

Classe seconda - Il genere fantasy

Obiettivi formativi

- Appassionarsi alla lettura e alla immedesimazione empatica
- Cogliere il valore simbolico di gran parte della narrazione fantasy
- Distinguere tra elementi fantastici, simbolici e verosimili della narrazione

1. Il genere fantasy

Il fantasy è un genere letterario che prende sia la forma del romanzo sia quella del racconto.

Il termine viene usato per tutte le narrazioni in cui è fortemente presente l'elemento magico. Raccoglie un gran numero di opere, anche diverse tra loro. In genere in Italia il romanzo fantasy viene identificato con alcuni suoi filoni, quelli ambientati nei mondi immaginari diversi dal nostro, caratterizzati dalla presenza della magia, spesso abitati da eroi epici con una ricerca da compiere.

Le origini di questo genere letterario vanno cercate nell'epica delle civiltà antiche, nella letteratura fiabesca e qualcuno dice anche nel Romanticismo europeo. Dall'epica il fantasy attinge l'idea che la vita piena di imprese memorabili, rischiose e ricche di ideali; dal mondo della fiaba la dimensione del meraviglioso; dal Romanticismo la riscoperta, avvenuta nell'Ottocento, del mondo del mito e di nuove forme poetiche.

Il fantasy ha per protagonisti coraggiosi cavalieri, damigelle in pericolo, creature mitologiche; le sue avventure ricordano dunque la mitologia greca e romana, l'Odissea di Omero e altri poemi epici. Il mondo del fantastico ebbe ampio spazio anche nel teatro, per esempio nelle opere di Shakespeare, nelle quali spesso incontriamo fate, streghe, fantasmi e incantesimi, come in testi successivi nei quali è presente spesso un intento satirico.

Il genere ha raggiunto grande popolarità. a partire dagli anni Cinquanta e soprattutto negli anni Sessanta, grazie ai celebri testi di Tolkien: *Lo Hobbit* e la trilogia de *Il Signore degli Anelli* (1945-1955), che rimane fino ad oggi il ciclo narrativo più letto in assoluto nel Regno Unito. Il fantasy in un certo senso nasce a imitazione della narrativa di Tolkien. Negli anni a noi vicini si moltiplica la produzione del fantasy, fino ad arrivare alla straordinaria affermazione della saga di Harry Potter,

senza dimenticare il recente successo di Eragon, scritto da un ragazzo di quindici anni.

1.1. IL LINGUAGGIO DEL FANTASY

Le parole dell'avventura e del fantasy – i luoghi

Racconti e romanzi di avventura e fantasy sono ambientati in paesaggi molto vari e affascinanti. Dai deserti assolati agli oceani sconfinati i protagonisti si muovono e si distreggiano tra tante imprese.

Attività

Aggiungi alla mappa ulteriori parole ricavate da altre letture e dalla tua esperienza.

Che dato è? Quali azioni compie o vi si compiono?

Che dato è?	Quali azioni compie o vi si compiono?
Deserto <i>sabbia, vento, duna, oasi</i>	attraversare, camminare, perdersi, smarrirsi...
Mare <i>imbarcazione, barca, veliero, galeone</i>	inondare, insinuarsi, sbattere, spaccare, oscillare...
Prateria <i>radura, piana, pianura</i>	attraversare, percorrere, cavalcare...
Isola deserta	naufragare, approdare, avvistare, esplorare, conoscere...
Cielo	volare, sollevarsi, librarsi...

Le parole dell'avventura e del fantasy – i pirati

I romanzi di avventura sono ambientati in luoghi molto diversi: mare, oceano, lande sconfinite. Anche i mondi di cui si narra sono molteplici: quello dei pirati, dei cavalieri, dei cercatori d'oro e altri ancora. Per presentarci questi diversi ambienti gli scrittori utilizzano un lessico particolare.

Attività

Aggiungi alla mappa ulteriori parole ricavate da altre letture e dalla tua esperienza.

Dati (o aspetti) dell'avventura

Che dato è? Acqua, mare, oceano, onde, schiuma, orizzonte, vento, controvento, albero maestro, bandiera, vela, velaccino, galeone, remo, poppa, ponte, stiva,

.....

Come può essere un uomo di mare?

Esperto, coraggioso, spericolato, avventuroso, calmo, deciso, disciplinato, sornione, traditore,

.....

Quali azioni compie?

Levare (l'ancora), spiegare (le vele) comandare, arrampicarsi, penzolare, balzare, saltare, issare, oscillare,

.....

1.2. Scrivere un testo fantasy

Per scrivere un testo fantasy bisogna prestare attenzione in particolare a:

- **il tempo:** generalmente si tratta di un tempo molto antico e leggendario;
- **la trama:** deve includere la situazione iniziale, lo sviluppo della vicenda, il superamento delle diverse prove, la risoluzione del problema iniziale e la conclusione;
- **il luogo:** ha sempre qualcosa di misterioso;
- **le tecniche narrative:** narrazione in terza persona, azioni animate e con numerosi colpi di scena, ricorso ai mezzi magici, frequenti colpi di scena, presenza di salti di tempo;
- **il linguaggio:** particolare e ricco di termini specifici;
- **i personaggi:** creature fantastiche o

eroi della quotidianità che devono affrontare diverse sfide;

- **le tematiche:** lotta tra il bene e il male, ricerca di qualcosa da cui dipende la salvezza, riconquista di un potere perso per ristabilire l'armonia e la giustizia.

A - Fase ideativa, osservazione e raccolta dei dati

Si tratta poi di decidere da quale spunto partire, a quale tra gli elementi indicati sopra dare la priorità. Le possibilità sono diverse: si può partire dalla trama, dal personaggio, da un luogo...

Si potrebbe per esempio cominciare da un personaggio e sviluppare di conseguenza gli altri elementi.

B - Fase progettuale

Dopo aver trovato gli spunti creativi da cui partire, si prepara una scaletta del testo mettendo bene in evidenza:

1. i personaggi: il protagonista, i suoi aiutanti e l'antagonista;
2. la tematica;
3. i luoghi e il tempo in cui si svolgono i fatti;
4. la loro successione;
5. gli eventuali salti di tempo, per esempio nel passato, per spiegare qualcosa di importante per la continuazione della narrazione.

C - Fase della stesura

Ricorda la narrazione sarà in terza persona, ci sarà una certa suspense, e usa correttamente i tempi verbali e di crea nomi particolari per i personaggi, gli oggetti magici e i luoghi.

D - Fase della revisione

Rileggi il testo e correggilo. Controlla di aver incluso tutti i diversi momenti della trama.

Attività: rielaborare

Scrivi un breve testo fantasy a partire dal personaggio.

Solo nella stanza da letto dalla volta dorata, re Conan dormiva e sognava. Attraverso una nebbia grigia e turbinante sentì un richiamo che, per quanto incomprensibile e lontano, non era in suo potere ignorare. Con la spada in mano si avventurò nella nebbia come un uomo potrebbe camminare tra le nuvole e man mano che si avvicinava la voce diventò più distinta. Finalmente capì: da un abisso incommensurabile di tempo e

di spazio la voce invocava il suo nome. (R.E. Howard, *L'era di Conan*, a cura di G. Lippi, Mondadori)

2. I nuovi orizzonti del fantasy

Joanne Kathleen Rowling

L'Ufficio Misteri

J.K. Rowling, *Harry Potter e l'Ordine della Fenice*, trad. di B. Masini, in collaborazione con V. Daniele e A. Ragusa, Salani.

– Di che profezia...? – ripeté Bellatrix, mentre il ghigno le spariva dal viso. – Stai scherzando, Harry Potter?

– Nient'affatto – rispose Harry, gli occhi che andavano rapidi da un Mangiamorte all'altro, cercando un anello debole, una via di fuga.

– Perché Voldemort ci tiene tanto?

Molti Mangiamorte sibilarono.

– Tu osi pronunciare il suo nome? – sussurrò Bellatrix.

– Certo – rispose Harry, tenendo ben salda la sfera di vetro, aspettandosi da un momento all'altro un nuovo tentativo di strappargliela con la magia. – Non ho problemi a dire Vol...

– Chiudi la bocca! – strillò Bellatrix. – Osì pronunciare il suo nome con le tue labbra indegne, osi profanarlo con la tua lingua da Mezzosangue, osi... – Non lo sapevi che è un Mezzosangue anche lui? – ribattè Harry, irrefrenabile. Colse un gemito sommerso di Hermione. –

Voldemort? Sì, sua madre era una strega, ma il suo papà era un Babbano... o vi ha raccontato d'essere un purosangue?

– STUPEFI...
– No!

Un getto di luce rossa scaturì dalla bacchetta di Bellatrix Lestrange, ma Malfoy lo bloccò e glielo rispedì contro, mandandola a cozzare contro lo scaffale alla sinistra di Harry; parecchie sfere di vetro caddero sul pavimento e si ruppero.

Due sagome, perlacee come fantasmi, fluide come fumo, sgorgarono dai frammenti di vetro e cominciarono a parlare, le voci che si sovrapponevano l'una all'altra. Si udirono solo brandelli di frasi mischiarsi alle urla di Malfoy e Bellatrix.

– Al solstizio giungerà una nuova... – disse la sagoma evanescente di un vecchio barbuto.

– NON ATTACCAE ABBIAMO BISOGNO DELLA PROFEZIA!

(...)

– LO ABBIAMO PRESO! – urlò il Mangiamorte più vicino. – IN UN UFFICIO...

– Silenzio! – gridò Hermione, e la voce dell'uomo si spense. La sua bocca continuò a muoversi dietro il foro del cappuccio, senza emettere alcun suono. Il suo compagno lo scostò bruscamente.

– Petrificus Totalus! – urlò Harry, mentre il secondo Mangiamorte alzava la bacchetta. Braccia e gambe dell'incappucciato si bloccarono di colpo, facendolo cadere faccia in giù sul pavimento, rigido come un pezzo di legno.

Attività

Comprendo e rifletto 1.

a) Quali strumenti magici sono protagonisti in questo brano? Quali sono i loro poteri?

b) In questo testo i colpi di scena e le magie sono molto frequenti. Che cosa accade al Mangiamorte quando batte la testa contro la campana di vetro?

c) Che cosa significa l'espressione sgomenta pronunciata da Hermione: «È il tempo...»?

Comprendo e rifletto 2.

Sottolinea nell'elenco riportato gli elementi adeguati.

La narrazione all'interno dell'Ufficio dei Misteri è piena di suspense.

Quali elementi aiutano a far crescere questa tensione?

Incantesimi; anelli deboli; presenza di Mangiamorte; bacchette magiche; scaffali; sagome simili a fantasmi; svelarsi di profezie; uffici bui e ingombri; valanghe di grossi libri.

Attività

1. Rielabora il testo e scrivi sul tuo quaderno.

Un Mangiamorte entra improvvisamente nella tua classe e... racconta quello che potrebbe accadere.

2. Inventa una breve storia scegliendo una delle situazioni elencate.

La tua bacchetta magica è in grado di fare molti incantesimi, che cosa potrebbe fare nelle seguenti situazioni?

a) In mezzo al traffico cittadino.

b) Davanti a un orco inferocito.

c) Sfidando uno spirito maligno.

d) Per ristabilire l'ordine nelle Terre Nebbiose.

e) Per ridare speranza all'ultimo elfo.

3. Proposte di film da vedere in classe

Arthur e il popolo dei Minimei

Regia: Luc Besson

Arthur è un bambino di dieci anni, affascinato dalle storie che gli racconta la nonna e grazie alle quali, sogna mondi popolati da strane creature e folletti, descritti in un libro che apparteneva al nonno, scomparso qualche anno prima misteriosamente. Arthur cerca di decifrare un enigma che si trova nel libro del nonno e che dovrebbe permettergli di trovare un tesoro proprio nella casa dei nonni. La sorpresa e lo stupore sono grandi, quando riuscendoci, si trova in

un mondo magico abitato dalla tribù dei Minimei, folletti molto, molto particolari.

Eragon

Regia: Stefen Fangmeier

Il Paese viveva in pace e prosperità sotto la sapiente guida dei Cavalieri dei Draghi, maghi e guerrieri che governavano con giustizia. Un giorno uno di loro, Galbatorix, tradisce i suoi compagni sterminando tutti i Cavalieri e si serve dei crudeli Urgali per mantenere il controllo. Le poche sacche di resistenza, rappresentate dai Varden, dagli elfi e dai nani, non hanno abbastanza forza per contrastarlo. In quest'epoca oscura nasce Eragon che con l'amico Brom e la dragonessa Saphira, combatterà Galbatorix.

Harry Potter e l'Ordine della Fenice (e anche tutta la serie)

Regia: David Yates

Lord Voldemort è tornato.

Sembra però che il Ministero della Magia non sia disposto a credere a Harry, né a tener conto degli avvertimenti di Silente, preside della scuola di magia di Hogwarts. Anzi, per mettere a tacere le voci allarmistiche diffuse, a Hogwarts viene inviata una nuova terribile insegnante, Dolores Umbridge. Nel frattempo Harry scopre l'esistenza di una potente associazione di maghi buoni, che da tempo danno la caccia ai Mangiamorte e al loro signore, Voldemort. L'associazione si chiama l'Ordine della Fenice e, oltre a Silente, ne fanno parte altre vecchie conoscenze di Harry.

