

i coriandoli

VILMA GAIST

RIDENDO S'IMPARA



edisco



I CORIANDOLI

libri capaci di sorprendere e meravigliare

Il verbo *leggere* non
sopporta l'imperativo,
avversione che condivide
con alcuni altri verbi:
il verbo *amare*
e il verbo *sognare*.

DANIEL PENNAC

RIDENDO S'IMPARA

A cura di
Vilma Gaist



edisco

Apparato didattico: Vilma Gaist
Redazione: Attilio Dughera
Illustrazioni: Emanuele Bartolini
Progetto grafico e impaginazione: Elisabetta Paduano
Computer to Plate: Data Pro srl - Torino

L'editore è a disposizione degli aventi diritto con i quali non gli è stato possibile comunicare, nonché per eventuali e involontarie omissioni e inesattezze nella citazione delle fonti dei brani, illustrazioni e fotografie riprodotti nel presente volume.

È vietata la riproduzione, anche parziale o ad uso interno o didattico, con qualsiasi mezzo, compreso stampe, copie fotostatiche, microfilm e memorizzazione elettronica se non autorizzata. L'editore potrà concedere a pagamento l'autorizzazione a riprodurre una porzione non superiore a un decimo del presente volume. Le richieste vanno inoltrate presso la Casa Editrice.

Tutti i diritti riservati
Copyright © Edisco Editrice
10128 Torino – Via Pastrengo, 28
Tel. 011.54.78.80 – Fax 011.51.75.396
Indirizzo Internet: info@edisco.it

Stampato presso: Grafica Piemontese s.r.l. – Volpiano (To)
Ristampe

PRESENTAZIONE DELLA COLLANA

Nell'attuale scenario genericamente monotono e piatto, con scarsi guizzi di fantasia e di originalità, quando appare qualcosa in grado di meravigliarci ancora, di attrarre l'attenzione, è per tutti una gradita sorpresa. Questo vale anche per i libri, soprattutto per quelli rivolti ai ragazzi, dove spesso la quantità dell'offerta non è proporzionale alla qualità.

La collana "I Coriandoli" vuole essere una folata di fantasia, di creatività e inventiva in questo panorama, per catturare l'attenzione dei suoi destinatari, i giovani adolescenti, e convincerli che leggere un buon libro può dimostrarsi un'avventura interessante, come divertirsi con un videogioco o guardare la televisione.

Per fare questo, i libri della collana partono sempre e comunque dagli interessi dei ragazzi, dal mondo che li circonda, dalle esperienze che essi hanno compiuto o stanno vivendo, da ciò che li affascina, dalle curiosità che li avvincono, dai piccoli e grandi problemi che li inquietano, dagli interrogativi che si propongono. Nella collana essi troveranno romanzi e racconti pensati e scritti per loro da scrittori che, di professione, si occupano di narrativa per i giovani, oppure raccolte di racconti su quei temi che li riguardano.

"I Coriandoli" vogliono anche essere dei modelli di scrittura accattivante e variopinta, per contribuire alla crescita culturale e per proporre modelli che aiutino all'acquisizione delle abilità e della padronanza della lingua: uno scopo non secondario di tutti coloro che hanno a cuore la formazione culturale dei giovani.

I libri di questa collana vogliono, insomma, essere come una manciata di coriandoli, che ci investe e ci induce a smemorarci, ci proietta in mondi leggeri e colorati, ci ridona la gioia di vivere, l'entusiasmo; cattura l'attenzione come le stelle luminose di un gioco pirotecnico. A differenza di tutto questo, però, essi non sono prodotti effimeri, destinati a risolversi nel nulla: essi restano con noi, come compagni più grandi, in grado di risponderci ogni qual volta li interroghiamo, di sorriderci, complici e amici.

Attilio Dughera

INDICE

INTRODUZIONE	9
---------------------------	---

PERCORSO I **PERSONAGGI BUFFI**

INTRODUZIONE AL PERCORSO	12
Paolo Villaggio, <i>Fantozzi si dà al tennis</i>	13
Lavoriamo sul testo	17
Luciano De Crescenzo, <i>Gennarino 'o Kamikazze</i>	19
Lavoriamo sul testo	24
Jerome Klapka Jerome, <i>Uova, senape ed... ananas</i>	27
Lavoriamo sul testo	33
Pelham Grenville Wodehouse, <i>“A quest’ora della notte!”</i>	35
Lavoriamo sul testo	44
Anton Čechov, <i>Il punto esclamativo</i>	47
Lavoriamo sul testo	55
Lavoriamo sul percorso.....	58

PERCORSO II **SITUAZIONI UMORISTICHE**

INTRODUZIONE AL PERCORSO	62
Achille Campanile, <i>L’orrenda parola</i>	63
Lavoriamo sul testo	74
Saki, <i>Sette bricchi per la panna</i>	77
Lavoriamo sul testo	85
Roald Dahl, <i>Il signore dell’ombrello</i>	89
Lavoriamo sul testo	97
Luigi Pirandello, <i>I galletti del bottaio</i>	99
Lavoriamo sul testo	107

Giuseppe Marotta, <i>Spaghetti per due</i>	109
Lavoriamo sul testo	116
Dario Fo, <i>In pasticceria</i>	119
Lavoriamo sul testo	130
Lavoriamo sul percorso	133

PERCORSO III

PAROLE DA RIDERE

INTRODUZIONE AL PERCORSO	136
Massimo Bontempelli, <i>Il buon vento</i>	137
Lavoriamo sul testo	147
Stefano Benni, <i>Icecream</i>	149
Lavoriamo sul testo	155
Giovanni Guareschi, <i>Pippermint</i>	157
Lavoriamo sul testo	163
Moni Ovadia, <i>L'ebreo che ride</i>	165
Lavoriamo sul testo	172
Massimo D'Orta, <i>Dio ci ha creato gratis</i>	175
Lavoriamo sul testo	179
Lavoriamo sul percorso	182

PERCORSO IV

NON C'È SOLO DA RIDERE

INTRODUZIONE AL PERCORSO	186
Marcel Aymé, <i>Garù-Garù passamuri</i>	187
Lavoriamo sul testo	192
Craig Rice, <i>Anelli di fumo</i>	195
Lavoriamo sul testo	199
Gianni Rodari, <i>Delfina al ballo</i>	201
Lavoriamo sul testo	209
Slavomir Mrozek, <i>L'elefante</i>	211
Lavoriamo sul testo	217

Nikolaj Vasil'evič Gogol', <i>Il naso</i>	219
Lavoriamo sul testo	236
Lavoriamo sul percorso	239

PERCORSO V

CHE RIDERE, RAGAZZI

INTRODUZIONE AL PERCORSO	242
Luisella Fiumi, <i>Temi in classe</i>	243
Lavoriamo sul testo	248
Italo Calvino, <i>Le lumache</i>	251
Lavoriamo sul testo	259
Giobbe Covatta <i>Il primo giorno di scuola</i>	261
Lavoriamo sul testo	267
Raymond Queneau, <i>Progetti per il futuro</i>	269
Lavoriamo sul testo	276
Lavoriamo sul percorso	278
GLOSSARIO DELL'UMORISMO	281

INTRODUZIONE

Questo libro nasce dall'esigenza di renderti l'ora di lettura settimanale un appuntamento piacevole ed atteso con la curiosità di scoprire, di volta in volta, qualcosa di sorprendente che rinnovi in te la voglia di leggere e faccia rivivere anche in classe quel clima euforico e disteso, quella piacevolezza che prende i giovani, ma anche gli adulti, quando sono insieme uniti a raccontarsi barzellette o storie divertenti.

I racconti che ti presentiamo non susciteranno un riso chiassoso ma potrai ritrovarvi spassose situazioni da te vissute o personaggi curiosi simili a quelli che puoi aver conosciuto; inoltre ti offriranno argomenti per riflettere.

“Umorismo” deriva dalla parola latina *humor*, che significa “umido, umore”. Secondo l'antica medicina, infatti, si riteneva che nel corpo umano circolassero quattro umori (sangue, flemma, bile gialla e bile nera) e che da questi dipendesse il temperamento umano; secondo il prevalere dell'uno o dell'altro umore si poteva, dunque, avere un tipo di persona sanguigna, flemmatica o biliosa.

La parola umorismo ha poi assunto nella letteratura il significato attuale a partire dal secolo XVII.

L'umorismo è la capacità di far ridere cogliendo un lato comico nelle varie circostanze della vita o nel comportamento delle persone.

Possiamo però fare una distinzione tra comicità e umorismo. Mentre un avvenimento comico provoca in te una immediata e spontanea risata, l'umorismo, oltre a farti sorridere, stimola anche la tua riflessione e ti può far arrivare a provare compassione o comprensione. Avere il senso dell'umorismo richiede spirito di osservazione, intelligenza e capacità di critica benevola verso se stessi e gli altri.

Di che cosa ridiamo e perché?

Ridiamo di chi ha un comportamento illogico, diverso dalla normalità, ossia non sa adattarsi a ciò che comunemente la vita e la società richiedono. Inconsciamente ridendo esprimiamo il nostro

disappunto verso qualcosa o qualcuno: infatti il riso, oltre a divertirci, a liberarci da ansie e paure, ha una funzione sociale correttiva in quanto evidenzia gli errori.

Che cosa ti propone questo libro?

Leggerai storie di autori italiani e stranieri suddivise in percorsi attraverso i quali potrai conoscere le varie forme di umorismo e le caratteristiche di questo genere.

Ti presentiamo inizialmente una serie di racconti in cui l'umorismo tende a ridicolizzare alcuni tipi umani per colpirne difetti o manie.

Nelle letture del secondo percorso il fatto umoristico o comico nasce da una situazione in cui a generare il riso è per lo più la sorpresa finale, un equivoco o una beffa.

Nel terzo percorso leggerai storie in cui il riso è provocato da un motto spiritoso, da una pronta e arguta battuta tesa a sdrammatizzare situazioni o risolvere problemi.

Altre forme di umorismo, come l'ironia, la satira, l'humor nero, l'assurdo, la parodia sono presentate attraverso i racconti del quarto percorso; il quinto propone storie dedicate al mondo chiassoso, ingenuo e a volte trasgressivo dei ragazzi.

Che cosa imparerai attraverso queste letture? Esse favoriranno il tuo piacere di leggere e ti faranno conoscere i caratteri e le strategie della narrativa umoristica.

Infatti lo scrittore umorista per suscitare il riso si avvale di particolari tecniche stilistico-espressive che verranno, di volta in volta, evidenziate nei brani, e di cui troverai una spiegazione nel glossario in appendice.

Imparerai a distinguere le varie forme di umorismo, come l'ironia, la parodia, la satira, l'assurdo, l'humor nero.

Questo genere di letture, inoltre, potrà sollecitare in te anche il senso dell'umorismo, dote necessaria per essere più tolleranti ma anche più saggi; contribuirà, infine, a sviluppare il tuo spirito di osservazione e le tue capacità critiche ma soprattutto ti aiuterà a riconoscere i tuoi e gli altrui difetti e ad accettarli bonariamente.

PERCORSO I

PERSONAGGI BUFFI

Paolo Villaggio
Fantozzi si dà al tennis

Luciano De Crescenzo
Gennarino 'o Kamikazze

Jerome Klapka Jerome
Uova, senape ed... ananas

Pelham Grenville Wodehouse
"A quest'ora della notte!"

Anton Čechov
Il punto esclamativo

INTRODUZIONE AL PERCORSO

In questi racconti a farti ridere saranno dei tipi buffi; potrai scoprire, leggendo le loro storie, perché meritano questa definizione; certamente troverai rappresentate in essi alcune debolezze umane.

Apri la sezione un personaggio noto, il ragioniere Fantozzi, prototipo dell'ingenuo semplicione, un po' sfortunato, che vede infrangersi ogni sua aspettativa, non riuscendo mai ad adeguarsi alla realtà. Davvero una formica in una società di giganti!

A seguire un bel campionario di tipi bizzarri: tre maturi buontemponi che ti stupiranno per la superficialità e la faciloneria con cui agiscono in ogni circostanza, tanto da apparire degli sciocchi pasticcioni. Vi è poi un mite e modesto impiegato: a rendercelo buffo è la sua ignorante presunzione combinata ad un senso di inferiorità che non gli darà pace.

Un altro personaggio, un nobile inglese, un po' *gaffeur*, si coprirà di ridicolo per l'incapacità di valutare ciò che le circostanze del momento richiederebbero da lui.

Ma a farti ridere sarà anche un tipo che, per ingegno e scaltrezza, riesce a far apparire lecito ciò che non è, dimostrando così di sapersi adattare fin troppo bene alla realtà in cui vive.

Divertendoti, potrai riflettere anche sulle debolezze di questi personaggi e magari eviterai di cadere negli stessi errori.

Inoltre conoscerai alcune strategie narrative di cui si serve lo scrittore umorista per creare e dosare al punto giusto la comicità. In queste letture le tecniche utilizzate sono soprattutto la *caricatura*, ossia la descrizione esagerata, deformata, di alcuni tratti fisici o difetti morali o comportamenti, l'*iperbole* (o esagerazione), che esprime un'idea utilizzando immagini e termini esagerati e inverosimili, la *personificazione*, per cui si attribuiscono ad oggetti caratteristiche umane; il *paradosso* per cui si raccontano situazioni apparentemente assurde, al di fuori della logica, ma presentate come se fossero reali.

Paolo Villaggio

Fantozzi si dà al tennis

Vivere in una società basata sulle regole del profitto, in cui conta più l'aver che l'essere, in cui tutto è velocizzato e tecnicamente perfetto, per un personaggio mediocre, semplicione e un po' goffo come il ragioniere Fantozzi significa annaspire in un intrico di difficoltà, subire ingiustizie e soprusi. Qualsiasi cosa egli faccia non va mai a buon fine, o per la sua inadeguatezza o perché qualcuno approfitta della sua ingenuità. Perfino una nuvoletta malefica pare stargli sempre vicino, giusto per rendergli deludente la sospirata vacanza o la gita domenicale.

Fantozzi, come molti di noi, vorrebbe emergere; ogni tanto si accendono in lui improvvisi lampi di ambizione che si spengono poi rapidamente di fronte alla realtà. Allora non gli resta che sognare di essere una persona diversa e avere una vita più bella. Questo accadrà anche nella storia che leggerete.

Il suo essere inadeguato di fronte alla realtà che lo sovrasta è fonte di tragicomiche disavventure che suscitano, è vero, il riso, ma anche una riflessione un po' amara per ciò che questo personaggio rappresenta: il prototipo del "perdente" nella vita.

Paolo Villaggio nasce a Genova nel 1938. Inizialmente si dedica al cabaret, quindi lavora in televisione come presentatore e attore comico. Raggiunge il successo ideando, nel 1975, il personaggio di Fantozzi, da lui stesso interpretato in molti film. Nel 1996 recita in teatro *L'avar* di Molière nel ruolo del protagonista Arpagone; per il cinema interpreta alcuni film, tra cui *La voce della luna* di Fellini e *Io speriamo che me la cavo*. Famosi i suoi libri *Fantozzi*, *Fantozzi contro tutti*, *Fantozzi subisce ancora*.

P. Villaggio, *Fantozzi*, Rizzoli, Milano 1971.

Solo ora, all'inizio di un tragico declino fisico, Fantozzi sta realizzando di non essere mai stato uno sportivo.

In fondo aveva solo giocato al pallone per qualche anno e senza grandi risultati: solo un po' di calcio che a distanza di molti anni ricorda ancora con amore ostinato, ma aveva sempre corso il rischio di non essere incluso nella squadra della IV istituto tecnico che partecipava a una specie di torneo tra le classi della sua scuola. Ma questo vent'anni fa. Bisognava correre assolutamente ai ripari, e Fracchia lo travolse in una avventura umiliante: cominciare a giocare a tennis.

«È l'unico sport che si può praticare alla nostra età» gli disse Fracchia. «È divertente e poco dispendioso¹... Fisserò il campo per domenica mattina».

Quando Fantozzi lo disse alla signora Pina ne nacque una calma lite tipica di un *ménage rassegnato*². «Ma lo sai che poi non avrai la costanza per continuare», lo ammonì la moglie, «butterai via inutilmente degli altri soldi!»

Quest'ultima frase lo aveva fatto uscir di senno. Cominciò a urlacchiare che era tutta una vita che risparmiava e che non si meritava frasi simili. Accusò anche la moglie di avidità e di egoismo, e concluse che allora lei voleva vederlo morto d'infarto prematuramente. Non si parlarono più dopo questa lite, sabato sera. Ma quando la signora Pina lo vide che si alzava alle quattro di domenica mattina per andare a giocare a uno sport per lui misterioso, lui che la domenica era solito poltrire a letto fino alle 11, si sentì tutta intenerire.

1 *poco dispendioso*: poco costoso.

2 *un ménage rassegnato*: una monotona vita di coppia; *ménage* è l'andamento di vita familiare

Il campo purtroppo era stato fissato per l'unica ora libera: dalle 6 alle 7 del mattino. Tutte le altre ore erano già impegnate da tempo e più ci si avvicinava alle ore calde e comode intorno a mezzogiorno più aumentava il rango³ e il grado dei direttori generali e direttori naturali, ereditieri, cardinali o figli di tutti questi potenti.

In autunno, a quell'ora del mattino, in Italia c'è un clima siberiano. Quando Fantozzi uscì si trovò immerso in un nebbione terrificante, come da anni non vedeva. Avanzò a braccia tese, barcollando, alla ricerca della sua macchina. I numeri di targa non se li ricordava ormai più (e pensare che un tempo si ricordava i numeri anche di tutte le auto dei suoi amici e quelli del telefono!), ma la macchina la riconobbe dall'odore perché la sera prima aveva portato del gorgonzola a casa.

Un fantasma tra la nebbia lo aspettava ai cancelli del *Park tennis*: era Fracchia. Entrare nello spogliatoio era come entrare nel frigo di una grande macelleria. A causa della temperatura polare, tre giocatori entrati la sera prima erano rimasti (uno in piedi nell'atto di infilarsi un golf, un altro seduto su di un panchetto e il terzo mentre faceva le mosse per uscire) in istato di ibernazione⁴.

Avevano le facce sorridenti e immobili, ma anche molto assenti.

Fantozzi e Fracchia li salutarono molto imbarazzati, senza ottenere risposta. Si cambiarono per la partita. Per Fantozzi doveva essere la prima ed ultima partita della sua vita.

Uscirono nella nebbia. Fracchia aveva visiera parasole, un gonnellino pantalone bianco, di una sua zia ricca, maglietta Lacoste pure bianca, scarpe da passeggio di cuoio grasso con calze nere e giarrettiere⁵ e una monumentale racchetta da tennis modello 1913. Era questa un cimelio⁶ di famiglia che,

3 *rango*: grado, condizione sociale.

4 *ibernazione*: abbassamento della temperatura corporea che blocca l'attività organica; qui vuol dire ghiacciati.

5 *giarrettiere*: elastici usati per fermare le calze.

6 *cimelio*: oggetto prezioso o per antichità o in quanto legato al ricordo di persone scomparse o di imprese famose.

per la sonorità delle sue corde, veniva scambiata da alcuni parenti per una chitarra e usata come tale.

Fantozzi era in canottiera, mutande aperte sul davanti e chiuse pietosamente con uno spillo da balia, racchetta da ping-pong in tela gommata e sughero, grande visiera verde con la scritta: *Casinò municipale di St. Vincent*, piedi nudi.

In campo, per la nebbia, i due giocatori non si vedevano. Alla prima tremenda battuta Fracchia infranse con una cannonata la grande vetrata del salone di soggiorno del *Park tennis*. Si sentì solo lo schianto lontano nella nebbia.

Alla seconda battuta, effettuata con estrema violenza, Fracchia andò a terra con un gemito dopo aver mancato clamorosamente la palla. Fantozzi, che sentiva rumori e lamenti, si avvicinò sospettosamente, avanzando nel nebbione sempre a braccia tese in avanti. E qui Fracchia sparò la terza terrificante cannonata centrando Fantozzi nel bulbo oculare destro mentre il racchettone-chitarra si perdeva lontano. Fantozzi si accasciò senza un grido.

Fracchia stabilì che aveva vinto la partita e corse verso l'avversario cercando di saltare la rete a piè pari. Volò a faccia in giù, incraniandosi⁷ vicino alla racchetta da ping-pong del suo rivale. Rimasero semisvenuti fino a quando, diradatasi la nebbia, furono portati negli spogliatoi da alcuni inservienti. Cercarono di fare la doccia, ma fu un'impresa disperata. Le docce sono congegni infernali che non si possono regolare. Prima scese dai tubi una granita di acqua ghiacciata e quando tentarono di regolarla furono centrati da un getto di acqua fumante a 300 gradi. Allora ulularono saltando fuori portata con ustioni guaribili in 2 o 3 giorni. Lasciarono la posizione disperati.

Il giorno dopo arrivò a Fantozzi il conto della vetrata. La signora Pina, pietosamente, non fece commenti.

Ma per tre notti sognò di ricevere la coppa Davis⁸ dalle mani di Alessandra di Kent⁹ in una splendida giornata di sole.

7 *incraniandosi*: battendo il cranio.

8 *coppa Davis*: premio assegnato alla nazione vincitrice del campionato mondiale di tennis.

9 *Alessandra di Kent*: duchessa della contea di Kent, nell'Inghilterra sud-orientale.

LAVORIAMO SUL TESTO

Comprensione

1 *Spiega in sintesi:*

a) Il motivo per cui Fantozzi si dà al tennis.

.....

b) Come mai questa esperienza si trasforma in una “*umiliante avventura*”.

.....

2 *La signora Pina è contraria alla decisione del marito e tra i due nasce una “calma lite”.*

Quali sono le ragioni della signora Pina? Quali quelle di Fantozzi?

3 *L'avventura dei due sportivi improvvisati inizia all'alba di un gelido mattino autunnale.*

Descrivi in sintesi le peripezie di Fantozzi appena è fuori casa.

4 *Quando i due amici entrano in campo sono due caricature un po' grottesche.*

Quali particolari del loro abbigliamento suscitano il riso? Evidenziali sul testo e trascrivili qui di seguito.

	FRACCHIA	FANTOZZI
abbigliamento		
scarpe		
racchetta		

Struttura, linguaggio, personaggi

- 1 *L'autore per creare effetti comici ha utilizzato esagerazioni (o iperboli) e caricature: individuale ed evidenziale sul testo.*
- 2 *Che cos'altro rende comica questa avventura? Per rispondere considera quali erano le aspettative dei due personaggi e quali sono stati, invece, i risultati.*
- 3 *Dividi il racconto in sequenze e intitolale in base al contenuto. Ricorda che in genere ogni sequenza termina in corrispondenza del cambiamento di luoghi, tempi, personaggi, situazioni.*
- 4 *Utilizzando alcuni aggettivi, esprimi un tuo giudizio su questi due personaggi.*
 - Fantozzi è un personaggio:
ingenuo,
 - Fracchia è:
.....

Contenuto

Quale significato puoi dare al finale di questa storia?

- Fantozzi, nonostante le disavventure, non è mortificato.
- Le esperienze negative non gli servono di lezione; è convinto di diventare un esperto tennista in futuro.
- Il sogno è tutto l'opposto di ciò che gli è capitato nella realtà; egli rivive le sue illusioni come se si fossero realizzate.

Invito alla produzione

Inventa sul quaderno una storia in cui Fantozzi, almeno per un giorno, non combini guai né sia vittima di qualcosa o di qualcuno bensì viva momenti di soddisfazione, magari ricevendo lodi da un superiore o da un collega.

Hai ampia libertà di scelta per quanto riguarda il luogo e il tempo della storia. Puoi narrare in prima persona, come se fosse il protagonista a raccontare di sé, magari nella forma del diario.