

# Il testo HORROR

WWW.GIOCHIECOLORI.IT

**1.** E' UN TESTO NARRATIVO FANTASTICO, MA POTREBBE ESSERE ISPIRATO ANCHE A FATTI REALI O A UNA LEGGENDA METROPOLITANA.

**2.** LO **SCOPO** È QUELLO DI CREARE ANSIA, TENSIONE, PAURA.

**3. Personaggi:** oltre ai protagonisti, ci sono sempre degli antagonisti: mostri, killer, zombie... Alcuni protagonisti possono diventare degli eroi che salvano la situazione. A volte anche i personaggi buoni possono diventare cattivi.

**7. Luoghi:** in genere bui, poco affollati, abbandonati, inquietanti, misteriosi. Possono essere anche luoghi comuni che, all'improvviso, diventano spaventosi.



**4. Tempo:** i fatti si possono svolgere nel presente, nel passato o nel futuro e, soprattutto, di sera, di notte o in condizioni metereologiche particolari.

**6.** Il testo ha un **inizio**: è la parte in cui si introducono i protagonisti e le situazioni.

Uno **svolgimento**: in genere la storia entra nel vivo e ci sono situazioni e personaggi che creano tensione crescente o suscitano impressione.

Non sempre c'è un lieto **fine**.

**5.** Lo scrittore deve **descrivere** fatti e ambienti in modo particolareggiato per creare ansia. È importante anche la descrizione dello stato d'animo dei personaggi.

# IMPARIAMO A SCRIVERE: IL TESTO HORROR

In classe abbiamo letto libri e racconti di paura, siamo così stati in grado di fare insieme delle riflessioni su questo tipo di testo e di realizzare la mappa con tutte le caratteristiche.

Proviamo ora a seguirne le indicazioni contenute per scrivere il nostro primo racconto horror, ma facciamolo gradualmente: prendiamo ad esempio un racconto di uno dei più grandi scrittori del brivido: **EDGAR ALLAN POE**.

## BERENICE (EDGAR ALLAN POE)

adattamento di Valentina Camerini



### PERSONAGGI

Leggi come lo scrittore, in poche righe, riesce a caratterizzare i due personaggi principali descrivendo il loro carattere e lo stato d'animo. Scegli due matite di colori differenti e sottolinea con un colore la descrizione di **EGEO** e con l'altro quella di **BERENICE**. Usa un terzo colore per sottolineare le caratteristiche di BERENICE quando è ,malata

INIZIO

IL GIOVANE EGEO ERA NATO E CRESCIUTO NELL'ANTICO CASTELLO DI FAMIGLIA, TRA DIPINTI DI ANTENATI, SALONI AFFRESCATI E BIBLIOTECHE COLME DI LIBRI, E DA LI' SI ERA RARAMENTE ALLONTANATO.

INSIEME A LUI AVEVA SEMPRE VISSUTO BERENICE, UNA LONTANA PARENTE. ERA L'UNICA A CAPIRLO, L'UNICA CHE GLI FACESSE COMPAGNIA, VOLENDGLI BENE. LA RAGAZZA ERA VIVACE, ALLEGRA E PIENA DI ENERGIA. AMAVA LA VITA ALL'ARIA APERTA E SI DIVERTIVA A GIOCARE NEL GIARDINO DEL CASTELLO.

EGEO, INVECE, ERA SPESSO MALATO, CUPO E TRISTE DI CARATTERE. TRASCORREVA LE GIORNATE IN SOLITUDINE, LEGGENDO I SUOI AMATI LIBRI.

LA VITA PER I DUE CAMBIO' IL GIORNO IN CUI BERENICE SI AMMALO'. NESSUN DOTTORE SEPPE DARE UN NOME A QUEL MISTERIOSO MALE, MA LA RAGAZZA ERA IRRICONOSCIBILE. NON VOLEVA PIU' USCIRE DI CASA, DIVENNE DEBOLE E MALINCONICA. SVENIVA E RESTAVA A LETTO, PALLIDA E IMMOBILE, PER GIORNI INTERI...

Inserisci ora nella tabella le caratteristiche principali del carattere di ogni personaggio.

EGEO	BERENICE
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Da sana: <hr/> <hr/> <hr/>
	Da malata: <hr/> <hr/>

LA VISTA DELLA BELLA BERENICE COSI' SOFFERENTE EBBE UNO STRANO EFFETTO SU EGEO, CHE SI CHIUSE SEMPRE PIU' IN SE STESSO. RESTAVA ORE A OSSERVARE UN'OMBRA SCURA ALLUNGATA SULLE TAPPEZZERIE DELLA SUA CAMERA O BALBETTARE PAROLE CONFUSE.

POTEVA NON DORMIRE PER UN'INTERA NOTTE O RESTARE NELLA SUA POLTRONA PER GIORNI, SENZA IL DESIDERIO DI FARE NULLA. **SCIVOLAVA LENTAMENTE VERSO LA FOLLIA.** IN QUELLO STATO DI INFELICITA' IN CUI ERA PRECIPITATO, COMINCIO' A VEDERE BERENICE CON OCCHI DIVERSI. IMPIETOSITO DALLA MALATTIA DELLA GIOVANE, UN POMERIGGIO D'INVERNO FINI' PER PROPORLE DI SPOSARSI. INCREDULA E STUPITA, BERENICE LO FISSO' SENZA RISPONDERE. ERA PALLIDA, SCHELETRICA, IL SUO ASPETTO ERA TERRIBILE. EPPURE, LE LABBRA SOTTILI SI STIRARONO IN UN SORRISO: SOTTO QUEL GHIGNO COMPARVE UNA FILA DI DENTI, BIANCHI COME PERLE.

EGEO LI OSSERVO' CON ORRORE E DISGUSTO, PENTENDOSI SUBITO DI QUELLO CHE AVEVA FATTO. ERA TROPPO TARDI, PERO'.

BERENICE ACCETTO' DI DIVENTARE SUA MOGLIE, E IL MATRIMONIO VENNE ORGANIZZATO NELLA CASA DEI DUE.

[WWW.GIOCHIECOLORI.IT](http://WWW.GIOCHIECOLORI.IT)

In questa parte dello svolgimento, il testo comincia a entrare nel vivo e si annuncia un primo colpo di scena che ci fa capire il racconto susciterà sempre più tensione.

Rileggi con attenzione: quale frase dà un punto di svolta al racconto?

---

**Da questo momento in poi il comportamento del protagonista cambierà. Scrivi sotto in che modo.**

L'atteggiamento e lo stato d'animo di EGEO cambia in questo modo:

---



---



---



---

Il racconto prosegue: sottolinea in giallo le parti del testo in cui si parla dello stato d'animo del protagonista e di un altro colore il punto del testo in cui si preannuncia un altro momento misterioso o di tensione.

NON MANCAVA MOLTO AL GRANDE GIORNO, QUANDO BERENICE MORI'. IL FUNERALE VENNE ORGANIZZATO IN TUTTA FRETTA E LA RAGAZZA SEPPELLITA TRA LE ALTRE TOMBE DI FAMIGLIA, AL CASTELLO. QUELLA NOTTE EGEO SI RISVEGLIO' SEDUTO NELLA SUA BIBLIOTECA, SENTENDO DI ESSERE USCITO DA UN INCUBO. NON RICORDAVA NULLA DELLE NOTTE PRECEDENTI, EPPURE AVEVA LA SENSAZIONE CHE QUALCOSA DI ORRIBILE FOSSE ACCADUTO. ERA CONVINTO DI AVER FATTO QUALCOSA DI TERRIBILE, MA NON SAPEVA COSA.

Il finale è ricco di colpi di scena: si scopre come si manifesta la follia di Egeo.  
Sottolinea nel testo la parte che dimostra la colpevolezza del protagonista.

FINE

SI GUARDO' INTORNO, SUL TAVOLO C'ERA UNA PICCOLA SCATOLA. NON RICORDAVA COME FOSSE FINITA LI', COSI' SI AVVICINO' E ALLUNGO' UNA MANO PER SOLLEVARNE IL COPERCHIO. PROPRIO IN QUEL MOMENTO QUALCUNO BUSSO' ALLA PORTA DELLE BIBLIOTECA. SI AFFACCIO' UNO DEI SERVITORI, PALLIDO. CON VOCE TREMANTE, RACCONTO' DI UN URLO CHE AVEVA RISUONATO PER IL CASTELLO, RICHIAMANDO TUTTI AL CIMITERO. LA TOMBA DI BERENICE ERA STATA TIRATA FUORI DALLA TERRA E APERTA. LA RAGAZZA SI AGITAVA, VIVA!

POI, IL SERVITORE ABBASSO' GLI OCCHI SUGLI ABITI DI EGEO. IL GIOVANE SI ACCORSE CHE ERANO SPORCHI DI FANGO, E CHE A TERRA ERA APPOGGIATA UNA GROSSA PALA. POSSIBILE CHE FOSSE STATO LUI A LIBERARE BERENICE DALLA TOMBA IN CUI ERA STATA SEPPELLITA PER ERRORE? EGEO CORSE AL TAVOLO E APRI' LA SCATOLA CON LE MANI TREMANTI.

NE CADDE FUORI UN DENTE, BIANCO COME UNA PERLA. LO RICONOBBE SUBITO: ERA DI BERENICE!

WWW.GIOCHIECOLORI.IT

Il testo horror ha spesso un finale inaspettato come in questo caso. Cosa ha spinto EGEO, secondo te, a comportarsi in quel modo e a mettere il dente di Berenice nella scatola?

---

# Analizziamo il testo

SEGUIAMO LA MAPPA E SCOPRIAMO SE QUESTO TESTO RISPETTUA LE CARATTERISTICHE DEL RACCONTO HORROR.

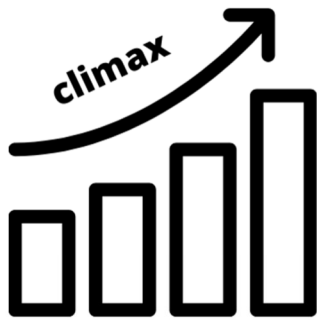
1. È UN TESTO **NARRATIVO FANTASTICO**? SÌ  NO
2. LO **SCOPO** DI QUESTO RACCONTO È STATO QUELLO DI CREARE ANSIA, TERRORE O PAURA? SÌ  NO
3. IL RUOLO DEI **PERSONAGGI** ERA CHIARO IN QUESTO TESTO? SÌ  NO
4. LE VICENDE SI SVOLGONO IN UN **TEMPO** PRECISO? SÌ  NO
5. È STATO SCELTO UN **AMBIENTE** IN CUI LA STORIA SI SVILUPPA? SÌ  NO   
QUALE? \_\_\_\_\_
6. LO SCRITTORE HA **DESCRITTO** ATTENTAMENTE GLI STATI D'ANIMO DEI PERSONAGGI? SÌ  NO
7. IL RACCONTO HA UN **INIZIO**, UNO **SVOLGIMENTO** E UNA **FINE**? SÌ  NO

## Pauirometro

QUANTO TI HA FATTO PAURA QUESTO RACCONTO? ESPRIMI IL TUO GIUDIZIO COLORANDO DA UNA A DIECI FACCINE.



# QUESTIONE DI CLIMAX



Un bravo scrittore, specie se di racconti horror, deve sempre tenere ferma l'attenzione del lettore attraverso un crescendo di colpi di scena, sino ad arrivare al punto più alto in cui il brivido si manifesta totalmente.

La parola **climax** deriva dal greco antico e significa: "SCALA".

Per garantire un buon climax lo scrittore deve stare attento a rispettare la **giusta e ordinata sequenza degli avvenimenti** per garantire una fine

che lasci a bocca aperta.

SCIVOLAVA LENTAMENTE  
VERSO LA FOLLIA

BERENICE MORI'

ERA CONVINTO DI AVER FATTO  
QUALCOSA DI TERRIBILE, MA NON  
SAPEVA COSA

LA TOMBA DI BERENICE ERA STATA  
TIRATA FUORI DALLA  
TERRA E APERTA. LA RAGAZZA SI  
AGITAVA VIVA

IL SERVITORE SI ACCORSE CHE I PANTALONI  
DI EGEO ERANO SPORCHI DI SANGUE E CHE  
VICINO A LUI C'ERA UNA PALA

EGEO CORSE AL TAVOLO E APRI' LA SCATOLINA  
CON MANI TREMANTI.  
NE CADDE FUORI UN DENTE BIANCO COME UNA  
PERLA. LO RICONOBBE SUBITO ERA DI BERENICE!



Edgar Allan Poe



## ILLUSTRA

Le parti del racconto che  
hai preferito

# SCHEMA DI CONTROLLO

ORA PROVA A SCRIVERE TU UN RACCONTO HORROR. SU UN FOGLIO DI BRUTTA COMINCIA A GETTARE LE IDEE: PENSA AI PERSONAGGI, ALL'AMBIENTE, AI LUOGHI. **SEGUI LA REGOLA DELLE CINQUE "W" e una "H":**

1. **WHO?** (chi?) 2. **WHEN?** (Quando?) 3. **WHAT?** (Cosa?) 4. **WHY?** (Perché?) 5. **WHERE?** (Dove?) 6. **HOW?** (Come?)

Spiega chi sono i personaggi, dove e quando avvengono i fatti, cosa succede e come, perché.

[WWW.GIOCHIECOLORI.IT](http://WWW.GIOCHIECOLORI.IT)

Dopo aver scritto il testo controlla di aver rispettato tutti i punti, altrimenti correggi.		L' AVEVI FATTO?
<b>TEMPO:</b> Quando si svolgono i fatti? (Puoi anche non specificarlo)	_____	<input type="checkbox"/> SÌ <input type="checkbox"/> NO
<b>DOVE?</b> scegli un ambiente in cui il tuo racconto si ambienta	_____	<input type="checkbox"/> SÌ <input type="checkbox"/> NO
<b>PERSONAGGI: SCRIVI IL LORO NOME E LE CARATTERISTICHE</b>	PERSONAGGIO 1: _____ CARATTERISTICHE: _____	<input type="checkbox"/> SÌ <input type="checkbox"/> NO
	PERSONAGGIO 2: _____ CARATTERISTICHE: _____	
	PERSONAGGIO 3: _____ CARATTERISTICHE: _____	
<b>DESCRIZIONI:</b>	Hai descritto fatti e ambienti in modo particolareggiato? Hai descritto lo stato d'animo dei protagonisti?	<input type="checkbox"/> SÌ <input type="checkbox"/> NO
<b>PARTI DEL TESTO:</b>	Ha un inizio, uno svolgimento e una fine?	<input type="checkbox"/> SÌ <input type="checkbox"/> NO
<b>CLIMAX:</b> Hai inserito dei colpi di scena? Scrivili in ordine di tensione crescente	1. .... ..... 2. .... ..... 3. .... .....	<input type="checkbox"/> SÌ <input type="checkbox"/> NO
<b>SCOPO</b>	IL TUO RACCONTO CREA ANSIA, TENSIONE O PAURA?	<input type="checkbox"/> SÌ <input type="checkbox"/> NO

**SE HAI RISPOSTO SÌ A TUTTE LE PARTI, COMPLIMENTI: HAI RAGGIUNTO IL TUO SCOPO!**