi indiretti* (riferiti ad *aspetti linguistici, stilistici* che riflettono, ad es.,

aggressività, o pedanteria…), in modo che noi possiamo ottenerli attraverso

*inferenze.*