

Italo Calvino, *Campo di mine*: analisi delle classi prime

1. STRUTTURA E SEQUENZE

- All'inizio l'uomo parla con il vecchio mentre più avanti racconta il suo viaggio.
- Le sequenze sono principalmente DESCRITTIVE e RIFLESSIVE.

2. SPAZIO

2.1 *Elenco degli spazi*

- All'inizio il protagonista percorre un sentiero sulle montagne.
- Giunge in un vallone dove crescono dei rododendri alti fino al ginocchio.
- Il vallone si restringe (rocce e arbusti).
- Scoppia la mina e ANCHE il paesaggio sembra esplodere.

2.2 *Caratteristiche*

- Lo spazio in cui si svolge il racconto è familiare al personaggio.
- Gli spazi che incontriamo nel racconto sono esclusivamente spazi esterni.
- Quando il protagonista si rende conto che "l'imbocco s'era andato man mano restringendo, e ormai non era che un canale di rocce ed arbusti" capisce anche di essere nel campo minato.
- Aspetto uditivo: ghiii, ghiii (verso delle marmotte che diventa tuono) suono che ricorda il fischio dovuto al botto della mina
- All'inizio del passo montagnoso il protagonista sente in lontananza i fischi delle marmotte, ma, man mano che inconsapevolmente si avvicina alla morte, i fischi si fanno sempre più forti come per indicargli un pericolo.

2.3 *Relazioni*

- Possiamo notare che gli spazi passano dal grande della montagna al restringimento del vallone, fino all'espansione dovuta all'"esplosione" del paesaggio.
- L'uomo si sposta da un luogo per lui "sicuro" ad un paesaggio che conosce poco, addirittura estraneo.
- C'è un aumento di "pericolosità" dei vari luoghi: Luogo aperto, si vede il terreno; Vallata coperta di rododendro, non si vede il terreno; Valle stretta sicuramente minata.

3. TEMPO

- Il racconto è basato su uno sfondo di immediato dopoguerra (riga 9).
- La vicenda si svolge di giorno.

4. PERSONAGGI

4.1 *Funzioni*

- Protagonista; aiutante(vecchio); antagonisti (mine/ghiri).

4.2 *Il protagonista*

4.2.1 *Caratteristiche fisiche e socio-economiche*

uomo	vecchio
- Indossa calzoni zuavi rattoppati	- Fuma la pipa
- Ha un tascapane sdruccio e floscio	- Era un contrabbandiere, conosce la frontiera
- È ricoperto di polvere dalla testa ai piedi	- Gesticola quando parla

<ul style="list-style-type: none"> - Ha percorso molti chilometri - È stanco - È affamato - È in viaggio senza meta precisa, ma ha l'obbiettivo di oltrepassare quel valico - Ha occhi gonfi e arrossati, guance incrostate di polvere e di pelo, le labbra aride e screpolate, le gengive più rosse delle labbra - Ha un frammento di specchio in tasca 	<ul style="list-style-type: none"> - Era nascosto quando c'era la guerra - Parla con lo stesso tono di voce, senza intonazione - Ha uno sguardo vuoto
--	--

- Indossa pantaloni alla zuava e porta con sé un vecchio fagotto. Si comprende che è in viaggio da molto tempo perché è coperto di polvere ed è affamato.
- Probabilmente l'uomo è povero; calzoni rattoppati, tascapane sdruscito e floscio, crosta di polvere dai capelli alle scarpe che testimoniava quanti chilometri doveva aver fatto

4.2.2 *Caratteristiche psicologiche*

- l'uomo cerca di sopprimere la paura e andare avanti ma quando arriva al punto di non ritorno capisce che è spacciato e perciò non presta attenzione a dove posa i piedi, lasciando tutto al caso.
- Il protagonista ha paura delle mine al punto di immaginarle come marmotte affamate pronte a divorarlo.
- Prima c'è il dubbio che ci siano le mine; poi è certo che ci siano le mine.
- L'emozione principale dell'uomo è la paura e lo spavento che lo caratterizzano per tutto il racconto.
- Un senso di tranquillità lo invade quando si accorge di essere nel campo minato.
- l'uomo percorre la sua strada angosciato dalla paura e quando si ritrova a doverne avere invece ha un senso di tranquillità e calma che lo porta infine a morire

4.3 *Il vecchio*

- Il vecchio: è un personaggio secondario di cui non sappiamo solo che gesticola molto e che probabilmente è stato un contrabbandiere.
- Il vecchio è rappresentato come un uomo saggio che consiglia e conosce bene il luogo, si pensa sia un contrabbandiere.

4.4 *Le marmotte*

- Le marmotte: Spaventano il protagonista con i loro fischi perché agiscono negativamente sull'uomo terrorizzandolo di più. Ispirano paura, insicurezza e morte.
- Le marmotte, nella storia, sono come le mine, non si vedono ma si sa che ci sono.
- Sembra che le marmotte indichino il pericolo delle mine.

5. **TECNICHE NARRATIVE**

5.1 *Focalizzazione*

- La storia presenta una focalizzazione interna perché il narratore viene a conoscenza degli eventi del racconto man mano che si svolgono.
- Sono presenti momenti di focalizzazione zero.

5.2 *Punto di vista*

- Prevale un punto di vista interno.

6. INTERPRETAZIONE

1. Calvino vuole trasmetterci un importante messaggio: nonostante la guerra sia finita per molto tempo ha lasciato tracce indelebili nel paesaggio (mine,...) e anche nelle persone che l'hanno vissuta. Si può infatti notare che il protagonista è profondamente turbato dalla presenza delle mine.
2. La vita dell'uomo del racconto non dipende più dalle sue scelte e decisioni ma è affidata al caso. Italo Calvino ci vuole dire che la nostra vita non è nelle nostre mani ma è segnata dal destino.
3. L'autore ci vuole trasmettere il messaggio che nella vita anche se ci sono degli ostacoli e delle difficoltà bisogna andare avanti nella propria strada affrontando tutti i problemi che ci si pongono perché è il destino a decidere la nostra sorte.
4. Secondo noi, Calvino con questo testo vuole comunicare che la vita è una sola e non si può mai sapere quando finirà, quindi non bisogna darla per scontata. Oltre a questo mette in evidenza il fatto che la guerra è imprevedibile e brutale. Spesso il coraggio ti porta a correre dei rischi e in alcuni casi mette in pericolo la vita. Basta fare un passo sbagliato per perderla, infatti in questo caso l'uomo non aveva altra possibilità, e muore.
5. La vita è un dono importante e basta solo un passo sbagliato per rovinarsi.
6. La paura come già detto è una cosa fondamentale nel testo, sappiamo che l'uomo, siccome era un soldato, conosce il territorio e le disgrazie che gravano nei suoi ricordi, la metafora delle mani che lo prendono potrebbero significare i morti che l'uomo ha visto in battaglia e tornano a prenderlo.
7. Fa capire che gli avvenimenti passati influenzano anche quelli futuri.
8. Non si può mai essere certi di essere arrivati fino a quando si ha raggiunto la meta.

7. LEGAME CON ALTRI RACCONTI DI CALVINO

1. Il legame che troviamo tra i racconti della raccolta "ultimo viene il corvo" è che tutti parlano di un preciso momento della vita in guerra (arruolamento → ultimo viene il corvo, vita da staffetta → paura sul sentiero, dopoguerra → il campo di mine).
2. Il racconto è un testo molto crudo, ambientato nel dopoguerra come molti dei testi scritti da Calvino.
3. Calvino utilizza, come in "ultimo viene il corvo", un animale come presagio di morte, in questo caso il sibilo della marmotta.
4. Come in altri racconti di Calvino la paura è la tematica principale, fa vivere ai personaggi la storia, e li indirizza ad una conclusione drammatica (soldato in "ultimo viene il corvo").