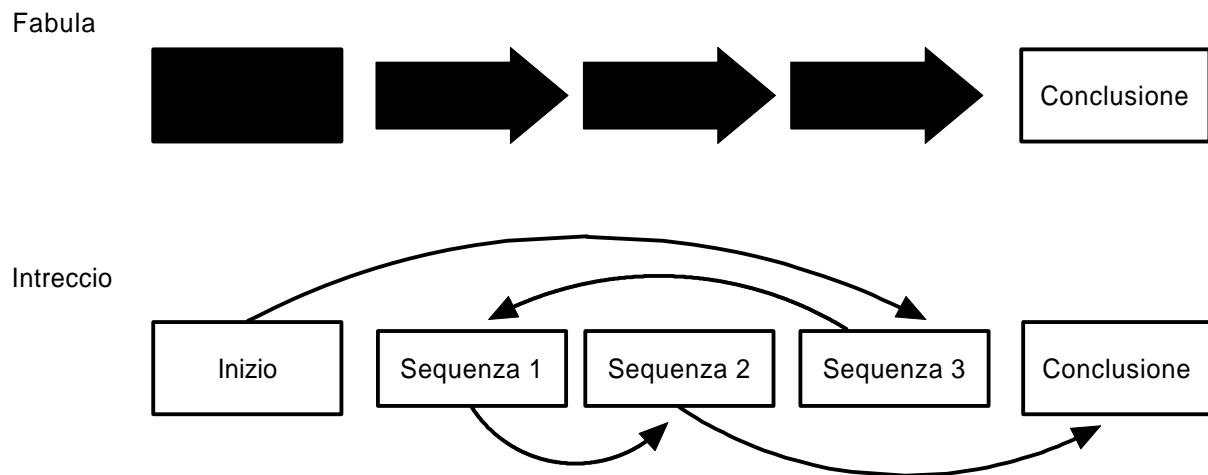


Il racconto d'avventura

Il racconto d'avventura è un **genere** narrativo tra i più avvincenti in quanto presenta avvenimenti che si susseguono con un ritmo incalzante e imprevedibile.

La **struttura** è più complessa di quella della *fabula* (o *storia*, che espone la successione dei fatti in ordine temporale) ed è caratterizzata da un *intreccio* in cui compaiono spesso salti cronologici (*flashback* e *anticipazioni*) che rendono più articolata la sequenza tipica del testo narrativo (inizio, sviluppo e conclusione).



Il **contenuto** presenta:

- avvenimenti verosimili (che, cioè, potrebbero essere realmente accaduti);
- avvenimenti immaginari;
- sfondo storico (si veda, ad esempio, Robin Hood, personaggio immaginario ma collocato nella realtà dell'Inghilterra del 1200);
- svolgimento di un viaggio;
- situazioni imprevedibili.

I **personaggi** sono "a tutto tondo", cioè descritti con molti dettagli sia per quanto riguarda l'aspetto fisico sia per quanto riguarda la psicologia.

Il protagonista deve affrontare l'imprevedibile e il pericolo fino a scoprirsi, nel finale, cambiato. Egli si trova cioè a fronteggiare situazioni che lo portano, attraverso le difficoltà incontrate e le esperienze vissute, a subire un mutamento in positivo. Alla conclusione del racconto, quindi, si ritroverà diverso da quello che era all'inizio, sicuramente più maturo. Il protagonista, inoltre, non è un eroe nel senso vero del termine, perfetto come quello epico; pur presentandosi spesso coraggioso e forte, è un uomo con i suoi difetti e le sue debolezze, che spesso, di fronte agli eventi imprevedibili, necessita di aiuto.

I **luoghi** sono reali, misteriosi e selvaggi: foreste tropicali, mari, deserti, zone artiche, monti impervi, profondità sotterranee.

Ciò avviene per due motivi:

- il lettore immergendosi nel racconto d'avventura cerca di sfuggire la monotonia quotidiana;

- luoghi simili sono generalmente irti di difficoltà e richiedono al protagonista eccezionali doti di audacia e adattamento.

Il **lettore** viene facilmente coinvolto perché apprezza l'imprevisto che sconvolge la banalità della vita, s'immedesima con il protagonista, soffre con lui, prova paura, ansia, incertezza, cerca una soluzione ai suoi problemi.

Il **narratore** (colui che racconta le vicende) può essere:

- **interno**, se partecipa direttamente all'azione, cioè se è uno dei personaggi. Egli scrive in prima persona;
- **esterno**, se non partecipa all'azione. Scrive in terza persona. In questo caso il lettore riesce maggiormente a identificarsi con il protagonista e a lasciarsi trasportare dal racconto vivendo con lui straordinarie avventure.

Tra le **tecniche narrative** sono da segnalare:

- il climax ossia la progressione di una serie di vocaboli secondo un criterio ascendente, dal meno intenso al più intenso (ad esempio: Marco cominciava ad essere un po' preoccupato, no era preoccupato, anzi, preoccupatissimo);
- il flashback (lett. "salto indietro" nel tempo) che permette di richiamare alla memoria un episodio passato e interrompe la normale successione cronologica della narrazione;
- l'anticipazione, che consente al narratore di dire anticipatamente ciò che avverrà dopo;
- l'alternarsi di sequenze narrative a sequenze dialogate, riflessive, descrittive. Tale alternanza determina un ritmo vario, ora dinamico, ora statico.