

Emilio Salgari

Lupo di mare



Medusa  Editrice

Copia
SAGGIO
per i docenti
NON VENDIBILE - Non imponibile ai fini IVA
(D.P.R. 26 ottobre 1972, n. 633, art. 2, comma 3 lett. d)

con esercizi
svolti

© Medusa Editrice s.a.s. 2020

ISBN 978-88-6432-201-8

EMILIO SALGARI

Lupo di mare

Edizione integrale adattata per i ragazzi de

Le novelle marinaresche di mastro Catrame

A cura di

PIERLUIGI AMETRANO

Disegni originali e copertina di

FEDERICA MICALI

Medusa Editrice

Via Picenna, 17 Parco Teledip

80046 San Giorgio a Cremano (NA)

Telefono e fax 081.47.42.30

www.medusaeditrice.com

medusaeditrice@libero.it

I diritti di traduzione e riproduzione

sono riservati per tutti i Paesi.

2020 – 2021 – 2022 – 2023 - 2024

Printed in Italy

ALFA Grafica

Viale delle Industrie, 40

San Sebastiano al Vesuvio (NA)

Tel. 081.596.44.79 Fax 081.596.90.52

EMILIO SALGARI

Lupo di mare

Edizione integrale adattata per i ragazzi de
Le novelle marinaresche di mastro Catrame

A cura di

PIERLUIGI AMETRANO



Medusa Editrice

Presentazione

Con il titolo *Lupo di mare*, presentiamo *Le novelle marinaresche di Mastro Catrame*, pubblicate nel lontano 1894 a Torino, interessanti per le leggendarie vicende raccontate dal vecchio marinaio e attuali per l'approccio del capitano del veliero, che riesce sempre a fornire una spiegazione razionale e scientifica alle mirabolanti rivelazioni del vecchio lupo di mare.

Catrame è un marinaio scontroso e taciturno, che ha navigato per tutta la vita sugli oceani, vivendo mille avventure. Ormai vecchio, con la barba bianca e con qualche acciaccio di troppo, si trova a rivivere, insieme a una ciurma coinvolta e divertita, alcune delle vicende più straordinarie della sua lunga vita. I suoi racconti sono affollati di mostri marini, di animali fantastici e di eventi misteriosi. Il vecchio Mastro tende a credere alle vecchie leggende marinaresche e pensa che sia possibile che dei lugubri fantasmi si aggirino sulla coperta di una nave o che i giganti dei ghiacci minaccino gli equipaggi che si avvicinino alle rive dell'Artico.

Il capitano della nave è, invece, un uomo con un deciso spirito critico, pronto a dare una spiegazione razionale convincente a fenomeni misteriosi e soprannaturali.

La contrapposizione tra mastro Catrame e il capitano è una delle chiavi di lettura del libro, uno scontro tra pensiero magico e pensiero scientifico.

La lettura del libro può invogliare i ragazzi a guardare oltre le apparenze, ad andare oltre i pregiudizi, a pensare

con la propria testa e a non prestare fede alle notizie solo perché sono state dette in televisione o sono *scritte in internet*. Il messaggio per i giovani lettori è di mettere in dubbio ciò che riferisce il senso comune, in un'epoca che sembra riportare a galla delle interpretazioni fantasiose della realtà.

Le novelle di Mastro Catrame sono un invito a porsi delle domande, a cercare personalmente delle spiegazioni, a non cadere nelle trappole della rete, a non credere alle *fake news*, che pullulano nel grande oceano del web.

Senza per questo godere di meno alla lettura dei racconti di un vecchio lupo di mare.

Buona lettura!

Introduzione

Dopo aver visto un film o dopo aver letto un romanzo, capita spesso di lasciarsi andare alla fantasia. Ci si ritrova allora in luoghi lontani nel tempo e nello spazio, in città al di là dell'oceano, in foreste verdi piene di insidie e di animali mai visti, in deserti inaccessibili bruciati dal sole e dalla sabbia rovente. Talvolta, ci si ritrova a vivere la vita degli eroi dello sport o dei fumetti, a compiere le loro azioni e a rivivere le loro avventure, e tutto sembra vero, come le emozioni che proviamo o le parole che risuonano nella nostra mente.

Viaggiare in una stanza

Se ti piace viaggiare con la fantasia, allora ti piacerà l'autore che stiamo per presentarti, un uomo vissuto nell'Ottocento, che ha viaggiato sui vascelli dei pirati, ha esplorato terre lontane e minacciose e si è tuffato spesso nel futuro, senza mai lasciare la stanza in cui scriveva giorno e notte.

Emilio Salgari, questo era il suo nome, nacque nel 1862 a Verona da una famiglia di commercianti di stoffe. A vent'anni, si trasferì a Venezia per frequentare l'Istituto Tecnico Nautico e diventare un capitano di marina, il suo grande sogno.

Purtroppo, non riuscì a diplomarsi, ma questo non lo scoraggiò. Intraprese allora i suoi viaggi nella letteratura, cominciando a scrivere per un giornale e a pubblicare i primi romanzi d'avventura. Una sola, piccola traccia della sua delusione per il sogno andato in frantumi: in alcuni casi firmò i suoi libri con gli pseudonimi "L'Ammiraglio" o "Capitano Emilio", quello che aveva sognato di essere e non era stato.

Sandokan

Nel 1883, il giornale *La Nuova Arena* pubblicò il suo primo romanzo dal titolo *Tay-See* e nell'ottobre dello stesso anno uscì uno dei suoi libri più famosi, *La Tigre della Malesia*, edito in seguito anche con il titolo *Le Tigri di Mompracen*.

In questo libro troviamo per la prima volta uno dei personaggi più conosciuti di Salgari, Sandokan, un principe malese che combatte per la libertà del suo popolo contro gli invasori bianchi, cioè gli Inglesi, gli Olandesi e i Portoghesi. Siamo, infatti, alla fine dell'Ottocento, nel pieno del periodo dell'imperialismo, quando i Paesi europei si lanciarono alla conquista di vasti territori dell'Asia e dell'Africa, perpetrando violenze e sopraffazioni nei confronti delle popolazioni indigene.

Le avventure descritte da Salgari sono spesso caratterizzate da personaggi che si battono per grandi ideali come la libertà, l'amicizia, la lealtà, l'amore e l'onore.

La narrazione è densa di dialoghi vivaci, diretti, taglienti. Gli avvenimenti si svolgono in ambienti esotici e lontani, spesso tra una natura lussureggiante, piena di profumi, che Salgari descrive in ogni particolare, come se avesse ancora le scarpe intrise del fango e delle foglie della giungla o le narici intrise dell'odore salmastro degli oceani.

Il mondo in una stanza

Eppure, come abbiamo accennato prima, il nostro scrittore non si mosse mai dal proprio studio. Era solito dire che «scrivere è viaggiare senza la scocciatura dei bagagli!»

Per procurarsi le informazioni, si recava in biblioteca e consultava atlanti, mappe nautiche, manuali e cronache di viaggi e divorava i resoconti degli esploratori, che in quegli anni si avventuravano nel cuore di un'Africa fino allora semiconosciuta.

Era anche il direttore di una rivista di viaggi e questo di certo lo agevolò nel lavoro di documentazione sui lontani paesi, in cui ambientò le sue avventure.

Una vita difficile

Nella realtà, la sua fu una vita davvero difficile, sempre travagliata da problemi economici.

Nel 1892 sposò Ida Peruzzi e si traferì in Piemonte. Dal matrimonio nacquero quattro figli. Conduceva però una vita troppo dispendiosa per i suoi guadagni e ciò lo portava a scrivere in maniera frenetica per aumentare le entrate familiari. Dal 1892 al 1898, in soli sei anni, scrisse trenta opere.

Spesso Salgari preferiva uno stipendio basso ma fisso, anziché aspettare i proventi dei diritti d'autore, più alti, ma incerti e, soprattutto, differiti nel tempo. Ciò significava però scrivere giorno e notte pur di rispettare le scadenze che gli editori gli imponevano. I contratti con gli editori lo costrinsero a scrivere tre libri all'anno. Un ritmo di lavoro folle.

Il Corsaro Nero

Nel 1897, si trasferì a Genova e la vicinanza con il mare lo portò a scrivere un libro formidabile come *Il Corsaro Nero*.

Mentre scriveva le avventure del corsaro, Salgari amava ascoltare il suono della risacca. Il suo studio era così vicino al mare, che durante una mareggiata fu invaso dalle onde e tutti i suoi appunti andarono distrutti. Fu così costretto a riscrivere daccapo l'intero romanzo.

Nel duemila

Nel 1900 tornò a Torino. Poco dopo la moglie si ammalò, in seguito alla perdita di due figli. Le difficoltà familiari aggravarono la

già precaria situazione economica ed Emilio fu costretto ad aumentare il ritmo già forsennato del suo lavoro.

Nel 1907 scrisse il primo romanzo di fantascienza in Italia, *Le meraviglie del duemila*. Immaginò che due scienziati, grazie a una macchina del tempo, riescono a viaggiare dal 1903 fino al 2003. Un balzo nel futuro, in cui hanno la fortuna di vedere auto volanti, treni che sfrecciano sottoterra, città sottomarine, in un'Italia ricca ma frenetica.

Una produzione sterminata

Nella sua vita scrisse ottanta romanzi e centocinquanta racconti: una produzione sterminata, con eroi che si rincorrono e combattono nella giungla indiana, nei deserti africani, tra i mari delle Antille e nelle immense praterie del West.

Libri zeppi di avvenimenti e imprevisti, libri densi di dialoghi, libri seriali che anticipano le modalità di produzione del cinema e delle serie televisive. Ogni libro è, infatti, la puntata di un ciclo, cioè un'avventura che si svolge all'interno di un'ambientazione che si ripete. Abbiamo così il ciclo di Sandokan, il ciclo dei corsari, il ciclo dei pellirossa, il ciclo del Sahara...

I personaggi inventati da Salgari si muovono in Russia, soffrono il freddo tra i ghiacci, navigano sugli oceani, soffrono la sete nel deserto, si fanno spazio tra le liane della giungla, si spingono fino all'Oceania, finiscono in Persia... L'immaginazione del nostro autore sembra non avere confini, sempre alla ricerca di nuove storie da raccontare.

I lettori lo amavano.

La critica, invece, lo stroncava, sostenendo addirittura che le sue opere fossero diseducative e non adatte ai ragazzi.

Il giudizio dei lettori sbaglia raramente. Salgari è stato un grande autore, che amava il progresso e la scienza e che ha elaborato

Introduzione

un mondo fantastico, con la sola forza delle parole. Ecco perché quando decise di morire, il suo ultimo messaggio fu: «Vi saluto spezzando la penna.»

Era il 25 aprile del 1911. Lo trovarono nel Bosco di San Martino, dove era solito trascorrere il tempo libero con la propria famiglia.

Mastro Catrame

Non avete udito mai parlare di mastro Catrame? No?... Allora vi dirò quanto so di questo marinaio d'antico stampo, che godette molta popolarità nella nostra marina: ma non troppe cose, poiché, quantunque lo abbia visto coi miei occhi, abbia navigato molto tempo in sua compagnia e vuotato insieme con lui non poche bottiglie di quel vecchio e autentico Cipro¹ che egli amava tanto, non ho mai saputo il suo vero nome, né in quale città o borgata della nostra penisola o delle nostre isole egli fosse nato.

Era, come dissi, un marinaio d'antico stampo, degno di figurare a fianco di quei famosi navigatori normanni che scorrazzaron per lunghi anni l'Atlantico, avidi di emozioni e di tempeste, che si spinsero dalle gelide coste dei mari del nord fino a quelle miti del mezzogiorno, che colonizzarono la nebbiosa Islanda e conquistarono il lontano Labrador, quattro o forse cinquecento anni prima che il nostro grande Colombo mettesse piede sulle ridenti isole del golfo messicano.

Quanti anni aveva mastro Catrame? Nessuno lo sapeva, perché tutti l'avevano conosciuto sempre vecchio. È certo però che molti giovedì dovevano pesare sul suo groppone, giacché egli aveva la barba bianca, i capelli radi, il viso rugoso, incartapecorito, cotto e ricotto dal sole, dall'aria marina e dalla salsedine. Ma non era curvo, no, quel vecchio lupo di mare!

¹ **Cipro:** vino tipico dell'isola mediterranea.

Procedeva, è vero, di traverso come i gamberi, si dondolava tutto, anche quando il vascello era fermo e il mare perfettamente tranquillo, come se avesse indosso la tarantola, tanta era in lui l'abitudine del rollio e del beccheggio; ma camminava ritto, e quando passava dinanzi al capitano o agli ufficiali teneva alto il capo come un giovanotto, e da quegli occhietti d'un grigio ferro, che pareva fossero lì lì per chiudersi per sempre, sprizzava un bagliore come di lampo.

Ma che orsaccio era quel mastro Catrame! Ruvido come un guanto di ferro, brutale talvolta, per quanto in fondo non fosse cattivo: poi superstizioso come tutti i vecchi marinai, e credeva ai vascelli fantasmi, alle sirene, agli spiriti marini, ai folletti, ed era avarissimo di parole. Pareva che faticasse a far udire la sua voce, si spiegava quasi sempre a monosillabi e a cenni, non amava perciò la compagnia e preferiva vivere in fondo alla tenebrosa cala, dalla quale non usciva che a malincuore. Si sarebbe detto che la luce del sole gli faceva male e che non poteva vivere lontano dall'odore acuto del catrame, e forse per questo gli avevano imposto quel nomignolo, che poi doveva, col tempo, diventare il suo vero nome.

Chi aveva mai visto quell'uomo scendere in un porto? Nessuno senza dubbio. Aveva un terrore istintivo per la terra, e quando la nave si avvicinava alla spiaggia, lo si vedeva accigliato, lo si udiva brontolare, e poi spariva e andava a rintanarsi in fondo del legno². Di là nessuno poteva trarlo; guai anzi a provare! Mastro Catrame montava allora in bestia, alzava le braccia e quelle manacce callose, incatramate, dure come il ferro e irte di nodi, piomba-

² **legno**: qui vuol dire "nave".

vano con sordo scricchiolio sulle spalle dell'imprudente, e i mozzi di bordo sapevano se pesavano!

Per tutto il tempo che la nave rimaneva in porto, mastro Catrame non compariva più in coperta. Accovacciato in fondo alla cala, passava il tempo a sgretolare biscotti con quei suoi denti lunghi e gialli, ma solidi quanto quelli del cinghiale, a tracannare con visibile soddisfazione un buon numero di bottiglie di vecchio Cipro, alle quali spezzava il collo per far più presto, e a consumare non so quanti pacchetti di tabacco.

Quando però udiva le catene contorcersi nelle cubie³ e attorno all'argano, si vedeva la sua testaccia apparire a poco a poco a fior del boccaporto e, dopo essersi assicurato che la nave stava per ritornare in alto mare, compariva in coperta a comandare la manovra.

Sembrava allora un altro uomo, tanto che si sarebbe detto che invecchiava di mano in mano che si avvicinava alla terra e che ringiovaniva di mano in mano che se ne allontanava per tornare sul mare.

Da che cosa proveniva quell'odio profondo che mastro Catrame nutriva per la terra? Nessuno lo sapeva, e io meno degli altri, nonostante avessi più volte provato a interrogarlo. Egli si era contentato di guardarmi fisso fisso e di voltarmi bruscamente le spalle, dopo però avermi fatto il saluto d'obbligo, poiché mastro Catrame osservava scrupolosamente la disciplina di bordo.

Del resto tutti lo lasciavano in pace, mai lo interrogavano, poiché lo temevano e sapevano per esperienza che aveva la mano sempre pronta ad appioppare un sonoro

³ **Cubie**: aperture che si trovano a prua delle navi e per dove passano le catene delle àncore.

scapaccione, malgrado l'età, e qualche volta faceva anche provare la punta del suo stivale. Gli uni lo rispettavano per l'età, gli altri per paura.

Lo stesso capitano lo lasciava fare quello che voleva, sapendo che in fatto di abilità marinaresca non aveva l'eguale, che poteva contare su di lui come su di un cane affezionato, sebbene ringhioso, e che riusciva a far stare a dovere l'equipaggio anche con una sola occhiata, né mancava mai al suo servizio.

Una sera però, mentre dai porti del Mar Rosso navigavamo verso i mari dell'India, mastro Catrame, contrariamente al solito, commise una mancanza che fece epoca a bordo del nostro veliero: fu trovato nientemeno che ubriaco fradicio in fondo alla cala!... Come mai quell'orso, che da tanti anni aveva dato un addio ai forti liquori che tanto piacciono ai marinai e che mai una volta si era visto barcollare per aver bevuto, si era ubriacato? Il caso era grave; ci doveva entrare qualche gran motivo, e il nostro capitano, che voleva vederci chiaro, ordinò un'inchiesta, su per giù come fanno le nostre autorità quando accade qualche grosso avvenimento.

E la nostra inchiesta approdò a buon porto, poiché si constatò con tutta precisione che mastro Catrame si era ubriacato per errore! Qualche burlone aveva mescolato fra le bottiglie di Cipro una di rhum più o meno autentico, e il vecchio lupo l'aveva tracannata tutta senza nemmeno accorgersi della sostituzione.

Un mastro che si ubriaca durante la navigazione non la può passar liscia, e tanto meno doveva passarla mastro Catrame, che era un rigido osservatore della disciplina. Quale brutto esempio, se lo si fosse graziato!

Il capitano con tutta serietà ordinò che si portasse il



colpevole sul ponte appena l'ebbrezza fosse passata, e avvertì l'equipaggio di tenersi pronto per un consiglio straordinario. Dopo due ore mastro Catrame, ancora stor-

dito da quella abbondante libazione, che avrebbe potuto riuscire fatale a uno stomaco meno corazzato, comparve in coperta torvo, accigliato, coi peli del volto irti. I suoi occhietti correvano dall'uno all'altro marinaio, come se volessero scoprire il colpevole di quella brutta gherminella.

Il capitano, appena lo vide, gli andò incontro, lo prese ruvidamente per un braccio e lo fece sedere su di un bari-
le che era stato collocato ai piedi dell'albero maestro. Con un cenno fece radunare attorno al colpevole l'equipaggio, poi, fingendo una collera che non provava e facendo la voce grossa per darsi maggior importanza, disse: – Papà Catrame, sapete che i regolamenti di bordo condannano il marinaio che si ubriaca durante il servizio?

Il lupo di mare fece un cenno affermativo e farfugliò un «fate».

– Quest'uomo è colpevole? – chiese il capitano, volgendosi verso l'equipaggio, che rideva sotto i baffi, sapendo già come doveva finire quella commedia.

– Sì, sì, – confermarono tutti.

– Se tu fossi più giovane, ti farei chiudere nella cabina coi ferri alle mani e ai piedi; ma sei troppo vecchio. Ebbene, io cambio la pena condannandoti a sciogliere quella lingua, che è sempre muta, per dodici sere.

– Orsù, papà Catrame, taglia i gherlini⁴ che la tengono legata, accendi la tua pipa e narraci dodici storie, le più belle che sai – e ne devi sapere, veh! – e tu, dispensiere, reca una bottiglia del più vecchio vino di Cipro che troverai nella mia cabina, perché la lingua del vecchio orso non si secchi. Avete capito?

⁴ **gherlini**: gherlino: piccola fune che serve per ammainare le bandiere dei segnali.

Uno scroscio d'applausi accolse le parole del capitano, a cui fece eco un sordo grugnito di mastro Catrame, non so poi se di contentezza per essere sfuggito ai ferri o di malcontento per dover sciogliere la lingua.

Il vascello maledetto

Ecco papà Catrame seduto sul barilotto, colle gambe incrociate alla maniera dei turchi, e circondato da tutti i marinai, i quali sbarrano tanto d'occhi e aguzzano per bene gli orecchi per non perdere una sillaba di quanto egli sta per narrare.

L'Oceano Indiano era così calmo da permettere a tutti – eccettuato il timoniere – di prendere parte a quelle narrazioni interessanti e meravigliose. Un leggero vento che veniva dalle coste d'Africa spingeva la nave verso l'Est, a quella terra strana che si chiama India, e dalla quale eravamo ancora lontani, tanto da poter udire tutte le dodici novelle richieste dal nostro amabile capitano.

Mastro Catrame, dopo d'aver reclamato con un gesto e un'occhiata uno scrupoloso silenzio da parte di tutto l'uditorio, tracannò d'un sol fiato un grande bicchiere di vecchio Cipro per snebbiarsi il cervello, spezzò coi lunghi denti gialli da vecchio topo un eccellente sigaro d'Avana che gli porgeva il capitano, l'accese con visibile soddisfazione, poi disse con voce grossa e da oltre tomba:

– Io appartengo a una generazione che è quasi tutta spenta, poiché sono vecchio, vecchio assai, e tutti quelli che m'hanno veduto mozzo riposano in fondo alla grande tazza¹ da molti anni, o dentro il ventre di qualche grosso pescecane.

Si fermò, quand'ebbe ciò detto, guardandoci con malizia per vedere quale effetto avesse prodotto quella lugu-

¹ **grande tazza**: espressione marinaresca che significa «il mare».

bre prefazione che metteva i brividi, poiché aveva un'intonazione strana, paurosa; poi continuò:

– Sono vissuto in un'epoca in cui si credeva alla comparsa dei vascelli fantasmi, agli esorcismi per calmare le tempeste o per sciogliere le grandi trombe marine, alle sirene che venivano a cantare sotto la poppa delle navi attirando gli incauti marinai, agli spiriti del mare, a Nettuno, il re degli abissi oceanici, alla comparsa dei marinai naufragati, ai mostri, alle streghe, alle figlie della spuma. Voi non credete più a tutto ciò, le chiamate leggende paurose, inventate da uomini ubriachi o dalla fantasia tetra dei popoli nordici; ma v'ingannate. Papà Catrame ha veduto molto: le sirene, i morti, i vascelli fantasmi e più ancora.

Il vecchio lupo di mare, dopo questo secondo esordio non meno lugubre del primo, girò intorno un altro sguardo. Nessuno fiatava, né batteva ciglio: eravamo tutti impressionati e i volti dei mozzi e dei giovani marinai erano impalliditi. Solo il capitano si manteneva impassibile, e le sue labbra si erano atteggiate a un sorriso beffardo.

Papà Catrame rimase alcuni istanti silenzioso per raccogliere meglio le idee, quindi riprese:

– Non ricordo più l'epoca, poiché sono trascorsi moltissimi anni ed io ero ancora un ragazzo, non più mozzo, ma non ancora marinaio. Avevo preso imbarco su di una grande fregata a tre ponti, un tipo di nave che non si trova più, poiché tutto è cambiato ora, cambiate le navi, come le abitudini marinaresche.

– Si chiamava “Santa Barbara”: ma il capitano, uno spregiudicato che non temeva né Dio, né il diavolo, che bestemmiava da mattina a sera come il leggendario

olandese² del vascello fantasma, e non credeva in nulla, le aveva imposto un altro nome: “Caronte”.

– Brutte storie correvano sul conto di quella fregata, comandata da quel dannato, un vero dannato, ve lo dice papà Catrame! Si diceva che tutte le notti, nel fondo della tenebrosa cala, si udivano dei misteriosi fragori e dei gemiti; che nelle corsie³ si vedevano passare delle ombre bianche che poi scomparivano, e che sulla cima degli alberi appariva sovente una fiammella azzurra. Si diceva ancora che tutte le notti un marinaio nero nero, col viso coperto da una lunga barba rossa, entrava nella cabina del capitano per giocare e bere. Chi fosse, io non ve lo saprei dire; ma i marinai del Caronte sussurravano che doveva essere messer Belzebù: altri invece asserivano che era uno dei marinai fatti ingiustamente impiccare dal capitano, poiché quell'uomo era crudele e aveva ucciso parecchi dei suoi per un nonnulla. Insomma tutti avevano paura, e quando la nave approdava, non pochi marinai disertavano, temendo di finire male in compagnia di quel tizzone d'inferno.

– Un abate, che un tempo era stato amico del capitano, aveva cercato di persuadere il testardo bestemmiatore a ridare alla nave il nome originario e a ravvedersi, ma non era riuscito a nulla; anzi aveva avuto in risposta delle minacce; e il nome di Caronte era rimasto.

² **olandese**: Mastro Catrame si riferisce alla leggenda dell'Olandese Volante, il capitano Van der Decken. Durante una tempesta sfida la volontà di Dio e per questo lui e il suo equipaggio sono trasformati in fantasmi e condannati a navigare senza sosta sui mari, senza potersi mai più fermare in un porto.

³ **corsie**: corridoi che conducono nelle batterie, cioè nella parte della nave dove una volta erano collocati i cannoni.

– Avevamo percorsi parecchi oceani e, cosa davvero strana, non avevamo incontrato nessuna tempesta; ma i rumori continuavano a bordo della fregata, e di notte nessun marinaio avrebbe osato scendere solo e senza lume in fondo alla cala. Si sarebbe lasciato frustare a sangue col gatto a nove code⁴ piuttosto di calarsi in quella nera voragine.

– Così però non poteva durare. Il bestemmiatore era ormai giudicato: il vascello dell'olandese dannato doveva aver bisogno di un marinaio, e voi dovete sapere che su quella nave maledetta, destinata a navigare in eterno fra una continua tempesta, salgono solo gli empi e i crudeli. Avevamo lasciate le coste dell'Africa diretti all'America meridionale, al Callao⁵. Appena lasciato il porto, un marinaio cadde da un pennone e annegò prima che si avesse avuto il tempo di mettere le imbarcazioni in acqua; al secondo giorno un pennone cadde dall'albero di trinchetto e piombò ai piedi del capitano, che per poco non rimase ucciso; al terzo giorno una procellaria venne a svolazzare tre volte sopra la nostra nave e precisamente sopra la cabina del bestemmiatore.

– La procellaria è l'uccello delle tempeste e porta con sé la sventura. Allora si credeva che fosse l'anima di un marinaio morto, e fra l'equipaggio si sussurrò subito che era quella del disgraziato caduto dall'albero e che veniva ad avvertirci di qualche grave sciagura.

– Un superstizioso terrore aveva invaso tutto

⁴ **gatto a nove code**: frusta formata da nove funicelle, un tempo in uso nella marina per punire i ribelli.

⁵ **Callao**: città del Perù che si trova a ovest della capitale dello Stato sudamericano. È considerata una dei maggiori porti del Paese.

l'equipaggio. Un viaggio così male cominciato non doveva finire bene: qualche cosa di grave stava per accadere, lo si sentiva per istinto; ma il capitano non se ne preoccupava, anzi pareva che, come l'olandese maledetto, volesse sfidare il destino e i decreti del Cielo. Bestemmiava più del solito, maltrattava l'equipaggio più dell'usato, beveva e giocava da mane a sera.

– Ma ecco che un giorno, quando ci trovavamo nei pressi del Capo Horn, l'aria si fa buia ed il mare monta. Sulla sconfinata distesa d'acqua calano, come un immenso stormo di corvi, le tenebre, e il vento fischia attraverso l'alberatura in un modo diverso dal solito, poiché quei fischi erano stridenti, e di tratto in tratto pareva che nel fondo degli abissi marini urlassero dei dannati.

– Nella stiva si udivano dei fragori paurosi, come un rotolare di catene, quantunque là catene non ve ne fossero. Si sentivano boati profondi, come dei gemiti. Voi direte che erano i puntelli dei ponti, i corbetti⁶ o il fasciame che scricchiolava. No! Ve lo dice papà Catrame!

Un fremito di paura corse per le membra di tutto l'uditorio a quella solenne affermazione del vecchio marinaio. I mozzi si strinsero attorno ai marinai, e i marinai addosso agli ufficiali. In quel momento si sarebbe udita volare una mosca, tanto era profondo il silenzio che regnava sulla nave, e si sentivano distinti i palpiti di tutti i cuori. Gli occhi di ciascuno erano fissi fissi sul mastro, che pareva assumesse proporzioni gigantesche e che diventasse di momento in momento più bianco, più diafano. Sembrava uno dei paurosi fantasmi che popolavano la cala del Caronte.

⁶ **corbetti**: costole della nave.

– Verso il tramonto – riprese papà Catrame con voce cupa – ecco apparire in lontananza il Capo Horn, il temuto promontorio dell’America meridionale. Parve allora che il mare raddoppiasse la sua ira, non altrimenti che quello del Capo di Buona Speranza, quando l’olandese maledetto vendette l’anima al diavolo, per superarlo malgrado la tempesta.

– In cielo guizzavano lampi abbaglianti e il tuono rombava incessantemente, facendo tremare perfino gli alberi della nostra nave; fra le nubi sibilava e strideva il vento, e le onde si accavallavano con una rabbia che non vidi mai più dopo d’allora, quantunque abbia affrontato non so quanti uragani.

– L’equipaggio, spaventato, smarrito, pregava; ma non il capitano, che imprecaava orrendamente contro il Cielo e invocava Satana perché lo aiutasse a superare il promontorio.

– Ed ecco a un tratto apparire sulle onde spumeggianti un punto nero che si avvicina a noi con fulminea rapidità: era la procellaria, quella stessa che era venuta a svolazzare tre volte sul ponte, dopo la morte del marinaio.

– Girò ancora tre volte attorno a noi e si fermò proprio sopra il veliero.

– «È l’anima del marinaio!» – esclamarono tutti. – «Sciagura! Sciagura!...»

– «Ritorna all’inferno!» – urlò il capitano, e, puntato un fucile, fece fuoco due volte contro l’uccello, ma senza colpirlo. La procellaria volò via lentamente, fece tre giri ancora attorno al Caronte e scomparve fra le onde.

– Ci allontanammo dal capitano, inorriditi, esclamando: «Sciagura!... sciagura!...»

– Egli ci rispose con un uragano di imprecazioni orribili.

– Il mastro d'equipaggio, un vecchio dalla barba bianca, che credeva come me al ritorno delle anime, scese nella sua cabina, prese la croce e la piantò sulla prua della nave.

– Quell'atto rese più che mai furibondo il bestemmiatore. Slanciatosi giù dal ponte di comando, balzò sul castello di prua e gettò la croce in mare!

– Quasi subito un lampo livido balenò fra le nubi, seguito da un rombo così spaventoso che cademmo tutti tramortiti sul ponte. Quando ci rialzammo, la giustizia di Dio era compiuta: l'empio giaceva ai piedi dell'albero maestro senza vita: un fulmine l'aveva ucciso!

– Allora sulla linea fosca dell'orizzonte vedemmo il mare alzarsi a prodigiosa altezza, mentre sulle alte rocce del Capo Horn lampeggiava; poi apparve fra una luce sanguigna un gran vascello tutto nero, con le vele pure nere sciolte al vento e guidato da un uomo di statura gigantesca. Era il vascello dell'olandese maledetto, che veniva a reclamare l'anima del bestemmiatore!

– Correva con una velocità spaventosa, nonostante fosse sommerso da tutte le parti da onde mostruose, e sulla cima dei suoi alberi brillavano tre fiamme azzurre. Percorse un tratto dell'orizzonte, poi scomparve improvvisamente come se si fosse inabissato.

– Voi mi direte che era una nave qualunque, ingrandita dalla nostra paura, poiché voi non credete al vascello fantasma; ma io l'ho visto coi miei occhi, e gli occhi di papà Catrame erano buoni a quel tempo! Voi direte che ho creduto di vedere, ma io vi affermo che ho veduto bene e nessuno potrà mai farmi credere il contrario.

– Volete sapere di più? Quando l'indomani gettammo in mare il cadavere del bestemmiatore, lo vedemmo alzarsi tre volte sopra l'acqua; poi le onde se lo presero e lo

Il vascello maledetto



portarono lontano lontano, verso il luogo ove era scomparso il vascello fantasma.

– Papà Catrame è qui ancora, ma il capitano del Caronte

è a bordo dell'olandese, dannato anche lui a navigare eternamente sul mare tempestoso fra il Capo Horn e quello di Buona Speranza!

Un silenzio glaciale accolse la sinistra conclusione del vecchio marinaio. Nessuno fiatava, all'infuori del capitano, che continuava a sorridere: si sarebbe detto che tutti avevano paura di volgersi per il timore di scorgere il vascello maledetto solcare l'orizzonte. Su tutti i volti si leggeva un superstitioso terrore e i mozzi specialmente erano pallidissimi.

Papà Catrame centellinò un altro bicchiere di Cipro, si mise la bottiglia sotto il braccio, ci augurò la buona notte con tono canzonatorio e discese dal barile per tornare nella cala, quando il nostro capitano, che non aveva cessato di sorridere durante la intera narrazione, gli fece cenno di arrestarsi:

- È questa la tua storia? – gli chiese con voce beffarda.
- Sì, – rispose il mastro, stupito per quella domanda.
- Dunque tu credi all'esistenza del vascello fantasma?
- Se credo!... L'ho visto coi miei propri occhi!
- O hai creduto di vederlo?

Mastro Catrame lo guardò con certi occhi che pareva volessero dire: «Ma voi siete pazzo?»

- Catrame, – disse il capitano, diventato serio. – Non ti è mai passato per il capo il dubbio di aver visto male o di essere stato ingannato da qualche fenomeno?

- Mai, signore, – rispose il mastro, sempre più stupito.

- Dimmi allora: hai mai udito parlare del miraggio, o, se meglio ti piace, della fata morgana?

- Non so cosa volete dire.

- Allora te lo spiego. Sul mare, come sugli ampi deserti, specialmente sul Sahara, per esempio, si verifica talvolta un fenomeno strano, ma spiegabilissimo.

– Quando gli strati dell’aria, dilatati dal contatto col suolo caldo o con una distesa d’acqua che ha una certa temperatura e una densità differente, non si mescolano a quelli soprastanti e provocano delle curiosissime illusioni d’ottica: di una semplice roccia ti fanno vedere un’isola verdeggiante, di un canotto un vascello, di un vascello un naviglio mostruoso, di un uomo un gigante, eccetera. Ora cosa pensi tu dell’apparizione del preteso olandese?

– Che gli scienziati hanno inventato delle belle frottole, signore.

– No, Catrame: la frottola ce l’hai data da bere tu, o meglio sei stato corbellato⁷ da un semplice miraggio. Il grande vascello che tu hai visto e che credevi appartenesse all’olandese maledetto, il quale, se non lo sai, non è mai esistito, era una nave qualunque che passava all’orizzonte, ingrandita e trasformata dalla fata morgana. Ah, Catrame, come sei credulone!

Il mastro lo guardava trasognato. Stette parecchi minuti immobile fissando il capitano, poi si allontanò a lenti passi e scomparve nel boccaporto. Benché quella spiegazione scientifica fosse giusta, fu poco persuasiva per il nostro equipaggio, ed io scommetterei che quella notte più d’un marinaio non dormì e che gli uomini di guardia aguzzarono più volte gli occhi per vedere se all’orizzonte appariva il legno dell’olandese maledetto.

⁷ **corbellato**: beffato.

Laboratorio

LABORATORIO 1

Un lupo di mare

COMPRENSIONE

Rispondi alle domande.

1. Quanti anni aveva mastro Catrame?

Nessuno lo sapeva, perché tutti lo avevano conosciuto che era già vecchio.

2. Come camminava mastro Catrame?

Camminava di traverso come i gamberi e si dondolava come se fosse sempre in mare su un vascello.

3. Dove trascorreva il tempo Catrame mentre la nave era in porto?

Nel fondo della cala a sgranocchiare biscotti, bere vino e fumare.

4. Cosa accadde una sera mentre la nave era in navigazione verso i mari dell'India?

Mastro Catrame venne trovato ubriaco nel fondo della cala.

5. Qual era la punizione che il capitano inflisse a mastro Catrame?

Il capitano ordinò a papà Catrame di raccontare dodici delle più belle storie che conosceva.

PERSONAGGI

Quali sono le caratteristiche fisiche di mastro Catrame?

Mastro Catrame ha la barba bianca, i capelli radi, il viso rugoso e incartapecorito, per il sole e la salsedine dell'acqua di mare.

LESSICO

Spiega il significato delle seguenti parole ed espressioni.

Cala: locale situato nelle parti interne e basse delle navi, che

Laboratorio

Catrame: *liquido nero e viscoso, ottenuto dal petrolio, utilizzato per rendere impermeabile il legno con cui è costruita la nave.*

Mozzo: *giovane marinaio che non ha un compito specifico e che non ha ancora compiuto dodici mesi di navigazione.*

Cignale: *sinonimo di cinghiale.*

Boccaporto: *porta per entrare nei locali interni della nave, di solito munita di chiusure ermetiche.*

Coperta: *ponte principale sulle navi, per lo più scoperto, che si estende per tutta la lunghezza della nave, da prua a poppa.*

Equipaggio: *termine che indica la totalità delle persone addette alla navigazione della nave.*

Gherminella: *inganno compiuto con sveltezza e astuzia.*

Dispensiere: *addetto alla dispensa dei prodotti alimentari.*

Rintanarsi in fondo al legno: *è una sineddoche, ovvero una figura retorica in cui una parte di un oggetto è utilizzata per indicare l'oggetto intero. In questo caso, è il materiale con cui è costruita la nave, il legno, a indicare il vascello.*

Procedere di traverso come i gamberi: *si riferisce alla tipica andatura del gambero che si muove in obliquo.*

PAROLE NUOVE

Nel corso delle novelle, leggerai che Catrame è stato marinaio su diversi tipi di imbarcazioni. Cerca il significato dei nomi.

Vascello: *nave a vela con tre alberi, vele quadrate e scafo di legno.*

Piroscafo: *nave mercantile di varia grandezza con motore a vapore.*

Brigantino: *nave a vela di piccole dimensioni storicamente era utilizzata come nave d'appoggio per imbarcazioni più grandi.*

Galera: *nave a remi e a vela, lunga cinquanta metri, veloce e leggera; nei secoli XV e XVI erano utilizzati per remare i galeotti, cioè persone incarcerate per gravi delitti o reati.*

Veliero: nome generico che indica tutte le navi che si muovono sfruttando la forza del vento.

ANALISI DEL TESTO

Dove si svolge l'azione del primo capitolo? Su una nave.

Cosa intende l'autore con la parola "Cipro"?

L'autore usa Cipro per intendere vino. Si tratta di una metafora, perché l'isola di Cipro è il luogo più antico in cui è iniziata la produzione di vino, all'incirca quattromila anni fa.

Chi sono i navigatori normanni a cui si riferisce l'autore?

Sono navigatori originari della Danimarca e della Norvegia, molto abili nella navigazione anche senza bussola e senza mappe. La regione francese della Normandia prende nome da loro.

I LUOGHI DELLA STORIA

♦ È difficile da credere, ma su un vascello c'è posto anche per un castello!! Cerca in internet e scrivi chi abita in quel castello!

Produzione personale.

RACCONTA TU...

♦ Un giovane marinaio ha fatto uno scherzetto a mastro Catrame! Chissà come si sente il vecchio marinaio. Prova a descrivere i pensieri che gli frullano in testa!

Produzione personale.

♦ Adesso sei il marinaio che si è divertito a fare uno scherzo a mastro Catrame. Perché lo hai fatto? Spiega le tue motivazioni, ma in poche righe, anche in una sola battuta!

Produzione personale.

RICERCA

♦ I Normanni si spinsero fino all'isola di Labrador, partendo dalle gelide coste del mare del Nord. Sai dove si trovano questi due luoghi? Fai una ricerca e disegna la rotta percorsa da questi abili navigatori.

Produzione personale.

LABORATORIO 2

Il vascello maledetto

COMPRESIONE

Rispondi alle domande.

1. Dove sedeva papà Catrame per raccontare la storia?

Su un barilotto con le gambe incrociate.

2. Verso quale paese stava veleggiando la nave?

L'India.

3. Come si chiamava la fregata su cui era imbarcato mastro Catrame?

Si chiamava Santa Barbara, ma il suo spregiudicato capitano le aveva dato il nome di Caronte.

4. Cosa succedeva di notte sul vascello?

Nella cala si sentivano fragori e gemiti, nelle corsie si vedevano passare delle ombre bianche, mentre sugli alberi apparivano delle fiammelle azzurre.

5. Cosa successe il secondo giorno di navigazione verso l'America meridionale?

Un pennone cadde e per poco non uccise il capitano.

6. Dove iniziò la tempesta?

Nei pressi di Capo Horn.

7. Cosa apparve improvvisamente tra le onde della tempesta?

La procellaria che fece tre giri sulla nave e poi volò via.

8. Cosa accadde quando il fulmine colpì il vascello?

I marinai caddero tramortiti sul ponte, mentre il capitano fu colpito e morì.

9. Cosa successe al corpo del capitano?

Il corpo del capitano fu gettato in mare, ma rimbalzò tre volte sulle onde e poi si allontanò verso il luogo in cui era scomparso il vascello fantasma.

LESSICO

Spiega il significato delle seguenti parole.

Timoniere: *il marinaio addetto a manovrare il timone della nave.*

Lugubre: *tutto ciò che suscita nell'animo una profonda tristezza o evoca immagini dolorose.*

Vascello: *nave di legno con tre alberi e vele quadrate, dotata di cannoni.*

Esorcismo: *formula o scongiuro che permette di liberare una persona dal potere di un essere malefico.*

Poppa: *parte posteriore della nave.*

Fregata: *nave da guerra di medie dimensioni, più piccola del vascello e più veloce e maneggevole, per lo più impiegata per azioni esplorative.*

Mane: *forma antiquata per indicare la mattina.*

Approdare: *giungere a riva, in senso figurato raggiungere uno scopo.*

Pennone: *parte superiore dell'albero delle navi a cui è attaccata la vela.*

Albero di trinchetto: *albero di prua.*

Fasciame: *l'insieme delle tavole di legno che ricoprono l'ossatura dello scafo.*

Alberatura: *insieme di tutti gli alberi di una nave a vela.*

Promontorio: *parte della costa con scogliere ripide che si allungano verso il mare.*

Albero di mezzana: *albero che si trova a poppa di un veliero.*

NUOVI MODI DI DIRE

Ci sono molti modi di dire che si riferiscono al mondo dei marinai e della navigazione. Cerca il loro significato.

A gonfie vele: significa che tutto procede nel migliore dei modi, ottimamente.

Promessa da marinaio: è una promessa che non vale molto o che sicuramente non verrà mantenuta.

Essere sulla stessa barca: quando si è in mare i marinai condividono tutto, quindi l'espressione significa essere insieme nei momenti belli e in quelli brutti.

Perdere la bussola: la bussola era uno strumento fondamentale per guidare la navigazione, l'espressione significa, quindi, non avere più il controllo di una situazione.

Essere in alto mare: quando si è in mezzo al mare non si vede la terra da nessuna parte, quindi l'espressione vuol dire che si è ancora molto lontani dal raggiungere un obiettivo.

I PERSONAGGI DELLA STORIA

Descrivi il capitano del vascello e il misterioso ospite che si reca nella sua cabina ogni notte.

Ospite: un marinaio nero con la barba rossa; alcuni marinai pensavano che fosse Belzebù in persona, altri dicevano che fosse lo spirito di un marinaio condannato a morte dal capitano.

Capitano: uno spregiudicato bestemmiatore che non temeva né Dio né il diavolo.

RACCONTA TU...

Sei un marinaio che sta ascoltando la storia di mastro Catrame. Cosa pensi? Sei impaurito? Ti diverti? Prova a immaginare.

Produzione personale sul quaderno

RICERCA

♦ Perché la procellaria è un uccello che incute così tanto terrore? Fai una ricerca in rete e rispondi.

Produzione personale.

♦ Chi è questo olandese maledetto che è alla guida di un vascello fantasma? Fai una breve ricerca in rete e rispondi.

Produzione personale.

RIFLESSIONE GEOGRAFICA

♦ *Capo Horn* e il *Capo di Buona Speranza* sono due luoghi in due continenti diversi, ma hanno una posizione geografica peculiare. Quale? Fai una breve ricerca in rete e rispondi.

Produzione personale.

♦ Il capitano spiega che il vascello fantasma non è altro che un mi-raggio. Sai di cosa si tratta? Spiegalo in breve.

Produzione personale.

Indice

Presentazione	5
Introduzione	7
Mastro Catrame	13
Il vascello maledetto	20
Il passaggio della linea	30
La campana dell'inglese	41
La croce di Salomone	50
I fantasmi dei mari del Nord	64
I fuochi misteriosi	78
Il vascello dei topi	91
Le sirene	109
Il serpente marino	121
Le murene	133
La nave-feretro sul mare ardente	142
L'apparizione del naufrago	156
Laboratorio 1	172
Laboratorio 2	176
Laboratorio 3	180
Laboratorio 4	183
Laboratorio 5	186
Laboratorio 6	189
Laboratorio 7	193
Laboratorio 8	197
Laboratorio 9	201
Laboratorio 10	204
Laboratorio 11	207
Laboratorio 12	210
Laboratorio 13	213

Copia
SAGGIO
per i docenti

NON VENDIBILE - Non imponibile ai fini IVA
(D.P.R. 26 ottobre 1972, n. 633, art. 2, comma 3 lett. d)

con esercizi
svolti

Questo libro
è disponibile anche
in versione digitale.
Per l'acquisto
collegarsi al sito

www.medusaeditrice.com

e seguire le
istruzioni.



LIBRO MISTO



RISORSE ON-LINE
www.medusaeditrice.com

RACCONTI

I racconti avventurosi, ai confini della realtà, di un vecchio lupo di mare, che riesce a impressionare perfino uomini rotti a tutte le esperienze, come i marinai di un veliero, che naviga sulle rotte oceaniche.

ISBN 978-88-6432-201-8

€ 9,50



9 788864 322018