CAPITOLO

# 11

# I generi di intrattenimento e d'immaginazione: fantastico, giallo, avventura, fantascienza

*Un mistero, un viaggio, una domanda che comincia con «e se...?»: basta questo perché un lettore non riesca più a chiudere il libro.*

**OBIETTIVI**

1. Riconoscere il fantastico come esitazione tra spiegazione naturale e soprannaturale, e distinguerlo dallo strano e dal meraviglioso.
2. Descrivere la struttura del giallo (delitto, indagine, indizi, false piste, soluzione) e i suoi ruoli fissi.
3. Distinguere il giallo a enigma dal noir e dal thriller.
4. Individuare i caratteri del romanzo d'avventura e lo schema del viaggio.
5. Spiegare che cosa rende fantascientifico un racconto e riconoscerne i principali sottogeneri.
6. Collocare nel tempo gli autori e i testi fondatori e confrontare i quattro generi.

**INDICE DEL CAPITOLO**


11.1 Il fantastico ..... 2
11.2 Il giallo ..... 5
11.3 L'avventura ..... 9
11.4 La fantascienza ..... 12
11.5 I generi a confronto ..... 14

Italiano 1 · Parte II · Narrativa · versione 1.0
Capitolo 11: I generi di intrattenimento e d'immaginazione: fantastico, giallo, avventura, fantascienza · pagine 263–284 del volume completo · estratto per lo studio

Nel capitolo precedente hai visto che un **genere letterario** è un insieme di convenzioni condivise da chi scrive e da chi legge (cap. 10): chi apre una fiaba si aspetta la magia e il lieto fine, chi apre una favola si aspetta una morale. In questo capitolo incontrerai quattro generi nati o cresciuti tra il Settecento e il Novecento, che ancora oggi riempiono gli scaffali delle librerie, le serie televisive e i videogiochi: il **fantastico**, il **giallo**, l'**avventura** e la **fantascienza**.

Si parla spesso, per questi generi, di **letteratura di genere**: opere costruite su schemi riconoscibili (il detective, l'isola misteriosa, l'astronave) e pensate per un pubblico ampio, che chiede prima di tutto di essere coinvolto. Per molto tempo la critica le ha guardate con sospetto, come se divertire fosse meno nobile che far pensare. Ma l'elenco degli autori che incontreremo, da Edgar Allan Poe a Franz Kafka, da Robert Louis Stevenson a Italo Calvino, basta a smentire il pregiudizio: lo schema di un genere è uno strumento, e nelle mani di un grande scrittore può diventare qualsiasi cosa. Per ogni genere ci chiederemo tre cose: *qual è la sua domanda di fondo*, *come è costruito*, *chi lo ha inventato e trasformato*.

## 11.1 Il fantastico

### 11.1.1 L'inspiegabile entra nel quotidiano

Immagina di tornare a casa una sera qualsiasi, di salire le scale che hai salito mille volte e di trovare, al posto della tua porta, una porta che non hai mai visto. Non c'è nessun drago, nessuna fata: c'è soltanto il tuo condominio, con le sue luci e i suoi rumori, in cui si è aperta una piccola crepa. Questo è il cuore del **fantastico**: un evento che sembra violare le leggi della natura irrompe in un mondo realistico, simile al nostro, e né il personaggio né il lettore sanno come spiegarlo.

Il contrasto è essenziale. Più l'ambiente è normale e descritto con precisione (una via, un orario, un oggetto banale), più l'evento impossibile ci turba. Per questo i racconti fantastici sono spesso narrati in prima persona, da un narratore interno che giura di dire la verità e che, proprio per questo, ci costringe a chiederci se possiamo fidarci di lui (sui tipi di narratore, vedi cap. 9). Spesso, poi, la vicenda è collocata di notte, in una casa isolata, in un momento di stanchezza o di malattia: condizioni che rendono possibile un'altra spiegazione, cioè che il personaggio abbia sognato, abbia avuto un'allucinazione o stia impazzendo.

### 11.1.2 L'esitazione: fantastico, strano, meraviglioso

Lo studioso Tzvetan Todorov ha proposto una definizione semplice e molto utile per leggere: il fantastico è l'**esitazione** provata da chi conosce soltanto le leggi naturali di fronte a un evento

in apparenza soprannaturale. Il lettore, e spesso con lui il personaggio, oscilla tra due spiegazioni: o l'evento è un'illusione dei sensi, un sogno, un inganno, e allora le leggi del mondo restano quelle di sempre; oppure l'evento è accaduto davvero, e allora la realtà è governata da leggi che non conosciamo.

Il fantastico dura soltanto quanto dura l'esitazione. Quando il racconto sceglie una delle due strade, si sposta in un genere vicino (figura 11.1):

- se alla fine il mistero riceve una **spiegazione naturale** (il fantasma era un ladro travestito, la voce veniva da un tubo), siamo nello **strano**: fatti insoliti e inquietanti, ma compatibili con le leggi della natura;
- se invece il soprannaturale va accettato come vero, siamo nel **meraviglioso**, che al grado puro coincide con il mondo della fiaba (cap. 10): lì un lupo parla e nessuno si stupisce, perché in quel mondo è normale.

Spesso l'esitazione dura a lungo e si scioglie solo nelle ultime pagine. Il **fantastico puro** è una linea sottile: il racconto finisce e il lettore non sa ancora che cosa pensare.




**Figura 11.1** Lo schema di Todorov: il fantastico puro è la linea di confine tra le due zone di passaggio verso lo strano (spiegazione naturale) e verso il meraviglioso (soprannaturale accettato).

**DA RICORDARE**

Per distinguere fantastico e meraviglioso, osserva la **reazione dei personaggi** davanti all'evento impossibile. Nella fiaba Cappuccetto Rosso chiacchiera con il lupo come con un vicino di casa: è il meraviglioso. Nel racconto fantastico il personaggio si spaventa, dubita, cerca una spiegazione: è la sua stessa incredulità a dirci che il suo mondo è il nostro.

### 11.1.3 I temi del fantastico

Il fantastico raramente ha bisogno di mostri lontani. Più spesso nasce dal **perturbante**, il turbamento che proviamo quando qualcosa di familiare diventa all'improvviso estraneo e minaccioso: una bambola che sembra guardarci, la nostra immagine allo specchio che fa un gesto in ritardo, una casa conosciuta che di notte pare un'altra.

Da questa sensazione nascono i temi ricorrenti del fantastico: il **doppio** (un sosia, un'ombra, un ritratto che vive di vita propria), l'**automa** scambiato per una persona, la **metamorfosi** del corpo, il **ritorno dei morti**, il confine incerto tra **sogno e veglia**, la **follia** che deforma la percezione.

**APPROFONDIMENTO · FREUD E IL PERTURBANTE**

La parola *perturbante* traduce il tedesco *das Unheimliche*, titolo di un saggio che Sigmund Freud, il fondatore della psicoanalisi, pubblicò nel 1919. Il saggio parte proprio da un racconto fantastico.

**Il caso dell'uomo della sabbia.** Il saggio di Freud analizza un racconto di Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, *L'uomo della sabbia* (1816). Da bambino Nathanael è terrorizzato dalla leggenda dell'Uomo della sabbia, che strappa gli occhi ai bambini che non vogliono dormire, e lo identifica con un sinistro avvocato, Coppelius. Da adulto crede di riconoscerlo in un venditore ambulante di lenti, Coppola, e si innamora di Olimpia, una fanciulla che osserva con un cannocchiale: ma Olimpia è un automa. Il lettore non riesce mai a stabilire se Coppelius e Coppola siano la stessa persona o se tutto sia frutto della mente malata di Nathanael: un esempio perfetto di esitazione e di perturbante insieme.

### 11.1.4 Gli autori del fantastico

Il fantastico nasce in Europa all'inizio dell'Ottocento, nel clima del Romanticismo, che rivaluta il sogno, l'irrazionale e la notte. **E. T. A. Hoffmann** (1776–1822), scrittore, musicista e magistrato tedesco, ne è il primo grande maestro. Negli Stati Uniti **Edgar Allan Poe** (1809–1849), che hai già incontrato come teorico del racconto breve (cap. 10), porta il genere verso l'angoscia e il macabro: in *La caduta della casa Usher* (1839) una dimora antica sembra vivere e morire insieme alla famiglia che la abita.

In Russia **Nikolaj Gogol'** (1809–1852) mescola il fantastico al comico: nel racconto *Il naso* (1836) un funzionario di Pietroburgo, il maggiore Kovalëv, si sveglia senza naso e lo ritrova poco dopo per le strade della città, in uniforme da alto funzionario, più importante di lui. In Francia **Guy de Maupassant** (1850–1893) scrive in forma di diario *Le Horla* (1887): il narratore si convince che un essere invisibile viva nella sua casa e beva di notte l'acqua della sua caraffa, e il lettore non sa se credergli o considerarlo vittima della follia.

In Italia il fantastico trova spazio soprattutto tra gli scrittori della **Scapigliatura**, il movimento milanese ribelle del secondo Ottocento: **Iginio Ugo Tarchetti** (1839–1869) raccoglie nei *Racconti fantastici* (1869) storie di spettri, di sogni e di presenze misteriose. Nel Novecento il genere si rinnova con **Franz Kafka** (1883–1924), scrittore praghese di lingua tedesca. Nella *Metamorfosi* (1915) l'evento impossibile non arriva alla fine, come colpo di scena, ma nella primissima frase.

**ESEMPIO SVOLTO**

**Leggere un incipit fantastico.** Ecco l'inizio della *Metamorfosi* in traduzione:

«Quando Gregor Samsa si svegliò una mattina da sogni agitati, si ritrovò nel suo letto trasformato in un mostruoso insetto.» (F. Kafka, *La metamorfosi*, trad. della redazione)

**1. Che cosa è normale?** Un uomo con nome e cognome, una mattina, il suo letto: la scena più quotidiana possibile. **2. Che cosa è impossibile?** La trasformazione in un animale ripugnante, comunicata senza alcuna preparazione. **3. C'è una spiegazione?** I «sogni agitati» potrebbero suggerirla (è ancora un incubo?), ma il verbo «si svegliò» la esclude: Gregor è sveglio. **4. Come reagisce il protagonista?** Nelle pagine successive Gregor si preoccupa soprattutto di aver perso il treno per andare al lavoro: la calma con cui il racconto accoglie l'impossibile è ancora più inquietante dell'evento stesso. **Nota di lessico:** la parola tedesca che traduciamo con «insetto» indica genericamente una bestia immonda, un parassita; Kafka non dice mai con precisione di quale animale si tratti, e chiese al suo editore che l'insetto non fosse disegnato sulla copertina.

**APPROFONDIMENTO**

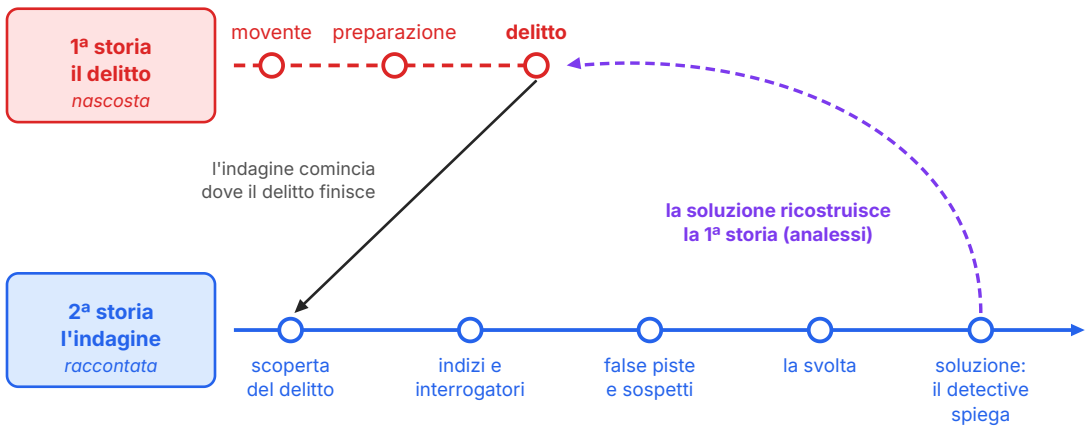
**Dal romanzo gotico all'horror.** Accanto al fantastico, e spesso intrecciato con esso, corre un altro filone. Il **romanzo gotico** nasce in Inghilterra con *Il castello di Otranto* di Horace Walpole (1764): castelli in rovina, sotterranei, apparizioni, antiche maledizioni familiari. Da qui discendono il *Frankenstein* di Mary Shelley (1818) e il *Dracula* di Bram Stoker (1897), e poi l'**horror** moderno, in letteratura e al cinema. La differenza con il fantastico sta nell'effetto cercato: il fantastico vuole soprattutto l'*esitazione*, l'horror vuole la *paura*, e per questo non esita a mostrare il mostro.

## 11.2 Il giallo

### 11.2.1 Una struttura a due storie

Il **giallo** (o racconto poliziesco) è il genere che ruota intorno a un delitto e alla sua soluzione. Gli ingredienti sono pochi e sempre gli stessi: un **delitto** (un omicidio, un furto, una scomparsa), un'**indagine**, degli **indizi**, delle **false piste** e infine la **soluzione**, che svela chi è il colpevole, come ha agito e perché.

Ciò che rende il giallo così interessante per chi studia il racconto è la sua architettura. In ogni giallo, osservò lo stesso Todorov, ci sono in realtà **due storie** (figura 11.2). La prima è la **storia del delitto**: il movente, la preparazione, il fatto. È accaduta *prima*, ma resta nascosta. La seconda è la **storia dell'indagine**: comincia proprio dove la prima finisce, con la scoperta del delitto, e procede sotto gli occhi del lettore tra interrogatori, sopralluoghi, sospetti. Alla fine il detective racconta la prima storia, ricostruendola: la soluzione è dunque una grande **analessi**. Puoi riconoscere qui la distinzione tra fabula e intreccio (cap. 8): il giallo è un intreccio costruito apposta per tenere nascosto, fino all'ultima pagina, il pezzo decisivo della fabula.




Il lettore conosce la 2ª storia passo passo; la 1ª, che è accaduta prima, la scopre solo alla fine, quando il detective la racconta.

**Figura 11.2** Le due storie del giallo. La storia del delitto avviene prima ma resta nascosta; la storia dell'indagine comincia con la scoperta del delitto e si chiude con la soluzione, che racconta a ritroso la prima storia.

Il motore della lettura è l'**enigma**. L'**indizio** è un elemento (un oggetto, una traccia, una contraddizione in una testimonianza) che, interpretato correttamente, porta verso la verità. La **falsa pista** è un elemento che sembra indicare un colpevole o una spiegazione, ma conduce fuori strada: può nascere da una coincidenza, dall'inganno del colpevole o da un errore della polizia. L'abilità dell'autore sta nel dosare gli uni e le altre, e nel nascondere gli indizi veri sotto gli occhi di tutti.

### 11.2.2 I ruoli fissi

Il giallo ha un sistema dei personaggi molto stabile, quasi una compagnia teatrale che recita sempre lo stesso copione:

- la **vittima**, che di solito esce subito di scena ma il cui passato contiene la chiave del mistero;

- il **colpevole**, che per tutto il racconto si nasconde tra gli altri personaggi e spesso è insospettabile;
- i **sospettati**, ciascuno con un possibile movente e qualcosa da nascondere (non necessariamente il delitto);
- il **detective**, poliziotto di professione o investigatore dilettante, dotato di un metodo e di qualche eccentricità che lo rende memorabile;
- la **spalla**, l'amico e collaboratore del detective, meno brillante di lui: fa le domande che farebbe il lettore e spesso è anche il **narratore interno testimone** della vicenda (cap. 9).

La spalla è una scelta tecnica geniale. Poiché racconta ciò che vede ma non sa ciò che il detective pensa, il narratore può mostrarci tutti gli indizi senza rivelarci la soluzione: la sua **focalizzazione interna** è un velo che si alza solo alla fine, quando il detective spiega.

**ESEMPIO SVOLTO**

**Indizi e false piste in un caso in miniatura** (testo della redazione). *La coppa del torneo di pallavolo è sparita dalla bacheca della palestra, mercoledì pomeriggio, tra le 16 e le 18. Luca, capitano della squadra sconfitta, il giorno prima aveva detto davanti a tutti: «Quella coppa la butterei nel fiume». Sara è l'unica studentessa che ha le chiavi dello spogliatoio. Davide afferma di essere rimasto in biblioteca fino alle 18. Accanto alla bacheca il bidello trova un po' di segatura. Davide frequenta il laboratorio di scenografia, dove si tagliano le assi per le quinte del teatro; la biblioteca, il mercoledì, chiude alle 17.*

**Analisi.** La frase di Luca è una **falsa pista**: offre un movente evidente, ma una battuta pronunciata in pubblico non è una prova. Anche le chiavi di Sara sono una falsa pista: indicano un'opportunità, ma la coppa era in palestra, non nello spogliatoio. Gli **indizi** veri sono due e vanno messi insieme: la segatura, che collega il luogo del furto al laboratorio frequentato da Davide, e l'orario della biblioteca, che smentisce il suo alibi. Nota che all'inizio l'alibi di Davide sembrava il più solido: nel giallo classico il colpevole è spesso proprio il personaggio meno sospettabile.

### 11.2.3 Giallo a enigma, noir, thriller

Sotto l'etichetta «giallo» convivono oggi forme molto diverse. Le tre principali sono riassunte nella tabella 11.1.

Il **giallo a enigma** (o giallo classico, in inglese *whodunit*, da *who has done it?*, «chi l'ha fatto?») è un gioco d'intelligenza tra autore e lettore. Il delitto avviene spesso in un ambiente chiuso (una villa isolata dalla neve, un treno, una nave, una stanza chiusa a chiave dall'interno), i sospettati sono pochi e tutti presenti, e il lettore riceve gli stessi indizi del detective: in teoria potrebbe arrivare da solo alla soluzione. È la regola del *fair play*, del gioco leale. La violenza resta quasi fuori scena; alla fine l'ordine viene ristabilito.

Il **noir** (dal francese, «nero») sposta lo sguardo dalla soluzione dell'enigma al mondo in cui il delitto avviene: città notturne, corruzione, violenza. Il confine tra buoni e cattivi si fa incerto,

l'investigatore è spesso un uomo solo e disilluso, a volte il protagonista è il criminale stesso. Il finale non sempre riporta l'ordine. Il **thriller** (dall'inglese *to thrill*, «far rabbrividire») punta invece sulla **suspense**: un pericolo incombe, il tempo stringe, il protagonista è braccato. Spesso il lettore sa già chi è il colpevole: la domanda non è più *chi?* ma *riuscirà a salvarsi?*.

**Tabella 11.1** Tre forme del racconto poliziesco.

| | Giallo a enigma | Noir | Thriller |
|---|---|---|---|
| **Domanda di fondo** | Chi è il colpevole, e come ha fatto? | Che mondo è quello che produce il delitto? | Il protagonista si salverà in tempo? |
| **Protagonista** | Il detective geniale | Un investigatore disilluso, o il criminale | Una persona in pericolo, o chi deve fermare la minaccia |
| **Ambiente** | Chiuso, ordinato (villa, treno) | La città, spesso di notte | Mutevole, in movimento |
| **Effetto sul lettore** | Curiosità, sfida intellettuale | Inquietudine, amarezza | Tensione, ansia (*suspense*) |
| **Finale** | L'ordine è ristabilito | Spesso incerto o amaro | La minaccia è sventata (o quasi) |

**ERRORE FREQUENTE**

Non ogni racconto in cui c'è un delitto è un giallo. Molte novelle e molti romanzi contengono un omicidio (pensa alla tragedia finale di una novella verista) senza che ci sia un'indagine. Perché si possa parlare di giallo, il delitto deve aprire un **enigma** e il racconto deve essere costruito sulla sua **soluzione**. Al contrario, ci sono gialli senza morti: un furto o una scomparsa bastano.

### 11.2.4 Le origini e il nome

La data di nascita del genere è quasi unanimemente fissata al **1841**, quando Edgar Allan Poe pubblicò *I delitti della Rue Morgue*. A Parigi una madre e una figlia vengono uccise in un appartamento chiuso dall'interno; i testimoni hanno sentito una voce in una lingua che ciascuno attribuisce a un paese straniero diverso. La polizia brancola nel buio; **C. Auguste Dupin**, un giovane solitario dalla mente analitica, risolve il caso ragionando sui dettagli che gli altri trascurano. Il racconto è narrato da un amico anonimo di Dupin: nascono insieme il detective e la spalla-narratore. Poe stesso apre il racconto con una riflessione sul piacere dell'analisi: «Le facoltà della mente che chiamiamo analitiche sono, in sé, poco suscettibili di analisi» (E. A. Poe, *I delitti della Rue Morgue*, trad. della redazione).

Nel 1887 lo scozzese **Arthur Conan Doyle** (1859–1930) pubblica *Uno studio in rosso*, il primo romanzo con **Sherlock Holmes** e con il suo amico e narratore, il dottor **John Watson**, medico militare appena tornato dalla guerra. Al primo incontro Holmes gli stringe la mano e gli dice:

«Lei è stato in Afghanistan, vedo» (A. Conan Doyle, *Uno studio in rosso*, trad. della redazione). Watson resta sbalordito; più avanti Holmes gli spiega il ragionamento: un medico con un'aria militare, il viso abbronzato ma i polsi chiari, l'aspetto smagrito e un braccio tenuto rigido, segno di una ferita. Dove poteva aver servito di recente, sotto il sole, un medico dell'esercito inglese? Da allora l'osservazione minuziosa dei dettagli è diventata la firma del detective.

Con **Gilbert Keith Chesterton** (1874–1936) e il suo **padre Brown** (*L'innocenza di padre Brown*, 1911) entra in scena un detective del tutto diverso: un piccolo prete cattolico, goffo e distratto, che risolve i casi non con la lente d'ingrandimento ma con la conoscenza del cuore umano, maturata ascoltando le confessioni.

E perché in Italia questi racconti si chiamano «gialli»? Nel **1929** la casa editrice Mondadori lanciò una collana di romanzi polizieschi, *I libri gialli*, con una copertina di colore giallo; il successo fu tale che il colore diventò il nome del genere. Nel Novecento il giallo ha avuto maestri in tutto il mondo, che qui ci limitiamo a presentare: l'inglese **Agatha Christie**, regina del giallo a enigma con i suoi Hercule Poirot e Miss Marple; il belga **Georges Simenon**, con il commissario Maigret, attento più alle persone che agli indizi; il siciliano **Leonardo Sciascia**, che con *Il giorno della civetta* (1961) usa lo schema del giallo per raccontare la mafia, in un'indagine che scopre la verità ma non riesce a ottenere giustizia; e **Andrea Camilleri**, creatore del commissario Montalbano.

**COLLEGAMENTI**

**Holmes e il metodo scientifico.** Il ragionamento del detective somiglia a quello che userai in laboratorio di scienze: osservare con attenzione, formulare un'ipotesi che spieghi tutti i dati, verificarla, scartarla se un solo fatto la contraddice. Conan Doyle, che era medico, raccontò di essersi ispirato a uno dei suoi professori di Edimburgo, capace di indovinare professione e provenienza dei pazienti osservandoli. Holmes chiama il suo metodo «deduzione», ma oggi i logici preferirebbero parlare di *inferenza* dagli indizi alla spiegazione più probabile.

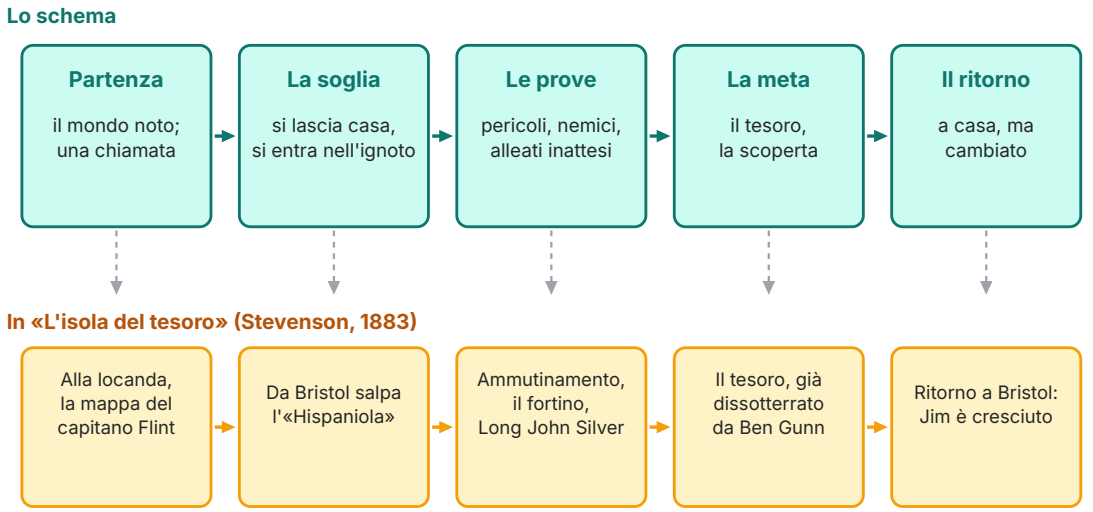
## 11.3 L'avventura

### 11.3.1 Viaggio, prova, eroe

Il **romanzo d'avventura** racconta un'impresa piena di pericoli, quasi sempre legata a un **viaggio** verso luoghi lontani e sconosciuti: mari tempestosi, isole deserte, giungle, deserti, ghiacci polari. Il protagonista, l'**eroe**, è messo alla **prova** dalla natura e dagli uomini: naufragi, tempeste, pirati, belve, tradimenti. Il ritmo è veloce, le sequenze narrative prevalgono su quelle riflessive (cap. 8), e ogni capitolo tende a chiudersi con un pericolo che spinge a leggere il successivo.

Molti romanzi d'avventura seguono uno schema di fondo simile (figura 11.3): l'eroe lascia il mondo noto, supera una **soglia** oltre la quale le regole cambiano, affronta una serie di prove,

raggiunge la meta (un tesoro, una scoperta, la salvezza) e infine **ritorna**, cambiato. Non è un caso che lo schema ricordi quello della fiaba (cap. 10) e quello dell'*Odissea* (cap. 14): il viaggio come prova è uno dei racconti più antichi dell'umanità.




Lo schema è una tendenza, non una regola: Robinson Crusoe, per esempio, resta 28 anni sulla sua isola.

**Figura 11.3** Lo schema tipico del viaggio d'avventura (in alto) e la sua applicazione all'*Isola del tesoro* di R. L. Stevenson (in basso).

Il genere ebbe un enorme successo nell'Ottocento anche grazie ai giornali. Molti romanzi uscivano prima **a puntate**, su quotidiani e riviste, e solo dopo in volume: è il **romanzo d'appendice** (in francese *feuilleton*), che doveva tenere il lettore con il fiato sospeso fino al numero successivo. Da qui l'abitudine di chiudere i capitoli con un colpo di scena, che le serie televisive di oggi hanno ereditato.

**DA RICORDARE**

Spesso l'avventura è anche un **viaggio di formazione**: l'eroe, soprattutto se è giovane, torna a casa più maturo. Jim Hawkins, il ragazzo protagonista dell'*Isola del tesoro*, parte come garzone di locanda e torna dopo aver conosciuto il coraggio, la paura e il fascino ambiguo del male. Quando analizzi un romanzo d'avventura chiediti sempre: *che cosa ha imparato l'eroe?*

### 11.3.2 Gli autori dell'avventura

Il capostipite del genere è il *Robinson Crusoe* (1719) dell'inglese **Daniel Defoe** (1660 ca.–1731), presentato ai lettori come l'autobiografia autentica di un marinaio naufragato su un'isola deser-

ta. Il romanzo comincia con il tono asciutto di un documento: «Nacqui nell'anno 1632, nella città di York, da una buona famiglia, benché non del paese, poiché mio padre era uno straniero di Brema» (D. Defoe, *Robinson Crusoe*, trad. della redazione). Robinson resta sull'isola ventotto anni: costruisce una capanna, coltiva cereali, addomestica le capre, salva un indigeno che chiama Venerdì. Più che le battaglie, il lettore ricorda la pazienza con cui un uomo solo ricostruisce una civiltà dal nulla.

Il romanzo d'avventura per eccellenza è però *L'isola del tesoro* (1883) dello scozzese **Robert Louis Stevenson** (1850–1894). Il giovane Jim trova nel baule di un vecchio pirata, alla locanda dei suoi genitori, la mappa del tesoro del capitano Flint; salpa da Bristol sulla goletta *Hispaniola*, scopre che gran parte dell'equipaggio è composta da pirati guidati dal cuoco di bordo, l'affascinante e spietato **Long John Silver**, e vive un ammutinamento, un assedio, uno scontro all'ultimo sangue sull'alberatura della nave. Il romanzo è narrato quasi interamente da Jim, narratore interno protagonista, ormai adulto. Il canto dei pirati è diventato proverbiale: «Quindici uomini sulla cassa del morto, / yo-ho-ho, e una bottiglia di rum!» (R. L. Stevenson, *L'isola del tesoro*, trad. della redazione).

Il francese **Jules Verne** (1828–1905) unisce l'avventura alla scienza e alla geografia nei suoi *Viaggi straordinari*: in *Ventimila leghe sotto i mari* (1869–1870) il misterioso capitano Nemo esplora gli oceani con il sottomarino *Nautilus*; nel *Giro del mondo in ottanta giorni* (1873) il flemmatico Phileas Fogg vince la sua scommessa grazie a un giorno «guadagnato» viaggiando verso est. In Italia **Emilio Salgari** (1862–1911) fa sognare generazioni di ragazzi con il pirata **Sandokan**, la «Tigre della Malesia» (*Le tigri di Mompracem*) e con il *Corsaro Nero* (1898), ambientato nei Caraibi del Seicento.

Tra Ottocento e Novecento l'avventura si fa più complessa. L'americano **Jack London** (1876–1916) racconta la lotta per la sopravvivenza nel gelo del Grande Nord, durante la corsa all'oro, attraverso gli occhi di un cane (*Il richiamo della foresta*, 1903). L'inglese **Rudyard Kipling** (1865–1936), nato in India, crea il mondo della giungla di Mowgli (*Il libro della giungla*, 1894). Con **Joseph Conrad** (1857–1924), marinaio di origine polacca che scriveva in inglese, il viaggio diventa un'esplorazione morale: in *Cuore di tenebra* (1899) la risalita di un fiume africano porta il narratore a confrontarsi con l'oscurità che si nasconde nell'uomo e nel colonialismo europeo.

**COLLEGAMENTI**

**Avventura e geografia.** Salgari non visitò mai la Malesia né i Caraibi: costruiva i suoi paesaggi su atlanti, enciclopedie e riviste di viaggio, con un'attenzione puntigliosa per i nomi di piante, animali e navi. Verne, a sua volta, si documentava sulle scoperte scientifiche del suo tempo. Prova a seguire su una carta geografica il viaggio di Phileas Fogg: capirai perché, partendo verso est e attraversando il meridiano opposto a quello di Greenwich, il protagonista crede di essere arrivato in ritardo e invece è in anticipo di un giorno. È lo stesso principio della linea del cambiamento di data che studierai in geografia.

## 11.4 La fantascienza

### 11.4.1 La domanda «e se...?»

La **fantascienza** racconta mondi possibili costruiti a partire da un'**ipotesi scientifica o tecnologica**: un'invenzione, una scoperta, un cambiamento che oggi non esiste ma che non contraddice apertamente la logica della scienza (figura 11.4). Ogni storia di fantascienza nasce da una domanda che comincia con «e se...?»: e se potessimo viaggiare nel tempo? E se incontrassimo un'altra forma di vita? E se le macchine imparassero a pensare? Lo scrittore immagina la risposta e ne segue le conseguenze, soprattutto quelle che riguardano gli esseri umani: come cambierebbero la società, il lavoro, la libertà, i sentimenti.

La fantascienza, dunque, non è magia. Il suo mondo è diverso dal nostro, ma la differenza viene **spiegata razionalmente**, con argomenti che imitano quelli della scienza; il lettore accetta l'impossibile perché gli si presenta come possibile in futuro. È per questo che spesso la fantascienza parla in realtà del **presente**: esagerando una tendenza del proprio tempo (il potere della tecnologia, il controllo dello Stato, l'inquinamento), ce la fa vedere meglio.

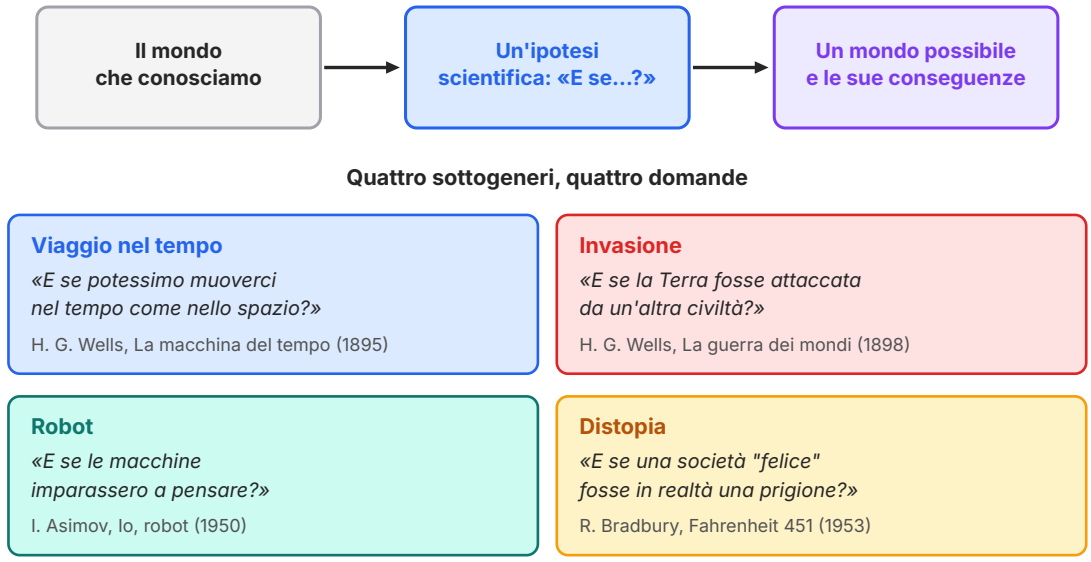



**Figura 11.4** La fantascienza nasce da un'ipotesi «e se...?» che trasforma il mondo conosciuto in un mondo possibile. Sotto, quattro sottogeneri con un esempio ciascuno.

**ERRORE FREQUENTE**

Non confondere la **fantascienza** con il **fantasy**. Entrambi raccontano mondi diversi dal nostro, ma il fantasy (pensa ai draghi, agli elfi e agli incantesimi delle saghe moderne) appartiene al **meraviglioso**: il soprannaturale vi è accettato senza spiegazioni. La fantascienza, invece, offre sempre una giustificazione «scientifica», anche se inventata. Un'astronave non basta a fare fantascienza, e un castello non basta a fare fantasy: conta il tipo di spiegazione su cui il mondo si regge.

### 11.4.2 I sottogeneri

La fantascienza si è divisa in numerosi filoni. Eccone quattro tra i più importanti:

- il **viaggio nel tempo**, che permette di visitare il futuro o il passato e di immaginare le conseguenze di un cambiamento della storia;
- l'**invasione** della Terra da parte di creature extraterrestri, spesso specchio delle paure di un'epoca verso lo straniero o verso la guerra;
- i **robot** e le macchine intelligenti: la parola **robot** compare nel dramma *R.U.R.* (1920) dello scrittore ceco Karel Čapek e deriva dal ceco *robota*, «lavoro forzato»;
- la **distopia**, cioè il rovescio dell'**utopia**. *Utopia* (1516) è il titolo del libro in cui l'inglese Tommaso Moro descrive un'isola dalla società perfetta; la distopia descrive invece una società futura che si presenta come ordinata e felice ma è in realtà oppressiva, fondata sul controllo e sulla paura.

Molti studiosi aggiungono la cosiddetta *space opera*, l'avventura tra le stelle, con imperi galattici e battaglie spaziali: un esempio evidente di **contaminazione** tra fantascienza e avventura.

### 11.4.3 I precursori: Shelley, Verne, Wells

Molti critici considerano *Frankenstein, o il moderno Prometeo* (1818) di **Mary Shelley** (1797–1851) il primo romanzo di fantascienza. Il giovane scienziato Victor Frankenstein riesce a dare la vita a una creatura costruita in laboratorio, ma inorridisce davanti a ciò che ha fatto e la abbandona; la creatura, rifiutata da tutti, si trasforma in un essere vendicativo. Il sottotitolo rimanda al mito di Prometeo, il titano che sfidò gli dèi per donare il fuoco agli uomini (lo incontrerai nel cap. 12): già al suo inizio, la fantascienza si interroga sui limiti e sulle responsabilità della scienza. Il romanzo, con le sue atmosfere cupe, appartiene anche alla tradizione gotica.

Jules Verne, che abbiamo già incontrato tra gli autori d'avventura, immagina viaggi resi possibili dalla tecnologia: *Viaggio al centro della Terra* (1864), *Dalla Terra alla Luna* (1865), *Ventimila leghe sotto i mari*. Le sue macchine sono descritte con tale precisione da sembrare progetti d'ingegneria.

L'inglese **Herbert George Wells** (1866–1946) inventa invece molti dei temi che la fantascienza userà per un secolo: il viaggio nel tempo (*La macchina del tempo*, 1895), l'invisibilità (*L'uomo invisibile*, 1897), l'invasione marziana (*La guerra dei mondi*, 1898). Il primo di questi romanzi si apre così: «Il Viaggiatore del Tempo (così converrà chiamarlo) ci stava esponendo una questione astrusa» (H. G. Wells, *La macchina del tempo*, trad. della redazione). Il protagonista non ha nome, ma solo una funzione: è l'uomo che ha osato muoversi nel tempo. Nel futuro lontanissimo che visita, l'umanità si è divisa in due specie, gli Eloi, delicati e inerti, e i Morlock, che vivono sottoterra: un'immagine, portata all'estremo, della divisione tra le classi sociali nell'Inghilterra industriale.

### 11.4.4 Il nome e la fantascienza del Novecento

Il genere ricevette un nome soltanto nel Novecento. Negli Stati Uniti, dove fiorirono le riviste dedicate a questi racconti, si diffuse l'espressione *science fiction*, «narrativa scientifica»; in Italia la parola **fantascienza** si affermò negli anni Cinquanta, con la collana di Mondadori *Urania*. Ancora una volta, come per il giallo, una collana editoriale ha dato il nome a un genere.

Tra i protagonisti del Novecento ci sono **Isaac Asimov**, che nei racconti di *Io, robot* immagina le «leggi» che dovrebbero impedire alle macchine di fare del male agli esseri umani; **Ray Bradbury**, che in *Fahrenheit 451* descrive una società in cui i vigili del fuoco non spengono gli incendi ma bruciano i libri; e, in Italia, **Italo Calvino**, che nelle *Cosmicomiche* parte ogni volta da un'affermazione scientifica (la formazione della Luna, l'espansione dell'universo) per farne un racconto ironico e poetico.

**APPROFONDIMENTO**

**Quando il futuro diventa passato.** Le storie di fantascienza invecchiano in modo curioso. Verne immaginò un proiettile sparato verso la Luna da un enorme cannone in Florida; un secolo dopo, nel 1969, le missioni Apollo partirono proprio dalla Florida, ma su un razzo. I computer di molti racconti degli anni Cinquanta occupano stanze intere, e nessuno aveva previsto i telefoni che oggi teniamo in tasca. Questo non è un difetto: la fantascienza non vuole indovinare il futuro, ma porre domande sul presente. Quando leggi un racconto di fantascienza, chiediti sempre *quale paura o quale speranza del suo tempo* sta raccontando.

## 11.5 I generi a confronto

### 11.5.1 Una mappa nel tempo

Se mettiamo in fila i testi fondatori dei quattro generi (figura 11.5), notiamo che quasi tutti nascono tra il Settecento e l'inizio del Novecento, e la maggior parte nell'Ottocento, cioè nell'epoca della rivoluzione industriale, delle grandi città, dei giornali a larga diffusione e della scuola obbligatoria. Sono i generi di un pubblico nuovo e numeroso, che legge per piacere. Ciascuno ri-

sponde a un bisogno diverso: il giallo alla fiducia nella ragione che mette ordine nel caos; l'avventura al desiderio di spazi aperti in un mondo che ormai si stava esplorando tutto; il fantastico all'inquietudine verso ciò che la ragione non spiega; la fantascienza alla speranza e alla paura suscitate dal progresso tecnico.

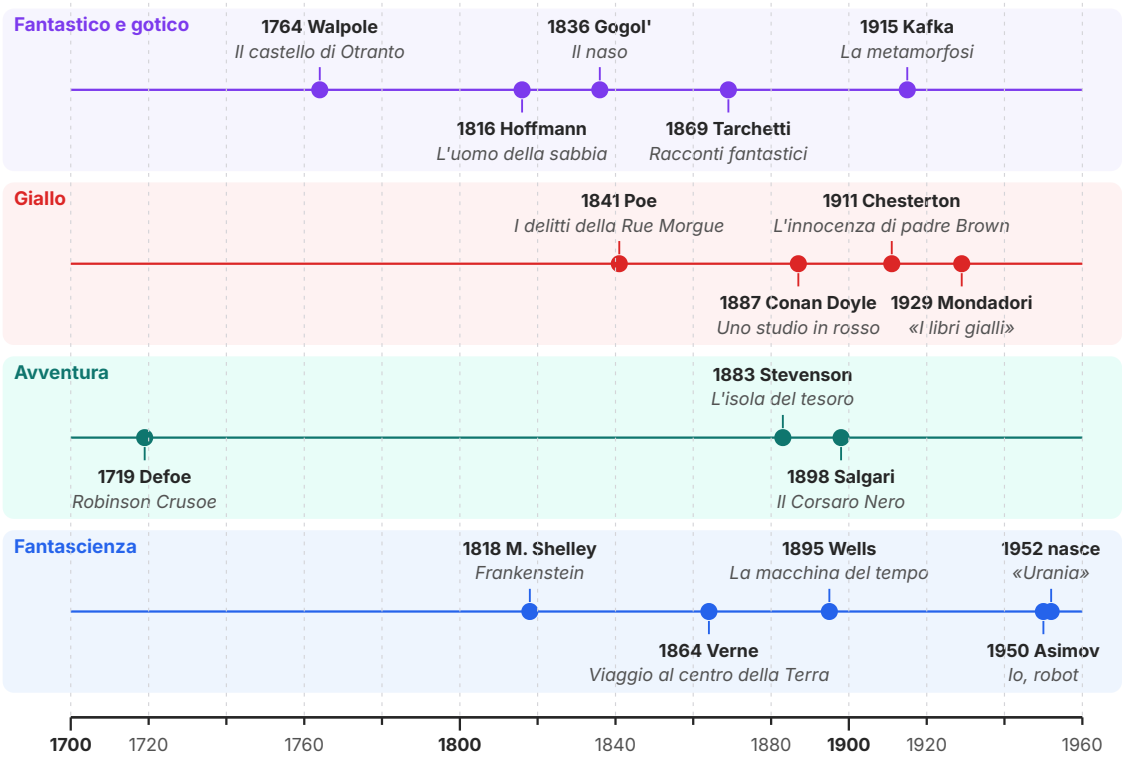



**Figura 11.5** I testi fondatori dei quattro generi su una scala del tempo proporzionale (1700–1960). Per i romanzi usciti prima a puntate si indica la data dell'edizione in volume più comunemente citata.

## 11.5.2 Personaggi, spazio, tempo, effetto

La tabella 11.2 mette a confronto i quattro generi secondo le categorie di analisi che hai imparato nei capitoli 8 e 9. Usala come guida, non come una gabbia: ogni testo ha una sua fisionomia.

**Tabella 11.2** I quattro generi a confronto: tendenze tipiche.

| | Fantastico | Giallo | Avventura | Fantascienza |
|---|---|---|---|---|
| **Domanda di fondo** | Che cosa è reale? | Chi è stato, e perché? | Ce la farà l'eroe? | E se...? |
| **Personaggi tipici** | Persona comune, testimone di un evento inspiegabile; spesso narratore interno | Detective, spalla, vittima, colpevole, sospettati | Eroe coraggioso, compagni, nemici (pirati, traditori), aiutanti | Scienziato, viaggiatore, esploratore, robot, alieno |
| **Spazio** | Quotidiano e realistico: casa, città, stanza | Chiuso (villa, treno) o urbano | Aperto ed esotico: mare, isole, giungle, ghiacci | Altri pianeti, astronavi, città del futuro |
| **Tempo** | Presente del narratore; spesso la notte | Breve, scandito dall'indagine; fabula ricostruita alla fine | Lungo, scandito dalle tappe del viaggio | Futuro (o passato alterato) |
| **Effetto sul lettore** | Esitazione, inquietudine | Curiosità, sfida intellettuale, *suspense* | Partecipazione, evasione, *suspense* | Meraviglia, riflessione critica |

### 11.5.3 Contaminazioni e lettura consapevole

I generi raramente si presentano allo stato puro. Già nell'Ottocento Verne fonde avventura e fantascienza; il *Frankenstein* è insieme gotico e fantascientifico; esistono gialli ambientati nel futuro, avventure con elementi soprannaturali, distopie costruite come thriller. Queste **contaminazioni** sono una delle vie principali con cui i generi si rinnovano: lo scrittore gioca con le attese del lettore, le rispetta in parte e in parte le tradisce. Un altro filone moderno, il **fantasy**, nasce proprio dall'incontro tra il meraviglioso della fiaba e le strutture del romanzo d'avventura.

Riconoscere il genere di un testo, quindi, non significa incasellarlo, ma capire **quale patto** propone al lettore, per poi osservare come lo rispetta o lo infrange.

**IN SINTESI**

**Come si analizza un testo di genere.** 1. *Riconosci il patto:* quali segnali (titolo, incipit, ambiente, personaggi) ti fanno capire il genere? 2. *Individua la domanda di fondo:* che cosa vuole sapere il lettore mentre legge? 3. *Analizza la struttura:* fabula e intreccio, sequenze, schema narrativo (cap. 8), con le particolarità del genere (le due storie del giallo, le tappe del viaggio, la spiegazione dell'evento impossibile). 4. *Classifica personaggi, narratore e focalizzazione* (cap. 9). 5. *Valuta l'effetto:* curiosità, paura, meraviglia, riflessione? 6. *Cerca le contaminazioni e gli scarti* rispetto alle convenzioni.

**SINTESI**

- La **letteratura di genere** si fonda su schemi riconoscibili che creano un patto con il lettore; grandi scrittori hanno usato questi schemi in modo originale.
- Il **fantastico** fa irrompere un evento in apparenza soprannaturale in un mondo realistico; consiste nell'**esitazione** tra spiegazione naturale e soprannaturale.
- Se l'evento riceve una spiegazione naturale si passa allo **strano**; se il soprannaturale è accettato, al **meraviglioso**. Il **perturbante** è il familiare che diventa inquietante.
- Autori del fantastico: Hoffmann, Poe, Gogol', Maupassant, Tarchetti, Kafka. Accanto al fantastico, il gotico e l'**horror** puntano sulla paura.
- Il **giallo** si regge su due storie: quella del delitto, nascosta, e quella dell'indagine, raccontata; la soluzione è un'analessi che ricostruisce la prima.
- Ruoli fissi del giallo: vittima, colpevole, sospettati, detective, **spalla** (spesso narratore testimone). **Indizi** e **false piste** regolano l'enigma.
- **Giallo a enigma** (*whodunit*), **noir** e **thriller** differiscono per domanda di fondo, ambiente ed effetto. Il genere nasce con Poe (1841); in Italia prende nome dalla collana Mondadori del 1929.
- Il **romanzo d'avventura** racconta un viaggio pieno di prove verso luoghi esotici, spesso con un ritorno da cui l'eroe esce cambiato: Defoe, Stevenson, Verne, Salgari, London, Kipling, Conrad.
- La **fantascienza** costruisce mondi possibili a partire da un'ipotesi scientifica («e se...?») e ne esplora le conseguenze umane; sottogeneri: viaggio nel tempo, invasione, robot, **distopia**.
- Precursori della fantascienza: Mary Shelley, Verne, Wells; il nome *science fiction* nasce negli Stati Uniti, «fantascienza» in Italia negli anni Cinquanta.
- I generi si mescolano (**contaminazioni**): riconoscerli serve a capire il patto che il testo propone e come lo rispetta o lo tradisce.

## ESERCIZI

### Comprendere e ricordare

1. ● Il fantastico consiste:
   - **A.** nella presenza di draghi e incantesimi
   - **B.** in un delitto da risolvere
   - **C.** nell'esitazione tra spiegazione naturale e soprannaturale
   - **D.** in un viaggio verso luoghi esotici

2. ● In un racconto i rumori notturni che terrorizzano il protagonista si rivelano, nell'ultima pagina, il vento in una canna fumaria. Il racconto approda:
   - **A.** allo strano
   - **B.** al meraviglioso
   - **C.** al fantastico puro
   - **D.** alla fantascienza

3. ● Il racconto con cui, nel 1841, nasce il genere poliziesco è:
   - **A.** *Uno studio in rosso* di Conan Doyle
   - **B.** *L'uomo della sabbia* di Hoffmann
   - **C.** *L'innocenza di padre Brown* di Chesterton
   - **D.** *I delitti della Rue Morgue* di Poe

4. ● Nel giallo, il personaggio che affianca il detective e spesso racconta la vicenda è:
   - **A.** la spalla
   - **B.** il sospettato
   - **C.** l'antagonista
   - **D.** il narratario

5. ●● Quale affermazione sul thriller è corretta?
   - **A.** Il lettore deve sempre scoprire il colpevole insieme al detective.
   - **B.** Punta sulla suspense: spesso il lettore sa chi è il colpevole e si chiede se il protagonista si salverà.
   - **C.** È ambientato sempre in una villa isolata.
   - **D.** Non contiene mai delitti.

6. ●● Il romanzo considerato capostipite del genere d'avventura, la storia di un naufrago che sopravvive per anni su un'isola deserta, è:
   - **A.** *L'isola del tesoro*
   - **B.** *Ventimila leghe sotto i mari*
   - **C.** *Robinson Crusoe*
   - **D.** *Il Corsaro Nero*

7. ●● Che cosa distingue la fantascienza dal fantasy?
   - **A.** La fantascienza è sempre ambientata nello spazio.
   - **B.** Il fantasy non ha mai un eroe.
   - **C.** La fantascienza non ha personaggi umani.
   - **D.** La fantascienza giustifica il mondo diverso con un'ipotesi scientifica; il fantasy accetta il soprannaturale.

8. ●● Una distopia è:

   **A.** un'isola immaginaria dalla società perfetta

   **B.** una società futura che sembra ordinata e felice ma è oppressiva

   **C.** un'avventura tra le stelle, con imperi galattici e battaglie spaziali

   **D.** un racconto di viaggio nel tempo

### Comprensione del testo

Leggi il brano e rispondi alle domande 9–14.

> **Il sesto pulsante** (testo della redazione)
>
> Abito al quinto piano di un palazzo di via Nizza da quando avevo tre anni, e conosco l'ascensore meglio delle mie tasche: la grata che cigola, lo specchio con la crepa in basso a sinistra, la pulsantiera con i numeri da zero a cinque. Da zero a cinque: lo ripeto perché è importante.
>
> Martedì sera rientravo tardi dagli allenamenti. Ero stanco, avevo i capelli ancora bagnati e fuori pioveva. Entrai, chiusi la grata e allungai la mano verso il cinque. Fu allora che lo vidi: sopra il cinque c'era un sesto pulsante, di ottone, più lucido degli altri, senza numero.
>
> Pensai a uno scherzo di mio fratello, poi a un lavoro dell'amministratore. Ma il palazzo ha cinque piani: si vede dalla strada, lo sanno tutti. Rimasi a fissarlo per un tempo che mi parve lunghissimo. Poi, non so perché, lo premetti.
>
> L'ascensore salì. Contai i piani dalle porte che sfilavano dietro la grata: primo, secondo, terzo, quarto, quinto. E continuò a salire. Passò un muro grigio, poi un pianerottolo che non avevo mai visto, con una lampada accesa e una porta verde. Davanti alla porta c'era un paio di scarpe da ginnastica uguali alle mie, bagnate di pioggia.
>
> Poi la cabina si fermò con un sobbalzo, la luce tremò e mi ritrovai al quinto piano, davanti a casa.
>
> Mia madre dice che mi sono addormentato in piedi, che succede quando ci si allena troppo. Forse ha ragione. Il giorno dopo ho controllato: il pulsante non c'era più. Però, nello specchio, la crepa adesso è in basso a destra.

9. ● Dove e quando si svolge la vicenda? Quali dettagli rendono realistico e quotidiano l'ambiente?

10. ● Qual è l'evento inspiegabile? In quale punto preciso del testo compare?

11. ●● Quali spiegazioni «naturali» prova a dare il protagonista, e quale ne propone la madre?

12. ●● Perché il narratore insiste, all'inizio, sul fatto che i numeri vanno «da zero a cinque»?

13. ●● Che cosa vede il protagonista sul pianerottolo sconosciuto? Quale tema del fantastico richiama quel dettaglio?

14. ●●● Spiega il significato dell'ultima frase. Perché la crepa che cambia posto riapre il dubbio che la madre aveva chiuso?

### Analisi del testo

15. ● Nel *Sesto pulsante* il narratore è interno o esterno? Quale focalizzazione prevale? Motiva con elementi del testo.

16. ●● Dividi il racconto in sequenze, dai un titolo a ciascuna e indicane il tipo (narrativa, descrittiva, riflessiva…).

17. ●● Individua nel racconto le fasi dello schema narrativo: situazione iniziale, esordio, sviluppo, *Spannung*, scioglimento.

18. ●● Fabula e intreccio coincidono? Osserva i tempi verbali dell'ultimo paragrafo: da quale momento racconta il narratore?

19. ●●● Il racconto è strano, fantastico puro o meraviglioso? Motiva la risposta facendo riferimento al finale.

20. ●● Rileggi l'esempio della coppa del torneo (par. 11.2.2). Ricostruisci la «storia del delitto» così come potrebbe raccontarla il detective alla fine, in ordine cronologico (5–6 righe).

21. ●●● Nell'*Isola del tesoro* il narratore è Jim, ormai adulto, che ricorda le sue avventure. Che tipo di narratore è? Quali vantaggi offre questa scelta a un romanzo d'avventura (pensa alla suspense e alla formazione dell'eroe)?

### Lessico e stile

22. ● Spiega l'origine e il significato di queste parole: *giallo* (come genere), *thriller*, *noir*, *robot*, *distopia*.

23. ●● Nel *Sesto pulsante* trova almeno tre parole o espressioni che indicano incertezza o dubbio del narratore e spiega che funzione hanno nel creare l'esitazione.

24. ●● Confronta l'incipit di Defoe («Nacqui nell'anno 1632, nella città di York…») con quello di Kafka («Quando Gregor Samsa si svegliò una mattina…»). Quale tono hanno? In che modo entrambi presentano i fatti come veri?

25. ●●● Holmes dice a Watson: «Lei è stato in Afghanistan, vedo». Perché una frase così breve e sicura funziona bene come prima battuta di un detective? Quale effetto produce su Watson e sul lettore?

### Scrivere

26. ●● Riscrivi il finale del *Sesto pulsante* (5–8 righe) in due modi: a) in modo che il racconto diventi **strano**; b) in modo che diventi **meraviglioso**.

27. ●●● Scrivi un giallo in miniatura (15–20 righe) narrato da una spalla: un furto a scuola, tre sospettati, almeno un indizio vero e una falsa pista. Nascondi l'indizio decisivo in una sequenza descrittiva.

28. ●●● Scegli una domanda «e se...?» (per esempio: *e se a scuola i voti li desse un'intelligenza artificiale?*) e progetta un racconto di fantascienza: ipotesi di partenza, protagonista, conseguenze per la società, finale. Poi scrivi l'incipit (8–10 righe).

### Verso la verifica

29. ●● Rileggi l'incipit della *Metamorfosi* nella traduzione proposta nel paragrafo 11.1.4. a) Quali elementi sono quotidiani e quale è impossibile? b) Perché si può dire che in Kafka l'evento fantastico «non arriva alla fine, ma all'inizio»? c) Quale reazione di Gregor rende il racconto ancora più inquietante? d) Il narratore non dice con precisione in quale animale Gregor si sia trasformato: che effetto produce questa vaghezza?

30. ●●● Completa una tabella di confronto tra un giallo e un romanzo d'avventura a tua scelta (letti o studiati in questo capitolo) con queste voci: domanda di fondo, protagonista, spazio, tempo, narratore, effetto sul lettore. Poi scrivi 5–6 righe di commento.

### PER APPROFONDIRE

- [ECO] Sei lezioni sul patto tra autore e lettore, sul Lettore Modello e sulle attese che un racconto (anche un giallo) crea in chi legge.
- [GEN] Per le categorie di tempo, narratore e focalizzazione che hai applicato ai testi di genere.
- [PRO] Per confrontare lo schema del viaggio d'avventura con le funzioni della fiaba.

# Glossario del capitolo

**Distopia**
Rovescio dell'utopia: rappresentazione di una società futura che appare ordinata e felice ma è oppressiva.

**Esitazione**
Secondo Todorov, l'incertezza tra spiegazione naturale e soprannaturale di un evento: è ciò che definisce il fantastico.

**Falsa pista**
Nel giallo, elemento che sembra indicare un colpevole o una spiegazione ma conduce fuori strada.

**Fantascienza**
Genere che costruisce mondi possibili a partire da un'ipotesi scientifica o tecnologica e ne esplora le conseguenze umane.

**Fantastico**
Genere in cui un evento in apparenza soprannaturale irrompe in un mondo realistico, lasciando incerti personaggio e lettore sulla sua spiegazione.

**Giallo**
Racconto poliziesco costruito su un delitto e sulla sua soluzione; il nome viene dalla collana Mondadori «I libri gialli» (1929).

**Giallo a enigma**
Giallo classico (whodunit), gioco d'intelligenza in cui il lettore riceve gli stessi indizi del detective.

**Horror**
Genere che mira a suscitare la paura nel lettore, mostrando apertamente il mostruoso.

**Indizio**
Nel giallo, elemento (traccia, oggetto, contraddizione) che, interpretato correttamente, porta alla verità.

**Letteratura di genere**
Insieme di opere costruite su schemi e convenzioni riconoscibili (giallo, avventura, fantascienza...), pensate per coinvolgere un pubblico ampio.

**Meraviglioso**
Nello schema di Todorov, il genere in cui il soprannaturale è accettato come normale, come nella fiaba.

**Noir**
Poliziesco cupo e violento, attento all'ambiente che produce il delitto e alla sua ambiguità morale.

**Perturbante**
Il turbamento provocato da qualcosa di familiare che diventa estraneo e inquietante (Freud, 1919).

**Robot**
Macchina che svolge il lavoro umano; la parola, dal ceco «robota» (lavoro forzato), nasce nel dramma «R.U.R.» di K. Čapek (1920).

**Romanzo d'appendice**
Romanzo pubblicato a puntate su giornali e riviste (feuilleton), con capitoli che si chiudono sul colpo di scena.

**Romanzo d'avventura**
Romanzo che racconta un viaggio pieno di prove e pericoli verso luoghi lontani, con un eroe protagonista.

**Romanzo gotico**
Romanzo nato con «Il castello di Otranto» di Walpole (1764): castelli, sotterranei, apparizioni, maledizioni; antenato dell'horror.

**Spalla**
Amico e collaboratore del detective, meno brillante di lui; spesso è il narratore interno testimone.

**Strano**
Nello schema di Todorov, il genere in cui fatti insoliti e inquietanti ricevono una spiegazione naturale.

**Thriller**
Racconto fondato sulla suspense: un pericolo incombe e il lettore si chiede se il protagonista si salverà.

# Soluzioni

**1.** C. Il fantastico è l'esitazione tra spiegazione naturale e soprannaturale. Draghi e incantesimi appartengono al meraviglioso; delitto e viaggio sono tipici del giallo e dell'avventura.

**2.** A. Il mistero riceve una spiegazione naturale: il racconto approda allo strano.

**3.** D. *I delitti della Rue Morgue* (1841). *Uno studio in rosso* è del 1887, *L'innocenza di padre Brown* del 1911; *L'uomo della sabbia* (1816) è un racconto fantastico.

**4.** A. La spalla (Watson per Holmes, l'amico anonimo per Dupin), spesso narratore interno testimone.

**5.** B. Il thriller punta sulla suspense; la domanda non è «chi?» ma «riuscirà a salvarsi?». A descrive il giallo a enigma; C e D sono false.

**6.** C. *Robinson Crusoe* di D. Defoe (1719). *L'isola del tesoro* è del 1883, *Ventimila leghe sotto i mari* del 1869–1870, *Il Corsaro Nero* del 1898.

**7.** D. La fantascienza giustifica il proprio mondo con un'ipotesi scientifica; il fantasy appartiene al meraviglioso e accetta il soprannaturale senza spiegazioni.

**8.** B. La distopia è il rovescio dell'utopia: una società che si presenta come perfetta ma si fonda sul controllo e sulla paura. A descrive l'utopia di Tommaso Moro, C la *space opera*, D un altro sottogenere.

**9.** In un palazzo di via Nizza, nell'ascensore che porta al quinto piano, un martedì sera di pioggia, al ritorno dagli allenamenti. Rendono quotidiano l'ambiente: la grata che cigola, lo specchio con la crepa, la pulsantiera da zero a cinque, i capelli bagnati, la stanchezza, l'ipotesi dello scherzo del fratello o di un lavoro dell'amministratore, la madre.

**10.** La comparsa di un sesto pulsante di ottone, senza numero, sopra il cinque, in un palazzo di cinque piani; poi la salita oltre il quinto piano. Compare nel secondo paragrafo: «Fu allora che lo vidi».

**11.** Il protagonista pensa a uno scherzo del fratello o a un lavoro dell'amministratore; la madre sostiene che si sia addormentato in piedi per la stanchezza degli allenamenti, cioè che abbia sognato.

**12.** Per fissare con precisione la «normalità» e rendere misurabile l'anomalia: il lettore deve sapere con certezza che un sesto pulsante non può esistere. L'insistenza mostra anche che il narratore si presenta come testimone attento e affidabile.

**13.** Un pianerottolo sconosciuto con una lampada accesa, una porta verde e, davanti alla porta, un paio di scarpe da ginnastica uguali alle sue e bagnate di pioggia, come le sue. Il dettaglio richiama il tema del **doppio** (un altro sé stesso vive al «sesto piano») e produce un effetto perturbante: un oggetto familiare ritrovato dove non dovrebbe essere.

**14.** La crepa, prima in basso a sinistra, ora è in basso a destra: come in un'immagine rovesciata allo specchio. È una traccia materiale, verificabile il giorno dopo, che il sogno non spiega: suggerisce che il protagonista sia tornato in un mondo «rovesciato» o che qualcosa sia davvero accaduto. Per questo riapre l'esitazione che la spiegazione della madre aveva chiuso.

**15.** Narratore interno protagonista (prima persona: *abito, entrai, premetti*). Focalizzazione interna fissa sul protagonista: sappiamo solo ciò che lui vede, pensa e ricorda; non conosciamo la spiegazione perché non la conosce neppure lui.

**16.** Proposta: 1) «L'ascensore di casa» (par. 1), descrittiva, statica; 2) «Il pulsante nuovo» (par. 2), narrativa con elementi descrittivi; 3) «Ipotesi e decisione» (par. 3), riflessiva, poi narrativa («lo premetti»); 4) «Oltre il quinto piano» (par. 4), narrativa e descrittiva; 5) «Il ritorno brusco» (par. 5), narrativa, dinamica; 6) «Le spiegazioni e la crepa» (par. 6), riflessiva e narrativa. Sono accettabili suddivisioni diverse, se motivate.

**17.** Situazione iniziale: la vita di sempre e l'ascensore conosciuto (par. 1). Esordio: la comparsa del sesto pulsante (par. 2). Sviluppo: le ipotesi, la decisione di premere, la salita oltre il quinto piano. *Spannung*: il pianerottolo con le scarpe identiche alle sue. Scioglimento: la cabina si ferma e il ragazzo è di nuovo al quinto piano. Situazione finale: la spiegazione della madre, il pulsante scomparso e la crepa spostata, cioè un finale aperto.

**18.** In sostanza sì: i fatti sono narrati in ordine cronologico (con una minima analessi, «da quando avevo tre anni»). L'episodio del martedì sera è al passato remoto; il primo e l'ultimo paragrafo sono invece al presente e al passato prossimo (*abito, conosco, lo ripeto; dice, ho controllato, è*): il narratore racconta da un momento successivo ai fatti, il suo presente, in cui il dubbio è ancora aperto.

**19.** Fantastico (puro, o al confine con il fantastico-meraviglioso). Le due spiegazioni restano entrambe possibili: quella naturale della madre (il sogno) e quella soprannaturale suggerita dalla crepa spostata. Non è strano, perché la spiegazione naturale non è confermata; non è meraviglioso, perché il narratore si stupisce e dubita, e il suo mondo è il nostro.

**20.** Modello: «Mercoledì pomeriggio Davide lavorò nel laboratorio di scenografia, dove si tagliano le assi per le quinte. Tra le 16 e le 18 entrò nella palestra vuota, aprì la bacheca e prese la coppa; dai suoi vestiti cadde un po' di segatura. Per procurarsi un alibi disse di essere rimasto in biblioteca fino alle 18, senza considerare che il mercoledì la biblioteca chiude alle 17.» (Il movente non è nel testo: chi lo inventa deve renderlo coerente.)

**21.** Narratore interno protagonista, che racconta a distanza di anni (narrazione retrospettiva). Vantaggi: il lettore vive i pericoli con gli occhi di un ragazzo e partecipa alle sue paure; il Jim adulto può anticipare ciò che accadrà (prolessi) e aumentare la suspense; il confronto tra il ragazzo di allora e l'adulto che ricorda mostra la sua formazione. (Alcuni capitoli sono narrati dal dottor Livesey.)

**22.** *Giallo*: dalla collana Mondadori «I libri gialli» (1929), con la copertina gialla. *Thriller*: dall'inglese *to thrill*, «far rabbrividire»; racconto di suspense. *Noir*: francese «nero»; poliziesco cupo, violento, moralmente ambiguo. *Robot*: dal ceco *robota*, «lavoro forzato», nel dramma *R.U.R.* di K. Čapek (1920); macchina che svolge il lavoro umano. *Distopia*: il contrario dell'utopia (da Tommaso Moro, *Utopia*, 1516); società futura che sembra perfetta ma è oppressiva.

**23.** Per esempio: «Pensai a uno scherzo», «un tempo che mi parve lunghissimo», «non so perché», «Mia madre dice», «Forse ha ragione». Mostrano che il narratore non ha certezze: tengono aperte le due spiegazioni e trasferiscono il dubbio al lettore, cioè creano l'esitazione.

**24.** Entrambi hanno un tono asciutto, neutro, quasi da documento. Defoe dà dati precisi (anno, città, origine del padre) come in un'autobiografia vera; Kafka dà nome e cognome, momento (una mattina) e luogo (il letto), e comunica l'impossibile con la stessa calma con cui si comunica un fatto ordinario. In entrambi il lettore è invitato a prendere per vero ciò che legge.

**25.** È una frase breve, affermativa, senza esitazioni: mostra che Holmes vede ciò che gli altri non vedono e crea subito un piccolo enigma (come fa a saperlo?). Watson resta sbalordito; il lettore, come lui, vuole la spiegazione. La battuta caratterizza Holmes in modo indiretto e anticipa il metodo che guiderà tutta l'indagine.

**26.** Traccia. a) Strano: l'evento riceve una causa naturale verificabile (per esempio, il portiere spiega che il pulsante era un comando provvisorio dei tecnici per il locale macchine sul tetto; le scarpe erano del fratello; lo specchio era stato sostituito proprio quel giorno). b) Meraviglioso: il soprannaturale è accettato senza stupore (per esempio, il ragazzo torna al «sesto piano», bussa alla porta verde e il suo doppio lo accoglie come se fosse normale, e la madre conosce bene il piano segreto). Valutare la coerenza con il testo e la chiarezza della scelta.

**27.** Traccia. Criteri: narratore interno testimone (la spalla) che non conosce la soluzione finché il detective non la spiega; tre sospettati con un possibile movente; almeno un indizio vero nascosto in una descrizione e una falsa pista convincente; finale

con la ricostruzione della «storia del delitto» (analessi); correttezza della punteggiatura del discorso diretto.

**28.** Traccia. Il progetto deve indicare l'ipotesi («e se...?»), il protagonista, almeno due conseguenze sociali (per esempio: studenti che studiano solo per ingannare l'algoritmo, insegnanti ridotti a sorveglianti) e un finale coerente; l'incipit deve presentare il mondo possibile attraverso dettagli concreti, spiegandone il funzionamento in modo razionale (non magico).

**29.** a) Quotidiani: Gregor Samsa (nome e cognome comuni), una mattina, il risveglio, il letto, i sogni agitati; impossibile: la trasformazione in un insetto mostruoso. b) Perché l'evento impossibile è comunicato nella prima frase come un fatto compiuto, senza preparazione né colpo di scena: il racconto non si chiede *se* sia accaduto, ma ne segue le conseguenze. c) Gregor si preoccupa soprattutto di aver perso il treno per andare al lavoro: la sua calma accoglie l'impossibile come un contrattempo. d) Il lettore non può immaginare con precisione l'animale: resta solo l'idea di qualcosa di ripugnante e di inutile, e la vaghezza rende la scena ancora più inquietante.

**30.** Traccia (esempio con *Uno studio in rosso* e *L'isola del tesoro*). Domanda di fondo: chi è il colpevole? / ce la farà l'eroe a trovare il tesoro e a salvarsi? Protagonista: un detective geniale / un ragazzo che diventa adulto. Spazio: la città (Londra) / il mare e un'isola sconosciuta. Tempo: breve, scandito dall'indagine, con la fabula ricostruita alla fine / lungo, scandito dalle tappe del viaggio. Narratore: interno testimone (Watson) / interno protagonista (Jim adulto). Effetto: curiosità e sfida intellettuale / partecipazione e suspense. Il commento deve osservare che entrambi usano un narratore interno per controllare le informazioni, ma per scopi diversi: nascondere la soluzione, oppure far vivere il pericolo.