

Il genere e le sue caratteristiche

In un contesto verosimile
improvvisa all'improvviso un
elemento inspiegabile

La narrazione fantastica

Tecniche narrative:

- prima persona
- punto di vista interno (a volte del mostro)
- ellissi



Compaiono creature fantastiche, esterne o interne al protagonista:

- esterne: vampiro (Stoker), diavolo (von Chamisso, Buzzati), gigante, drago (Shaun Tan), fantasma ecc.

- interne: doppio e metamorfosi del personaggio stesso (Stevenson, Kafka)

Le creature possono anche essere benevole (Cortázar, Shaun Tan)

Elementi tematici ricorrenti:

- notte
- sogno
- distorsione spazio-temporale
- doppio
- metamorfosi
- creatura fantastica



Il personaggio esita di fronte al fatto insolito: tenta di dare spiegazioni, pensa che si tratti di un sogno o di un'allucinazione; prova smarrimento, spesso terrore

Il genere attraverso i secoli

Appartiene all'età contemporanea (dal XVIII secolo, con l'Illuminismo): la letteratura immagina una realtà alternativa alla pretesa della scienza di controllare il mondo

Nasce alla fine del **Settecento** e si sviluppa nell'**Ottocento** (Hoffmann, Le Fanu, Poe, Gogol')

Tra fine **Ottocento** e inizio **Novecento** vengono pubblicati i testi classici del genere (James, Stevenson, Lovecraft, Kafka)



Autori di opere fantastiche del **Novecento** in Italia: Calvino, Bontempelli, Landolfi, Buzzati

Nel **Novecento** la narrazione fantastica si sviluppa anche in forme più popolari, quali il cinema, il fumetto, la *graphic novel*

GABRIELE ROMAGNOLI L'uomo che puntò sul 37

AUTORE: Gabriele Romagnoli (Bologna, 1960)

OPERA: *Navi in bottiglia* (1993)

GENERE: racconto fantastico

CONTESTO: un uomo decide di giocare tutta la sua vita alla roulette

I numeri della roulette vanno da 0 a 36. Per questo il croupier rimane esterrefatto quando qualcuno alle sue spalle gli porge una pila di fiches chiedendo: «Me le punta sul 37, per favore?». I giocatori si bloccano, il croupier si volta, tutti fissano l'uomo che vuole scommettere sul 37. E si chiedono come possano non averlo notato prima, con quello smoking turchese, il papillon argentato, la testa completamente calva, gli occhi trasparenti. Sembra spuntato per un gioco di prestigio. Venuto da chissadove, come le irregolari fiches dorate che protende verso il croupier. Un pazzo, un alieno, un angelo della sorte? Lo chef du table decide per tutti. «Il signore ha chiesto di giocare il 37. Sia accontentato». Le fiches vengono deposte in fondo al tavolo verde. Il giocatore le osserva compiaciuto, poi aggiunge: «Vorrei giocarmi tutto, punto anche queste». Dalle tasche estrae diamanti e stelle, lacrime e perle, occhi di bambola e denti di tigre, barlumi di saggezza e scintille di speranza. Ora sul tavolo c'è una piccola piramide luccicante. Nessun altro gioca. Hanno finalmente capito, sono lì per imparare: che esiste sempre un'altra possibilità, nessuna vita basta mai a se stessa, niente resterà immutabile. «Rien ne va plus». La pallina corre impazzita dietro la causa persa che il cuore vuole difendere. Schizza via dalla roulette, rotola sul pavimento della sala. Una donna bionda sulla soglia la ferma con la punta della sua elegante scarpa bianca. «Scusi, madame, che numero di piede ha?» domanda lo chef du table. «37» risponde lei. «Trente-sept, blanche» annuncia lui. Il giocatore incassa la vincita.

(G. Romagnoli, *Navi in bottiglia*, Mondadori, Milano 1993)

1. Quale tra le frasi che seguono ti sembra sintetizzi meglio l'idea centrale del testo?

- a è sempre possibile che la vita abbia una svolta, anche contro ogni logica
- b il desiderio di vincere al gioco spinge gli uomini a compiere azioni sleali
- c occorre rassegnarsi al proprio destino, al quale non si può sfuggire
- d chi guida un gioco non permette che ne vengano violate le regole basilari

2. In quale luogo è ambientato il racconto?

- a in un giardino
- b in un casinò
- c in un ristorante esclusivo
- d in un salotto francese

3. Quali caratteristiche o azioni del giocatore permettono di capire che si tratta di un personaggio diverso da tutti gli altri? Individua almeno quattro elementi.

4. Come reagiscono gli altri giocatori all'arrivo del personaggio?

- a cercano di impedirgli di agire, poiché lo ritengono un folle
- b provano paura e percepiscono una sensazione di minaccia
- c accettano immediatamente come "normali" gli eventi
- d osservano con stupore perché non capiscono che cosa stia per accadere

5. Tra i personaggi, chi accetta immediatamente il comportamento anomalo del nuovo giocatore e permette che il racconto si sposti sul piano del fantastico?

- a lo *chef du table*
- b il *croupier*
- c la donna bionda
- d i giocatori presenti

6. Quali regole del gioco della *roulette* vengono violate in questo racconto, nel momento della puntata e in quello della vincita?

7. Quali caratteristiche hanno gli oggetti puntati dal giocatore misterioso? Indica se le seguenti affermazioni sono vere o false.

	Vero	Falso
a. Sono tutte cose reali, oggetti materiali		
b. Evocano l'avventura		
c. Hanno in comune la luminosità e la rarità		
d. Rappresentano la morte		
e. Alcuni sono concreti, altri astratti		
f. Vengono estratti da una borsa		

8. Il *tavolo verde* (riga 9) è:

- a un tavolo da giardino, avvolto dai rampicanti e da piante ornamentali
- b un tavolo da gioco, ricoperto di un panno verde su cui sono indicati i numeri
- c un tavolo da biblioteca, dipinto del tipico colore verde
- d un tavolo molto antico, abbellito da pietre preziose di colore verde

9. Quale stato d'animo manifesta il misterioso giocatore prima che venga gettata la pallina nella *roulette*?

- a estrema agitazione
- b malinconia e rimpianto
- c piena soddisfazione
- d indifferenza e noia

10. Nella frase *La pallina corre impazzita dietro la causa persa che il cuore vuole difendere*, che cosa significa l'espressione *la causa persa che il cuore vuole difendere* (righe 15-16)?

- a un obiettivo che difficilmente si realizzerà ma per cui non si rinuncia a lottare
- b un risultato troppo facile da raggiungere, per cui è superfluo impegnarsi
- c la motivazione di un fatto che è stata dimenticata a causa del passare del tempo
- d un privilegio di cui non ci si vuole privare per nessuna ragione

11. Quali parole ed espressioni del testo appartengono al campo semantico dell'esitazione e a quello dello stupore? Trascrivine almeno cinque.

12. Il termine *esterrefatto* (riga 1) significa:

- a incoraggiato
- b sbalordito
- c sopraffatto
- d lusingato

13. Nel gioco della *roulette* sono usate molte parole ed espressioni francesi. Individuale nel testo e trascrivile accanto alla definizione corrispondente:

- l'impiegato che getta la pallina, raccoglie e paga le puntate:
- l'avviso che la pallina è stata lanciata e non è possibile aggiungere altre puntate:
- la proclamazione del numero e il colore della casella su cui si è posizionata la pallina:
- colui che controlla la validità delle puntate e il comportamento di chi manovra la *roulette*; inoltre decreta i vincitori:
- il gettone da gioco che rappresenta un valore in denaro:

14. Nel gioco della *roulette* i numeri sono indicati alternativamente con il rosso e il nero, oppure con il verde (lo zero). Per quale ragione in questo racconto il trentasette è associato al bianco?

15. Considera le righe 1-7 (*I numeri della roulette [...] verso il croupier*) e individua una proposizione interrogativa indiretta.

16. Sostituisci il verbo *Sia accontentato* (righe 8-9) con un altro modo e tempo verbale che abbia valore equivalente:

- a accontentatelo
- b sarebbe stato accontentato
- c era accontentato
- d si accontenti