

CATA
LOG
ONE
numero
2

LE
PAROLE
E LE
IMMAGINI

22 esercizi di lettura
a cura di
Giulia Mirandola e
Marcella Terrusi

Di questo volume sono state tirate duemila copie fuori commercio, destinate a librai, bibliote-
tecani e insegnanti.

Progetto grafico: Florence Boudet

Redazione: Topipittori

© 2008, Babalibri, Milano / Beisler Editore, Roma / Topipittori, Milano

Printed in Italy

BEISLER  EDITORE


Topipittori

Babalibri

Premessa

Mentre stavamo preparando questa pubblicazione, nel mondo sono accadute alcune cose interessanti che riguardano da vicino il nostro settore.

Ai primi di novembre 2008, la rete televisiva pubblica BBC4 ha trasmesso in prima serata – cioè alle nove di sera – un programma in tre puntate, dedicato ai picture books, creato per approfondire la conoscenza e il valore dei libri illustrati dedicati ai bambini. Le puntate sono di un'ora ciascuna e vanno dai libri per piccolissimi sotto i 5 anni, ai grandi capolavori come Alice in Wonderland o Winnie the Pooh.

A Parigi, alla Biblioth que nationale de France, dal 14 ottobre 2008 all'11 aprile 2009, ha aperto una grande mostra sui libri illustrati per i bambini dal titolo "Babar, Harry Potter et Compagnie. Livres d'enfants d'hier et d'aujourd'hui", accompagnata da decine di eventi collaterali: spettacoli, giornate con autori, illustratori, editori, letture, proiezioni cinematografiche, atelier, e, non ultimo un incontro internazionale sulla letteratura per l'infanzia organizzato per fare il punto sulla produzione libraria europea dedicata ai ragazzi, per indagare le specificit  e i punti in comune dei diversi paesi e mettere a fuoco il livello degli scambi e delle vendite dei diritti, nonch  delle iniziative promozionali e di dialogo tra le diverse culture attraverso la letteratura per ragazzi.

Un ricerca sul sito del quotidiano inglese "The Guardian" utilizzando la parola chiave "Maurice Sendak" rivela che dall'inizio dell'anno a oggi, il nome   ricorso 96 volte in articoli pubblicati. Del resto, esplorando il sito britannico, si scopre che la sezione "culture" alla sottosezione "books", prevede una ricchissima pagina archivio "children and teenagers": non filetti di sette righe, ma articoli competenti e approfonditi di intere colonne dedicati non solo alla parole, ma anche alle immagini e a chi le crea.

In Francia, dal 2007, esce "Hors cadre[s]. Observatoire de l'album et des litt ratures graphiques", rivista oggi arrivata al suo terzo numero, che indaga le tendenze contemporanee

dell'album illustrato (produzione, generi, pubblico...), avventurandosi ai suoi confini e anche oltre le sue frontiere.

Da circa un anno, una autrice e illustratrice italiana che abita a Barcellona, Anna Castagnoli, tiene un blog dedicato ai libri illustrati, *Le figure dei libri*, in cui pubblica analisi approfondite di libri illustrati antichi e contemporanei, interviste e studi di grandi illustratori, attualit  del panorama dell'editoria internazionale. Amatissimo e seguitissimo, in Italia e all'estero, da illustratori, autori e giovani studiosi di libri illustrati, in breve tempo, il blog, per competenza, spessore e professionalit , ha procurato ad Anna immediati riconoscimenti:   stata invitata, tra le altre cose, a essere membro della giuria del "Grand Prix de l'illustration" uno dei maggiori premi francesi di libri illustrati. Ed   stata invitata dall'Alliance Fran aise a tenere un ciclo di conferenze in Islanda sul tema del libro illustrato.

Riportiamo queste notizie, veramente eclatanti per noi che editiamo libri illustrati, per mettere in chiaro, per l'ennesima volta, di cosa stiamo parlando quando parliamo di ritardo italiano in questo campo culturale di produzione e di studi. Da tempo si avverte una decisa insofferenza per quella che viene definita con fastidio l'"esterofilia" degli intellettuali italiani che non perdono occasione per lamentare lo stato miserando di un "sistema cultura" sempre pi  debole. Il *gap* rimane, tuttavia, e bello grande, anche. Anzi, sempre pi  vistosamente in crescita. E di certo non rappresenta in alcun modo una soluzione al problema il manifestare un fastidio privo di argomenti verso chi si limita a mettere in luce una situazione che   un dato oggettivo, cifre e fatti alla mano.

In Italia, a stare ai dati di vendita, osserviamo che a fronte di un pubblico di adulti e bambini sempre pi  interessato, curioso e disponibile verso una produzione di parole e immagini per ragazzi qualificata e di alto livello, fa riscontro un sistema culturale sordo, afasico, sconclusionato, ignorante, dove gli spazi, gli ambiti e le voci, a tutti i livelli, vanno perdendo, anzich  aumentando, spessore e ampiezza. Lo spreco delle energie e delle potenzialit , come si evince,   immenso. Niente di

strano, però, se questo è un paese che ha deciso di risparmiare sull'istruzione, la cultura e la ricerca, ambiti poco interessanti nel momento in cui si sottraggono allo sguizzo ideologico e alle spartizioni dei poteri.

Ma tuttavia, come dicevamo, la curiosità verso questo tipo di produzione editoriale, cresce. Lo dimostrano, fra le altre cose, l'accoglienza e l'interesse ricevuti dal nostro *Catalogone 2007* (le richieste hanno sopravanzato di gran lunga l'offerta, e ce ne scusiamo) non solo da parte di bibliotecari, insegnanti, librai e operatori di settore, ma anche di colleghi editori. Quest'anno, infatti, il catalogone sarà un coproduzione fra Topipittori, Babalibri e Beisler. Un segnale di collaborazione fra case editrici, importante perché va in direzione non di una generica comunità di intenti, ma in quella molto sana e concreta della costruzione di una cultura condivisa da produrre e diffondere insieme, con un obiettivo al di fuori dei propri immediati interessi, perché nell'interesse di tutti. Significa, forse, proprio questo fare cultura: allargare gli ambiti del pensiero che ci riguarda.

Scoprire perché in Italia, paese in cui si dice che trionfi l'"immagine", parlare di immagini sia tanto difficile e risulti tanto ostico, sarebbe interessante capire. Il problema deve essere colossale, se Roberto Innocenti viene insignito del Premio Hans Christian Andersen, cioè il Nobel per la letteratura per ragazzi (e dico letteratura in relazione a chi, come lui, fabbrica immagini), secondo italiano nella storia dopo Rodari, e nessuno, ma proprio nessuno, ne parla. Innocenti rimane un perfetto sconosciuto e, giustamente, se ne ha a male. Forse, il problema italiano, curiosamente, sta in una totale assenza di cultura visiva diffusa, sebbene ci fregiamo pomposamente del titolo di paese con il maggior patrimonio di tesori d'arte, sebbene designers e architetti italiani viaggino e costruiscano in tutto il mondo, ammirati e ascoltati. E sebbene uno dei più grandi inventori di libri per ragazzi, Munari, sia italiano. Eppure quando si legge di illustrazione è difficile accedere a livelli di pensiero più complessi e articolati di una generica indicazione di favore: il segno è risultato gradito o sgradito a

chi scrive; o di una descrizione sommaria di quanto si vede: si tratta di tavole a colori vivaci o poetiche, o "di sicuro impatto" o "fortemente espressive" eccetera. Espressioni che forse nulla significano, perché, per fare un parallelo, cosa ci direbbe sulla prosa di Flaubert o di Beckett l'indicazione che l'autore ha usato parole tristi o allegre?

Nella prefazione al libro *L'immagine e le parole*, il celebre psicologo della forma Rudolf Arnheim spiega quanto sia difficile compiere quella che chiama una "esperienza visiva". La difficoltà è sintetizzata in un aneddoto divertente relativo a una scultura astratta esposta in un museo visitato da una classe: "Che cos'è?" chiesero i ragazzini. La maestra, non troppo sicura di sé, si avvicinò all'opera guardò il cartellino e lesse: 'Dono di Oscar Verlinsky e della sua signora'. Gli scolari, soddisfatti, passarono all'oggetto successivo."

Le immagini, suggerisce Arnheim, continuano a richiedere la nostra attenzione e il modo in cui rispondiamo loro non è un lungo e attento sguardo, bensì una ricerca immediata e ansiosa di indicazioni verbali, che siano date, nomi o titoli che, preferibilmente, accennino a eventuali temi e messaggi. Eppure, come spiega Lucia Pizzo Russo, nell'introduzione al volume, "al pari dell'immagine, anche l'opera d'arte è una dichiarazione visiva. Gli occhi dell'osservatore, se interessato a comprendere ciò che vede – saranno guidati a individuare il tema dell'opera, la sua enunciazione visiva generale, la sua articolazione in eventuali sottotemi, e le sue specificazioni."

Come magistralmente scrive la studiosa Sophie van der Linden nel suo articolo "Et si le sens avait du sens?", nell'ultimo numero di "Hors cadre[s]" dedicato ai libri senza parole: "Come ci sono analfabeti in tutte le fasce di età, ci sono anche aniconici. Ne ho incontrati a decine nella mia esperienza di formatrice. Si può essere insegnanti o bibliotecari e non essere in grado di leggere un album senza testo. Leggere nel senso primario di decifrazione e di denotazione. Questo non è imbarazzante, se si ricorda che in effetti l'album senza testo si rifà a una matrice di codici (...). E si comprenderà che,

esattamente come un racconto in prosa, l'album senza testo non tollera una moltiplicazione casuale e avventurosa di significati. L'album senza testo non è un libro in cui si possa inventare una storia a piacere, tentandone infinite interpretazioni. C'è un solo significato, al massimo due o tre (...) non cento che si possano abusivamente immaginare.”

Una esperienza visiva, cioè una relazione autentica e corretta con le immagini, è, nell'accezione propria e illuminante che indicano queste parole, una relazione profonda con il senso, un'esperienza di produzione di senso. Perché l'immagine, al pari di ogni linguaggio, invita il lettore a una disciplina rigorosa del senso.

Pratica che, oggi, più che mai è necessaria, vitale, indispensabile, benché sistematicamente disattesa. In questa direzione, esattamente, vanno gli esercizi di lettura che qui vi proponiamo. Contro ogni abuso di senso.

Giulia Mirandola è nata a Rovereto nel 1979. Si è laureata a Parma in Conservazione dei Beni Culturali. La sua formazione è umanistica e artistica. Ha studiato violino per dieci anni. Entrata in contatto con la compagnia teatrale Lenz Rifrazioni, ha scritto recensioni teatrali e seguito da vicino l'attività di un gruppo di compositori contemporanei, di cui ha eseguito alcuni brani per voce ed elettronica. A Milano, ha lavorato come redattrice presso la casa editrice Ubulibri e collaborato alla rubrica cultura e società del portale on-line *Osservatorio sui Balcani*. Dal 2005 segue con sempre maggiore attenzione l'editoria per l'infanzia e lo studio dei libri illustrati. Dal 2007 lavora con l'Associazione Culturale Hamelin, scrive per la rivista Hamelin e collabora come ricercatrice iconografica per la casa editrice Zanichelli.

Marcella Terrusi si è laureata in Lettere Moderne nel 2000 con una tesi sul volo e la neotenia nella letteratura per l'infanzia, relatore il professor Antonio Faeti. Si è formata alla libreria per ragazzi Giannino Stoppani di Bologna con cui collabora da anni per mostre e pubblicazioni critiche. Attualmente è impegnata in un Dottorato di Ricerca in Pedagogia all'Università di Bologna, presso la cattedra di Letteratura per l'infanzia della professoressa Emy Beseghi. La sua ricerca, dedicata in particolar modo all'albo illustrato, la porta a Parigi, Cambridge, New York. Quando non legge, non scrive e non è sott'acqua, anima incontri di formazione e laboratori per bambini, studenti, insegnanti, bibliotecari. Per Bologna Children's Book Fair è Master of Ceremony del Caffè degli illustratori, dove accoglie e presenta gli ospiti internazionali.

Le autrici

Sommario

Da Alice a Zorro

12

TOPIPITTORI - *ABC CERCASI...*
Gwénola Carrère
ISBN: 978 88 89210 29 1

Abracadabra

16

BABALIBRI - *CACCAPUPÙ*
Stephanie Blake
ISBN: 978 88 8362 131 4

Ma ecco un bambino

20

BEISLER - *CAMILLO E LE BAMBINE,* ISBN: 88 7459 006 7
CAMILLO E IL TURBANTE MAGICO ISBN: 88 7459 008 3
CAMILLO HA UN SEGRETO ISBN: 978 88 7459 014 8
CAMILLO E IL REGALO DI NATALE ISBN: 978 88 7459 016 2
Ole Könnecke

I Grandi e i Piccoli

28

TOPIPITTORI - *CHE COS'È UN BAMBINO?*
Beatrice Alemagna
ISBN: 978 88 89210 25 3

Blob. La pasta delle emozioni

32

BABALIBRI - *CHE RABBIA!*
Mireille d'Allancé
ISBN: 978 88 8362 019 5

Fame nera fine nera

36

TOPIPITTORI - *CREPAPANZA*
Giusi Quarenghi - Eleanor Marston
ISBN: 978 88 89210 26 5

Guardare e piangere

40

TOPIPITTORI - *DENTRO ME*
Alex Cousseau - Kitty Crowther
ISBN: 978 88 89210 31 4

Il cucciolo d'uomo e la madre tigre

44

BABALIBRI - *IL PRINCIPE TIGRE*
Chen Jiang Hong
ISBN 978 88 8362 117 8

Stelle, aria e nessuno

48

TOPIPITTORI - *IL SIGNOR NESSUNO*
Joanna Concejo
ISBN: 978 88 89210 24 6

Senza parole

52

BABALIBRI - *LA MELA E LA FARFALLA*
Iela e Enzo Mari
ISBN: 978 88 8362 093 5

La mia vita: istruzioni per l'uso

56

BABALIBRI - *LA MIA VALLE*
Claude Ponti
ISBN: 978 88 8362 028 7

C'erano dieci topini e questa è la storia

60

TOPIPITTORI - *MAI CONTARE SUI TOPI*
Silvana D'Angelo - Luigi Raffaelli
ISBN: 978 88 89210 28 4

Dove osano le creature misteriose

64

BABALIBRI - *NEL PAESE DEI MOSTRI SELVAGGI*
Maurice Sendak
ISBN: 978 88 8362 007 2

Il solletico delle pagine

68

BABALIBRI - *PAPÀ!*
Philippe Corentin
ISBN: 978 88 8362 005 8

Così felici di vedersi

72

BABALIBRI - *PICCOLO BLU E PICCOLO GIALLO*
Leo Lionni
ISBN: 978 88 8362 003 4

Le strade dei nomi

76

TOPIPITTORI - *SENZA NOME*
Silvana D'Angelo - Valerio Vidali
ISBN: 978 88 89210 27 7

Ciao, orribile cosa

80

BABALIBRI - *SONO IO IL PIÙ FORTE!*
Mario Ramos
ISBN: 978 88 8362 059 1

Il canto dei griots africani

84

BEISLER - *L'INCREDIBILE STORIA DI SUNDJATA IMPERATORE MANDINGO*
Donatella Ziliotto - Fabian Negrin
ISBN: 978 88 7459 015 5

Sensoriale globale

88

TOPIPITTORI - *UN FOGLIO PIÙ UN FOGLIO*
Giuseppe Mazza - Anna Cairanti
ISBN: 978 88 89210 30 7

Da Alice a Zorro

UN LIBRO CHE SI DECLINA IN VENTISEI LETTERE, NOMI, ANIMALI, STORIE, VITE. CI VOLLE UN SISTEMA DI SEGNI E FIGURE PER INAUGURARE LA LINGUA CHE OGGI SCRIVIAMO. CI VUOLE UN SISTEMA DI SEGNI E FIGURE PERCHÉ UN BAMBINO LA SCOPRA E COMINCI AD USARLA.

Un ABC è fatto per imparare a scrivere e a leggere. Dopo aver imparato a camminare e a parlare, ciascun bambino compie la sua terza rivoluzione imparando l'alfabeto. Ciò significa accedere a un nuovo mondo che si chiama lingua scritta. Esso è abitato da simboli grafici che servono a rappresentare le parole. In tutte le epoche, in tutti i continenti, scrittori si diventa così: si comincia da A e si arriva alla Z.

Pinocchio portava un ABC sotto il braccio e chiunque sia stato bambino ricorda il proprio. *ABC Cercasi...* è un abbecedario e si rivolge a chi frequenta la scuola materna e i primi anni di scuola elementare. L'ABC di Gwénola Carrère unisce più linguaggi: uno è narrativo; l'altro è figurativo. Entrambi si ispirano alla realtà per approdare a un universo fantastico, in linea con le caratteristiche della collana "Grilli per la testa", cui appartiene *ABC Cercasi...* Nel mondo inventato dall'autrice vivono solo animali, che offrono, cercano, comprano, vendono, come si legge e si vede nei risguardi. *ABC Cercasi...* si presenta come l'ultima evoluzione dei bestiari medievali.

L'idea di partenza, in un libro così, è che accanto alle parole, anche i segni, i colori, le forme, costituiscano una lingua. Il suo alfabeto e la sua grammatica si imparano guardando le figure. Non è un caso se in questo libro Carrère si occupa sia di parole sia di immagini e lavora in contemporanea su tre fronti: il testo, le illustrazioni e il progetto grafico.

Il "patto" tra parola e immagine, tipico di un albo illustrato, non va preso per una novità. La sua storia è antichissima, ha

quasi tremila anni. C'entra strettamente con la scrittura e si inaugura con un alfabeto basato su segni pittorici: i geroglifici. Quando leggiamo un libro illustrato, varrebbe sempre la pena ricordarsi questo fatto. Ci volle un sistema di segni e figure per arrivare alla lingua che oggi scriviamo. Ci vuole un sistema di segni e figure perché un bambino la scopra e cominci ad usarla.

Un ABC non è solo fatto per imparare a leggere e a scrivere. Il verbo che conta, infatti, è "imparare". Usata in senso metaforico, l'espressione "ABC" si utilizza sempre per indicare le basi di un sapere: c'è un ABC per l'aritmetica; per la comunicazione; per il nuoto; per la costruzione di una casa; eccetera. Anche la parola "alfabeto" può avere un significato metaforico: si riferisce a tutti gli strumenti necessari per verbalizzare un'esperienza o una conoscenza. Senza alfabeti è impossibile esprimersi. Ciò vale per la scrittura, ma pure per le idee, i desideri, i bisogni, le emozioni. Detto altrimenti, senza ABC non sappiamo che dire, dove andare, che fare. Per questo il libro di Gwénola Carrère è molto utile in campo pedagogico.

ABC Cercasi... è uno strumento per apprendere molto più che ventisei lettere. Andare da A a Z significa imparare molti nomi, italiani e stranieri. Alcuni noti (Alice), altri, forse, mai sentiti prima (Siegfried); alcuni facili da scrivere (Emma), altri più difficili (Quixote); tutti brevi, quasi sempre di due sillabe (Olga, Rajid, Zorro). Da "Alice" a "Zorro", in 52 pagine, si compie il giro del mondo. Le parole vengono da otto lingue diverse (italiano, spagnolo, francese, tedesco, inglese, russo, arabo, giapponese) e le immagini trasportano dall'Europa all'America, dall'Africa all'Asia.

Leggere *ABC Cercasi...* in gruppo permette di fare, a inizio lettura, un gioco per conoscersi e per apprezzare differenze: ciascuno dice il proprio nome ad alta voce e passa la parola al vicino. Dopo il giro di nomi ci si interroga: quanto è grande, metaforicamente, la nostra classe? Quante lingue e paesi tocca? Basta un nome per fare chilometri? Eccetera. Mostrare un atlante o un mappamondo, sa rendere ancora più chiara la percezione delle distanze ed è un modo per scoprire la geografia.

Scorrendo il libro dall'inizio alla fine si notano delle costanti visive. Riguardano i colori, la tecnica di realizzazione delle



ABC CERCASI...

di Gwénola Carrère

Collana: Grilli per la testa

56 pagine a colori in formato 20 x 28,5 cm

Progetto grafico: Gwénola Carrère

ISBN: 978 88 89210 29 1

euro 16,00



*

*



*





immagini, le dimensioni del testo e la sua collocazione, l'im-paginazione. Ciascuna doppia pagina presenta un impianto simile, ma non è mai identica a un'altra.* In essa compaiono sempre sette colori (il verde, l'azzurro, il giallo, il rosso, il nero, il marrone, il bianco); un personaggio protagonista; una lettera alfabetica scritta in maiuscolo e spesso in grassetto, che introduce un nome proprio; un testo breve, massimo di cinque righe, scritto ogni volta con un font diverso, che trasmette un annuncio. Iniziale e annuncio, oltre a non avere mai lo stesso font, non ripetono mai la stessa posizione.* L'effetto complessivo non è di confusione, ma di grande dinamismo.

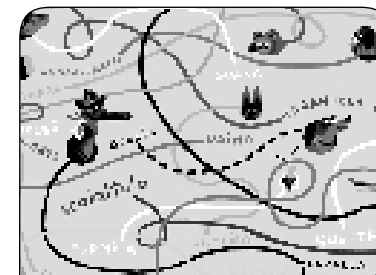
Il testo accentua questa caratteristica, sia perché è incalzante sia per il 'genere letterario' cui appartiene. Un annuncio, o inserzione, di giornale, infatti, ha la caratteristica di trasmettere molte informazioni in poco spazio. Non se ne legge mai uno soltanto, piuttosto "uno tira l'altro", come qui. Per esempio: «Operaia della cartiera, sogna di diventare ballerina classica. Cerca scopritore di talenti. No perditempo. [...] Mago delle due ruote cerca compagni di viaggio per realizzare il sogno della sua vita: attraversare l'America in moto [...] Giocoliera stressata dal lavoro, appassionata di immersioni, cerca volo a basso costo in isola del Pacifico. Partenza immediata», eccetera. Ambientazione e ritratto dell'animale servono ad aumentare l'effetto comico che è proprio di ciascuna pagina. *ABC Cercasi...* è un libro che gioca con l'assurdo e l'ironia. Per questo è molto divertente. Sull'esempio di questi annunci, se ne possono inventare molti a partire dalla penna e dalle idee di ciascun lettore.

ABC Cercasi... apre continue finestre sul mondo contemporaneo: è affollato di creature vive e indaffarate. Ciascuna doppia pagina è il ritratto di una persona, dei suoi piaceri, dei suoi fastidi, delle sue attitudini, dei suoi sogni. Fanny è un'operaia, Gaia una ballerina, Hassan un pilota, Nikita un rigattiere... Ciascuno, nella propria diversità, ha una storia da raccontare, in un girotondo senza fine: perché ognuno è in cerca di qualcosa che gli manca e che possiede qualcun altro che a sua volta sta cercando un'altra cosa ancora... Una perfetta metafora dell'alfabeto: perché ogni lettera per diventare parola ha bisogno di tutte le altre. Di qui, si può avviare un gioco: scrivere in cinque righe un annuncio che dia il senso di chi siamo, di cosa cerchiamo o offriamo, poi con tutti gli annunci comporre una storia che leghi insieme tutti i frammenti di desideri personali.

Le tavole del libro sono realizzate al computer. Ciò spiega l'uniformità di certi elementi e la particolare luminosità di ciascun quadro. Fotocopiare alcune pagine in bianco e nero e confrontarle con quelle del libro evidenzia quanto siano importanti i colori per l'autrice. A fine lettura, ciascuno può scegliere la tavola preferita, fotocopiarla e colorarla con le tempere, utilizzando gli stessi sette colori che ha scelto Carrère.

Pagina dopo pagina, il lettore si fa molti amici: Alice, la tarantola; Bruno, il boa; Denis, il daino; Gaia, la giraffa; Matsuo, il macaco... Il più delle volte, l'iniziale del nome proprio corrisponde a quella del nome comune dell'animale. Alla fine del libro, è pronto un gioco.* Consiste nell'associare il ritratto di un animale con il suo nome comune ed è l'occasione per vedere e leggere in un'unica tavola ciò che si è scoperto durante la lettura. Accanto ai nomi risaputi (giraffa, cavalletta, scoiattolo) ci sono le novità (urubù, quetzal, narvalo).

Andare dalla A alla Z può voler dire pronunciare ad alta voce tutte le ventisei lettere dell'alfabeto (a, b, c, d, e, ...) oppure muoversi dalla prima all'ultima pagina in silenzio. In entrambi i casi percepiamo che esiste un percorso: si va da un punto di inizio a uno conclusivo, da un capo a una coda. Sono storie. Un alfabeto è uno scheletro di storia che con un po' di sostanza (parole e immagini) prende corpo, fino a diventare un libro. *ABC Cercasi...* ne è la prova tangibile. Sottolineare questo aspetto dà la possibilità di svolgere un esercizio sulla narrazione: inventare una storia, per immagini e/o a parole, che parta da A e arrivi a Z. [G.M.]

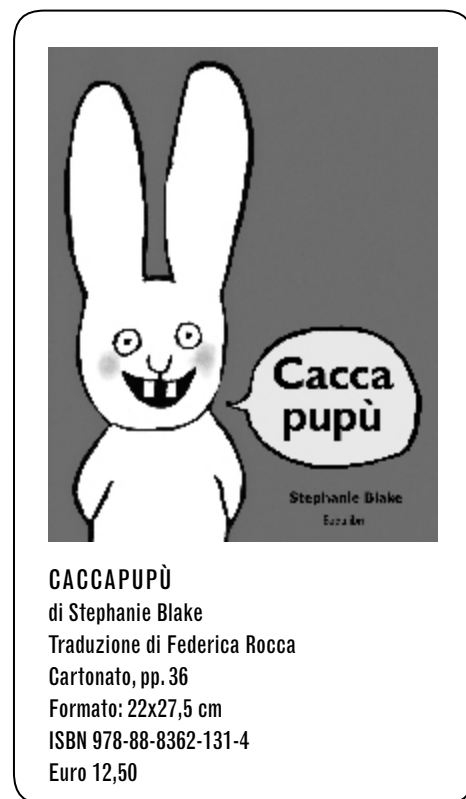


un libro per:

- imparare a scrivere e a leggere
- imparare i nomi di molti animali
- inventare un alfabeto di annunci
- disegnare un ritratto del vicino di banco e commentarlo con un annuncio
- notare la differenza tra bianco e nero e colore, fotocopiando una pagina e colorandola con le tempere
- catalogare alcuni aspetti della realtà (mestieri, luoghi, oggetti) e del carattere (gusti, attitudini, desideri)
- raccontare i propri sogni, progetti ambiziosi, desideri
- compiere un viaggio metaforico in tutti i continenti
- confrontare questo libro con un bestiario antico e un'enciclopedia degli animali
- approfondire la conoscenza del mondo animale e, in generale, della natura
- scoprire nuove passioni: il volo, le arti marziali, il viaggio, la scrittura eccetera
- realizzare un abbecedario, in immagini e parole, con i nomi dei componenti della classe: le lettere mancanti sono il pretesto per l'invenzione di nomi/personaggi immaginari

Abracadabra

UNA PAROLA LANCIATA NELLA MENTE È COME UN SASSO IN UNO STAGNO.
L'ALBO INVITA IL GIOVANE LETTORE AD IMMERSI IN UNA PICCOLA STORIA
GIOCOSA SULLA MAGIA DEL LINGUAGGIO E SULLE SUE IMPLICAZIONI.



Il coniglio Simone in copertina, in piano medio su campo azzurro, con le sue candide orecchie sveltanti, l'aria allegramente stralunata e il balloon con la frase preferita, esordisce come protagonista di una piccola storia irresistibile, che appartiene ad un ambito molto amato dai bambini: le “storie tabù”, zona letteraria che si interseca a quella altrettanto fondante delle “storie per ridere”.

Accompagnerà poi il giovane lettore in altre avventure, nei libri seguenti, alle prese con megalomania infantile, primo giorno di scuola e altri imprevisti quotidiani.

In questo albo il piccolo coniglio si muove nello specifico del linguaggio escrementizio, delle parole proibite, dell'infrazione del codice del non detto.

Ripete, infatti, sempre e solamente l'espressione del titolo, una sorta di formula magica infantile che evoca qualcosa che fa arricciare il naso pur essendo al centro di tante questioni fondamentali e apprensioni genitoriali, durante la conquista infantile del controllo delle funzioni corporali.

Con delizia dei piccoli lettori, che godono del reiterato piacere di sentir pronunciare a viva voce da un adulto l'espressione infantile “sconveniente”, lui risponde, a qualsiasi domanda gli sia rivolta: “caccapupù!”

La narrazione ripercorre le tappe fondamentali della vita quotidiana del corpo: il cibo, il sonno, il bagno. Gli interlocutori di Simone sono le divinità familiari: madre, padre, sorella maggiore.

La risposta del coniglietto è incongrua, ribelle, divertente perché proibita, allusiva, vagamente nonsense, quindi a ragione indomabile.

La ripetizione dello schema di domanda e risposta e la conferma, detta a chiare lettere, dalla voce del narratore, che la sua risposta è sempre e solo quella, provoca un effetto comico certo e una soddisfazione che il piccolo lettore di solito non dissimula.

Il riso immediato che scaturisce è, da un lato, una risposta al bisogno di frequentare la dimensione del corpo, per meglio comprendere le imposizioni di controllo, ordine e censura e le impressioni contraddittorie che le caratterizzano, dall'altro un modo per dar voce al piacere che viene dall'uso liberatorio e divergente del linguaggio, nell'infrazione del tabù.

La parola magica sta sola, nella seconda pagina, in netta evidenza tipografica, accompagnata dal volto entusiastico del coniglio*, che ha le guance arrossate dall'emozione, nonostante, nella storia, lui sappia pronunciare solo questa parola, e la sua non appaia quindi come una vera scelta quanto una buffa condizione imposta, legata a doppio filo all'infanzia, all'oralità, al rapporto fra dentro e fuori, fra nomi e realtà degli oggetti.

La sua ribellione, casuale per finta potremmo dire, conduce al brivido della sfida del nemico: anche al lupo il coniglio risponde “caccapupù” e lui, che essendo lupo non deve comportarsi bene per forza, e sublimare la sua aggressività come forse fanno genitori e sorella, non esita un secondo e si mangia di gusto il piccolo coniglio.

Anche il lupo ha poi la sua quotidianità, ha una moglie, che fa domande, e un letto in cui riposare. Solo che il lupo ha perso la facoltà di parlare, è regredito, divenuto *infans* e sa dire a questo punto solo una cosa: “caccapupù”.

L'incantesimo, per assimilazione, passa al divoratore. Il lupo non si sente affatto bene e così viene interpellato il dottore, grande protagonista di storie e giochi infantili, sciamano ed esploratore del terreno che sta fra corpo e linguaggio, fra dicibile e mistero. Il dottore qui incarna proprio l'autorità, che in precedenza era il bersaglio della ribellione. Egli è anche il padre di Simone e il testo lo dice con chiarezza, non ha paura



*

di niente; sa attraversare le lande segrete del corpo; affrontate le fauci del lupo (soglia più volte frequentata nella fiaba popolare), può cavar fuori il piccolo coniglio, indenne.

Mentre il dottore-padre fieramente lo tiene sospeso per le orecchie per ammirarlo, il lupo lo guarda con tenerezza, atteggiato in una posa serena nel letto, come una puerpera affettuosa.*La fantasia del corpo e dell'oralità ripercorre anche il mistero del parto. Questa nascita è così significativa che attua una profonda mutazione nel piccolo coniglio: il padre gli si rivolge chiamandolo *Caccapupù*. Ha accettato l'infrazione o l'anomalia linguistica e l'ha evidentemente perdonata. Il protagonista invece ha conquistato, nella morte simbolica, la propria identità e le parole per dirla, e ci tiene a dichiararla: *“Ma papà, perché mi chiami così? Io sono Simone, lo sai!”*

Simone ora sa parlare. Risponde a tono a ciò che gli viene detto, ma questa nuova libertà non gli fa dimenticare il gusto dell'ironia, dello scherzo, della provocazione. Così può rispondere ancora, per gioco, con un'altra espressione sovversiva (se così si può chiamare una pernacchia), nell'ultima pagina.

La grafica dell'albo colpisce e attrae al primo sguardo, per i suoi colori brillanti e piatti, per le figure delineate da un deciso tratto nero, per la scelta di sintesi ed equilibrio che contraddistingue un albo dedicato a bambini molto piccoli.

La collocazione dell'immagine, sempre nella pagina di destra, crea una partitura ritmica costante, dove le figure sono controbilanciate dall'ingombro, sempre diverso, della tipografia del testo, nella pagina sinistra.

Il coniglio è bianco, e spicca per diversità in un mondo adulto colorato in toni Pop. La sua connotazione cromatica è anche anagrafica ed esistenziale: egli è dotato di candore infantile.

Il travestimento animale, tipico della favola, permette di delineare con facilità i rapporti di forza fra i personaggi, e di facilitare l'identificazione con un essere fragile fisicamente ma forte perché capace di adattamento, di coraggio, di crescita.

Il protagonista è un soggetto di ribellione possibile e, soprattutto, un oggetto di amore, che muove i primi passi nella specifica operazione umana di nominare la realtà per crearla e conoscerla.



Al lettore adulto

Dite:
È faticoso frequentare i bambini.
Avete ragione.
Poi aggiungete:
Perché bisogna mettersi al loro livello, abbassarsi, inclinarsi, curvarsi, farsi piccoli. Ora avete torto.
Non è questo che più stanca. È piuttosto il fatto di essere obbligati a innalzarsi fino all'altezza dei loro sentimenti.
Tirarsi, allungarsi, alzarsi sulla punta dei piedi.
Per non ferirli.

Janus Korczak,
Quando diventerò bambino
Luni editrice, Milano, 2005

Il piccolo coniglio appare di proporzioni fisiche molto ridotte quando è in relazione agli adulti, o alla vastità della notte, nella sua cameretta appena illuminata dalla presenza rasserenante di una luna piena che veglia dalla finestra.*

Ha invece una centralità e una dimensione maggiore quando è solo, protagonista assoluto della pagina. Il lieve rossore sulle guance concede complicità al brivido malizioso del bambino lettore, che ama e amerà ancora questa storia insieme semplice e importante.

L'albo si colloca nello scaffale delle storie che attraverso la magia del linguaggio e della narrazione accolgono il desiderio di conoscenza, di liberazione, di dicibilità del corpo, affidandosi alla esperienza liberatoria del riso e del piacere del racconto, grazie alle possibilità comunicative caratteristiche dell'immagine. [M.T.]

*



Il nonsense sembra più imparentato con il dissenso che non con il consenso, e questo per la sua gratuità, per l'imprevedibilità, per le aperture che consente, per gli stravolgimenti che favorisce, per la sua appartenenza alla dimensione del mutamento e dell'inventiva.

Giuseppe Pontremoli,
Elogio delle azioni spregevoli,
L'ancora del Mediterraneo, Napoli, 2004

un libro per:

- mettere in relazione gli esperimenti linguistici alle situazioni e ai contesti, in modo da lasciarne intatta la fascinazione ma anche favorire una più serena e consapevole gestione delle parole
- affrontare, sdrammatizzare e demistificare i passaggi che portano al controllo delle funzioni corporali
- avviare un percorso di letture e racconti sul tema del lupo, qui trattato in modo inedito ed interessante
- sperimentare letture animate, e drammatizzarle attraverso l'uso della voce
- inventare il proprio "mantra" ed utilizzarlo per personalizzare la storia con sicuri effetti di allegria. Basta cambiare l'inizio: «C'era un volta un coniglietto che sapeva dire solo...»
- confrontare le competenze dei bambini e incoraggiare un uso consapevole, creativo e accorto delle parole

Ma ecco un bambino

LA MAGIA È CAPACITÀ DI IMMAGINARE. L'INFANZIA È SEMPRE PRODIGIOSA. CAMILLO, BAMBINO AL CONTEMPO ESEMPLARE E ORDINARIO, AFFRONTA PICCOLE ASPERITÀ E AVVENTURE MINIME DEL QUOTIDIANO CON LA LEGGEREZZA ESISTENZIALE DELL'INFANZIA.

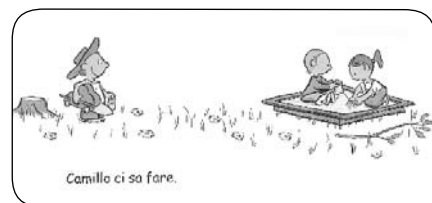


Camillo entra in scena e già dalla copertina di *Camillo e le bambine*, il primo libro della serie, è chiaro che sarà protagonista assoluto delle proprie avventure. Ecco *Camillo*: nella prima pagina una sorta di “c’era una volta” introduce alla biografia di un ordinario bambino esemplare, fulgido condensato d’infanzia. Siamo introdotti a un genere che potremmo forse definire come storie diurne, cronache bambine, avventure di una personcina.

Ecco la cronaca quasi in diretta di una vita di bambino, e non di uno qualsiasi, sembra dire l’incipit. Siamo invitati ad assistere, nelle pagine, con inquadratura rigorosamente ad altezza bambino, ai suoi quotidiani e al contempo prodigiosi esperimenti. Nel caso del primo albo sono squisitamente sociali, nel caso dell’albo *Camillo e il turbante magico* come dice l’aggettivo soprannaturali, nel caso di *Camillo ha un segreto* fiabeschi e visionari, nel caso dell’ultimo nato, *Camillo e il regalo di Natale*, stagionali, avventurosi e regalizi.

Ma torniamo al primo, *Camillo e le bambine*: l’incontro si preannuncia spinoso già dal titolo. Lui, così soggettivo e identitario da un lato, e Loro antitetiche, anonime e sconosciute, tutte racchiuse nell’appartenenza di genere e chiuse nel quadrato di sabbia, dall’altro.

Camillo ci sa fare.* Non solo l’inclinazione del suo naso rispetto all’orizzonte ma i suoi altri attributi di appartenenza infantile, l’auto giocattolo, la pala, il cappelluccio, il suo incedere rotondo e baldanzoso in mezzo ad un paesaggio di natura cittadina,



*

da aiuola condominiale, ci dicono che Camillo abita una prima infanzia mediamente serena e normalmente egocentrica. Il narratore ci rassicura sin dal principio: il nostro è un tipo in gamba; in una prosa un po’ desueta si potrebbe anche dire che non è una femminuccia, ma Ole Könnecke forse non lo direbbe mai, lui è tedesco, e piuttosto giovane anche...

Camillo è promettente prima di tutto perché è una felice figura di bambino, stagliata con l’assoluta chiarezza del segno in una pagina bianca, universo luminoso, luogo di possibilità infinite.

Camillo basta alla pagina, basta a se stesso, sprigiona l’energia pura dell’infanzia. Se non bastasse, evoca da subito una somiglianza elettiva con Charlie Brown, con Calvin (e Hobbes), anche se non abita le affollate strip del fumetto ma le più sincopate pagine di un albo per bambini molto piccoli. A tal proposito, non è un caso che Ole Könnecke abbia ricevuto il prestigioso “Max und Moritz”, premio intitolato ai due celebri monelli di inchiostro di Wilhelm Busch, premio tedesco per il miglior fumettista, nel 2002.

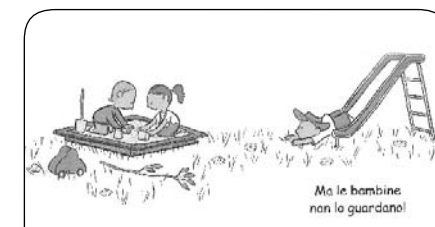
Fra infanzia, segno e personalità, per Camillo potrebbe in effetti forse valere quello che il giornalista Michele Serra ha scritto a proposito dei Peanuts, e cioè che conquista il lettore perché incarna “l’universalità dell’infanzia, la divina età, insieme fragile e megalomane, in cui l’uomo non ha mai secondi fini, essendo troppo urgente il primo: quello di esistere e di essere felici”. Che i Peanuts siano gli ideali compagni di gioco e progenitori del nostro, è suggerito dalle proporzioni fisiche del ritratto, dalle inclinazioni esistenziali, e soprattutto dal punto di vista del narratore, dedito a raccontare un mondo bambino in cui gli adulti sono esclusi dall’inquadratura, quindi inesistenti.*

L’infanzia ha necessità, lo ricordano gli psicologi, e la letteratura per l’infanzia l’ha sempre saputo, di un giardino segreto, uno spazio in cui si combattano i primissimi incontri a tu per tu con gli altri, con il mondo, con se stessi, al riparo dagli sguardi adulti, esposti al rischio dell’errore, della delusione, dell’inciampo. Certo, passo passo.

Camillo è ottimista e operoso. Il quadrato di sabbia dove giocano le bambine costituisce un limite netto,** un ostacolo alla sua prestantza, al suo coraggio di scivolatore al contrario, alla



*



**

sua espansione, territoriale e personale, e soprattutto al suo desiderio di essere accolto e coinvolto nel gioco.

Le bambine non lo degnano di uno sguardo, e per Camillo quello sguardo, conferma stessa della sua esistenza, diviene il massimo oggetto di desiderio.

Le bambine niente. Eppure Camillo sa fare molte cose, è virtuoso, creativo, atletico. Il ramo su cui esercita i muscoli, la pala, l'auto giocattolo non servono a niente. Nel suo mondo, di cui è stato sovrano assoluto fino a poco, pochissimo tempo fa, il desiderio dell'attenzione altrui diviene urgente.

La noncuranza delle bambine, creature così lontane, nel vicino spazio di gioco, è per Camillo una prospettiva incomprensibile. Poche spanne, ma c'è un abisso fra loro. La differenza di genere, la psicologia maschile, l'incontro con l'altro, le prime dinamiche della socialità: con quanta aggraziata ironia Ole Könnecke, con pochi segni di pennello a china, descrive gli esordi di questioni mai veramente risolte!

Camillo si arrabbia,* aggrotta le sopracciglia, riunisce i suoi tesori, concentra le sue energie in un progetto grandioso, *la casa più grande del mondo*, riponendo (a torto) fiducia nella potenziale eccezionalità di una performance ancora totalmente autoreferenziale e "magica". Infatti, fallimento. *La casa crolla*, Camillo piange, la devastazione investe ogni cosa: il cappelluccio è a terra, rovesciato. La pala, il ramo, la sedia, la macchinina, ogni cosa è abbandonata. Gli oggetti, come Camillo, si sono arresi. Ora piange, come un bambino qualunque, sulla propria disfatta.

Adesso si che le bambine lo guardano, addirittura lo nutrono con un biscotto, lo coinvolgono nei loro giochi, lo accettano e lo ospitano nel quadrato di sabbia: luogo per iniziati, desiderabile arena dell'essere non più soli anzi con Loro, seppur in un ruolo che non era esattamente quello che si era immaginato.

Quando tutto sembra pacificato, e Camillo si diverte, coccolato in questa nuova integrazione, sorpresa ancora, irrompe un evento decisamente avversativo: *Ma ecco Luca*. Luca indossa un enorme e affascinante sombrero, porta una pala gigante, e la sua auto, un riconoscibile (ed elegante) modello da corsa,

non solo è più grande di quella di Camillo, ma per fugare ogni dubbio (e ogni speranza) reca perfino impresso sul fianco il numero uno.*

Immaginiamo un seguito, anche se la storia qui si chiude. Possiamo sciogliere in un sorriso affettuoso l'epica quotidiana del nostro Camillo.

Possiamo condividere l'ironia di Ole Könnecke, come proposta di una chiave salvifica e pedagogicamente preziosa in grado di alleggerire ogni avventura esistenziale, un trucco molto utile per attraversare i piccoli drammi e le asperità inevitabili di ogni crescita, di ogni vita, di ogni avventura.

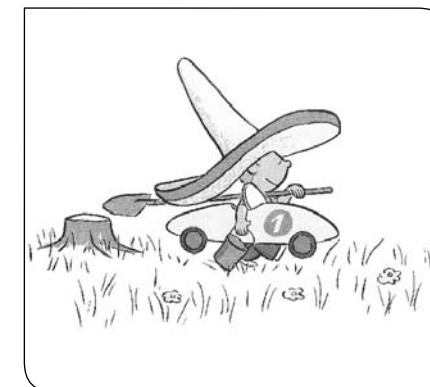
Camillo è un personaggio amato in tutto il mondo (dove si chiama Anton o Anthony) e attraversa col suo passo danzante diversi libri, diverse storie, tessendo la trama di un piccolo romanzo di infanzia.

In *Camillo e le bambine* il visivo è improntato a semplicità e chiarezza. Il formato quadrato, che rimane per tutti i libri di Camillo, e la scelta del bianco e nero, in questo primo, seguono la strada di un rigore formale elegante per una storia semplice e ben costruita che è sobrio preludio di tante altre, che avranno altre forme, e colori, e ambientazioni.

In Italia, grazie a Beisler, possiamo leggere anche *Camillo e il turbante magico*: una storia molto divertente che propone, con la grazia visiva e lo humour tipici di questo autore, una vicenda infantile incentrata sulla modalità di funzionamento dell'apparato psichico nota come "pensiero magico", il cui primo teorico è stato Jean Piaget, con la sua teoria dello sviluppo cognitivo nel bambino.

Camillo in copertina indossa già il copricapo esotico, sta di fronte ad un uccellino violetto, lievemente flesso verso di lui. I due si guardano negli occhi, l'uccellino sembra perplesso. Nel frontespizio, Camillo di spalle contempla un manifesto realistico che rappresenta un mago indiano, dotato di turbante e diadema: si apprende per imitazione, poi non resta che provare da sé. Nelle pagine che seguono, questa volta colorate, Camillo indossa l'imponente turbante magico e dà saggio delle proprie abilità nel tentativo di attuare magia di sparizione di vari oggetti.

*



*



CAMILLO E IL TURBANTE MAGICO
di Ole Könnecke
traduzione di Bice Rinaldi
collana: LibriPinguino
cartonato, 32 pagine colorate formato 25,5 x 24,5 cm
ISBN: 88 7459 008 3
euro 10,90

L'uccellino violetto, che ricorda un po' il celebre Woodstock di Snoopy, è un vero aiutante magico, compare e scompare sempre al momento più opportuno.

Camillo ritrova Luca e le bambine (chiamate confidenzialmente per nome, d'ora in avanti amiche, Nina e Carla) e in questa piccola storia esilarante può dimostrare di essere un *vero mago* e trionfare sull'antagonista Luca. L'uccellino di Carla è fuggito dalla gabbia e i bambini lo cercano con apprensione: per un caso fortunato, che tutti credono magia, è proprio Camillo a farlo ricomparire.

Il lettore ammicca, credere al turbante magico è un gioco, ma non scontato. La forza di volontà si allena, l'energia desiderante anche. Dunque, come la fiaba fa da sempre, anche l'albo per piccoli può raccontare una magia tanto più vera quanto simbolica e interiore.

Meccanismo narrativo interessante e già complesso (peraltro tipico del romanzo giallo) è l'ironia narrativa tale per cui il lettore conosce della vicenda qualcosa in più del personaggio: quando l'uccellino vola via, o Luca si allontana e Camillo è convinto che la sua magia abbia funzionato, il testo accentua il gioco di opposizione e afferma qualcosa di diverso rispetto all'immagine, conferendole così forza e autonomia, e suscitando complicità e attenzione nel lettore.

Il pensiero bambino trasforma le cose; l'egocentrismo infantile è il perno per un mondo-giostra ancora unidirezionale, l'immaginazione dei primi anni di vita corrisponde anche alla mancata consapevolezza di un limite netto fra realtà e fantasia, si dice.

Ma frequentare il pensiero magico come materia di narrazione, come fa da sempre la fiaba, non potrebbe essere utile per discutere il mondo, inventare nuove possibilità, coltivare il pensiero divergente, giocare nel senso più alto di un termine già alto, investendo di senso gli oggetti della realtà?

Caratteristiche dello stile grafico di Ole Könnecke sono: il segno fresco e fluido; la estrema essenzialità delle immagini, tutte densamente narrative, dove ogni oggetto è utile, in una composizione chiara e razionale; la ricchezza e varietà di espressioni e posture dei personaggi. Luca, l'anta-

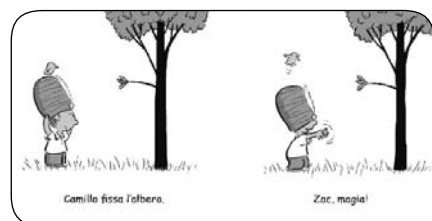
gonista, sfoggia varie pose, da vero mimo: aria di sufficienza con mani in tasca, scatto fra stupore e protesta con braccia protese in avanti. Camillo, nell'indossare un turbante alto quanto lui, assume una fisionomia quasi esoterica, vagamente faraonica, è alto, ha le braccia protese verso il cielo, ha lo sguardo fisso in avanti di un vero mago, di uno stregone, di uno sciamano.

Camillo si fa consapevolmente albo per mani bambine, per scandire nella semplicità di composizione e nella sintesi del segno un tempo di lettura rivolto ai suoi coetanei, lettori anche di due o tre anni. Ha, classico e specifico dell'albo, un ritmo che cadenza la lettura e lascia il respiro all'illustrazione, il movimento al segno, il tempo al pensiero, al ragionamento, al sorriso, al gesto attivo e creativo di voltare pagina, per vedere cosa succederà.

Su lezione di Sendak, Ole Könnecke compone graficamente un albo semplice ma movimentato. Si alternano, con funzioni espressive diverse, sfondi di colore a tutta pagina, oblò che incorniciano la figura, il segno nudo del pennello a china sul fondo bianco. A volte l'illustrazione riempie una facciata, a volte si dilata nello spazio della doppia pagina. L'albo è disegnato in maniera razionale e vivace, così come è scritto, per rivolgersi con chiarezza e leggerezza a bambini piccoli, che infatti lo amano molto.

In questo leggiadro racconto di un bambino alle prese con la magia del quotidiano gli adulti possono scorgere la duplice proposta di prendere sul serio la vita infantile nelle sue prime esperienze e l'invito a seguire un tipo esemplare nelle sue vicissitudini letterarie tenere e buffe, per i suoi effetti d'allegria, un candido Camillo pronto alla risata come al pianto, al melodramma e all'ironia, alla fiducia e al pensiero magico, come ogni bambino vero.

La figura di Camillo regna anche nell'inusuale *Camillo ha un segreto*, dove il protagonista si perde quasi subito, andando ai giardinetti, e attraversa un paesaggio rarefatto che ha il segno irrealistico dei pastelli; per poi approdare in pagine vuote in cui il testo e la mimica di Camillo suggeriscono immagini che il piccolo lettore è invitato a comporre creando le sue figure direttamente sul libro.



*



**



**



CAMILLO HA UN SEGRETO

di Ole Könnecke

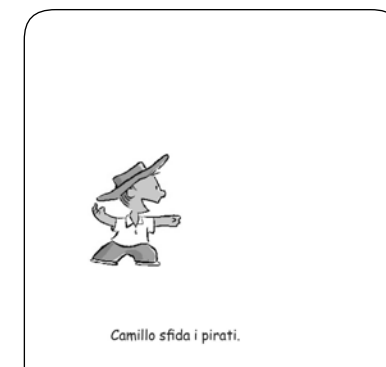
traduzione di Chiara Bellitti

collana: Libripinguino

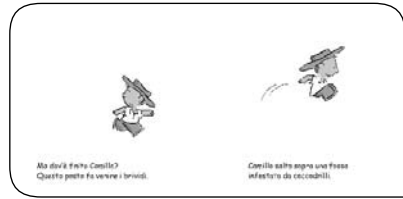
Brossurato, 32 pagine colorate, formato 23,5 x 23,5 cm

ISBN: 978 88 7459 014 8

euro 6,40



*



*

Ole Könnecke, a colpo sicuro, evoca per Camillo luoghi pieni di rimandi letterari classici, mostri, pirati, tesori, uccelli con cui volare come il celebre monello nordico Nils Holgersson, una principessa, una fossa di coccodrilli, una strega e, siamo pur sempre nel terzo millennio, perfino un robot.*

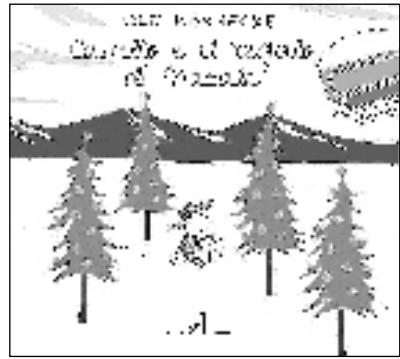
Dopodichè, si può ritrovare la strada per i giardinetti, momentaneamente smarrita nelle lande dell'immaginario, dove Luca, Nina e Carla, gli amici ormai immancabili, lo aspettano nel quadrato di sabbia. Ma l'avventura è mistero, Camillo non parla. Eccolo il segreto di Camillo, avere uno spazio tutto per sé, per immaginare.

L'ultimo nato è *Camillo e il regalo di Natale*, un albo che ha una nuova relazione fra testo e immagine: il primo è narrato in prima persona, si è dilatato e ha un respiro più narrativo; la seconda si è riempita di colore, a creare paesaggi e sfondi che servono a un racconto più articolato e rappresentano un orizzonte più vasto di esperienza.

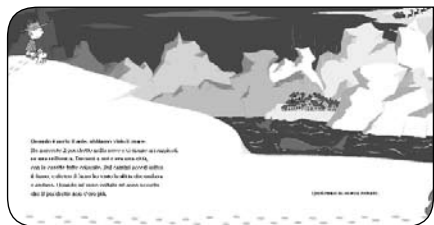
Camillo sembra quasi un po' cresciuto, in questa dimensione liquida e suggestiva, mentre, all'inseguimento di una slitta misteriosa, compie un viaggio perfettamente rotondo che non esclude timore, incertezza, ambiguità, mentre accoglie le suggestioni delle leggende nordiche e delle storie di Natale, che si raccontano e si sfogliano al calduccio, sognando di avventure nella neve. Sono evidenti i richiami al bambino sognatore del fumetto americano per eccellenza, *Little Nemo* di Winsor Mc Kay e ai suoi paesaggi onirici e visionari,* e forse anche ai celebri albi per bambini disegnati da Dr. Seuss.*

Camillo si allontana da casa, dalla sua collocazione consueta nei giardinetti e il piccolo lettore scopre qui che la pagina è una quinta scenica dove le immagini creano mondi sconosciuti e dove ci si può muovere con circospezione o con coraggio. Le immagini nella nebbia sono quasi fantasmi, bestie mitologiche e immaginarie si fondono con le sagome conosciute dei piccoli amici.***

Attraverso una peripezia da sogno, forse una fantasticheria nell'attesa dei doni e di una notte speciale, l'albo invita a guardare in modo diverso, per rinnovare lo sguardo, per potersi stupire ancora, anche di un oggetto così consueto oggi come un regalo di Natale. [M.T.]



CAMILLO E IL REGALO DI NATALE
di Ole Könnecke
traduzione di Chiara Bellitti
collana: Libripinguino
Cartonato, 40 pagine colorate, formato 25,5 x 24,5 cm
ISBN: 978 88 7459 016 2
euro 12,50





suggerimenti di lettura

- Gli albi di Camillo possono accompagnare il primo lettore alla scoperta del libro, di una storia dopo l'altra. Favoriscono l'identificazione e stimolano la narrazione di piccole storie personali.
- La centralità del personaggio è utile per costruire un percorso di lettura e di racconto che migra dentro narrazioni diverse: animazioni drammatiche, disegni, modellini di plastilina possono essere modi per raccontare Camillo in forme diverse.
- Si può anche creare un modellino di cartone, piccolo o a grandezza bambino, e giocare a cambiargli i vestiti, a condividere giochi con lui, per immaginare e raccontare altre avventure. Cosa farebbe Camillo al cinema, dal dottore, Camillo con un fratellino. Cosa farebbe Camillo in una fiaba classica. L'albo di *Camillo* ha un segreto in questo senso è già concepito come proposta operativa per il bambino e suggerisce diverse modalità di completamento dell'immagine attraverso l'illustrazione.
- Con un gruppo di bambini si potrebbe creare uno spazio ideale e fisico, un manifesto ad esempio, dove collocare Camillo, insieme ad altre icone di piccoli eroi del quotidiano che gli somigliano un po': Max, la piccola principessa di Tony Ross, Olivia, ma anche la Pimpa, la Pina, il piccolo Roberto dell'albo *Che rabbia!* Queste figure potrebbero comporre, mano mano che le letture si succedono nel tempo, un paesaggio immaginario di amici letterari, una sorta di calendario delle storie lette insieme, un ventaglio di possibilità esistenziali e fantastiche.

I Grandi e i Piccoli

«UN BAMBINO HA PICCOLE MANI, PICCOLI PIEDI E PICCOLE ORECCHIE, MA NON PER QUESTO HA IDEE PICCOLE.». UNA STORIA PER PICCOLI E GRANDI, CHE INAUGURA UNA NUOVA COLLANA DEDICATA A ENTRAMBI.



Storie per immagini e anche per parole, perché combinabili, trasformabili, convertibili in pensieri, adattabili a nuove situazioni che, come sapete, sono sempre presenti durante la vita. Aiutano a essere più pronti, più elastici, insomma. A non fossilizzarsi in una situazione per sempre. Ciao.»

Con queste parole, Bruno Munari, salutava i primi lettori di una collana di libri per bambini, da lui inventata per l'editore Einaudi. Molti, forse, la ricordano. Si chiamava "Tantibambini" e uscì con sessantasei titoli, dal 1972 al 1978 (oggi la collana è stata ripresa con nuovi titoli). Si tentava, con essa, un salto culturale; la proposta di un modo diverso di interpretare l'infanzia e l'educazione; un serio ripensamento del ruolo degli adulti e di quello dei bambini.

A trent'anni dalla fine di quell'esperienza, prendere in mano il libro di Beatrice Alemagna, ci ricorda quell'avventura editoriale, proprio nei termini in cui partì. Sia perché davanti a noi e sui risguardi, abbiamo di fatto tante facce, tanti bambini. Sia perché con *Che cos'è un bambino?*, l'editore Topipittori inserisce nel suo catalogo il primo titolo di una nuova collana: si chiama "I Grandi e i Piccoli". Sulla quarta di copertina viene presentata così: «libri da leggere insieme per giocare, pensare, ridere, per capirsi un po' di più, dai mondi lontani di età diverse. Per fare della lettura un incontro fra grandi e piccoli.»

Sfogliamo il libro dall'inizio alla fine per vedere come è fatto dentro. Il formato è grande. Leggere e guardare le figure è comodo.

A sinistra, per diciassette volte, c'è una pagina bianca, con un testo in nero. È breve, come lo sono le frasi che contiene, e inizia con maiuscole robuste e colorate. I caratteri sono grandi, altamente leggibili, pensati anche per chi ha appena imparato o sta imparando l'alfabeto e per chi, con l'avanzare dell'età, vede sempre peggio, ma mantiene vivo il piacere di raccontare storie ai propri nipoti. A destra, ogni volta a tutta pagina, c'è il ritratto di un bambino o di una bambina, su uno sfondo che presta il suo colore alle maiuscole della pagina* accanto e che, in questo modo, crea subito una relazione forte tra parole e immagini, sinistra e destra.

"I Piccoli" a cui è indirizzato *Che cos'è un bambino?* li incontriamo uno dopo l'altro, leggendo. Bambini sotto i 60 cm, che non sanno leggere, ma sanno ascoltare e guardare le figure. Bambini della scuola materna, classi prima, seconda e terza. Bambini che hanno appena iniziato la scuola elementare e che la stanno terminando. Ciascuna età, è una tappa del libro e della crescita, su cui il testo e le immagini si fermano e poi ripartono. Chi legge fa altrettanto.

«Un bambino è una persona piccola. È piccolo solo per un po', poi diventa grande. Cresce senza neanche farci caso. Piano piano e in silenzio, il suo corpo si allunga. Un bambino non è così per sempre. Un bel giorno cambia.»

Che cos'è un bambino? vuole dirci chi siamo e il perché. Il significato del testo non si brucia in una sola lettura. *Che cos'è un bambino?* è un libro che si finisce per leggere e rileggere, perché dalla superficie scende in profondità. Mettere in comunicazione abissi e superficie, è qualcosa di estremamente complicato e al tempo stesso irrinunciabile, se si vuole affrontare il mondo senza esserne schiacciati. Questo messaggio vale per tutta la vita, non solo per i primi mesi. *Che cos'è un bambino?* porta costantemente il lettore davanti a questo pensiero, che si riformula anche dopo avere riposto il libro sullo scaffale, quando grandi e piccoli si misurano con la realtà.

«I bambini hanno fretta di diventare grandi. Alcuni bambini crescono, sembrano felici e pensano: "Che bello essere grandi, essere liberi, decidere tutto da soli!". Altri bambini, diventati adulti, pensano esattamente il contrario: "Che fatica essere grandi, essere liberi, decidere tutto da soli!"».

*



*



«Se mi chiedessero in che lingua scrivi e disegni, direi che tu scrivi e disegni in aria.»

Federica Iacobelli
Pensieri illustrati di una bambina di vetro,
in *Il libro illustrato* è una galleria d'arte.
Beatrice Alemagna, Kvetá Pakovská, Chris
Rashka,

Bologna, Giannino Stoppani Edizioni 2005.



Il volto è un soggetto universale, interessantissimo in tutte le epoche storiche, i continenti, le culture. Discipline diversissime ne hanno fatto la ragione del proprio studio: la letteratura, la pittura, la fotografia, la storia, la psicologia, l'antropologia, l'anatomia, la chirurgia plastica. Se ne potrebbe parlare per mesi. In classe, *Che cos'è un bambino?* può fare parte di un percorso didattico dedicato proprio a questo tema, da sviluppare anche attraverso altri strumenti nel corso di tutto l'anno.

Un volto non è una figura come tante. Esso è molte cose insieme: i nostri anni; il paese in cui siamo nati o quello dei nostri avi; il nostro umore; il nostro presente e il nostro passato; la nostra voglia di stare insieme agli altri o da soli; i nostri pensieri; molti misteri. Detto altrimenti: parole, in tutte le lingue, i dialetti, i toni, le grafie. Non si sentono, ovvio, ma si vedono. «I bambini vogliono essere ascoltati con gli occhi spalancati» si legge a metà libro. Continuare l'elenco di cose che un volto racconta, qui solo accennato, è un gioco e un esercizio che i lettori possono fare insieme, a partire dalle loro facce e, in un secondo momento, da quelle che appaiono per strada, sui giornali, sui manifesti pubblicitari, sulle foto di famiglia, d'autore, sui quadri di un museo.

Sul volto ciascuno porta una storia diversa da leggere e da raccontare. Come questo libro e i ritratti che ne fanno parte. Ciascun bambino, dalla copertina in poi, porta su di sé tratti, pose, colori, segni, pensieri, molto personali, che lo rendono unico, in mezzo a tanti altri suoi simili. *Che cos'è un bambino?*, tra un ritratto e l'altro, cioè tra un bambino e l'altro, suggerisce di notare differenze. Vedere differenze e nominarle non è un atto discriminatorio. Serve, invece, a crearsi una grammatica visiva che è pure una grammatica sentimentale. Se fossimo tutti uguali o ci vedessimo nello stesso modo, la realtà sarebbe piatta e ci sentiremmo terribilmente soli. Questo discorso può essere approfondito in gruppo, spiegando ai bambini cosa sono un ritratto e un autoritratto e chiedendo loro di realizzare l'uno e l'altro.

A volte, anche da vicino, può accadere di non vedere niente. Per *riuscirci*, dobbiamo accedere la luce o procurarci una lente di ingrandimento. *Che cos'è un bambino?* fa questo: illumina e ingrandisce. Così, tutti ci vediamo bene. «Un bambino ha piccole mani, piccoli piedi e piccole orecchie, ma non

per questo ha idee piccole. Le idee dei bambini a volte sono grandissime, divertono i grandi, fanno loro spalancare la bocca e dire: "Ah!"».

Che cos'è un bambino? non mente sul conto dei bambini e nemmeno su quello degli adulti. «Ci sono bambini faticosi, odiosi [...] bambini viziati che fanno solo quello che vogliono, bambini che a volte rompono i piatti, le scodelle e tutto il resto.» * E ci sono adulti che fanno «capricci per delle cose strane come un telefono che non suona o il traffico.».

Un oggetto non è mai grande o piccolo in termini assoluti, ma sempre relativi. Anche le persone, che non sono oggetti, possono essere grandi o piccole, in base a diverse variabili: età; altezza; peso; dose di simpatia; di coraggio eccetera. *Che cos'è un bambino?* scrive "grande" e "piccolo" vicino a molte parole, per indicare che questi aggettivi non dovrebbero mai perdere il loro significato. Essi hanno una funzione fondamentale. Sono i parametri, precisi, con cui grandi e piccoli misurano se stessi e il mondo che li circonda.

"Grande" e "piccolo" sono dimensioni provvisorie. Non *fossilizziamoci*, è il messaggio. «Tutti i bambini sono persone piccole che un giorno cambieranno.» [G.M.]



un libro per:

- spiegare ai bambini cosa sono un autoritratto e un ritratto
- lavorare sulla descrizione attraverso la scrittura e il disegno
- scegliersi un compagno e farsi fare un ritratto, e fargli un ritratto
- costruire un percorso didattico sul volto
- imparare cosa significano "grande" e "piccolo"
- riflettere su due concetti opposti: unicità e molteplicità
- costruire un percorso didattico sul racconto autobiografico
- giocare alle differenze, elencando da una parte le cose dei "grandi" e dall'altra quelle dei "piccoli" e discuterne
- andare in un museo e mettere a confronto ritratti antichi, moderni e contemporanei; ritratti scolpiti, dipinti e fotografati
- mettere a confronto un ritratto di Alemagna con un ritratto di Picasso o di Baj
- inventare una storia a partire dall'osservazione di un ritratto fotografico
- recuperare il valore della gentilezza

Blob. La pasta delle emozioni

SE UN GIORNO LA COLLERA PRENDESSE CORPO, CHE ASPETTO AVREBBE?
COSA FAREBBE? CHE COSA POTREBBE FERMARLA?



CHE RABBIA!
di Mireille d'Allancé
Traduzione di Anna Morpurgo
Cartonato, pp. 32
Formato: 21x26 cm
ISBN 978-88-8362-019-5
Euro 11,50

Gestire i propri sentimenti, essere a tu per tu con un'emozione forte, fronteggiare un'ondata di rabbia non è mai semplice e non finisce mai il tirocinio di comprensione della vita interiore che si intraprende nella prima infanzia. Da sempre l'uomo prova a esprimere i movimenti caotici dell'interiorità e a dargli forma. A questo scopo arte, poesia, letteratura, offrono linguaggi più duttili, universali e accessibili, anche all'infanzia, rispetto alle teorie scientifiche che si pongono gli stessi obiettivi.

Mireille d'Allancé, autrice e illustratrice, ha creato un albo dove il tema della rabbia infantile si traduce in una dimensione narrativa e iconica capace di rappresentare con efficacia e acutezza una parabola interiore fondamentale, in cui un bambino deve fare i conti con la propria rabbia.

In copertina, un bambino dall'aria inerte e sbalordita fronteggia un mostro informe, sorta di scimmione-fantasma rosso dallo sguardo torvo, più ottuso che aggressivo, a ben vedere.

I risguardi sono rosso-rabbia, e il frontespizio, dove una scatola azzurra da cui esce una poco identificabile zampa rossa, allude alla dimensione dell'ignoto, dell'incongruo, della sorpresa, incuriosendo il lettore.

Poi, quando comincia la nostra storia, ritroviamo il bambino della copertina, quasi irriconoscibile. *“Roberto ha passato una bruttissima giornata”*, ci avverte il testo. Una giornata storta, si potrebbe dire, visto che il bambino appare, incorniciato dalla

porta di casa, tutto asimmetrico, con un occhio più chiuso dell'altro, scarmigliato, sporco. La racchetta che ha in mano è sfondata, una delle due scarpe è slacciata, la sua postura è lievemente ingobbita.* Rientra in casa, lasciando impronte sudicie sul pavimento, e non si degnava nemmeno di salutare il padre, affaccendato in cucina. Roberto lancia sgarbatamente le scarpe in corridoio e si rifiuta di mangiare gli spinaci; così viene spedito in camera sua.

A questo punto, una trasformazione magica coinvolge fisicamente il bambino. Esattamente dal centro del suo volto si dilata una macchia, un nervosismo terribile prende forma in un rossore rabbioso, che dilaga, mentre lui sta immobile e dà le spalle alla porta chiusa. La *“Cosa terribile”* sale, sale, fino a quando, all'improvviso, esce fuori. Ha la forma di un essere strano, che riempie la doppia pagina per due terzi, e che, uscito così enorme dalla bocca del piccolo Roberto,** lascia esterrefatti i lettori. Inoltre, il tratto che lo delinea non è netto come la figura di Roberto, ma sfumato, mobile, fantasmatico. Questo essere, scaturito dal profondo del bambino, è fatto di un materiale diverso da lui. Avviene subito uno scambio interessante: Roberto ha cambiato espressione, è curioso del nuovo venuto, è distratto da se stesso e appare, anzi, improvvisamente ben disposto.

La Cosa, invece, già ridimensionata rispetto alla pagina precedente, ora ha assunto l'espressione torva di Roberto e, dopo averlo fronteggiato, rivolge la sua attenzione alla cameretta. Le sue intenzioni, appare chiaro dall'espressione scimmionesca, crudele, non sono pacifiche. La Cosa è animata da forza bruta e volontà vandalica: si scatena contro gli oggetti, li fa volare.*** Non si ferma davanti a niente, sradica gli scaffali della libreria e in un colpo solo, spettacolare, lancia per aria il mappamondo, il pallottoliere, l'astuccio, la penna stilografica, la sveglia, i simboli del sapere scolastico verrebbe da notare, ma anche quelli del tempo libero, come lo yo-yo, la collezione di francobolli, gli acquerelli.

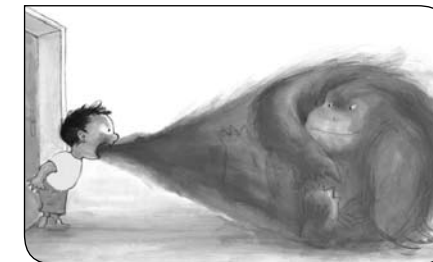
Il bambino è affascinato da questa dimostrazione di forza. Poi, però, il mostro si dirige verso il baule dei giocattoli e qui Roberto comincia a opporsi alla distruzione. Sembra tornato in sé e determinato a difendere il proprio territorio. La Cosa non si ferma, e scatena la sua rabbia contro il camion preferito. Così, Roberto si rivolge direttamente al giocattolo, personifi-

*



Roberto ha passato una bruttissima giornata.

**





cato nel modo caratteristico dei bambini: “*che Cosa ti ha fatto, quel brutto bestione? Non ti preoccupare, ti aggiusterò io. E tu vattene via, cattivo!*”

Nell'attitudine della cura, Roberto guarda gli oggetti in modo nuovo. Il ritmo accelera e la pagina ospita una sequenza di immagini distinte in cui il bambino aggiusta e sistema i suoi giocattoli, che la Cosa ha sciupato*

Il bestione, intanto, è uscito di scena e si è ridimensionato ancora, fino a nascondersi sotto una sedia. Fa anche tenerezza ora, così piccolo e imbronciato.

Roberto, il cui viso ormai si è rischiarato, decide di rinchiuderlo in una scatola, una scelta significativa che ben rappresenta la volontà di una collocazione consapevole dell'esperienza, prima di scendere di sotto e chiedere gentilmente al padre se “*è rimasto un po' di dolce?*” fiducioso che la risposta sarà positiva.

Uno dei mostri selvaggi, si direbbe, può essere la personificazione stessa della rabbia, sentimento di cui non ci interessa conoscere le cause quanto, piuttosto, cosa comporti e come si comporti. Figurarselo così, con sembianze fisiche, è già un esercizio immaginativo notevole. Sapere che può accadere, di ingaggiare una lotta fra sé e sé, oppure con una emozione difficile da controllare, è già una lezione importante.

Il bambino subisce la rabbia fino a che non la vede come altro da sé e non raccoglie le proprie forze per reagire. La cura degli oggetti investiti d'affetto è una chiave per tornare in sé. L'idea di rappresentare un'emozione con un volto, un aspetto proprio, delle azioni caratterizzanti è una bella proposta educativa ed estetica, che sembra accogliere le suggestioni metaforiche del linguaggio. Si dice infatti “fronteggiare una emozione”, “gestire la rabbia”, “essere invasi da un sentimento”. Qui il lettore è invitato a percorrere la metafora, nella sua cifra conoscitiva, nel suo spessore immaginativo, come occasione di esperienza e di trasformazione.

Mireille d'Allancé è interessata a mostrare “il fiabesco delle persone ordinarie, del quotidiano in apparenza piatto.” È particolarmente attenta alle avventure interiori, lei che è una grande viaggiatrice, che ha vissuto a lungo in Africa, dove,

dice, ha scoperto l'illustrazione nella savana. Una porta scardinata le serviva da tavolo da disegno, e i materiali le furono procurati grazie all'arrivo di un aereo militare pieno di pennelli e carta. L'amore per le persone, i bambini in particolare e per quegli aspetti della vita che non vanno mai dati per scontati, perché sono zone delicate, da affrontare con dolcezza e ironia, la accompagna, anche ora che vive a Lille, in Francia, dove ha uno studio, e dove incontra tanti piccoli lettori, innamorati dei suoi albi.

Mireille riesce con l'immagine a dare voce e forma a storie universali come questa, per condividere con i bambini uno sguardo di attenzione e conoscenza nei confronti delle emozioni, per intraprendere l'avventura della scoperta di sé, di una necessaria alfabetizzazione dei sentimenti, di confronto immaginifico e piacevole sui contenuti del mondo interiore. [M.T.]

Ebbene sì, senza curiosità, senza paura della notte, del buio, difficilmente si è bambini, il tempo dell'infanzia è un tempo di forme e di colori, di oggetti che esistono in quanto si possono toccare e vedere distinti; un tempo in cui anche il fantastico assume definitezza e consistenza, ed è ovviamente inevitabile, per esempio, che un bambino, giocando da solo, parli ad alta voce a quel qualcuno e quel qualcosa a cui ha dato vita. Ed è un tempo che non prevede vuoti, non ne tollera, che non prevede assenze. Un tempo in cui tutto è.

Giuseppe Pontremoli,
Giocando parole. La letteratura e i bambini,
L'ancora del Mediterraneo, Napoli, 2005



un libro per:

- parlare di emozioni attraverso le immagini, lavorando con le opere d'arte, associando emozioni ai colori
- toccare con mano le emozioni giocando con la pasta di sale
- raccontare le emozioni utilizzando espedienti narrativi: mi sento «come se...», «come quando...», «come uno che...»
- definire le emozioni passandole in rassegna, dando loro un nome, un simbolo, un codice per esprimerle (a gesti, a parole, con immagini, indovinandole al gioco dei mimi)
- fare un diario di classe delle emozioni, oppure un calendario: ciascun bambino disegnerà un'emozione e le darà un nome, a seconda della propria esperienza e dello stato d'animo
- creare un volto, con feltro e velcro, modificabile, in modo che dal posizionamento dei connotati si creino espressioni diverse (le sopracciglia in giù o in su, le labbra, gli occhi)

Fame nera fine nera

«GIGANTE COME ME, CI SONO SOLO ME» ESULTA CREPAPANZA. LUI È GRANDE, GROSSO, GRASSO. DIVORA TUTTO: POLLO, PROSCIUTTO, API, LUNA, MARE, CIELO. ALLA FINE NON RESTA NIENTE. SOLO VUOTO E NERO. UNA STORIA TRISTE CHE FA RIDERE DA MATTI.



CREPAPANZA
di Giusi Quarenghi e Eleanor Marston
Collana: Albi
32 pagine a colori in formato 23 x 20 cm
Progetto grafico e tipografia: Eleanor Marston
ISBN: 978 88 89210 26 5
euro 13,00

«**C**repapanza era un gigante, un gigante esagerato», si legge sulla prima pagina del libro. Crepapanza è un gigante esagerato fin dalla copertina. Il suo corpo ci sta solo parzialmente, mentre è intento nell'unica cosa che sa fare: ingozzarsi. Dalla quarta di copertina, piovono pizzette che mangia con gli occhi e che puntano verso una bocca talmente grande che fuoriesce dalla pagina. Unendo copertina e quarta di copertina, siamo entrati nella storia prima ancora di leggere una riga e abbiamo perfettamente individuato con chi avremo a che fare per trentadue pagine.

La figura tagliata di Crepapanza, stimola domande. Ponendosele, il lettore approfondisce la conoscenza con il mostro e gioca a immaginare il suo aspetto: quanto è grande Crepapanza? Quanto è larga la sua pancia? Fino a dove si allungano le sue gambe? È nudo o vestito? Sta in piedi o è seduto? Eccetera. Un modo per rispondere, può essere quello di iniziare subito a leggere. Un altro, consiste nell'appoggiare il libro su un grande foglio e provare a disegnare le parti mancanti della figura. Lo stesso si può fare a fine lettura, ma a quel punto sappiamo già come è fatto il mostro e il divertimento nasce nel dare forma, su un grande foglio, a una creatura di proporzioni esagerate.

Si è mai visto un gigante con un nome più ridicolo? No. Infatti, Crepapanza non fa paura. A dire "Crepapanza", vengono in mente parole che riguardano la sfera del cibo (panza, panzerotti, panzanella) e l'espressione "crepapelle", che si usa per dire di una risata grassa. Per questo il lettore non teme l'omaccione, semmai lo compatisce. Nonostante egli si riveli

un personaggio poco raccomandabile, il gigante inventato da Giusi Quarenghi e Eleanor Marston ha un effetto comico su bambini e adulti.

Crepapanza è una palla che cammina. Se ne va in giro a torso nudo, soddisfatto. È pallido come il lardo. Indossa un paio di mutandoni a pois, una cuffia nera e due stivaletti a punta, piccolissimi rispetto al resto del corpo. Lingua fuori, si aggira per le vie della città armato di forchetta e coltello a caccia di cibo. L'illustratrice, per mostrare i pensieri di Crepapanza, utilizza un grande balloon. Al suo interno sfilano i suoi piatti preferiti: frutta fresca, tiramisù, meringata, zuccotto, pizza, prosciutto, pesce azzurro. Se si tratta di rubare dal piatto degli altri, come affermano sia il testo che le immagini, è per fondate ragioni: «quando aveva fame, Crepapanza doveva assolutamente mangiare. Era un suo bisogno e quindi era anche un suo diritto. Chiaro? Chiaro.».

Crepapanza, spiegano le due autrici nella seconda doppia pagina, non è così fin dalla nascita. Lo diventa. Ignora in modo sistematico chi gli consiglia una dieta diversa. Ride di fronte agli ordini del medico. Coltiva in solitudine una sola passione: quella di mangiare. Mentre la pancia di Crepapanza si espande, il testo ripete il verbo «mangia» quindici volte, dando l'idea che tutto, in questo punto del libro (parole, immagini, spazio e tempo dell'azione), stia lievitando: «mangia ieri mangia oggi mangia domani, mangia questo mangia codesto mangia quello, mangia prima mangia durante mangia dopo e anche poi, mangia qui e mangia là, mangia lì e mangia qua, mangia ancora e ancora mangia, Crepapanza era diventato un gigante esagerato». Leggendo il testo ad alta voce, si assiste a un fenomeno interessante, che intensifica il senso della scena: in mezzo ai suoni della parola «mangia», udiamo l'espressione onomatopeica "gnam!". Non è stampata, ma concettualmente fa parte del quadro.

Un'altra osservazione: a fronte di una tavola ricca di cibi differenti (per nome, forma, colore, qualità), il testo non ne cita nemmeno uno. Perché? Perché non serve. Testo visivo e testo letterario raccontano entrambi la stessa storia, ma con tecniche diverse.

La biografia di Crepapanza parla implicitamente ai bambini e agli adulti e dice loro che non basta riempire lo stomaco per



*



**

diventare grandi. Infatti, Crepapanza, che negli anni è cresciuto solo di taglia, dimostra di avere parecchie lacune sia dal punto di vista intellettuale (agisce senza pensare) che affettivo (non è in grado di stabilire una relazione). La sua dieta fotografa le cattive abitudini che spesso assumiamo a tavola e ne sottolinea l'insensatezza. Crepapanza non sa selezionare il cibo che mangia: passa indistintamente dal dolce al salato; dalle schifezze al pesce fresco; dalle merendine confezionate all'alta pasticceria. Fa di tutto un boccone, senza masticare. Non gusta nulla. Usa il suo apparato digerente come un grande magazzino.

Concentrato solo su di sé, Crepapanza gira il mondo, arriva perfino nello spazio, ma non coglie nulla della bellezza dei paesaggi che attraversa: catene montuose; boschi di mirtillo; città barocche; borghi medievali; oceani; galassie. Essi sono composti con la tecnica del *collage* e sul loro esempio, ciascun bambino può realizzare un *collage* che abbia come riferimento il tema del viaggio e/o del paesaggio.*

L'omone, che non ha mai imparato cosa siano la misura e il senso del limite, incappa nel delirio di onnipotenza. In questa situazione, gli inconvenienti non tardano a manifestarsi, da quelli pratici a quelli etici. «Ci vogliono calzini esagerati e calzoncini esagerati, magliette e maglioni esagerati, mutande esagerate, scarpe esagerate. E spazi esagerati.»

Nell'arco di tre tavole, Crepapanza rivela la sua indole nera. Non è più il suo corpo il centro dell'attenzione, ma la sua personalità. Egli incarna molte qualità negative: è volgare, insolente, pericoloso, capace, se lo decide, di spianare una montagna o di spostare mari, pur di farsi posto. In generale, se qualcosa va storto, la colpa è sempre di qualcun altro. «Un giorno gli venne voglia di fare un bagno in mare e, ohibò, non c'era mare abbastanza per lui, accidenti al mare!!! Allora decise di volare, ma non c'era abbastanza cielo per lui, accidenti al cielo! E andare in cima a una montagna.* Ma non c'era una montagna abbastanza alta per lui. Accidenti alla montagna!» Il gigantismo di Crepapanza può assomigliare a quello di persone reali e riassume molti luoghi comuni: per esempio, che avere un bisogno sia uguale ad avere un diritto; che basti la forza, per persuadere; che essere grossi, sia sinonimo di autorevolezza; che volere una cosa, significhi immediatamente ottenerla; che sia il mondo a doversi piegare alle nostre esigenze,

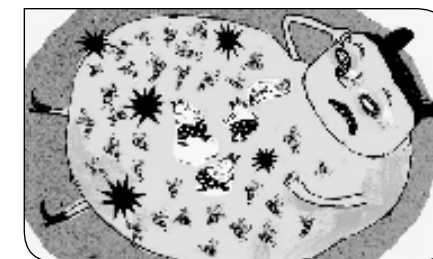
non il contrario. Eccetera. *Crepapanza* tenta di smantellare queste credenze una a una, con l'arma dell'ironia. Ciò è molto evidente nella seconda metà del libro.

«Un giorno la sua mano esagerata si allungò su qualcuno che aveva da fare qualcosa di più dolce che finire nello stomaco di un gigante esagerato...» Le pagine si riempiono di api offese che ronzano intorno e dentro a Crepapanza per quattro tavole successive*. Il testo, invece, avanza per paradossi. «Crepapanza provò a scappare. Impossibile: esagerato com'era, era già in ogni posto! Allora pensò di nascondersi. Inutile: esagerato com'era ne restava fuori sempre un po'! [...] Lasciare il miele alle api e saltare un pasto? Digiunare? Al solo pensiero, ecco, era già morto. Coosa? Morire, iooo? Manco morto! Vi faccio vedere me chi sono me!» Punti esclamativi, interrogativi, vocali battute tre volte, avvertono che la tensione all'improvviso è salita e che il ritmo della storia sta accelerando.

Il colore che assume Crepapanza dopo aver ingerito l'alveare, racconta quanto brucino la sua paura e il suo dolore. Furioso, reagisce di pancia, ingoiando laghi, fiumi, mari, nuvole, cielo, spazio, cosicché «non c'è più niente, solo vuoto». Il gigante esagerato assume le sembianze di un mostro nero e bianco che urla e sparisce nel nulla di se stesso** [G.M.]



*



**



un libro per:

- divertirsi
- riflettere sui termini "bisogno" e "diritto"
- riflettere sui termini "misura" e "esagerazione"
- cercare nella realtà un sosia di Crepapanza e descriverlo
- compiere un esercizio di memoria, imparando a dire il testo tutti insieme senza leggere
- pensare al cibo in modo più allegro e meno passivo
- sviluppare senso critico e senso dell'ironia
- familiarizzare con i concetti di "pieno" e "vuoto"
- comprendere che le risorse del pianeta sono limitate e vanno condivise
- pensare a un viaggio che vorremmo fare e raccontarlo a parole e per immagini
- disegnare un paesaggio con la tecnica del collage
- inventare un menu al giorno per Crepapanza
- chiedersi come si sarebbe potuto salvare Crepapanza
- disegnare un Crepapanza gigantesco su un foglio gigantesco
- iniziare fin da bambini a rispettare l'ambiente
- imparare a non sprecare

Guardare e piangere

GUARDARE E PIANGERE. PERCHÉ DAVANTI A UN FILM SÌ E DAVANTI A UN LIBRO ILLUSTRATO NO? UN LIBRO PER PIANGERE SERVE A SCACCIARE L'ORCO E A RITROVARE L'ARCOBALENO. A DIVENTARE RE E A FARE DA SÈ.

Dentro me sono due parole. Otto lettere in tutto. In pochissimo spazio e un filo voce, dicendo “dentro me” si scatena un *big bang* che dà vita a un universo. *Dentro me* non parla dell'origine del mondo, ma dell'origine di sé. È scritto in prima persona ed è la storia di un bambino e del suo orco. Crescere, di fatto, implica lo scontro con un mondo che già c'è e un mondo tutto fare, che ciascuno fabbrica con le proprie mani e le proprie idee. *Dentro me* è uno dei tanti possibili.

Scorrere il libro da capo a fondo permette di notare che su ciascuna doppia pagina il testo è breve e le immagini occupano quasi tutto lo spazio disponibile. Testo breve, non significa testo facile. Nemmeno il rapporto “tante figure e poco testo” è indice di semplificazione. Il racconto del protagonista è fatto di poche parole per la ragione opposta. Ciascun termine, come nel titolo, è un punto fisicamente piccolo, ma semanticamente vastissimo. Il bambino protagonista e la sua storia sono una perfetta metafora di questo incontro fra contrari, che nelle immagini di Kitty Crowther trova le condizioni ideali per esprimersi. Il bianco e il nero, come il bene e il male, sono sempre mescolati a una grande varietà di colori, forme, dimensioni, segni, da osservare con calma, pezzettino per pezzettino, e da interpretare.*

In prima pagina, si legge «Io non sono sempre stato io. Prima di essere me, non ero dentro me. Ero altrove. Altrove, è tutto tranne me.»** Pensiamo al linguaggio comune. Quando si dice che una persona è “nel suo mondo” la vediamo proiettata in un altrove. Quattro frasi, come qui, possono bastare per

discutere per giorni, con i bambini, su cosa significhi essere “nel proprio mondo”, “fuori dal mondo” e fuori di sé, e per provare a rappresentarlo con dei disegni.

Si può essere altrove in situazioni diverse: quando si è molto arrabbiati; molto impauriti; molto soli; molto confusi; eccetera. Il protagonista di questa storia lo è perché è in guerra con un orco. Abita dentro di lui e non lo lascia in pace. «Dentro me, qualcuno voleva sbarazzarsi di me. Un orco. Mi somigliava, ma più grande, più grosso, le labbra blu.»

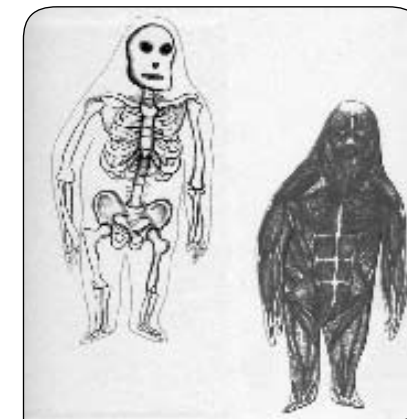
Senza mai un punto di domanda, il libro scritto da Alex Cousseau e illustrato da Kitty Crowther, per quasi cinquanta pagine ne formula molte. Chi siamo? Chi siamo dentro noi stessi? Solo organi, scheletro e sangue?* Muscoli e vene? O c'è dell'altro? Cosa? Chi? Che forma ha? Che lingua parla? Parla? Tace? O finge di fare l'uno e l'altro? Eccetera. Ciascuna è cruciale e rispondere non è semplice né da piccoli né da grandi.

«Un giorno, sono diventato me, ho scoperto un paese. La sua capitale è il mio cuore. I suoi alberi sono i miei sogni. Questo paese è dentro me.»

Dentro me non vale solo dai cinque ai dieci anni, ma anche poi. Durante l'adolescenza, per esempio, un libro come questo può servire ad ascoltarsi più in profondità e a decifrare i forti cambiamenti in corso a quell'età.

Dentro me ci sono questioni private e universali: il buio, la paura, il vuoto, la speranza, la giustizia, il desiderio, la solitudine, la gioia, l'angoscia, il morire, il nascere, la verità, il sogno. Sono temi filosofici su cui l'uomo si interroga da più di duemila anni. Non possiamo aspettarci che siano facilmente digeribili. Per quanto impegnativo, parlare di questi argomenti, è necessario, altrimenti mai si cresce, mai ci si conosce. Farlo attraverso un libro illustrato come *Dentro me* può essere una metodologia da seguire, sia in una scuola dell'infanzia sia in una elementare. Le religioni «per parlare al cuore degli uomini si servivano non di dogmi, ma di splendide e immediate metafore», scrive Laura Marchetti in *Il Fanciullo e l'Angelo*. *Dentro me*, per parlare al cuore di ciascun lettore attua la stessa strategia.

Viaggiare dentro sé è un'avventura estrema, paragonabile a quella dello speleologo che si cala in un buco profondo della



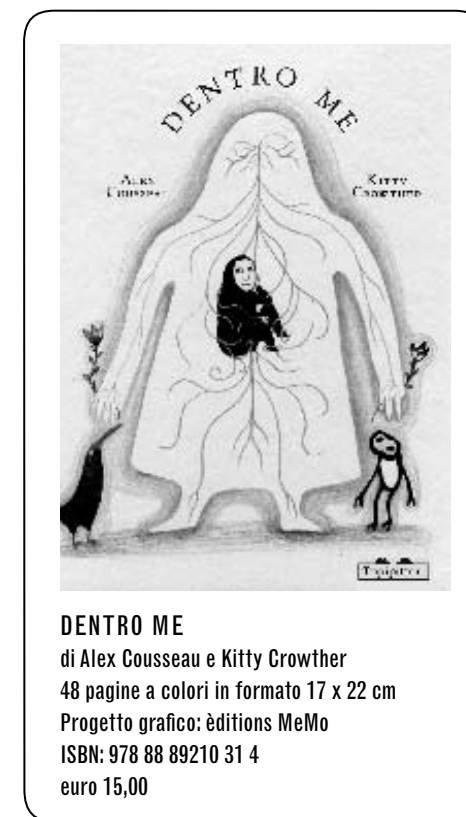
*



*



**



terra per vedere cosa c'è sotto, cosa c'è dentro. Solo chi, come il protagonista della storia, dopo essere entrato, esce, può raccontare cosa si vede laggiù.* Per questo la testimonianza del bambino-orco è preziosa. Rappresenta una mappa per tutti i suoi lettori, fatta di immagini e di parole.

In copertina e frontespizio, un bambino in tutina nera, è al centro della pagina. Ci guarda negli occhi e sorride. Sta seduto, come fosse su un albero, all'interno di un corpo molto più grande del suo, che appartiene a un essere gigante, bianco e senza volto: i protagonisti, infatti, sono loro. La sagoma della creatura imita quella del bambino, intensificando sia la relazione tra le due figure sia quella tra immagini e parole. Grazie alle immagini, in questo punto, accade qualcosa che le parole, da sole, non riuscirebbero a mostrare: dentro me, sembra dire il bambino, siamo due. L'esistenza di mostri come questo è comprovata dal fatto che non sempre, crescendo, una persona se ne libera. Una ragione in più, per affrontare la questione mentre un bambino sta crescendo.

Il potere di un orco, finché resiste, è fortissimo. Hermann Hesse, in uno scritto autobiografico, ricorda: «Non so quando l'ho visto la prima volta, credo ci sia sempre stato, sia venuto al mondo con me. Era un minuscolo essere d'ombra grigia [...] che a volte c'era e mi precedeva, in sogno o anche da sveglia, e a cui dovevo obbedire, più che a mio padre o a mia madre, più che alla ragione, perfino più che alla paura.»

In *Dentro me*, l'orco non è spaventoso solo per come appare: grosso, con le unghie verdi e lunghe, gli occhi rossi, il naso e la bocca esagerati.** Lo è anche per la sfida che ogni sera lancia al "suo" bambino: sulla riva del fiume «ognuno con una pietra, ci giocavamo la vita. Chi faceva rimbalzare la pietra più volte, conquistava il diritto di mangiare l'altro.» Due pagine dopo si legge: «Il problema era che nessuno parlava. Lanciavamo i nostri sassi. Avremmo dovuto parlare, ma dentro me le parole non sono sempre esistite.» Il gioco crudele, che come un rito tutti i giorni si ripete, ha origine in un difetto di comunicazione. Di nuovo una metafora per dire molte cose. Che un bambino e un adulto che non si parlano, non possono capirsi. Che "le parole per dirlo" a volte ci mancano. Che "giocarsi la vita" facendo sempre le stesse cose, ci impedisce, di fatto, di sentirci vivi.

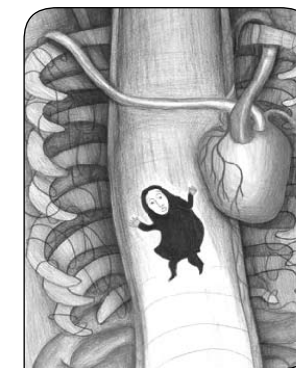


«Una sera come tante sono venuto al fiume [...] L'orco ha vinto. Mi ha mangiato.» Il peso di questa scelta si ripercuote sulla struttura del racconto per immagini. La frase "mi ha mangiato" è scritta su una pagina, ma si sviluppa visivamente su quattro tavole. Tre di queste sono senza parole.*

Dentro l'orco è uguale a prima. «Mi aspettavo di vedere un altro paese [...] Ma era la stessa cosa. Dentro l'orco, era dentro me. Ancora una volta l'orco era là.» *Dentro me* sollecita spesso paragoni tra città interiore, città fantastica e città reale. Questi tre luoghi, potrebbero costituire le tappe di un percorso didattico da sviluppare lungo tutto l'anno.

Farsi mangiare e ritrovarsi punto e a capo, fa perdere le staffe, ma serve per cambiare pelle. Dalla voce del bambino escono fiumi di rosso, che riempiono la pagina di rumore e di sangue che ribolle.** «Ho gridato. Non avevo mai gridato così. Dalla mia bocca uscirono fiamme. Il mio paese bruciava.» Di qui in poi, il rapporto bambino-orco si rovescia. «Ho gridato così forte, così a lungo, che l'orco mi ha detto: [...] "D'accordo. Sei tu il re, per sempre. Io sparisco per sempre."»

Si può leggere un libro come questo in una scuola elementare? Sì. E in una scuola materna? Ci si provi. Perché rifiutare l'idea a priori? *Dentro me* insegna una cosa importante agli adulti che vivono e/o lavorano con i bambini tutti i giorni: che non esistono, in verità, libri impossibili. Ciò che ne rende praticabile o impraticabile la lettura, non sono il contenuto e la forma, e nemmeno l'età di un bambino. Siamo soprattutto noi. [G.M.]



*

**



un libro per:

- esplorare come siamo fatti dentro
- chiedersi "dove abitano i pensieri?", "che forma hanno le idee?", sia a parole sia per immagini
- riflettere sulle parole "vicino" e "lontano"
- ricordarsi del bambino-orco e della sua storia quando la paura ci paralizza
- compiere un percorso didattico sull'inferno e sul paradiso
- dare un'interpretazione alle proprie paure e ai propri sogni
- disegnare la sequenza di un viaggio interiore, utilizzando un unico foglio per l'intera superficie di un tavolo;
- immaginare i suoni che si formano dentro sé e descriverli senza figure, solo utilizzando i colori
- imparare a comunicare meglio.

Il cucciolo d'uomo e la madre tigre

CRESCERE NELLA GIUNGLA È UN SOGNO PER TUTTI I BAMBINI.



IL PRINCIPE TIGRE
di Chen Jiang Hong
Traduzione di Federica Rocca
Cartonato, pp. 48
Formato: 28,5x28 cm
ISBN 978-88-8362-117-8
Euro 18,00

Una tigre maestosa protegge nelle sue fauci un bambino addormentato. Lo sguardo dell'animale è mansueto, le zanne possenti. Le grandi zampe, in cui si indovinano artigli poderosi, protettive.

Un piccolo imperatore viene adottato da una tigre. Del suo apprendistato nella foresta conserva un ricordo così indelebile e importante da voler affidare, tanti anni dopo, suo figlio alla stessa tigre, perché anche lui possa giovare di questa esperienza fondamentale *per diventare un principe*.

I richiami letterari e mitici, per un lettore occidentale, sono molti. Il protagonista appartiene infatti alla folta schiera dei bambini allevati dagli animali: Mowgli, Tarzan, Romolo e Remo, per citare solo i più noti di una piccola stirpe longeva che attraversa la letteratura e il mito con il respiro e l'inesauribile impeto vitale dell'archetipo. La tigre richiama il lontano Oriente di molta letteratura avventurosa, primo fra tutti Salgari. Il tema fantastico del bambino selvaggio, adottato, preso in cura da un animale è affascinante. Forse perché *“Il motivo animale simboleggia, in genere, la natura primitiva e istintiva dell'uomo”*, come si legge in *L'uomo e i suoi simboli*, magistrale raccolta di saggi sull'immaginario collettivo a cura di Carl Gustav Jung. Il tirocinio di un cucciolo d'uomo fra gli animali potrebbe avere la valenza di sottrarlo alle degenerazioni della civilizzazione per restituirlo all'istintualità, all'esperienza, alla sua natura primigenia di animale.

Il totem animale si incontra e si fonde nell'immagine di ogni madre legata alla terra, alla prole, alla vita e alla morte più di ogni altro essere vivente.

L'immagine della madre-tigre, centrale nella fiaba illustrata di Chen, richiama simboli ancestrali e figure del mito. La tigre, madre ferita, cui gli uomini hanno ucciso i cuccioli, è al tempo stesso il terrore dei villaggi e, in qualche modo, l'antidoto stesso alla cecità dell'uomo, alla sua ignoranza e alla sua distanza dall'istinto, dalla natura, dalla terra cui appartiene. Il gravoso pegno da pagare, per ristabilire l'equilibrio compromesso, è l'elemento più lontano dalle conquiste degli uomini, dal denaro, dagli eserciti, dalla forza: è l'infanzia stessa, incarnata nel piccolo figlio dell'imperatore, Wen.

Una volta preparato al viaggio, nelle sontuose stanze del palazzo, lavato, protetto dalle parole amorose della madre imperatrice, il bambino viene accompagnato, dal padre, sulla soglia della foresta.

Al confine con il territorio della tigre soltanto lui può procedere. Solo, come in ogni rito iniziatico, cammina fino a quando si addormenta ai piedi di un albero.

Quando la tigre trova il bambino ha un moto di rabbia, ma, subito dopo, nell'atto di prendere Wen tra le fauci, le torna in mente il suo stesso gesto di madre che solleva i suoi cuccioli, e riconosce in lui, con l'immediatezza dell'istinto e della memoria, l'infanzia e la prole. In una sequenza di immagini silenziosa e delicata, l'enorme animale si avvicina al bambino e lo accoglie vicino a sé per offrirgli protezione.*

Ha inizio così il tirocinio di Wen e la sua vita selvaggia.

Adottato dalla tigre, viene immesso, tramite una soglia segreta, nel territorio incantevole nascosto nel cuore della foresta.** Lo sguardo del bambino è pronto all'incanto, già libero dalla paura e aperto alla conoscenza e alla contemplazione. Le sue braccia levate esprimono la gioia nella scoperta. La doppia pagina è l'esperienza di uno spazio ampio, rigoglioso, dove la vita occhieggia fra i rami, la presenza vitale dell'acqua è centrale, la natura offre lo spettacolo della propria bellezza incontaminata, invisibile allo sguardo dell'uomo.

Nell'uomo, il suo "essere animale" (che vive in lui e si manifesta nella sua psiche istintiva) può divenire pericoloso se non venga riconosciuto e integrato nella vita globale del soggetto. L'uomo è l'unica creatura che abbia il potere di controllare i suoi istinti con la volontà; ma può anche riuscire a sopprimere, a distorcere, a ferire i propri istinti – e l'animale, per parlare metaforicamente, non è mai tanto pericoloso come quando è ferito. Gli istinti repressi possono assumere il controllo dell'uomo; possono arrivare a distruggerlo completamente.

Daniela Jaffè

*Il simbolismo nelle arti figurative
ne L'uomo e i suoi simboli*
a cura di C.G.Jung
Tea Edizioni, Milano, 2007



*



**

L'amore materno della tigre è ambivalente e maestoso: il ricordo della ferita infertile dagli uomini è tangibile come la punta di freccia che ha ancora nel fianco. Il piccolo Wen teme la sua rabbia e conosce la metamorfosi violenta e rapidissima che avviene nello sguardo. Il volto del bambino, gli occhi e il muso di un cucciolo di tigre appaiono quasi identici, soprattutto per lo sguardo materno che il taglio dell'immagine restituisce al lettore.*Le lacrime del bambino e della madre-tigre sono le stesse lacrime. Paura e dolcezza devono necessariamente convivere. La madre è minaccia e consolazione, nascita e morte insieme, maestra di vita.

*



Il bambino è l'altro polo di una costellazione simbolica che, ristabilita, può restituire la tranquillità al villaggio, è il pegno, il contrappeso, il protagonista di un cambiamento non indolore, che lo vede crescere e diventare ragazzo, nella foresta. Ma la tristezza di un'altra madre, della madre umana, per il distacco forzato, è troppo forte: viene inviato un esercito, immemore del patto non scritto, per riprendersi il piccolo imperatore con la forza. La doppia pagina di Chen costruisce scenografie corali di respiro epico, il fuoco inonda la pagina di giallo e di arancio.

Tra il fuoco e i soldati armati di frecce stanno la tigre e il ragazzo.**È una voce femminile a farsi largo, a gridare, a sfidare lo spazio inviolabile della paura per raggiungere il suo bambino: l'imperatrice.

**



Ora Wen può congedarsi dalla tigre che, ancora una volta, con gesto materno e doloroso, lo spinge verso la madre umana: *“Tigre, ecco l'altra mia madre. Voi siete le mie due mamme, quella della foresta e quella del palazzo. Ora devo tornare a palazzo per imparare ciò che sanno i principi.”*

Il giovane principe tornerà ogni anno in quel luogo fino a quando condurrà con sé suo figlio perché sia lei a insegnargli *“tutto ciò che deve sapere una Tigre. Solo così potrà diventare un principe.”*

Chen Jiang Hong è pittore, illustratore, autore di libri per bambini. Ha studiato a Pechino e dal 1987 vive a Parigi. I suoi libri mantengono un forte legame con la tradizione figurativa e narrativa del suo Paese. Le chine, i rossi, gli interni, raccontano della Cina e della sua antica e ricca identità culturale,

in particolare seguendone il respiro leggendario e mitico, i simboli antichi che hanno ancora un potere profondo.

Il principe tigre, seducente per la materia pittorica delle illustrazioni, per l'atmosfera improntata a un clima leggendario e fuori dal tempo, al mistero della natura, accoglie il lettore in una vicenda iniziatica che ha sapore ancestrale. La scansione della pagina dialoga talvolta con il fumetto creando sequenze e punti di vista quasi cinematografici, per sapienza compositiva ed efficacia narrativa. Altrove, in una alternanza che orchestra una narrazione dal ritmo incalzante, la pagina, sempre inondata di immagini fino ai bordi, è una finestra scenografica di grande respiro, dove non si vede l'orizzonte perché si è calati nel cuore del paesaggio. I tratti del pennello sono a volte ben definiti, e disegnano contorni, altrove la china si allarga in macchie nere dalla suggestione drammatica, che contengono acqua, che inondano il foglio, che raccontano, con l'eloquenza dell'arte, l'ambientazione interiore e struggente di questa storia.

La rappresentazione della natura o degli interni domestici non segue la strada del realismo (la prospettiva è quasi assente), quanto piuttosto della condensazione sintetica e significativa di tratti e figure, che divengono così emblemi, allusioni, e costruiscono paesaggi interiori in cui il colore assume una valenza espressiva fondamentale, variando dalle tonalità ombrose a rossi che hanno la lucentezza delle lacche, o a gialli abbaglianti. [M.T.]

un libro per:

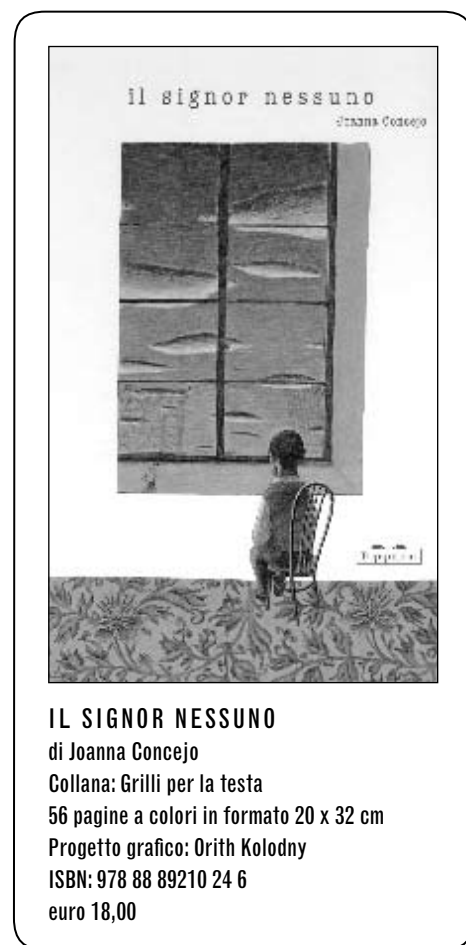
- affrontare il tema dell'adozione, della riconciliazione o convivenza di mondi distanti, del pericolo della violenza e sulla ricerca di soluzione nei conflitti attraverso la ricerca di punti di contatto
- valorizzare il patrimonio culturale, orale, fiabesco e visivo dei bambini in un'ottica interculturale, alla scoperta della Cina, e di altri paesi. Al confronto fra diversi oggetti che appartengono ad una medesima tradizione, ad esempio un vaso, un dipinto, un libro, o alla ricognizione di immagini al fine di trovarne elementi comuni, come il colore, il segno, la rappresentazione dell'animale o del bambino
- conoscersi meglio e creare un gruppo. La storia del principe tigre può essere spunto per giochi e travestimenti, sulle tracce del proprio totem animale e per l'espressione, giocata e teatralizzata, della propria componente istintuale

Questa storia mi è stata ispirata da un bronzo del secolo XI a. C., fine della dinastia Shang. Questo tipo di recipiente è chiamato 'You'. Questo in particolare, detto 'La Tigre', è conservato al Museo Cernuschi, a Parigi. Una leggenda cinese racconta che un bebè di nome Ziwen fu cresciuto da una tigre.

Chen Jiang Hong, in *Il principe tigre*

Stelle, aria e nessuno

UNA FINESTRA. UNA SEDIA. UN MACINACAFFÈ. UN PERSONAGGIO GRIGIO CHE NON È NESSUNO E CHE OGNI SERA, IN SILENZIO ASSOLUTO, FABBRICA STELLE VERE.



IL SIGNOR NESSUNO

di Joanna Concejo

Collana: Grilli per la testa

56 pagine a colori in formato 20 x 32 cm

Progetto grafico: Orith Kolodny

ISBN: 978 88 89210 24 6

euro 18,00

In copertina sono impressi un titolo e una scena. Il nome *Signor Nessuno* appare insieme alla figura di un uomo di spalle, in una stanza dove c'è soltanto lui. Il Signor Nessuno, di fatto, è qualcuno. La relazione tra parole e immagini, in questo punto, si basa su un evidente controsenso. Eppure ciò che leggiamo e vediamo, è perfettamente sostenibile. Se questo avviene, è grazie soprattutto al fatto che stiamo leggendo un libro illustrato: usare parole e immagini, in questo tipo di storie, consente di parlare due lingue contemporaneamente. In più, *Il Signor Nessuno* fa parte della collana "Grilli per la testa", creata, come si legge sulla quarta di copertina, per «aprire finestre su significati nascosti, creare nessi impreveduti fra cose e persone, illuminare dimensioni segrete del quotidiano». Dunque, se niente torna e tutto torna siamo nel giusto.

Il Signor Nessuno è voltato di spalle. Siede davanti alla finestra e guarda oltre il davanzale. Un guardare lungo, che somiglia all'attesa e che con gli occhi del pensiero va molto lontano. Si mescola alle forme delle nuvole e ai colori del cielo. Questo vediamo fuori dalla finestra e non sappiamo se sotto ci siano la terra o il mare. Sappiamo che ci troviamo in una casa dalle grandi finestre e dai bicchieri piccoli. Un uomo è seduto, ma la sensazione è di totale sospensione, come se stessi per aria. È l'alba e, a quell'ora, chi non è sveglio, sogna. Con questi elementi, il libro di Joanna Concejo stabilisce, a libro chiuso, i parametri fondamentali della storia: protagonista; luogo e tempo dell'azione; atmosfera.

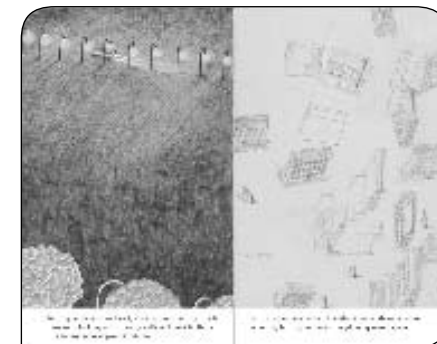
«L'apparizione è lo strumento del fantastico: ciò che non può accadere e che tuttavia si produce, in un punto e in un istante precisi, nel cuore di un universo perfettamente sondato e dal quale si credeva bandito per sempre il mistero. Tutto appare come ogni giorno: tranquillo, banale, senza nulla di insolito, ed ecco che lentamente si insinua, o all'improvviso erompe, l'inammissibile.» come scrive Roger Callois in *Dalla fiaba alla fantascienza*.

Sulle pagine del *Signor Nessuno* accade esattamente questo. Il libro inizia «in un quartiere come tanti». A sinistra, c'è una strada. Il nero della notte è spezzato dalla corsa di un autobus, che fa luce e rumore. Vicine a noi, tre peonie profumano.* Sono blu e illuminano l'aria, più di dieci lampioni. A destra, c'è la città. Una veduta dall'alto, in cui palazzi rossi ed edifici grigi si mescolano. Non tutti sono completi, alcuni sono moderni, altri antichi. In certi casi, si tratta di luoghi sacri. La scala 1:100000 non conta, perché architetture minuscole la fanno sballare.

A leggere e guardare le figure, ciò che accade in copertina si intensifica. Le apparizioni tra realtà e sogno, si moltiplicano e si espandono sulla superficie di doppie pagine ampie. Esse sono organizzate, per tutto il libro, in questo modo: in basso, c'è una striscia bianca, stretta, che contiene un testo breve, a volte di tre parole soltanto; nello spazio che rimane, c'è una tavola illustrata, grande, ad ogni giro di pagina stupefacente.

In città, si diceva, «viveva un personaggio grigio». Siamo sulla seconda tavola. Spostato dai luoghi comuni, il grigio sembra avere stravolto il proprio statuto: cessa di essere solo il colore della cenere e delle cose morte e diventa vivo. Come il Signor Nessuno. Il mondo si sveglia e lui ha l'abitudine di fare colazione in una tazza di nuvole.** Blu, verde, bianco si mescolano piano, con il cucchiaino, insieme al tè, all'aroma della menta e al vapore acque.

Ciascuna tavola è un viaggio dentro infinite storie. Alle pp.10-11, per esempio, per la prima volta, l'occhio è investito da una folla di figure. Sono gli abitanti della città di Nessuno.*** «La gente non si interessava di lui. E perché avrebbe dovuto? Non era... nessuno.» La varietà di elementi che compaiono su questa tavola, pone ai lettori una serie di domande implicite. Chi sono tutte queste persone? Cosa fanno? Dove vanno? Da dove



*



**



arrivano? Come si chiamano? Qual è la storia di ciascuno? Che faccia nascondono? Eccetera. Mentre investighiamo sul conto di questa gente, scopriamo che un bambino guarda verso di noi e chiede, forse, che si cominci a parlare a voce alta di loro. Tra i lettori, può avere inizio un gioco di osservazione in cui vince chi individua più dettagli e che si può rifare cento volte, perché una non basta per scoprire tutto e neanche due.

Ricordiamoci di tanto in tanto, che dall'inizio alla fine, ciò che vediamo è ciò che vede il Signor Nessuno dal davanzale. Godiamo cioè di un punto di vista privilegiato e di un'interpretazione dei fatti che è la sua e che rende possibile "l'inammissibile". Non si tratta solo di sguardo, ma anche di posizione: per più di cinquanta pagine, siamo sempre lì, alla finestra, come in copertina, ma ci muoviamo in continuazione. Nella carta da parati troviamo un giardino. Nell'uso delle matite e nei ritratti ci sono Leonardo e il Rinascimento. Oggetti minuscoli, appoggiati come briciole su tutte le tavole, innescano altre storie, minute, antiche, diciamo pure vecchie come i giocattoli e i mobili di un immenso mercatino delle pulci. I sogni partono così: da un corpo fermo immobile e da una mente che va.

Di Nessuno si sa che «non faceva niente di straordinario. Trascorreva molto tempo a guardare dalla finestra. Leggeva il giornale. Mangiava tutto solo la sua minestra. Faceva il bucato. Lavava i piatti.* Innaffiava una pianta. Rammendava il buco di una calza.» Così si legge, da p. 18 a p. 33. Se ci limitassimo al testo, gli crederemmo fino in fondo, crederemmo cioè che il Signor Nessuno non faceva niente di straordinario. Le tavole però ribaltano ogni sillaba e niente è come dice di essere. Leggere ad alta voce il testo senza mostrare le figure è un esercizio utile: dà modo ai bambini di rimanere davvero a bocca spalancata nel momento in cui dal testo scritto si passa a quello visivo e permette loro di cogliere perfettamente il meccanismo di un libro illustrato.

Fino a questo momento si è trattato solo di preparativi. Il colpo di scena arriva lentamente, poi erompe. «Quando non si sentiva più alcun rumore, allora il Signor Nessuno accendeva la luce in cucina e si metteva al lavoro. Il suo lavoro era molto, molto importante. E abbastanza misterioso. Fabbricava stelle. Stelle vere.**» Senza ricevere un soldo, il Signor Nessuno è qualcuno che per amore, per cosa altrimenti?, crea il firmamento.



*



**

Una stella si fa come il caffè. Si macina piano e si ottiene una polvere dall'aroma deciso, che porta in alto. A pp. 38-39, il libro sprigiona tutto ciò. Tra i pezzi di stella, c'è spazio anche per quelli sbagliati, che non si buttano come spazzatura, ma si conservano in una scatola blu. Qui, come altrove, il colore ha un forte valore simbolico. Il blu può voler dire 'acqua', 'nascita', 'cielo', 'aria'. È la vita dopo la morte, che spetta anche alle stelle sbilenche.

La notte finisce e il Signor Nessuno si riposa. «Nessuno si era accorto di lui. Il colore grigio del suo cappotto, il grigio delle case, quello delle nuvole in cielo...* tutto si confondeva. E il Signor Nessuno spariva. Ma niente era più come prima.»

Vero. Niente è più come prima. La parola "nessuno" si è scoperta ed è uscita, per sempre, dalla banalità. Da adesso il poi, il lettore porta con sé un termine vecchio con un significato nuovo. L'uso che ne farà sarà diverso da quello che ne faceva.

Abbiamo letto *Il Signor Nessuno* e siamo stati con lui per un'intera giornata. Addosso però, davanti al suo cappotto di nuvole e ai fili che si intrecciano muti sulle ultime tavole, rimane l'impressione di avere percorso, pagina dopo pagina, una vita. Dalla nascita alla morte. *Il Signor Nessuno* si congela sussurrando che con questo libro ai bambini bisogna parlare: sia dell'una sia dell'altra. [G.M.]

un libro per:

- dare alle parole "nessuno" e "qualcuno" nuovi significati
- imparare a usare le parole "niente" e "molto"
- chiedersi "cosa fanno gli abitanti della città di Nessuno?"
- giocare a chi nota più cose all'interno di una illustrazione
- confrontare un disegno di Leonardo Da Vinci con il ritratto del signor Nessuno
- inventare storie a partire dagli oggetti piccoli che si incontrano su ogni pagina
- parlare ai bambini della vita e della morte
- chiedersi "che cos'è un sogno?" e parlare dei sogni che facciamo
- ascoltare i suoni della città in diverse ore della giornata: al mattino presto; in pieno giorno; la notte
- guardare la realtà con uno sguardo più profondo



*

«Nascere
Piangere poppare bere mangiare dormire
aver paura
Amare
Giocare camminare parlare crescere ridere
Amare
Imparare scrivere leggere contare
Lottare mentire rubare uccidere
Amare
Pentirsi odiare scappare tornare
Ballare cantare sperare
Amare
Alzarsi coricarsi lavorare produrre
Innaffiare piantare mietere cucinare lavare
Stirare pulire partorire
Amare
Allevare educare curare punire baciare
Perdonare guarire angosciarsi attendere
Amare
Separarsi soffrire viaggiare dimenticare
Raggrinzarsi svuotarsi stancarsi
Morire.»

(Agota Kristov, *Vivere, in "Viceversa"*, n. 2, Bellinzona, Edizioni Casagrande 2008, trad. Erica Durante)

Senza parole

FRA SINTESI ARTISTICA, STUPORE POETICO E OSSERVAZIONE SCIENTIFICA, LA VITA CAMBIA PAGINA DOPO PAGINA. SI TRASFORMA IL BRUCO E CON ESSO SI TRASFORMA IL LETTORE.



Negli anni Cinquanta e Sessanta a Milano si respirava un clima culturale molto vivace. In particolare nell'ambito della grafica, della progettazione, del design si sperimentavano nuove soluzioni, linguaggi artistici, modalità estetiche e comunicative.

Dall'incontro fra i protagonisti di questa nuova cultura grafica e il libro per l'infanzia, realizzato grazie all'intelligenza di Rosellina Archinto, con la storica casa editrice Emme, sono nati libri per bambini che hanno rivoluzionato l'editoria italiana. Alcuni di quei capolavori sono divenuti classici, sono apprezzati e pubblicati in molti paesi e si trovano ancora oggi in libreria, per i tipi di Babalibri.

Hanno viaggiato nel tempo i *silent book* di Iela ed Enzo Mari. Libri senza parole, dove è l'immagine a raccontare la storia, con esiti che incantano lo sguardo dei lettori e propongono una esperienza di lettura peculiare, in linea con le nuove suggestioni visive di quegli anni.

La mela e la farfalla, uno degli albi dedicati al racconto della vita naturale, è un esempio di rara perfezione grafica e di alta narrazione iconica. La mela, vista in sezione, cela al suo interno un ovetto simile ad un seme. Dall'uovo uscirà un bruco, dal frutto scenderà su un ramo, creerà il suo bozzolo, dormirà; mentre le stagioni colorano il tempo infine il bozzolo si schiuderà, svelando una farfalla che andrà a depositare il suo uovo in un fiore, che a sua volta si trasformerà in frutto. La storia potrà così continuare, nella catena inin-

terrotta delle trasformazioni; la lettura stessa potrà riprendere dal principio del libro e continuare, potenzialmente, all'infinito.

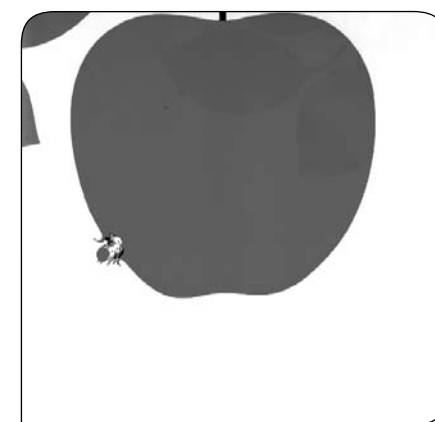
Le scelte formali di questo albo: la sua circolarità, l'essenzialità dell'immagine, il punto di vista, le soluzioni cromatiche, sono tese a mostrare con evidenza visiva l'armonia della metamorfosi naturale, colta nella successione temporale. Nel proporre un ritmo cadenzato, che è danza della natura e sorpresa di pagina in pagina, il libro inventa un respiro immaginifico che rallenta il tempo.

Scrive Iela Mari: "Io credo che, per la capacità di comprensione del bambino, la natura sia troppo complessa. Quindi ho cercato di rendere le cose chiare creando immagini sintetiche, rendendo il reale più vero del reale. E per fare questo bisogna partire dall'analisi per arrivare alla sintesi, non viceversa. Per esempio, bisogna prima disegnare tutti i dettagli di una foglia e poi cancellare, cancellare, cancellare..."

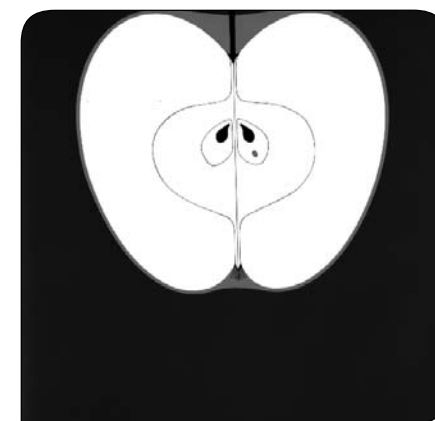
Sembra quasi che l'autrice abbia utilizzato, nel campo dell'illustrazione editoriale, un procedimento simile alla tecnica cinematografica che consente, grazie all'accelerazione della sequenza dei fotogrammi, l'osservazione di un fenomeno naturale altrimenti non percepibile ad occhio nudo: il *time-lapse*, quel genere di espediente che ci permette di ammirare lo sbocciare di un fiore o il tramonto del sole.

Il libro accompagna il piccolo lettore, attraverso le figure, nella comprensione della natura, nella scoperta dell'osservazione scientifica che può essere insieme stupefacente e oggettiva. Gli elementi iconici nella pagina sono sempre e solo funzionali al racconto: la mela, il ramo, le foglie; un testimone sporadico, la formica, sottolinea un momento emozionante come la nascita del bruco, il suo esordio sulla scena, prima esclusivamente vegetale, dell'azione.*

La grafica è essenziale e la scelta dei colori rigorosa: bianco, verde, rosso, marrone, nero. Nei risguardi, una vista d'insieme del ramo con la mela intatta, verde, lontana. La stessa immagine veste copertina e quarta. Prende sostanza quando entriamo dentro quella mela e ne seguiamo le fasi vitali.** Siamo in un territorio botanico, ma il colore piatto guida l'attenzione sulle forme, sulla sequenza, non concede nulla alla rappresen-



*



**

tazione realistica. Il tasso di iconicità è alto: la verità del libro non sta nel suo somigliare agli oggetti narrati, ma nel mettere in scena, con grande sintesi visiva, uno dei meccanismi basilari della vita, la metamorfosi, nelle categorie cartesiane di spazio e tempo.

Il tempo è uno dei protagonisti della storia. * Il racconto esiste solo nella sequenza. Le pagine indicano con perfetta coincidenza delle figure i movimenti necessari allo sguardo del lettore. Sfogliate velocemente, costruiscono una piccola animazione perfetta.

Spesso questo libro suscita diffidenza negli adulti, all'inizio, per l'evidente ragione di non offrire l'ancora del testo scritto. Nell'esperienza di una lettura condivisa, veloce, intensa, il libro dispiega presto, e con semplicità, la sua forza narrativa e incanta. Anche bambini molto piccoli traggono grande piacere dal grado di sintesi del racconto, dal suo ritmo incalzante e rapido, dalla logica circolare della storia. Lasciando molto spazio alla comprensione creativa del lettore, la cosiddetta inferenza, questo albo appaga il piccolo lettore, valorizza le sue competenze e funziona in modo simile ad un giocattolo, stimolando il completamento attivo da parte del bambino, anche di soli tre anni.

La mela e la farfalla socializza un segreto della natura che è anche il segreto del libro stesso: il mutamento è veramente comprensibile solo se lo si guarda cambiando punto di vista, cercando di percepire il tempo in modo non automatico o inconsapevole. Allora appare il suo disegno circolare, un suo senso armonioso, fatto di cambiamenti minimi da osservare respiro dopo respiro, con mente aperta allo stupore e allo conoscenza. ** Non solo, ma una comunicazione può essere persuasiva ed efficace anche quando non utilizza il linguaggio verbale. Il senso di questa esperienza di lettura è profondamente poetico, incoraggia alla lettura dei segni, all'interpretazione di più linguaggi, a sospendere il giudizio a favore di un ascolto aperto alla meraviglia e a nuove esperienze di percezione.

“Aspetta e vedrai”, sembra dire il libro. Vedrai che le cose si trasformano, tu stesso ti trasformerai, vedrai che le cose non sono sempre come appaiono ad un primo sguardo. E cercherai un senso nel respiro continuo della vita, oltre i confini del

nostro sguardo e della nostra esperienza limitata, alla scoperta dell'incanto e della conoscenza. La storia, la fiaba naturale, può reiterarsi all'infinito e produrre così il piacere ancestrale della ripetizione e del rito, tanto cari ai bambini, fondamentale per la crescita, per l'apprendimento, la presa di coscienza del proprio luogo nel mondo e la propria costitutiva vocazione umana al cambiamento.

L'albo nasce nel contesto di una approfondita ricerca artistica, intrapresa in particolare da Iela Mari, tesa all'identificazione di un linguaggio per immagini adatto ai bambini di età prescolare. Questa colta grammatica visiva si declina nel racconto della natura e della metamorfosi in senso ampio, nei suoi numerosi albi, fin dal primo, *Il palloncino rosso* e poi ne *L'albero, L'uovo e la gallina*.

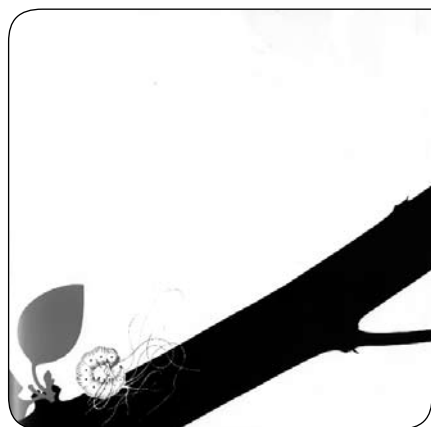
Sono pochi i libri così perfetti, così efficaci e innovativi da risultare ancora tali dopo trent'anni dalla prima pubblicazione. Gli albi pensati da Iela Mari sono luoghi speciali dove invitare i bambini a sperimentare la lettura autonoma delle immagini, l'incontro con un codice grafico pensato per loro, il confronto con il respiro profondo della natura e con la sua verità che cela una profonda bellezza. [M.T.]

un libro per:

- leggere a più voci, per confrontarsi nella lettura, evitando però di descrivere ciò che le immagini dicono già, ma lasciando al narratore la responsabilità di condurci dall'inizio alla fine, attraverso l'osservazione e l'interpretazione
- soffermarsi sul linguaggio e sulle sue implicazioni affettive, di cui è autore il lettore stesso, per rendere evidente come il processo di lettura sia sempre estremamente creativo e personale
- raccontare ai bambini la natura, la trasformazione, la visione, la circolarità del tempo, senza mai ridurre questi racconti del mondo a mere didascalie, ma proponendo narrazioni che nel dare un forma pensata interpretano la verità naturale, lasciando intatto lo stupore e trasferendolo invece, con la potenza dell'arte, in una esperienza culturale
- osservare la realtà, da sempre luogo di incontro di scienziati e artisti, per condurre i bambini in un percorso di sorprese e di scoperte
- educare lo sguardo e accompagnare il pensiero, sperimentando la straordinaria capacità di trasmissione di sapere che è offerta dall'immagine

Il mio mondo immaginario è stato influenzato per prima cosa dalle figure del Corriere dei Piccoli - allora il più diffuso settimanale italiano per bambini. Parlo d'una parte della mia vita che va dai tre ai tredici anni, prima che la passione per il cinema diventasse per me una possessione assoluta che durò per tutta l'adolescenza. Anzi, credo che il periodo decisivo sia stato tra i tre e i sei anni, prima che io imparassi a leggere. (...) La lettura delle figure senza parole è stata certo per me una scuola di fabulazione, di stilizzazione, di composizione dell'immagine.

Italo Calvino, *Visibilità*,
in *Lezioni Americane*, Garzanti, Milano, 1988



*

**

La mia vita: istruzioni per l'uso

UN LIBRO-BUSSOLA PER ORIENTARSI IN UN'AUTOBIOGRAFIA DI INFANZIA, NELLA CARTOGRAFIA IMMAGINARIA DELLA PROPRIA ESISTENZA, NELLA MORFOLOGIA DELLE ORIGINI E DEL RICORDO. PER DESIDERARE DI SPINGERSI OLTRE L'ORIZZONTE...



LA MIA VALLE
di Claude Ponti
Traduzione di Giovanni Ganzini
Cartonato, pp. 48
Formato: 27 x 38 cm
ISBN 978-88-8362-028-7
euro 15,00

La magnifica visione d'insieme del paesaggio presente già nella copertina, dove il protagonista appare librato in volo, sospeso ad un bizzarro ombrello animato, dotato di sacchetti di zavorra ma anche delle forbici utili per liberarsene, è il leit motiv dell'albo. Tutto si svolge in quello spazio fra cielo e terra che sta al centro esatto dell'immagine. Una prospettiva simbolica ed esistenziale, capace di abbracciare con lo sguardo una visione aerea.

L'immagine della valle ricorre per ben 14 volte nel libro, ritratta in differenti situazioni climatiche e "vestita" dal colore mutevole delle stagioni; frammentata, ridotta di scala impercettibilmente, abitata da un gigante o ritratta da un pittore immaginario, costituisce l'unità di luogo del racconto.

La scenografia creata dall'autore è l'ambientazione necessaria perché il piccolo Tuim, il narratore Pussy Blu, possa raccontarsi di sé. L'autobiografia illustrata di questo abitante fantastico della valle è altamente narrativa e viva in ogni immagine, perché ospita figure e fisionomie del ricordo. I riferimenti significativi vengono giustapposti in capitoli, e occupano doppie pagine di grande formato: *La mia famiglia*, *L'Albero-Casa*, *La foresta del Bambino Smarrito*, *I bambini caduti dal cielo*. Pussy Blu nomina il suo mondo e racconta un'infanzia desiderabile, immaginifica, ricca di senso.

Il gusto per l'invenzione linguistica, in particolare nella composizione di nomi significativi o allusivi, caratterizza l'intera produzione di Claude Ponti e lo iscrive in una tradizione culturale vicina al surrealismo e alle avanguardie poetiche. Comporre parole fantastiche è un modo per giocare con i suoni e le associazioni mentali e rivestire il mondo di smalto nuovo. I nomi propri dei personaggi de *La mia valle*: la mamma Mir-milla Mume, i fratelli Soliotta, Tressa-Nuc, Blunotto, Mus Babà, Olli-Billi, sono invenzioni stuzzicanti. Nutriti di rimandi al lessico infantile e a echi letterari alludono ad esempio ai nomi del classico *I Mumin* di Tove Jansson (evocato anche nell'iconografia), o creano bizzarre combinazioni e neologismi a volte difficili da rendere in traduzione.

Osserviamo l'Albero-Casa: dal punto di vista formale questa doppia pagina si compone di un testo e alcune illustrazioni sulla facciata sinistra, e un'illustrazione a piena pagina, nella facciata destra.* Il rapporto che si definisce fra le due pagine è interessante. La sezione longitudinale dell'albero casa presenta, come una mappa catastale, i diversi luoghi. La nomenclatura, svolazzante con gusto calligrafico, si riferisce al diverso uso delle stanze. È visibile il mobilio della casa, ci sono segni di vita, ma nessun abitante. Nella facciata sinistra invece, insieme al racconto di Pussy Blu, quattro immagini presentano la vita quotidiana vissuta nell'albero-casa, i piccoli Tuim che leggono, giocano, dormono, fanno colazione con la mamma. Il testo sottolinea la valenza affettiva del racconto: "*L'Albero-Casa non cresce dappertutto. Bisogna piantarlo nel posto giusto e averne cura. Il mio l'ha piantato Pota-Maipiu-Mume, nonna del nonno del papà della nonna di mia mamma. Vi è entrata all'età di centodue anni per la nascita del suo primo bambino Ton-Bilù.*"

Tutto il libro invita il lettore a riempire di senso l'immagine, attraverso il dialogo fra le figure; a completare con le informazioni narrative l'immagine offerta; a spostare lo sguardo dal particolare al generale, e iscrivere le azioni descritte nell'immagine di insieme della casa.

Il tempo ne *La mia valle*, non risponde ad una percezione lineare, né logica, né biologica, né cronologica. Evolve "a tempo di infanzia" secondo il ritmo della memoria, in una successione rapsodica di istantanee del ricordo, sebbene contenga, a volte, l'idea della crescita, della progressione, quando un bambino nasce o un albero cresce. Un tempo del racconto

*

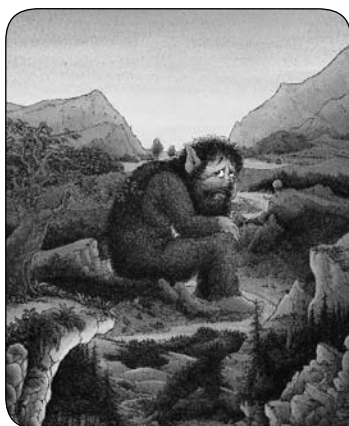


Non siamo più nel nonsense, mi pare. Siamo, nel modo più evidente, all'uso della fantasia per stabilire un rapporto attivo con il reale. Il mondo si può guardare ad altezza d'uomo, ma anche dall'alto di una nuvola (con gli aeroplani è facile). Nella realtà si può entrare dalla porta principale o infilarvisi – è più divertente – da un finestrino. (...) Con le storie e i procedimenti fantastici per produrle noi aiutiamo i bambini a entrare nella realtà dalla finestra, anziché dalla porta. È più divertente: dunque è più utile.

Gianni Rodari, *La grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino, 1973

che nel ricostruire la mappa del sé già guarda alle sue frontiere, al limitare dei suoi confini, nella spinta ad attraversarli, verso l'età adulta, verso altri ricordi.

È un tempo rivolto al futuro: «Il testo propone una sorta di inventario per le risorse necessarie alla transizione, provviste che non si consumano nel tempo ma al contrario si arricchiscono nell'azione continua della memoria», come scrive Yvanne Chenouf. Nel suo saggio *Lire Claude Ponti encore et encore*, edito in Francia da Etre, l'autrice evidenzia filiazioni artistiche, valenze simboliche, indicazioni filosofiche, e riconosce nell'opera di questo autore per bambini molto amato, ampi riferimenti culturali: *l'Imagerie d'Epinal* (tempio dell'iconografia e dell'arte popolare, di cui è stato direttore artistico negli anni '80) e gli scritti di George Perec, ma anche l'opera di Marcel Proust, Charlot e la mappa del Regno di Oz.



*

Da colto figurinaio, Claude Ponti ha il dono di saper declinare una grammatica espressiva altamente poetica che, nel descrivere con "precisione e realismo cose che non esistono" come scrive lui stesso, ha l'obiettivo tutto esistenziale di proporre coordinate simboliche in cui il piccolo lettore sia spinto a ritrovarsi e a infrangere frontiere nella personale interpretazione. Ponti dichiara così la propria poetica:

"Le mie storie sono racconti ambientati nel meraviglioso che parlano di vita interiore, di emozioni e di infanzia così che ogni bambino abbia la possibilità di leggere ciò che vuole nelle illustrazioni: in questo modo, i personaggi e i sogni diventano i suoi".



**

Ne *La mia valle* incontriamo esseri fantastici, un gigante triste, un albero che custodisce segreti, una pietra che canta (la pietra filosofale forse?), esseri fatati dall'aspetto di funghi di nome Muss Rum, e perfino un artista, un pittore di nome C'Onsumè Song. È l'unico, il pittore Song, ad essere stato nel Paese-che-è-Dietro. Abita di diritto il terreno dell'invenzione fantastica e del sogno. Non vediamo lui, vediamo le sue suggestive pitture di paesaggio.

La pagina di Claude Ponti è duttile, si fa tela, mappa geografica, cartina catastale, albero genealogico, ** e uno specchio per immaginare e ricordare, è un tributo alla pittura surrealista quando un albero casa sradicato da terra passa in volo sulla valle e ne cadono bambini, una sorta di dono celeste per la

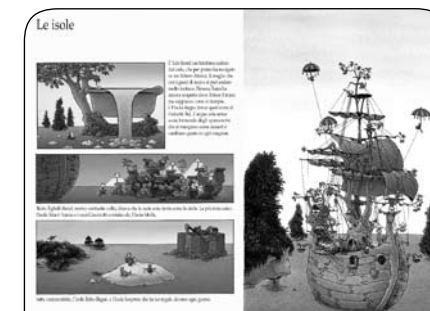
comunità che li accoglierà. *"I bambini del cielo hanno adottato una famiglia (tutte li volevano). In tasca avevano dei semi di Albero-Abarca che nessun Tuim conosceva."*

La pagina ospita una sorta di geologia potenziale, quando illustra come il mare sia riempito attraverso vasche da bagno comunicanti. *Propone figure di felicità, immagini che descrivono un benessere infantile legato alle sensazioni positive dell'essere sospesi, librati, dondolati; descrive il gioco sfrenato dell'immaginazione che trasforma la realtà, il mondo fantastico dei Tuim dove l'albero maestro di una nave è fiorito e le vele sono foglie arrotolate, se si tratta, come annunciato, di un Albero-Abarca.

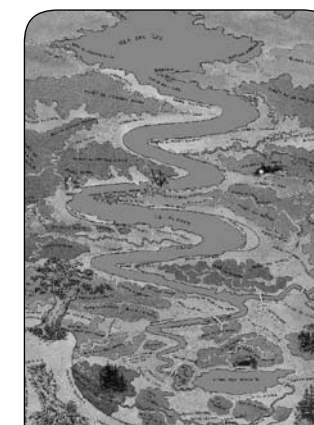
La mia valle è una mappa topografica affettiva e simbolica, sospesa com'è fra vista aerea e cartina stradale, fra vista macroscopica e ravvicinata, fra geografia fisica e costruzione personale dei riferimenti affettivi. In questa cartografia incoerente sono visibili al contempo le anse del fiume, fino al delta, e la verità botanica degli alberi, le foglie, i frutti. **La toponomastica (Dune della cugina, Sentiero della sveglia, Teatro delle collere, Fosso vigliacchino), come la riduzione in scala, segue la storia personale, ma anche la pura suggestione, la forza creatrice dell'immaginazione. La mappa degli affetti nomina anche luoghi in cui né il lettore, né il protagonista si avventureranno mai.

Ponti ha detto anche che l'immaginazione, come la bicicletta, è esercizio che si apprende nell'infanzia e non si dimentica più.

L'albo si chiude con un dubbio e una promessa: *"Se la mia valle è piccola piccola dentro una valle più grande, allora un giorno andrò a vedere."* [M.T.]



*



**

un libro per:

- impostare un lavoro approfondito e ricco sul tema dell'autobiografia
- stimolare il racconto di sé, per proporre modi plurali, per vedere la storia e le storie
- creare un libro con i bambini, un diario illustrato, per creare biografie immaginarie
- guardare con attenzione, trovare i personaggi, nella chioma degli alberi; individuare i cimiteri, giardini e i paesi sullo sfondo
- raccontare di sé all'albero dei segreti o attraverso la maschera della rabbia; giocare al gioco del telefono arabo, o telefono senza fili
- inventare nomi fantastici, di isole immaginarie, di luoghi, di storie
- stilare la lista delle cose utili che i papà e le mamme dovrebbero imparare, quella per i maestri, per gli amici...

C'erano dieci topini e questa è la storia

'CONTARE', IN CERTI DIALETTI, VUOL DIRE 'RACCONTARE'. *MAI CONTARE SUI TOPI* SI LEGGE COSÌ: UN ADULTO RACCONTA E UN BAMBINO CONTA. IN TUTTI I SENSI.

M*ai contare sui topi* è un libro per bambini della scuola materna che hanno appena imparato a contare o che stanno iniziando a farlo. Ma è anche adatto a chi è in prima o in seconda elementare e, invece che a contare, sta imparando a leggere. La lettura ad alta voce, da parte di un adulto, consente al lettore non alfabetizzato di concentrarsi pienamente sulla storia e può essere un'esperienza collettiva, non solo individuale.

Leggiamo una volta il testo da capo a fondo. Inizio e fine mostrano qualcosa di particolare. «C'erano una volta dieci topini.», si legge sulla prima pagina. «E questa è la storia.», si legge nell'ultima. Entrambe le frasi sono scritte con caratteri più grandi rispetto al resto del testo e in grassetto. In questo modo, è come se aprissero e chiudessero il sipario di un teatrino. In mezzo, c'è lo spettacolo.

La prima regola da seguire nel leggere questo libro è dichiarata in copertina: *Mai contare sui topi*. Una frase ambivalente. Può essere interpretata come un avvertimento: «dei topi, caro lettore, non ti fidare mai». Infatti, i dieci topini dichiarati dalla storia, come si vedrà, non ci sono. Oppure può essere considerata un divieto: «proibito contare», soprattutto se c'entrano animali come questi. In entrambi i casi l'avverbio «mai» è imperativo, perciò è scritto in rosso, sia in copertina sia sul frontespizio.

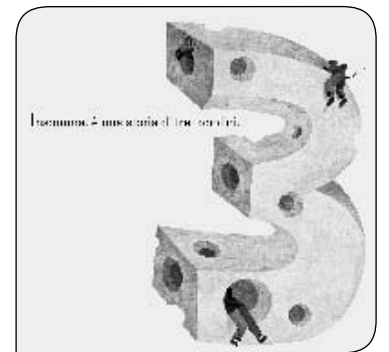
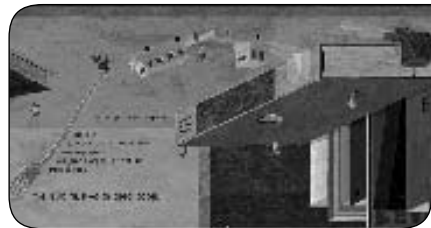
Insieme al titolo e ai nomi di autori ed editore, la copertina mostra un attrezzo con cinque ruote, a più piani, carico di

topi e numeri. È una bicicletta ed è in corsa. Ciascuno si esercita in qualche prova di abilità, cifre comprese ed è impossibile resistere al gioco di contarli. In più, l'aver stipulato a parole una regola ferrea, incita il lettore a sovvertirla. A contare e a leggere, in questo libro, si comincia con un atto di ribellione, anziché di obbedienza.

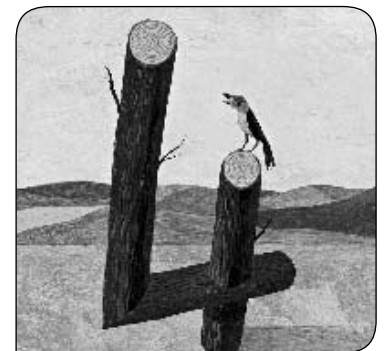
In *Mai contare sui topi*, si conta alla rovescia: si parte da dieci e si arriva a uno. Per fare cosa? Per fare una storia. «Dieci topini? Ma forse dieci sono troppi per una sola storia. In pochi minuti ti mangiano un libro. E niente libro, niente storia.». Il lettore sbalordisce nel sentire e vedere questa scena. Niente libro, niente storia è impossibile: in mano, in questo momento, abbiamo l'uno e anche l'altra. Il testo parla di una storia con dieci topi, ma l'illustrazione ne presenta nove. Si afferma che i topi mangiano i libri: vero, la copertina di un grosso volume è rosicchiata e un forchettonone fa pensare che sia ora di pranzo. Eppure, si dice spesso che chi legge molto «divora» i libri e «topo da biblioteca» è l'espressione che designa chi sta sempre a leggere. Queste concomitanze allargano il senso di ciò che leggiamo e vediamo, e hanno un effetto comico.

'Conta', in certi dialetti, vuol dire 'racconta'. Anche in questo libro: infatti, per contare bisogna raccontare e per raccontare contare. Sulla seconda doppia pagina, «il decimo topo non viene più. Lo immaginavo, è sempre distratto: mi ha appena telefonato che ha perso il treno. Un tipo inaffidabile, per quanto corretto.». Sulla terza, «a me sembrano otto. Otto? E il nono che fine a fatto?». Sulla quarta, «l'ottavo topino se la dorme zampe all'aria. [...] Bene, siamo a sette.». E così via. Stiamo, di fatto, imparando le sottrazioni.

In ogni doppia pagina (eccetto alcuni casi), c'è tempo e spazio per una scena e due cifre. A sinistra, si annuncia a parole il numero del topo assente. A destra, compaiono l'immagine e il numero di quelli presenti. L'illustrazione sfrutta al massimo il carattere figurativo dei numeri e costruisce cifre che fanno parte del paesaggio. Possono essere vagoni di un treno, numeri civici, totem, tronchi d'albero, fette di formaggio. Si ispirano alla realtà, ma danno luogo a oggetti fantastici. Per «vederli», l'illustratore si è guardato attorno con molta attenzione. A fine lettura, ciascun bambino può provare a compiere lo stesso esercizio partendo da degli oggetti.



*



*



MAI CONTARE SUI TOPI
di Silvana D'Angelo e Luigi Raffaelli
Collana: Albi
32 agine a colori in formato 20 x 20 cm
Progetto grafico: Luigi Raffaelli
ISBN: 978 88 89210 28 4
euro 13,00

Ciascuna doppia pagina, dunque, inquadra una situazione scritta e visiva, collegata a quanto avviene subito prima e subito dopo. Al tempo stesso, la doppia pagina è una piccola storia a sé. *Mai contare sui topi* è una storia e tante storie. Da una strada principale, larga, se ne aprono molte secondarie e il lettore è libero di scegliere dove andare e dove stare.

Dieci topi non sono una macchia indistinta di pelo e di grigio. Sono vari, come l'umanità. Ciascuno ha le sue abitudini, i suoi tempi, le sue preferenze, il suo carattere. Presi uno a uno, c'è chi è sempre in ritardo, come sulla seconda tavola. Chi balla di tutto, pur di fare conquiste, come sulla terza. Chi tira tardi, come sulla quarta. Dalla quinta in poi: chi è permaloso, chi vive in campagna, chi è innamorato, chi ha paura dei gatti, chi emigra in Australia, chi è benvenuto. C'è un messaggio sottile in questa rassegna di topi e di cifre: un topo, come un bambino, si può contare, ma non è un numero.

Mai contare sui topi è il contrario di un libro lento. Proviamo a contare insieme, ad alta voce, da dieci a uno e da uno a dieci.

Per farlo assumiamo spontaneamente una cadenza e un ritmo precisi. Lo stesso avviene in *Mai contare sui topi*, sia tra una tavola e l'altra, sia su tavole singole. Testo e immagini, infatti, hanno in comune uno spiccato senso del ritmo, che proviene dall'uso ironico delle parole, delle figure e dello spazio.

Osserviamo la terza tavola.* Il nono topino «ha lasciato un messaggio. Dice: "Torno subito". Si è iscritto a un corso di valzer, mazurka e tango argentino e a quest'ora starà imparando il casqué. Olè.». Il testo nomina un messaggio scritto. Non dice dove venga depositato, né precisa se siamo in un ambiente chiuso o aperto. L'illustrazione, fa altre cose. A sinistra, mostra un foglio appiccicato su una minuscola porta; ci dice che ci troviamo in un appartamento grande, tra pavimento, battiscopa e presa di corrente, ma al tempo stesso, che questo dentro è un fuori perché ci troviamo davanti all'ingresso di una mini abitazione. A destra, invece, di colpo usciamo in strada, ci bagniamo di pioggia e guardiamo cosa accade dietro una finestra illuminata. Più che a una lezione, assistiamo a una scena romantica. Dunque, per formulare un discorso comune, il racconto, autrice e illustratore usano strategie e codici diversi. Il risultato, alla fine, è ricco di sfumature.



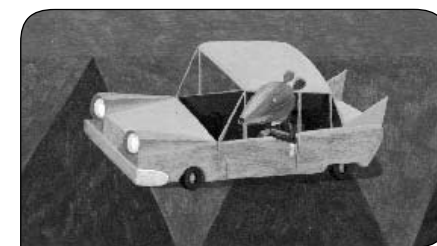
Mai contare sui topi è ancorato saldamente alla realtà ed è capace, contemporaneamente, di virare verso la sua negazione. Come è possibile riuscirci, senza mai una formula magica e mai una bacchetta? Attivando capacità interpretative, che gli autori possiedono, e che i lettori possono acquisire a partire da qui. *Mai contare sui topi* sfata, con tono spigliato, un luogo comune, e cioè che la realtà sia piatta. Dando risalto alle sue sfaccettature e alla sua inafferrabilità, *Mai contare sui topi* indica che il mondo reale è più interessante di ciò che sembra. Non dice che i sogni diventano realtà. È più sincero. Afferma che la realtà continua nel sogno e viceversa.

Per queste ragioni un libro illustrato penetra in territori anche molto profondi dell'emotività. Nella seconda metà del libro, «il terzo topo ha saputo che ho due gatti, ha paura, preferisce stare nella tana.* Il lettore lo capisce. Sulla tavola il topo gronda di sudore. Ha davanti a sé un occhio gigante che lo fissa e un "due" famelico che lo insegue. *Mai contare sui topi*, per trentadue pagine, mette in relazione con una gamma articolata di stati d'animo, comuni a topi e bambini: quiete, rabbia, allegria, fifa, eccitazione.

Chi scrive questa storia dichiara dal principio di avere bisogno di ciascun personaggio. Senza topi, niente storia, si diceva. Sulle ultime due tavole, una ragazza parla al topo numero uno.** Entrambi mostrano contentezza. L'intesa è perfetta. «Ciao! Benvenuto!» gli dico. Poi apro la porta ed entriamo. Faremo merenda insieme. E questa è la storia.» [G.M.]



*



**

un libro per:

- imparare a contare e a leggere
- cercare la forma dei numeri dentro un paesaggio oppure negli oggetti che abbiamo in classe o in casa e poi disegnarli
- imparare a memoria il testo e musicarlo
- imparare dai topi: prima si lavora, poi si fa merenda
- scrivere e disegnare un'altra storia di topi cambiando il numero dei protagonisti (anziché dieci, venti, trenta, cinque eccetera)
- rispondere alla domanda "che cos'è una storia?"
- misurarsi con il concetto di varietà
- lavorare sulla descrizione, facendo un ritratto (scritto o disegnato) del nostro compagno di banco
- portare l'attenzione sulle parole "uguale" e "diverso"
- riflettere sul concetto di 'imprevisto'.

Dove osano le creature misteriose

E SE INVECE DI ESSERE L'ULTIMO DEI BAMBINI BUONI FOSSI IL PRIMO DEGLI ESSERI MOSTRUOSI? AVVENTURA FANTASTICA DI MAX OLTRE LO SPECCHIO.

NEL PAESE DEI MOSTRI SELVAGGI



STORIA E ILLUSTRAZIONI DI MAURICE SENDAK

NEL PAESE DEI MOSTRI SELVAGGI

di Maurice Sendak
Traduzione di Antonio Porta
Cartonato, pp. 48
Formato: 25 x 23 cm
ISBN 978-88-8362-007-2
euro 12,50

Quando *Nel paese dei mostri selvaggi* appare per la prima volta, nel 1963 in USA, l'inconscio infantile debutta nell'albo illustrato, popolato da personificazioni simboliche e fiabesche. Tutto prende avvio da un bambino in costume da lupo che ne combina "di tutti i colori". Il piccolo Max è scatenato: impicca un pupazzo di peluche, calpesta i libri, brandisce un martello, agita verso il soffitto artigli mostruosi, risponde aggressivamente a sua madre, minacciandola addirittura di volerla divorare.

Maurice Sendak, sommo disegnatore e narratore, decide che Max, proprio in quel frangente di ribellione e resistenza a pubblico genitore, è il protagonista di una grande avventura. La sanzione è: "a letto senza cena". Parte da lì, da una reclusione forzata e una ribellione ora tutta interiore, il suo viaggio nell'altrove. La cameretta di Max si tramuta nella soglia magica della fiaba e quindi nell'orizzonte infinito del viaggio solitario e impervio dell'eroe.

Ogni pagina dell'albo introduce a una dimensione, letteralmente, diversa. Sendak sa che un albo può anche essere molto noioso e quindi tutta la sintassi, verbale, visiva e grafica è tesa a narrare nella massima varietà e nel movimento. Nel rigore progettuale, le forme, le figure, le dimensioni sono narrazioni che si intrecciano in maniera armoniosa al testo verbale.

Il quadro con l'illustrazione pian piano si dilata, come lo spazio immaginativo del piccolo protagonista e lettore, mentre la stanza di Max si trasforma in una foresta. Il letto stesso fiorisce

e genera alberi maestosi con radici nodose e rami contorti.* La foresta sfonda soffitto e pareti. La camera da letto si dissolve, e l'illustrazione, man mano, trabocca nella pagina di sinistra. Sposta il testo, lo schiaccia quasi, in un ribaltamento della funzione narrativa ora decisamente a favore della voce dell'immagine, calibrata però, sempre tenuta, come la vela della barchetta di Max che, gonfia di vento, lo fa viaggiare in lungo e in largo.

Veleggia la barchetta di Max nel trionfo della fuga,** che ha trasformato la casa, il rifugio, la solitudine, la cameretta da bambino in uno spazio sconosciuto da esplorare. Non poteva mancare l'isola: luogo avventuroso per eccellenza, abitata dai mostri, alter ego moltiplicati del piccolo Max. Hanno gli stessi artigli del suo costume, hanno le corna come ogni animale mitologico o immaginario che si rispetti. Finalmente Max può impersonificare la prepotenza, l'autorità, il potere e così indirizza verso questi abitanti del suo mondo segreto il suo nuovo fluido morale: "li domò con il trucco magico di fissarli negli occhi gialli senza batter ciglio".

Ma la calma e il controllo sono solo apparenti, come nei sogni il paradosso è in agguato, così Max, sussiegoso nella sua posa da neo-eletto re dei mostri selvaggi, con tanto di scettro e corona, come prima decisione proclama l'inizio di una *ridda selvaggia!*

E qui l'arte della composizione del *picture book* si esprime nella scelta inusuale di affidare completamente la narrazione all'immagine, che invade ormai la doppia pagina. Ululando alla luna in una successione di tre tavole di entusiasmante efficacia, mostri e Max danzano***. Si scatenano, dondolando ai rami come scimmioni, con occhi chiusi come in trance. Queste tre pagine senza testo non sono affatto silenziose, forse perché, come ha scritto Sartre, "l'immagine è un atto, non una cosa". È Max stesso, poi, a dire: *Ora basta!* Caccia i mostri *a letto senza cena* e poi, per la prima volta, si sente solo e prova nostalgia di casa, "un posto dove c'era qualcuno che lo amava più di ogni altra cosa al mondo". Così, guidato da un buon profumo di cibo rinuncia, volontariamente, a essere re. Non resta che il commiato. Mentre a bordo della barchetta saluta con la mano i bestioni, saranno loro a gridare "oh non andartene noi ti vogliamo mangiare-così tanto ti amiamo!" Come parenti troppo affettuosi e invadenti.



Nella camera di Max quella sera una foresta crebbe

*

**



e il famoso profumo con il quale
una signora una volta tentò per Max
di giocare e farlo o rimbrottare a navigare



Il tema dell'oralità e del cibo, filo rosso dell'albo, ritorna qui ad evocare il possesso e l'amore parentale, fonte di sentimenti contrastanti in ogni bambino. Sendak racconta di essersi ispirato, per i mostri di Max, ai suoi parenti dell'Europa dell'est che, in visita alla sua famiglia a Brooklyn, prima si rimpinzavano di cibo, facendo fuori tutte le delizie che la madre aveva preparato, poi strizzavano le guance del piccolo Maurice e dichiaravano di volerselo mangiare.

Il ritorno di Max è consapevole e indolore: serenamente viaggia a ritroso, a occhi chiusi in uno spazio e in un tempo lunghissimi.^{*} *“finché tornò a quella sera nella sua stanzetta dove trovò la cena ad aspettarlo”*. Non solo l'immagine è progressivamente tornata nel suo più consueto spazio della pagina destra, ma qui, nel momento in cui sentiamo il profumo di casa e cibo, ci abbandona alle parole: nell'ultima pagina c'è solo una frase *“che era ancora calda.”* La minestra è là, non la vediamo perché forse, con Max, abbiamo chiuso gli occhi per assaporare il ritorno a casa, il ritorno in noi dopo il viaggio, o il sogno, o la fantasticheria.

Il viaggio è terminato, il silenzio degli occhi è quello del tempo che segue l'avventura, uno spazio apparentemente vuoto, ma denso di segreti, di ricordi, di vita vissuta. Un tempo di congedo complice e dolce. Il lettore sa, con Max, che potrebbe tornare sull'isola in qualsiasi momento, un luogo segreto di mostri privati di cui lui e solo lui può essere sovrano assoluto. Basta riaprire il libro.

Si viene accolti da un ritmo quasi organico, da pagine che cadenzano lo sguardo, il silenzio, il suono. Il testo, anche nella traduzione italiana del poeta Antonio Porta possiede ritmo, musicalità, una sintesi poetica stupenda, una fortuna espressiva che sta, nella combinazione dei codici, come ulteriore miracolo di perfezione creativa. L'albo, grazie alla sapienza compositiva di Sendak è anche una piena esperienza fisica che coinvolge occhi, orecchie, respiro.

Per la prima volta nella storia del libro illustrato per bambini piccoli, il conflitto e l'aggressività non vengono risolte in chiave moralistica o pedantesca, come accadeva in tanta letteratura per l'infanzia sette-ottocentesca, in cui al bambino capriccioso o rabbioso corrispondeva puntualmente un esito narrativo punitivo. Dopo Max altri bambini di carta hanno

interpretato l'ambivalenza dell'animo umano. Lui, il bambino travestito da lupo che riuscì a domare perfino i mostri selvaggi, ne è il capofila indiscusso e merita la fama planetaria che lo circonda. Il suo viso, in una varietà di espressioni tutte godibili, è indimenticabile: arrabbiato, compunto, estatico, trasfigurato, stoico, quasi sonnambulo, è sacerdote di un rito speciale, iniziatico e fondamentale.

I mostri di Max si propongono sia come antagonisti sia come aiutanti, sudditi e poi complici. Possiamo forse apparentarli alla figura fiabesca dell'orco, non del tutto negativa, caratterizzata da costitutiva ambivalenza e da, guarda un po', nota tendenza al divoramento fisico del bambino: *“noi così tanto ti amiamo...”* [M.T.]

Un *picture book* può essere molto noioso, giri una pagina dopo l'altra ed è fatta. Se sei un adulto puoi anche farlo senza lamentarti. Ma i bambini non sono così indulgenti. Uno dei motivi per cui un *picture book* è così affascinante è che esistono molte strategie per rendere la sua forma in se stessa più interessante. Nel mio *Nel Paese dei Mostri Selvaggi*, la strategia è quella di far combaciare misure e forme. L'ho usata per descrivere visivamente gli stati d'animo di Max: la sua rabbia, più o meno normale all'inizio, si dilata in furia; poi l'esplosione della fantasia serve come sfogo di quella particolare rabbia; e infine c'è un graduale collasso della fantasia, e tutto è finito. L'odore del cibo riporta Max alla realtà; è di nuovo un bambino. Un libro in sé è inerte. Quel che io tento di fare è animarlo, è farlo muovere emotivamente.

Maurice Sendak, Caldecott & Co.
Notes on books & pictures,
Farrar, Straus and Giroux, New York, 1988
(trad. Giorgia Grilli)



Un *picture book* non è solo ciò che la maggior parte della gente crede - un libro facile, pieno di immagini. Per me è una cosa tremendamente difficile da realizzare, molto simile ad una forma poetica complessa che necessita di sintesi e controllo continui. Bisogna riuscire a dominare costantemente la situazione per ottenere un'apparente semplicità, quella incredibile leggerezza che nasconde l'imbastitura. Come in un abito di buona fattura, basta che un solo punto salti all'occhio e hai rovinato tutto. Nel mondo dell'illustrazione non c'è, a mio avviso, niente di più intrigante.

Maurice Sendak, Caldecott & Co.
Notes on books & pictures,
Farrar, Straus and Giroux, New York, 1988
(trad. Giorgia Grilli)

un libro per:

- immaginare e narrare nuovi mostri, con i bambini
- raccontare quella volta che la loro stanza si è trasformata in qualcos'altro. Quella volta in cui hanno incontrato degli esseri strani, quella volta in cui si sono arrabbiati e addirittura
- ballare e animare la ridda selvaggia, cantare e inventare canzoni adatte per le tre pagine. Durante la lettura infatti è impossibile non immaginare suoni e movimenti di questa scena, tanto è viva e dinamica
- diventare altro da sé costruendo maschere mostruose
- lavorare con i bambini sullo spazio, sull'illustrazione che si dilata nella pagina, sull'effetto diverso che hanno le dimensioni delle immagini

Il solletico delle pagine

PHILIPPE CORENTIN, MAESTRO DI HUMOUR E PARODIA, INVITA A RIDERE E A STUPIRSI FRA IMMAGINI E PAROLE. INCORAGGIA L'INFRAZIONE DELLO STEREOTIPO E GIOCA CON LE ASPETTATIVE DEL LETTORE, A SCOPO DI DILETTO LETTERARIO E ARTISTICO, NATURALMENTE.



PAPÀ!
di Philippe Corentin
Traduzione di Anna Morpurgo
Cartonato, pp. 32
Formato: 28,5x24 cm
ISBN 978-88-8362-005-8
Euro 11,50

Philippe Corentin è una figura singolare, nel panorama della letteratura per l'infanzia europea contemporanea, una figura appartata che crea albi illustrati per bambini alternando il lavoro sulle tavole alla potatura delle rose e al suo hobby preferito, la siesta.

Ama scherzare, è pronto a giocare anche con le proprie scelte (serissime) di illustratore. Si definisce “uno che scarabocchia”. Poi cita Raymond Queneau: “Non esiste solo l'arte, esiste anche il divertimento”. Il suo mestiere, dice, è una scelta dettata da un progetto ben preciso: “cercavo precisamente un pretesto per abitare in campagna e restare a casa mia a rifinire i ricordi d'infanzia di mia figlia.”

Philippe Corentin, nato nel 1936 a Parigi, ha idee molto chiare su cosa sia un libro per bambini: “Il mio obiettivo è far ridere i bambini, è tutto qui. Non sopporto la retorica stupida e melensa delle letture serali fatte a letto per addormentarli (...). Bisogna fare il contrario: bisogna risvegliarli con storie che fanno ridere. I bambini adorano il solletico, allora solletichiamoli sin dal mattino con dei libri veramente solleticanti!”

Corentin è un vero maestro del rovesciamento e della carnevizzazione dei temi fiabeschi e ha creato testi dotati di straordinaria freschezza, ricchi di influenze colte. Sono riconoscibili la cifra surrealista, il dialogo artistico continuo con i classici del cartoon, il disegno umoristico, la caricatura, il gioco di parole e il gusto del paradosso. I suoi personaggi sono esilaranti e

si muovono perfettamente a loro agio nello spazio dell'assurdo. Il mondo che Corentin crea è dominato dall' a-simmetria fantastica, dal gusto per la risata, dall'effetto sorpresa e dal meccanismo estetico dello straniamento, il capovolgimento del punto di vista.

Nell'avventurarsi nel suo mondo artistico e attraverso le sue pagine, è inevitabile innamorarsi di un albo dal titolo *Papà!*

Il lettore, accolto nelle primissime pagine dell'albo da un testo quasi didascalico, fintamente rassicurante, è pronto ad affidarsi al patto finzionale e a stupirsi insieme al protagonista bambino, per la presenza improvvisa di un estraneo nel suo letto. D'ora in avanti i protagonisti saranno due: un bambino e un piccolo mostro. Hanno mondi che coesistono, hanno porte fantastiche nelle pareti opposte della camera da letto. Ogni universo parallelo può nascondere parentele insospettite. L'altro è diverso, vicino, alieno, ma forse fragile e timoroso, bisognoso delle medesime attenzioni, dello stesso totale soccorso di ogni bambino piccolo. L'altro è, spesso, alter ego.

Bambino e creatura verde stanno, speculari e vicini, nella stessa postura, sotto le lenzuola: giusto un istante di sbigottimento, il tempo di guardarsi in faccia allibiti e a bocca aperta e poi, produrre, a due voci, il grido: “papà!”*

È solo nella doppia pagina seguente che vediamo affacciarsi da una porta, prima estranea alla scena, un papà mostro. Prende per mano il suo piccolo e lo conduce fuori dalla cameretta,** per portarlo a salutare la mamma, per fugare quello che definisce con rassicurante certezza “*un brutto sogno*”.

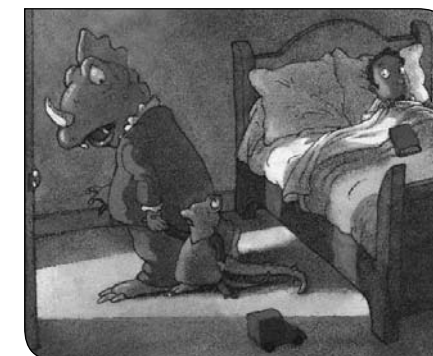
Il bambino assiste, muto, a questa imprevista uscita di scena. Relegato a bordo pagina, rannicchiato sotto le lenzuola, senza capire bene cosa stia accadendo, sta istintivamente attento a dissimulare la sua presenza.

Così lo stupefacente rovesciamento può continuare, lo sfondamento fantastico ci conduce in salotto, alla festa dei genitori-mostri, con invitati più o meno eleganti, dotati di proboscidi, creste, zanne, canini sporgenti. La mamma-mostro, nel suo grazioso vestito decorato con fragole su fondo chiaro, ha un sorriso dolce, sotto il corno, e riaccompagna il figlio in camera da letto, tenendolo per mano, imputando il brutto



*

**



Quando il primo bambino rise per la prima volta, il suo riso si spezzò in mille frantumi che si sparsero intorno saltellando, e questa fu l'origine delle fate.

James Barrie
Peter Pan

sogno alla più classica spiegazione fisiologica, in versione mostruosa: *"Hai mangiato troppa torta di piedi di millepiedi"*. Poi il piccolo rimane solo. Nella pagina successiva, già si spaventa di nuovo, si vede dall'espressione, muta, ancora una volta terrorizzata ma, questa volta, l'urlo prorompe dalla bocca dell'altro. La scena si sposta sull'altra sponda del letto, la stanza ha una seconda porta. Si affaccia un papà umano, disegnato in stile caricaturale, che prende per mano il bambino e lo accompagna in salotto dalla mamma.

Gli invitati umani, forse perché potrebbero apparire davvero spaventosi, troppo realistici, alieni in quanto adulti, sono esclusi dalla pagina, tagliati fuori ad altezza polpaccio,* come accade nei cartoni animati di Tom & Jerry. La modalità del rientro a letto si ripete. Questa volta l'altro sta nascosto dietro la porta. Mentre la mamma rimbocca le coperte al bambino, fra il piccolo mostro e il letto, sul pavimento, sta un oggetto tipicamente transizionale, direbbero gli psicologi: un orsacchiotto.

La voce del testo è ora quella di un narratore esterno, onnisciente, dice: "Oh! ecco che arriva l'altro..." mentre l'immagine mostra i tre cuccioli, di uomo, di mostro e di orso, abbracciati e pacificamente addormentati.**

La felicità di quest'albo non sta solo nel perfetto ritmo e nell'alternanza di testo e immagine, nell'ironia narrativa, nella capacità di stupire e far ridere il lettore, ma anche nel mettere in scena dinamiche così basilari che diventano paradigmi di rapporti diversi. Bambino e mostro possono essere, sono, molto probabilmente, fratelli, legati dalla classica ambivalenza complicità-antagonismo, solidali in una sorta di fantasticheria sulla soglia del sonno. Possono essere due aspetti dello stesso bambino; l'incarnazione della paura di addormentarsi, la proiezione del desiderio, che ogni bambino ha, di procrastinare il momento del distacco notturno.

Vero trucco narrativo, cifra stilistica di Corentin, è l'effetto sorpresa, l'ironia che l'autore rivolge verso il lettore, con un ammiccamento insieme dispettoso e cosciente, come un maestro burbero che abbia bene idea di quello che fa, e mentre pone indovinelli provoca il dubbio nei bambini per scardinare gli stereotipi, affidandosi alla potenza catartica della risata.

Voltare la pagina è anche andare incontro a un punto di vista nuovo, una svolta narrativa che gioca con la suspense e che prende il lettore in contropiede, conquistandolo così (quasi) per sempre. Lo spazio della lettura diviene limpido spazio ludico dove testo e immagini concorrono a creare divertimento, sorpresa e curiosità. Le ragioni dell'immaginazione giocano con simmetrie fantastiche e infrazioni all'aspettativa, con il gusto del gioco di parole, la composizione di consonanze e dissonanze che coinvolge anche l'immagine, per contrasto o per traslato.

I temi degli albi di Corentin sono riferiti al mondo infantile, al suo immaginario, al mondo animale, quindi per eccellenza alla fiaba classica, materia esplosiva nelle mani di questo autore irriverente.

Philippe Corentin dà spazio al desiderio inconfessato del bambino di tradire le aspettative ed essere diverso da come gli si richiede, di infrangere la morale, di ridere sugli aspetti bassi delle cose per poter sperimentare direttamente che alto e basso, errore e confronto, avventura e peripezia appartengono tutti alle complesse geometrie della vita. [M.T.]

Nelle nostre scuole, generalmente parlando, si ride troppo poco. L'idea che l'educazione della mente debba essere una cosa tetra è tra le più difficili da combattere.

Gianni Rodari
La grammatica della fantasia
Enaudi, Torino, 1973



un libro per:

- ridere e giocare con il linguaggio, con la parodia, con il rovesciamento narrativo, sperimentando giochi e attingendo dall'infinitamente ricco baule del fiabesco, per contaminare le storie, per sottolineare atmosfere, per creare effetti di sorpresa
- confrontarsi sulla diversità e sull'identità: chiedere ai bambini secondo loro chi è il mostro verde; quali sono differenze e somiglianze, non solo fisiche, fra loro e le persone di famiglia
- inventare storie mettendo in scena molte delle situazioni narrative proposte da Corentin, proponendo versioni inedite di storie note e fiabe classiche, o giochi di ruolo e di interpretazione

Così felici di vedersi

CRESCERE È IMPARARE A CAMBIARE, MESCOLARSI, TRASFORMARSI, PERDERSI E RICONOSCERSI.



Nella storia del *picture book* questo albo segna una data importante. Negli Stati Uniti, dove appare nel 1959, viene presto popolare come Harry Potter, racconta Rosellina Archinto, che lo pubblica per la prima volta in Italia nel 1967, per la Emme Edizioni.

Nato durante un viaggio in treno, per intrattenere i piccoli Annie e Pippo, nipoti dell'artista, vive ben oltre la prima versione, fatta di bolli di carta ritagliati da una rivista. L'avventura dei due protagonisti e della loro amicizia diventa un classico anche in Italia e nei molti paesi in cui viene tradotto e amato da diverse generazioni di lettori.

Leo Lionni è un grande artista, ha frequentato con curiosità progettuale tutti i campi della comunicazione visiva: è vicino agli ambienti futuristi in età giovanile, è pittore di ritratti e creatore di "botaniche parallele", scultore, *graphic designer* capace di coniugare rigore visivo e respiro fantastico, poi scrittore e inventore di libri per bambini.

Nei suoi albi illustrati, il primo dei quali è *Piccolo blu e piccolo giallo*, è sempre essenziale il rapporto fra il progetto grafico - razionale, lindo, semplice come solo la comunicazione davvero efficace sa essere -, e la suggestione del racconto, aperta all'assurdo, alla tenerezza, al senso dell'umorismo, alla meraviglia e alla ricerca di un senso profondo delle cose umane.

La storia dell'amicizia fra due macchie di colore risulta avvincente e fortemente emotiva; unica è la sintassi visiva in cui

prende forma, nel perfetto equilibrio dei diversi ingredienti espressivi.

Il linguaggio è chiaro, elegante, essenziale; i personaggi, i paesaggi, le figure, tutte le immagini sono fortemente iconiche, simboliche, sintetiche perché astratte. Eppure l'albo, ancora oggi, a prima vista crea resistenze negli adulti, che possono inciampare nella tentazione di trovarlo troppo sofisticato. Al secondo sguardo, anzi, alla prima lettura coerente del testo, il capolavoro attiva l'incanto, il piacere e il pensiero.

Sembra a volte che negli adulti il binomio bambino-arte crei soggezione; forse perché l'arte sfugge per natura al facile controllo pedagogico, alla censura, all'intento didascalico? Un'invenzione narrativa visivamente sintetica e astratta, frutto di ricerca, di studio, soprattutto di "duro lavoro", come Lionni stesso definisce la creazione artistica, può parlare ai bambini veramente? La risposta è positiva se si guarda al successo che questo libro ha avuto in Italia soprattutto tra i piccoli lettori che riservano a questo albo, un amore-stupore, un incanto intatto dopo tanti anni. La comprensione del testo, che tanto ha preoccupato gli adulti, è invece immediata.

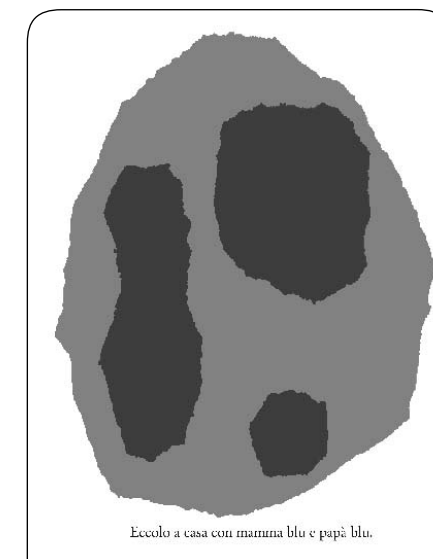
L'animismo dei bambini piccoli, la capacità di "cooperazione interpretativa del testo", vengono attivati dalla forza dell'immagine, che scavalca la superficie della rappresentazione realistica per rivolgersi direttamente, attraverso simboli, all'immaginazione bambina.

L'esercizio principale della lettura, il "dare senso" al testo, comincia molto presto, e può trovare una occasione preziosa proprio nel confronto con il libro. Si tratta della stessa operazione che il bambino compie quotidianamente con i segni della realtà che lo circonda, applicata a una narrazione concepita da un artista, a una proposta immaginativa offerta con un linguaggio affinato dalla potenza comunicativa dell'arte.

Piccolo blu e piccolo giallo sono due protagonisti vivi fin dal titolo. E se vivono con Mamma blu e Papà blu* e Mamma gialla e Papà giallo, se vanno a scuola, giocano con gli amici, si vogliono bene, è chiaro che sono due bambini. Il loro antropomorfismo è tutto morale, psicologico: sono icone astratte solo in apparenza, in realtà contengono la sostanza di personaggi veri e concreti.

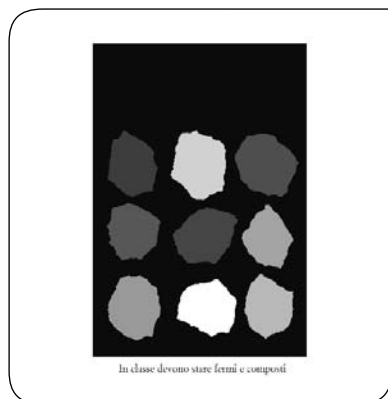
Le immagini di Leo Lionni costruiscono storie dotate di senso, dicono al bambino cose che hanno per lui un significato. In tal modo non solo stimolano la sua fantasia, ma suggeriscono anche qualcosa di più profondo. Arricchiscono la sua vita fantastica e conferiscono maggiore significato alla sua esistenza. (...) In questo modo il bambino, arricchendosi tanto sul piano dello sviluppo intellettuale quanto su quello della sensibilità artistica, impara che è possibile creare nuove immagini intorno a figure o oggetti a lui familiari. Un grande dono davvero, per l'immaginazione e per la crescita del bambino in generale.

Bruno Bettelheim
in *Le favole di Federico*,
Einaudi Ragazzi, Trieste, 1990

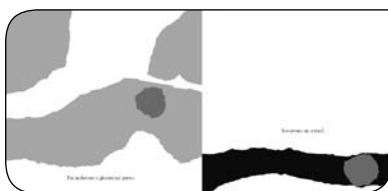


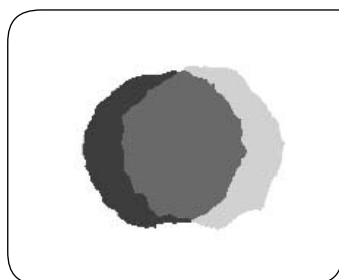
*

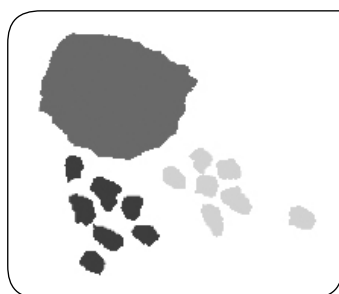
*



**







Le immagini in cui abitano sono ritratti puntuali della vita infantile. Si guardi l'illustrazione che ritrae l'aula scolastica: la disciplina, il luogo chiuso, la struttura di sorveglianza e contenzione che incasella forme rotonde frementi di vita e di colore, tutte diverse, in una immobilità geometrica che non riesce a contenerle del tutto. Aspettiamo il suono della campanella, quando nel gioco i protagonisti trovano riscontri di forme a loro più congeniali, tunnel, salite, geometrie naturali arrotondate.

Forme e colori sono protagonisti di una metamorfosi fantastica che racconta una storia di crescita e una verità empirica, mentre simboleggia un accadimento affettivo e psicologico. È vero che siamo tutti diversi, ma è anche vero che le alchimie, gli incontri, le relazioni ci mettono in discussione, ci formano nel cambiamento, facendoci diventare noi stessi nel tempo.

Così, all'attribuzione non priva di significato (anche razziale, anche politico, anche ideologico) di un colore per ogni famiglia, fa da contrappunto la sorpresa: quando piccolo blu e piccolo giallo si abbracciano diventano verdi. Con lo slancio di chi ha temuto di perdersi, di chi ha cercato - di corsa, con l'affanno l'oggetto amato, non trovandolo - i due amici si ri-incontrano e si fondono, nell'affetto, in una entità unica, perfetta immagine dell'empatia. Quello slancio, oltre ogni tavolozza primaria, tinge i nostri due beniamini di un colore che nasce dalla mescolanza, dalla confusione, dall'invenzione e dalla scoperta di uno spazio comune.

Al loro ritorno a casa, meta di ogni eroe fin dalla notte dei tempi, il dramma: i genitori non riconoscono la prole, irrimediabilmente diversa, letteralmente trasfigurata dal contatto con il mondo esterno. Ma il tutto dura solo un attimo. Quando dai due protagonisti zampillano frammenti di colore simili a piccole tessere di mosaico, nessun lettore ha dubbi: i due stanno piangendo. Ma lo stupore è tutto per la chimica di sottrazione che li fa tornare al colore originario perché i genitori possano riconoscerli. La sottile ironia nel testo, "*infine si ricomposero*", allude proprio alla metafora del controllo di sé, dell'integrità, della dignità. L'incontro non è negato, tutt'altro. Quando i genitori gioiscono e abbracciano i piccoli la magia del colore, la trasfigurazione affettiva avviene di nuovo e divenendo, tutti, verdi si ricostruisce l'accaduto, si condivide la conquista di un mistero quasi alchemico.

La lezione viene dai bambini. La verità è sperimentata, non imposta. L'albo propone un'esperienza concreta ben più esplicita di mille parole. La relazione educativa è reciproca, gli adulti imparano dai bambini, i bambini imparano dall'esperienza. Gli adulti, in una autentica e auspicabile prospettiva pedagogica, incoraggiano autonomia e ricerca di senso, e propongono l'esperienza della scoperta. Cercano il senso insieme ai bambini, perché il mondo, esso stesso, è in continua trasformazione. La metamorfosi, tema fiabesco per eccellenza, appartiene alle diverse età della vita, ai colori, alle visioni, alle forme, è un ingrediente proprio del pensiero stesso, dell'identità, del confronto.

Un invito al pensiero antidogmatico, una esperienza irrinunciabile di lettura condivisa, una narrazione esemplare di amicizia e diversità, uno stimolo a vedere il mondo con partecipazione affettiva, a lasciare gli stereotipi per seguire i desideri, a tornare a casa con il proprio bagaglio di esperienze, a giocare e a cercare con caparbità anche e soprattutto ciò che sarà in grado di cambiarci. [M.T.]

un libro per:

- riflettere sui temi dell'amicizia, dell'intercultura, della diversità e dell'identità
- sperimentare con i bambini le relazioni fra i colori primari e quelli composti, facendo loro creare le combinazioni attraverso la manipolazione di diversi materiali: tempera, acrilico, carta velina, retini o acetati da proiettare sovrapposti
- creare una propria storia illustrata, narrata con immagini iconiche, semplici bolli di colore o macchie, che abbia come soggetto l'incontro
- suscitare, attraverso semplici domande sul testo, riflessioni sulla libertà, sull'autonomia, sull'identità, sulla diversità, sul gioco, sulla famiglia e sulla vita sociale, a scuola e nel tempo libero. Chiedere loro di raccontare quella volta in cui si sono allontanati da casa, oppure in cui hanno cercato una persona a lungo per poi trovarla, in cui si sono sentiti diversi...
- proporre ai bambini la visione e la libera interpretazione di opere astratte come quelle di Mirò, Kandinsky, Matisse (in particolare, di quest'ultimo, la grande opera a collage *The snail*, 1953), Delaunay, Mondrian (per sperimentare l'espressività delle forme)
- lavorare con la tecnica del collage, con attenzione speciale alla grafica, agli spazi, al rapporto fra pagina e forme, fra movimento e spazi vuoti. Anche una pagina vuota, come insegnano i *Libri illeggibili* e i *Prelibri* di Munari, a seconda del colore, dello spessore, della forma, racconta
- stimolare la narrazione e l'interpretazione, incoraggiando i bambini a dare un titolo alle immagini composte e a raccontare la storia delle loro macchie di colore o forme ritagliate, quando si sovrappongono, si intrecciano, escono dalla pagina
- animare la storia di *Piccolo blu e piccolo giallo*, attraverso travestimenti o giochi di luce

Le strade dei nomi

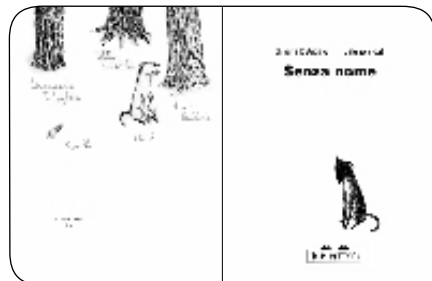
PER UN CANE SENZA NOME, RISPONDERE ALLA DOMANDA "COMETI CHIAMI?" È PIÙ DIFFICILE CHE PREVEDERE IL FUTURO. VAGABONDARE, È L'UNICO MODO PER RITROVARSI E SCOPRIRE CHE FUORI DAL GUSCIO C'È IL MONDO.

L'espressione *Senza nome* parla di qualcosa che anziché esserci, manca. In copertina, insieme a queste parole, ci sono persone, animali, cose, che, come il titolo, mostrano di essere senza qualcosa. Un ciclista è senza testa. Una bici è senza coda. Un passante è senza volto. Un uccello è senza becco. L'unica figura che tenta di uscire dall'anonimato è un cane nero e bianco, rappresentato per intero. Lo fa guardando frontalmente il lettore e suggerendo, con la sua posizione, che il *Senza nome* della storia è lui.

Il frontespizio conferma sia il suo ruolo di protagonista sia la sua condizione di "senza nome". Mentre sulla sua testa campeggia la scritta *Senza nome*, nella pagina accanto avviene il contrario: ciascuna immagine ha sotto di sé un nome che inizia con la lettera maiuscola: Liriodendron Tulipifera, Celtis Australis, Acacia Dealbata, Marcello, Flush*

Anche se non sappiamo leggere, la lettura ad alta voce ci fa sentire queste parole una per una. Per l'udito sono particolarmente interessanti, perché alternano suoni lunghi a suoni brevi, termini noti a espressioni lontane dal linguaggio corrente o dalla lingua italiana. Una lingua affascina in primo luogo per i suoni che produce. Possiamo adorare il russo e non capire un accidente della sua grammatica. Per una volta, anche il significato delle parole è secondario. Ciò che conta, invece, è il loro suono e ciò che esso evoca.

Si sa che gli animali hanno spesso un nome proprio. Più facile dimenticare, o ignorare, che lo stesso vale per gli alberi.



*

Trovare sulla pagina alcuni esempi ce lo ricorda e può essere il motivo per una passeggiata all'orto botanico o nel bosco, una volta terminata la lettura.

Senza nome è un concetto chiaro: denuncia un vuoto di parole e di identità. Per contrasto, la storia fa subito l'opposto e inizia proprio dai nomi. «Sharik, Flush e Patì sono i miei migliori amici. Vivono lungo la strada che da casa mia porta al parco. Il mio nome, invece, è un pezzo che non lo sento. Tanto tempo, che non lo ricordo più.» Peggio. «A volte mi viene persino il sospetto di non averlo mai saputo.»

Si può essere senza nome per svariate ragioni: o perché non lo si sa; o perché lo si dimentica; o perché è negato. *Senza nome* tratta del primo caso. Ad ogni modo, essere senza nome è una condizione che genera confusione. Sull'ultima pagina si legge che un nome è una cosa buffa, fatta «d'aria. Poche lettere appena. Ma senza nome» si chiede il protagonista «chi lo sa se c'ero veramente?»

Leggere *Senza nome*, dunque, può essere un modo per sottolineare che un nome proprio è una parola speciale, in cui convivono la storia e il volto di chi lo porta. Per questo, due nomi uguali, non fanno due persone uguali. Inoltre, pronunciare il proprio nome è il primo passo per conoscersi. Se stiamo leggendo in gruppo, questo è il momento per chiedere a ciascun bambino di dire il proprio nome a voce alta e di passare la domanda al compagno vicino. In un secondo momento, la carrellata di nomi e di facce si presta anche a essere disegnata.

Sulla prima tavola la situazione è netta. A sinistra, sia a parole sia per immagini, c'è chi un nome ce l'ha. A destra, c'è chi lo può solo immaginare: «A me piacerebbe chiamarmi Aramis, come il moschettiere. Oppure Shakespeare [...]. Baraban, l'ho inventato io, e trovo mi stia a pennello. Ma anche un semplicissimo Bill, non sarebbe male. Mi basterebbe, Bill, se ogni tanto qualcuno lo pronunciasse.» A parlare in prima persona è il cane nero, rappresentato mentre è a bordo di un'auto rossa diretta verso la tavola successiva.

Il cambio di pagina provoca uno stacco. L'auto non prosegue la sua corsa, ma sparisce. Siamo di fronte a un cambio di ambientazione radicale. Tra prima e seconda tavola il lettore transita dalla dimensione pubblica, a quella privata,* cosa che



SENZA NOME
di Silvana D'Angelo e Valerio Vidali
Collana: Albi
32 pagine a colori in formato 20 x 28,5 cm
Progetto grafico: Guido Scarabottolo
ISBN: 978 88 89210 27 7
euro 14,00



*

vedremo spesso ripetersi in altri momenti del libro. Prima si è in strada, con gli altri cani; un momento dopo si è in casa, con il proprio padrone.

In una stanza, come in una piazza, possono accadere molte cose, come dimostra il confronto tra terza e quarta tavola. Non tutto ciò che vediamo è scritto e spesso l'illustrazione introduce nuove storie. Una di queste è quella dei quadri e delle fotografie appese alle pareti di casa. Un'altra è quella raffigurata sulle scatole dei detersivi o dei cibi confezionati.* Altre ancora sono quelle legate alle facce che si incontrano in città oppure ai senza volto in cui ci imbattiamo dall'inizio alla fine del libro.

Convivere con un pantofolaio che pensa solo alla raccolta punti e al campionato di calcio può diventare snervante. Troppo, per un cane senza nome, che più di tutto ama leggere e ascoltare i nomi degli altri. «Stasera voglio uscire coi miei amici. Correremo per le strade della città a caccia di nomi. [...] Poi, leggeremo le insegne e i manifesti. Quelli dei cinema sono bellissimi: i nomi dei personaggi mi fanno sognare!» Siamo quasi a metà libro. Mentre il padrone del cane boccheggia davanti al televisore acceso, il protagonista fa un incontro decisivo.

«Apro la porta di servizio per buttare i rifiuti, e nel nostro cortile chi ti vedo? Un gatto». In due battute, per il felino è tutto chiaro. «Io mi chiamo Pirata, e tu?» Io... vorrei sprofondare. [...] Il mio padrone non mi chiama mai per nome! Il gatto fa una faccia stupita. «Oh, bella, ma di bene te ne vuole?» Il cane non ribatte. Pensa, fa tesoro della lezione e reagisce con slancio. «Percorrerò le strade di tutte le città, mi consumerò le zampe attraversando foreste, montagne e oceani tempestosi. E alla fine scoprirò chi sono!»

In strada di nomi ce n'è finché si vuole. Basta guardarsi intorno e mettersi in ascolto, un'esperienza che ciascuno è in grado di replicare uscendo di casa o da scuola. Il cane senza nome viaggia da solo, in un quartiere dinamico, ma non caotico, dove le persone non si tappano in casa tutto il giorno, sono sobrie e si muovono a piedi e in bicicletta.

I primi a essere chiamati con il loro nome sono i dolci di una pasticceria. Poi, un gruppo di bambini in gita scolastica.** Le strade dei nomi portano lontano e ci fanno scoprire molti continenti. Dico "Hassan" e sono in Medio Oriente. Dico

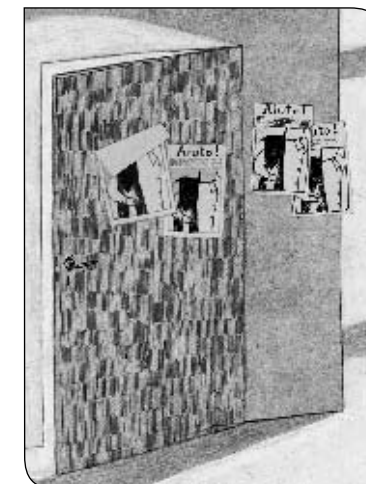
"Rostyslan" e attraverso la tajga. "Tian Wei", e vedo la Cina. Procurarsi un atlante e cercare questi paesi è un'ulteriore esperienza di lettura tra parole e figure ed è entusiasmante, poiché da fermi giriamo il mondo.

Vi è un luogo che più di tutti simboleggia il rapporto fra uomini e parole, fra l'importanza di scrivere, raccontare, ascoltare storie. Si tratta della biblioteca pubblica. «Faccio da solo, grazie, la faccenda è personale. I libri, in effetti, sono tanti, tantissimi... Chiudo gli occhi, allungo una zampa e ne prendo uno a caso. [...] "Dizionario dei nomi propri". Proprio quello che ci voleva! Mi metto comodo su una poltrona e comincio a studiare l'elenco dalla lettera A.» La scena cui assistiamo, ricorda a tutti che per prima cosa, quando si legge o si ascolta una storia, bisogna stare comodi.*

All'uscita, dalla biblioteca, forse per un sortilegio operato dalle parole che vi abitano, il nome del cane è dappertutto. Basta un annuncio per rendere un perfetto sconosciuto popolare e riallacciare un rapporto che sembrava perduto.**Padrone disperato cerca il suo cane. Si è smarrito stamane all'alba. [...] Risponde al nome di Reginaldo.» Trovare il proprio nome è come nascere, come scoprire di chi si è figli, come decifrare un alfabeto muto da millenni. Insomma è una grande occasione. Bisogna festeggiare. [G.M.]

un libro per:

- dire a voce alta il proprio nome e sentire quello dei compagni di classe
- osservare dalla finestra quante cose avvengono in una piazza oppure in un vicolo e scriverle
- giocare a scoprire nomi: vince chi ne trova di più
- costruire un percorso didattico sul racconto autobiografico
- scrivere un annuncio di smarrimento
- imparare cos'è un dizionario
- aprire un dizionario, prendere cinque parole a caso e con quelle inventare una storia sia a parole sia per immagini
- fare come il protagonista: andare in biblioteca
- uscire di casa e appuntare su un quaderno tutte le scritte che vediamo
- dire o scrivere più parole possibile a partire da un campo tematico dato (esempio: piante; dolci; capitali del mondo; eccetera)
- riflettere su cosa distingue un viaggio da una fuga



Ciao, orribile cosa

PER MARIO RAMOS UN LIBRO ILLUSTRATO È UNA BUONA IDEA. UN'OCCASIONE PER RIDERE, PENSARE, DISCUTERE IL REALE ATTRAVERSO L'IMMAGINAZIONE.



SONO IO IL PIÙ FORTE!
di Mario Ramos
Traduzione di Federica Rocca
Cartonato, pp. 32
Formato: 17x24 cm
ISBN 978-88-8362-059-1
Euro 10,00

L'attraversamento del bosco, per un giovane lupo grigio, piuttosto pieno di sé, è l'occasione per condurre un'inchiesta personale: *chi è il più forte?* domanda ai vari personaggi che incontra. Le risposte, forse influenzate dai suoi modi da sbruffone, dal suo aspetto minaccioso, dal malo modo con cui apostrofa i malcapitati, confermano invariabilmente la sua convinzione, già svelata dal titolo. Ma c'è sempre un momento in cui le cose non sono più certe come prima, e un draghetto potrebbe decidere di rispondere la verità, la sua verità, rovesciando così l'andamento troppo prevedibile dell'inchiesta lupesca.

Una piccola storia divertente, con finale a sorpresa, costruita con intelligenza e sapienza visiva. Una parabola scherzosa che prende in giro la tronfia affermazione di sé, la megalomania, e non solo quella infantile.

Mario Ramos è cresciuto fra le foreste del Belgio e il sole del Portogallo. Disegnare è sempre stata la sua passione, fin da bambino. Racconta che, inquieto qual era, il disegno ha rappresentato per lui una vera salvezza. Ecco perché non ha mai smesso. Lavora per la pubblicità, per la grafica e la comunicazione, ma ha trovato la sua collocazione più congeniale nel campo dell'editoria per l'infanzia.

Ramos ama le contraddizioni, i piccoli inciampi nel reale, i personaggi che vedono le cose al contrario, i travestimenti animali che, come nelle favole di La Fontaine, permettono di narrare le traversie e le infinite debolezze degli uomini.

I suoi albi sono semplici, per trama e struttura ritmica. Il tono dominante è l'umorismo, "la più civile risposta alla disperazione", spiega l'autore. Le illustrazioni sono attraenti e, soprattutto, alla base di ogni libro e di ogni disegno stanno idee forti.

"Un buon disegno è sempre e prima di tutto una buona idea. Più di ogni altra cosa mi interessa raccontare storie, attraverso le immagini". In particolare Ramos ama raccontare, con leggerezza, in un linguaggio verbovisuale capace di conquistare immediatamente i bambini, minute storie esemplari dove attraverso l'ironia o la trovata umoristica si può sorridere anche e soprattutto del potere, della prepotenza, del sopruso. Nelle pagine di un suo libro con finestrelle, *Il re è occupato*, il lettore cerca il re, che non si trova. Solo alla fine, nascosto da una porta di una certa eleganza, il sovrano compare, seduto non sul trono, ma sul w.c.

I bambini sperimentano presto, già nella mini società di una classe, nel tempo di una ricreazione, le dinamiche della competizione, le gerarchie, l'esclusione o l'inclusione nel gruppo. Sono a stretto contatto con questioni fondamentali, pongono domande sulla guerra, l'ingiustizia, i rapporti di forza.

A Ramos, e ai suoi molti lettori, piace scardinare lo stereotipo, mostrare il paradosso e la coesistenza dei contrari, cercare il piacere di un finale a sorpresa che possa scompigliare le aspettative. "La caratteristica dei bambini" racconta in una video intervista visibile nel sito dell'editore francese "è uno stato di permanente rivolta costruttiva. Guardo a loro per trovare una forza sovversiva che possa discutere il mondo." Gli strumenti della sua rivolta sono china, acquerelli, acrilici, molta attenzione per la scelta del colore, il confronto continuo con l'editore, con il grafico, i numerosi e pazienti passaggi necessari per l'edizione definitiva di ogni testo, la ricerca della semplicità espressiva che, paradossalmente, è sempre frutto di molto lavoro.

Ramos incontra anche, spesso, i bambini. Dedicando loro letture animate nelle classi, li incanta con la sua sensibilità e con loro discute di storie e figure, per crearne altre ancora.

Il lupo è convinto di essere il più forte fra tutti gli esseri del bosco (ma anche *Il più bello*, in un altro albo). Il lettore può, nella prima fase della sua passeggiata nel bosco, identificarsi

Il concetto è impossibile senza il suo opposto. Non esistono concetti a sé stanti, solo 'binomi di concetti'

Paul Klee,
Teoria della forma e della figurazione
Feltrinelli, Milano, 1959

I bambini vivono in mezzo alle domande, gli adulti in mezzo alle risposte. Accade che i bambini rinuncino alle risposte, non vogliano risposte, ma solo domande, come se esistessero un mondo delle domande e uno delle risposte, che si incontrano solo casualmente – due antimondi.

Peter Bichsel
Al mondo ci sono più zie che lettori
Marcos y Marcos, Milano, 1989



*

anche nel suo desiderio di ricevere complimenti e conferme per le sue qualità.

Al contempo quell'uccellino rosso, presenza discreta ma costante fra i rami, che osserva prudentemente il lupo con un'aria quasi da grillo parlante,* è un altro possibile alter ego del lettore. Come questo è testimone dell'evento, ne fa parte ma non ha voce in capitolo. È l'interlocutore in attesa, parte fondamentale del racconto di ogni storiella divertente che si rispetti.

Dal punto di vista formale l'albo alterna, con ritmo regolare, una doppia pagina riempita interamente dall'immagine del bosco, ad una ripartita in due zone distinte, facciata destra e sinistra, dove le figure sono scontornate su fondo bianco. Il lupo abita sempre la pagina di sinistra, il suo interlocutore la pagina destra.** Non c'è un reale contatto, c'è piuttosto un fronteggiarsi.

Nel tempo fra un dialogo e l'altro, il lupo, procede fra gli alberi, parlando fra sé e sé, solo nel suo compiacimento, se si esclude la presenza dell'uccellino perplesso, quasi mimetizzato nel paesaggio.

Quando invece entrano in scena gli altri abitanti del bosco, l'attenzione si sposta sulle figure che spiccano sul fondo bianco: il lupo appare trasfigurato ed enorme (quasi tocca con le orecchie il limite superiore della pagina) e i malcapitati piccoli, intimiditi dalla sua sicumera.***

I personaggi compongono una vera "insalata di favole": sono un coniglietto selvatico, Cappuccetto Rosso, i Tre Porcellini, i Sette Nani, un piccolo drago! In questo contesto fiabesco le parole sprezzanti e sbruffonesche che il lupo pronuncia assumono un valore parodico irresistibile "Dimmi mocciosa," oppure, "ditemi, cicciozzelli; ridicoli ometti" perché sono indirizzate verso figure note del patrimonio culturale infantile e con ironia le smitizzano.

La mimica del lupo è degna di attenzione: fiero di sé e tronfio socchiude gli occhi "Humm! Come sto bene nella mia pelle, dice fra sé e sé."

Assume un'espressione crudele e accigliata, e mette in evidenza le fauci per minacciare Cappuccetto Rosso, torna in sé, sgrana gli occhioni tondi, con espressione fintamente ingenua

e veramente compiaciuta, quando riceve i complimenti che ha praticamente estorto.

Incrocia le braccia con fare autoritario e paternalista quando apostrofa tre personaggi che sembra conoscere molto bene: "Cosa vedo? Tre porcellini lontano dalle loro case! È imprudente da parte vostra! Ditemi, cicciozzelli, chi è il più forte?"

Alza le braccia al cielo, con gesto trionfante, dopo l'ennesima conferma della propria forza. Assume una compunta aria di sufficienza per rivolgere la stessa domanda a sette piccoli minatori.

Ma l'arco delle sue espressioni si tende ancora, quando, con sguardo di estrema commiserazione, rivolge la domanda ad una specie di piccolo rospo.

"Ciao, orribile cosa. Suppongo che tu sappia chi è il più forte?" Ma il piccolo anonimo pseudo-anfibio risponde con candore assoluto: "Sì, certamente, è la mia mamma".

A quel punto il lupo invade la pagina di destra. Il piccolo rospo scompare. L'immagine incute timore, il testo è molto divertente ("Miserabile carciofo!"). La combinazione è riuscita. La suggestione fa ridere e fa pensare, e demistifica il conflitto mettendo in ridicolo l'aggressività.

Il ventre e le zampe enormi di un drago si affacciano** e invadono per intero la pagina destra, sconfinando anche nella sinistra. Il lupo, ridimensionato, sta piccolo piccolo nell'angolo in basso a sinistra. Il piccolo drago, nel mezzo, con sguardo fiducioso e interrogativo, è rivolto verso di lui.

"Io? Io... sono il piccolo lupo buono, risponde il lupo indietreggiando prudentemente." [M.T.]

un libro per:

- creare una lettura animata e una drammatizzazione con bambini piccoli
- per affrontare conflitti e asperità nei rapporti, per discutere di atteggiamenti poco ragionevoli, raccontare piccoli drammi con ironia, immaginare, ancora una volta, di incontrare, fuori contesto, i personaggi delle fiabe
- intraprendere un percorso di lettura all'insegna dell'humour, dell'ironia, della sorpresa, in stretta relazione con le fiabe classiche, quindi con le relazioni ancestrali fra gli uomini



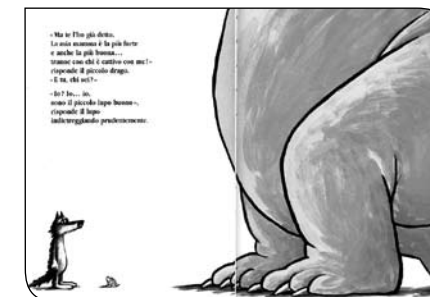
**





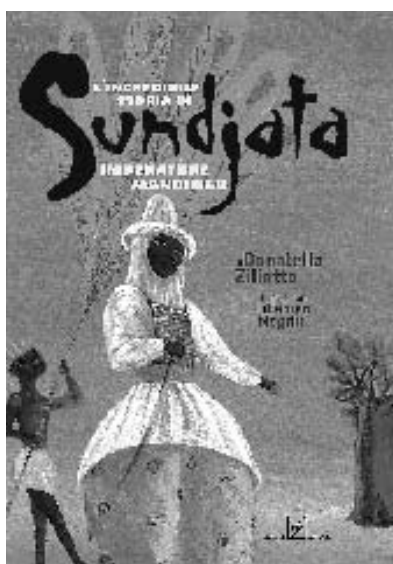
*

**



Il canto dei griots africani

PRIMA DI ESSERE UN BAMBINO SUNDJATA ERA UN BUFALO. DOPO LA SUA MORTE EGLI DIVENTA UN IPPOPOTAMO. PORTARE SU SE STESSI UN DESTINO IMPERIALE, NON SIGNIFICA AVERE LA STRADA SPIANATA, TUTT'ALTRO. NIENTE SI COMPIE SENZA LA FATICA E LA CAPACITÀ DI ATTENDERE. DALLE SPONDE DEL NIGER, UNA STORIA CHE CANTA IL SENSO DELLE COSE PRIME E ULTIME, PARLANDO AI BAMBINI DELLA VITA E DELLA MORTE.



L'INCREDIBILE STORIA DI SUNDJATA IMPERATORE MANDINGO

di Donatella Ziliotto e Fabian Negrin
Collana: Fuori collana
Cartonato, 60 pagine a colori
formato 20 x 28 cm
ISBN: 978 88 7459 015 5
euro 14,90

Ci sono storie che l'andare del tempo non erode, anzi consolida. Da Sud a Nord, da Est a Ovest. Sono i miti, le saghe, i racconti popolari. Sono vivi da millenni. Per gli uomini di tutte le latitudini ed epoche, la loro trasmissione soddisfa un piacere e un bisogno: serve a dire a noi stessi chi siamo e da dove veniamo. La storia scritta da Donatella Ziliotto e illustrata da Fabian Negrin, arriva dall'Africa. Pubblicata vent'anni fa, è sempre attuale. Oggi l'editore Beisler la ridà alle stampe, inserendola nel proprio catalogo come *Fuori collana*.

L'incredibile storia di Sundjata imperatore mandingo è stata scritta dall'autrice al ritorno da un viaggio folgorante, in Mali. Si rifà alla tradizione orale, che ancora oggi sopravvive attraverso il canto dei cosiddetti *griots*. Ziliotto li ha realmente incontrati, prima ai bordi delle strade di Bamako, capitale del Mali, poi nelle loro capanne. I *griots*, scrive Donatella Ziliotto «sono archivi viventi, "la memoria errante degli uomini". Sono stati cantori di corte, guerrieri, cacciatori; alcuni, di origine nobile, divennero *griots* per riconoscenza». La figura del *griot*, che appartiene alla cultura africana, è familiare anche per chi senta questa parola per la prima volta. Essa riecheggia in molte fiabe classiche e in tutta l'epica, da quella omerica a quella cavalleresca. Pensiamo agli aedi, ai cantori medievali e ai poeti di corte. Per questo, Sundjata potrebbe fare parte di un percorso didattico dedicato al racconto orale e sviluppato in più direzioni, sia storiche sia geografiche:

l'Africa di ieri e di oggi; l'antica Grecia; l'Europa medievale e rinascimentale.

L'incredibile storia di Sundjata imperatore mandingo, non comincia con la nascita e non termina con la morte di colui che sarebbe dovuto diventare l'imperatore di uno dei regni più potenti dell'Africa Subsahariana: principio e fine della storia, infatti, si collocano prima che Sundjata venga al mondo e dopo la fine dei suoi giorni. Ciò riflette un'idea di esistenza che abbraccia un tempo largo, maggiore rispetto ai canonici giorno di nascita e giorno di morte, cui siamo abituati e che ritualmente celebriamo. La storia di Sundjata è scritta già in quella dei propri antenati e vive in quella dei propri eredi.

Il titolo *L'incredibile storia di Sundjata imperatore mandingo* mette al primo posto la parola "incredibile". Tale scelta si può spiegare. Da una parte, la vicenda di Sundjata presenta spesso elementi magici che la rendono, di fatto, prodigiosa. Dall'altra, l'esistenza di ciascuno, in fondo, ha qualcosa di unico, che la contraddistingue. Di qui, leggere in gruppo *L'incredibile storia di Sundjata* si traduce in un'esperienza per confrontarsi sul tema delle origini, della famiglia, del racconto autobiografico. Avere davanti a sé un libro fatto di parole e di immagini, suggerisce più modi per raccontare la propria storia: a voce alta, come quando si legge un libro a qualcuno; scrivendo parole; disegnando figure; scrivendo e disegnando insieme.

Il primo capitolo ha la funzione di una mappa: fissa i parametri della vicenda (protagonisti; antagonisti; luogo e tempo dell'azione) e ne svela gli elementi caratterizzanti.

Uno di questi è la magia.* Essa è il controcanto della vita reale e dei suoi meccanismi. È uno strumento con cui interpretare il mondo e, grazie a ciò, predire gli eventi, non per realizzare i propri desideri. Nella letteratura per ragazzi, la magia e le sue pratiche rimandano al genere fantasy. Il libro di cui stiamo parlando, però, si occupa di magia in un modo molto diverso. Il racconto della Ziliotto è un consiglio di lettura per chi sta affrontando lo studio dei generi letterari, in particolare, quello fantastico.

L'incredibile storia di Sundjata imperatore mandingo dà dignità alla voce più antica della magia. Risale alla sua funzione oracolare. Qui, chi ha il compito di leggere il futuro è presente



*

dall'inizio alla fine con un obiettivo alto: tracciare il destino di una persona. Per fare ciò è necessario stravolgere il linguaggio corrente e il tono di voce abituale: bisogna cantare, suonare, ballare. Chi legge *L'incredibile storia di Sundjata imperatore mandingo* lascia spesso il discorso in prosa in favore dei versi di una canzone, come *La canzone della grande paura*:

*Sorridere al proprio nemico
non mette fine alla battaglia.
Schernire il proprio nemico
non mette fine alle ostilità.
Ti saluto, o grande paura
delle sere di lotta.*

Le pagine, in questo modo, si riempiono di suoni, figure ritmiche, gesti, che non vediamo impressi sulla carta, ma che esistono, ne fanno parte.

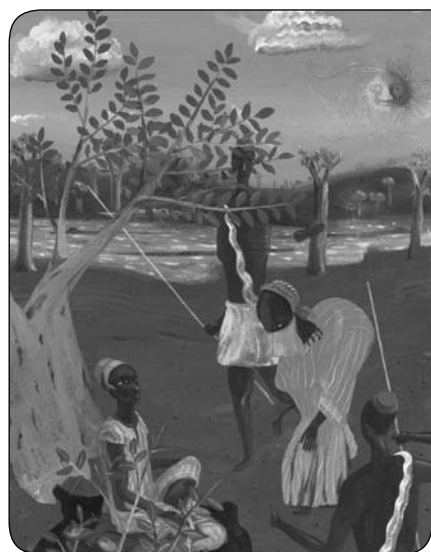
Le tavole sottolineano questi aspetti attraverso una serie di scelte compositive. Esse riguardano i colori, la luce, lo spazio, il tipo di segno e di soggetti, eccetera. Sfolgiando il libro da capo a fondo, l'occhio rimane colpito in primo luogo dai colori: sono forti; il blu contrasta con il giallo, il rosso con il verde, il fucsia con l'arancione; la luce è intensa, sia nelle scene diurne che in quelle notturne; le tinte più scure sono attraversate da pennellate gialle o bianche che illuminano il quadro. Le ambientazioni e le persone raffigurate,* appartengono a un paesaggio e a una società lontani da quelli in cui viviamo: la vita si svolge prevalentemente all'aperto; nessuno porta scarpe, tutti camminano scalzi e girano a piedi; la strada è la terra; gli abiti sono tessuti coloratissimi e larghi che cascano comodi lungo il corpo delle donne e degli uomini.

A parole e per immagini, vi è un altro fenomeno che colpisce profondamente: il rapporto di vicinanza tra esseri umani e natura selvaggia. Sundjata nasce da una donna che, quando appare per la prima volta, ha l'aspetto di un bufalo.** Prima di diventare bambino, egli è un bufalo e una volta morto diventa ippopotamo. In *L'incredibile storia di Sundjata imperatore mandingo*, come in molte fiabe classiche, il bello e la bestia sono una sola cosa. È un modo per ricordare che l'uomo è anche un animale e viceversa e che tra l'apparenza e la sostanza delle cose può esserci un confine invalicabile oppure una linea continua: dipende dalla nostra capacità di vedere dentro e in profondità, sia da grandi sia da piccoli.



*

**



C'è un passaggio che più di tutti risulta emblematico. Si tratta di un dialogo tra la madre di Sundjata e il piccolo imperatore: "Tu, che secondo gli indovini saresti diventato così forte da stradicare un albero,*e che invece non sei nemmeno capace di staccare qualche foglia per tua madre infelice! [...]".

Sundjata smise di mangiare e la guardò con i suoi occhi grandi e seri.

"Va bene", disse.

"Tu parli, figlio? E perché non mi hai mai detto nulla?"

"Nessuno mi ha mai chiesto niente", rispose il bambino con dignità.

La risposta di Sundjata è saggia: in mezzo a due persone che non comunicano si crea il vuoto e spazio a sufficienza per la proliferazione di sciocche credenze.

Per i lettori del libro, l'esplorazione del mondo di Sundjata passa attraverso le tavole di Negrin e può articolarsi ulteriormente. L'ora di geografia potrebbe essere dedicata alla raccolta di fotoreportage tratti da riviste specializzate oppure alla visione di un documentario. La stessa Donatella Ziliotto partì per il Mali proprio per girarne uno e tornata a casa, scrisse questa storia. Vale la pena che i lettori ne siano informati.

L'incredibile storia di Sundjata imperatore mandingo si svolge come un lungo itinerario. Ciascuna tappa è un capitolo e un luogo che Sundjata percorre. L'incontro con altre persone è il requisito per crescere e affermare il suo ruolo politico. Niente si compie senza la fatica e la capacità di attendere. Portare su se stessi un destino imperiale, dunque, non significa avere la strada spianata, tutt'altro.

La morte di Sundjata chiude il viaggio. Essa non si descrive in termini tragici, ma la si canta in versi, è una canzone. In un'epoca come la nostra, in cui essa fa paura solo a nominarla, leggere *L'incredibile storia di Sundjata imperatore mandingo* è un modo per parlare in classe, a voce alta, di questo tema; per porre domande; per imparare a salutare i vivi e i morti con un altro atteggiamento; per conoscere che nel mondo esistono riti diversi, a seconda della cultura di appartenenza. *L'incredibile storia di Sundjata imperatore mandingo* può sciogliere molti tabù. [G.M.]

*

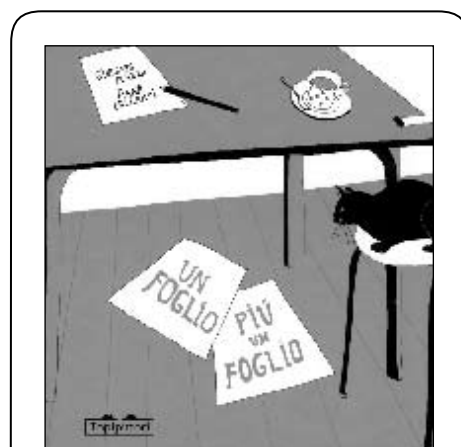


suggerimenti di lettura

- per leggere una storia che viene dall'Africa
- per sapere chi sono i griots
- per parlare di tradizione orale e tradizione scritta
- per mettere a confronto tradizioni orali di matrice diversa
- per mettere in evidenza, attraverso la discussione di gruppo, i caratteri di un racconto mitico e quelli di un fatto di cronaca
- per approfondire il tema della magia
- per approfondire la conoscenza dei generi letterari, in particolare quello fantastico
- per sviluppare un percorso didattico sul racconto autobiografico
- per scrivere e/o disegnare una biografia immaginaria
- per mettere a confronto illustrazione, fotoreportage e documentario video
- per riflettere sul nostro modo di rapportarci alla natura e agli animali
- per dare un senso più preciso al termine "apparenza"
- per discutere su cosa significano "bello" e "brutto"
- per musicare i testi delle canzoni dei griots

Sensoriale globale

UN FOGLIO PIÙ UN FOGLIO SI LEGGE A PIEDI NUDI. COME I CANI E I GATTI, SI VA PER IL MONDO LIBERI DA SCARPE E CALZINI, ATTIVANDO TUTTI I SENSI. UNA FILASTROCCA A SCATOLE CINESI, IN CUI OGNI PAGINA È LA PORTA DI ALTRE PORTE.



UN FOGLIO PIÙ UN FOGLIO
di Giuseppe Mazza e Anna Cairanti
Collana: Parola Magica
40 pagine a colori in formato 20 x 20 cm
Progetto grafico: Anna Cairanti
ISBN: 978 88 89210 30 7
euro 14,00

Libro in mano, un dato è oggettivo: *Un foglio più un foglio* fa un libro, non due fogli. Se uniamo copertina e quarta di copertina, proviamo a contare: tre fogli per terra e due sul tavolo; quattro a destra e uno a sinistra; tre scritti e uno no; tutti bianchi. Ma il punto non è contare fino a due, a quattro o a cinque. Il punto è un altro.

La prima reazione nel leggere un titolo così, effettivamente è fare due più due per vedere subito che sulla pagina i conti non tornano. La seconda, è dimenticare l'evidenza, cioè che stiamo toccando un oggetto fatto di tanti fogli, uniti tra loro, e che di certo un foglio più un foglio fa un libro. Ma non ci si pensa. La terza è avvertire che in copertina il risultato dell'addizione proposta manca e va cercato all'interno del libro. La via che porta alla risposta non è breve, ma richiede un certo tempo; non è diretta, ma è ricca di strade secondarie; infine, non è unica, porta con sé più di una soluzione. Nessuna di queste, per quanto apparentemente ovvia, lo è.

Un foglio più un foglio mette in primo piano la capacità di osservazione di un bambino e gli strumenti mentali che possono contribuire a svilupparla: elasticità, grado di attenzione, fantasia, libera associazione di idee, tempo dell'attesa, stupore. Il libro scritto da Giuseppe Mazza e illustrato da Anna Cairanti si rivolge a bambini della scuola materna o della prima classe elementare ed esalta quello che in lettori anche molto piccoli è un bisogno primario: attivare i propri sensi e stabilire relazioni fra cose diverse.

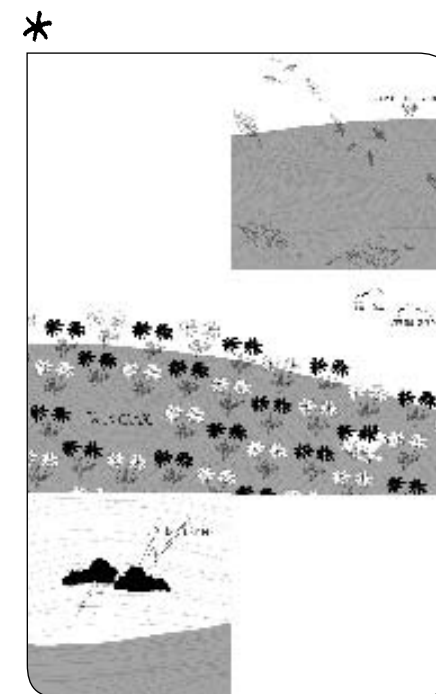
Un foglio più un foglio non è un libro per imparare a contare. Gli autori sovvertono apposta il principio secondo cui un'operazione aritmetica dà sempre un risultato unico e prevedibile, e aprono invece il campo a un ventaglio di possibilità, inattese e verosimili. Sentiamo come, leggendo tutto il testo, senza interruzioni:

«Un cane più un cane | fa un osso | un piede più un piede | fa un passo | un gatto più un gatto | fa un tetto | un sogno più un sogno | fa un letto | un dito più un dito | fa un segno | un chiodo più un chiodo | fa un legno | un pesce più un pesce | fa un amo | un merlo più un merlo | fa un ramo | un fiore più un fiore | fa un campo | un cielo più un cielo | fa un lampo* | un tuffo più un tuffo | fa un bagno | un muro più un muro | fa un ragno | un sasso più un sasso | fa un suono | un gusto più un gusto | fa un cono | un'ombra più un'ombra | fa un pigro | un foglio più un foglio | fa un libro.» La lettura ad alta voce permette di valutare alcuni aspetti legati ai suoni e al ritmo di questo libro e, in generale, costituisce il primo livello di lettura di qualsiasi albo illustrato.

Lo abbiamo ascoltato e sentito: *Un foglio più un foglio* è una filastrocca e per questo fa parte della collana di poesia "Parola Magica". Attraverso l'udito, percepiamo delle qualità timbriche che rispondono a leggi metriche, tipiche in poesia. In questo caso, esse producono pulsazioni molto regolari e un ritmo vivace: le frasi sono corte; la loro struttura sintattica è elementare; ci sono accenti che si ripetono (chiodo-chiodo; sogno-sogno); rime (tetto-letto; segno-legno; amo-ramo); assonanze (osso-passo; gatto-tetto; ombra-pigro); suoni che battono il tempo in modo secco (tuffo; sasso) e in modo morbido (sogno; amo; cielo); parole di due sillabe (ca-ne; os-so; pie-de; pas-so) alternate a parole di una sillaba (più; fa).

Tali caratteristiche, nel loro insieme, incalzano il lettore e favoriscono la continuità tra leggere, vedere, ascoltare, pensare, attività che a libro aperto, pagina dopo pagina, stiamo compiendo simultaneamente senza accorgerci. Si tratta di effetti peculiari alla lettura di un albo illustrato e di cui siamo più consapevoli se rileggiamo il testo da capo a fondo, concentrandoci in particolare sulla componente visiva e sul rapporto tra parole e immagini.

L'impatto con questo libro è forte. Alla base della realizzazione di tavole e testo vi sono scelte molto decise, assunte dagli



autori come delle costanti compositive: pochi colori (giallo, bianco, nero); poche figure (massimo quattro per tavola, tranne alcune eccezioni); poche parole (massimo otto per tavola); molte variazioni. Lavorare con pochi elementi espressivi e saperli governare è difficile. In tal senso, i libri di Iela e Enzo Mari sono una lezione per tutti e *Un foglio più un foglio* afferma di credere in quell'insegnamento. Tradotto in esperienza di lettura, questo libro è un piccolo laboratorio di percezione visiva in cui il cervello si allena per crescere.

Tanto giallo, per cominciare, colpisce. Se al suo posto vi fosse il grigio, la luce sembrerebbe spenta e lo scenario, anziché aperto, chiuso. In secondo luogo, insieme al bianco e al nero, il giallo sottolinea che i colori sono convenzioni e che, qui, la loro scelta non sottostà a criteri di verosimiglianza o a stereotipi: su queste pagine un piede bianco, una luna nera, un mare giallo, sono più efficaci di un piede rosa, di una luna gialla o di un mare blu.

Nella vita di tutti i giorni, il lettore ha visto e chiamato per nome decine di volte i personaggi e gli oggetti che compaiono nel libro.*Fanno parte del suo patrimonio visivo e lessicale e per questo sono di immediato riconoscimento. Accoppiare, sia in parole sia in immagini, due elementi gemelli, permette di raccontare piccole storie della durata di due pagine. Esse non si sviluppano all'interno di una doppia pagina, bensì nell'arco di un cambio di pagina: partono a destra e proseguono, sulla pagina successiva, a sinistra. Ecco un esempio di come una scelta di tipo narrativo (dividere una storia in due parti, tempi, movimenti), dipenda da un criterio di impaginazione. Infatti, per andare avanti c'è bisogno fisicamente di voltare pagina e il breve stacco che provoca questo gesto, è il presupposto per la continuazione di due percorsi narrativi: da un lato, la macrostoria (*Un foglio più un foglio*); dall'altro, una serie di microstorie («un piede più un piede fa un passo [...] un tuffo più un tuffo fa un bagno [...] un'ombra più un'ombra fa un pigro» eccetera).

Cambiare pagina porta novità e movimento. Prendiamo l'inizio: si parte dal basso, calpestando l'erba; vi sono figure bianche e nere sia a sinistra (alberi) che a destra (cani)** e, sebbene tra loro simili, ci sono differenze che si notano (dimensioni, colori, posizione, specie); piano orizzontale e piano verticale trovano un punto di equilibrio tra porzione di terra e porzio-

ne di cielo (quasi pari); lo stesso vale nella relazione tra alberi e cani, i primi più in alto, i secondi più in basso. Sulla tavola successiva si scopre l'osso e insieme la linea dell'orizzonte si inclina in modo dolce verso il basso,*portandoci incontro a due lunghe gambe (elemento verticale). Un passo e stiamo salendo verso la cima di una collina insieme a due gatti. Un salto (che non si vede, ma c'è) e guardiamo il cielo dal tetto di una casa, nel cuore della notte. Da lì finiamo dentro, prima in un letto poi sul piano di un tavolo. Quindi, di nuovo fuori, portati dalle venature del legno verso il mare aperto, dove i pesci nuotano e si pescano. Eccetera.

Per compiere tragitti così ampi non basterebbero solo i cambi delle figure e delle parole. Il giallo gioca un ruolo fondamentale perché muove la linea dell'orizzonte e, a seconda del tipo di *texture*, definisce la natura di ogni superficie: un pavimento, un sentiero, un tetto, una coperta, un tavolo, un fiume, un prato, un mare, un muro, un deserto. Nato perfettamente uniforme, come solo il computer sa fare, il giallo si anima e funziona come un personaggio che dice la sua, alla pari di una figura o di un pezzo di testo.

Un foglio più un foglio è un viaggio sensoriale dentro il mondo quotidiano, vissuto con lo spirito di avventura che accompagna le grandi esplorazioni. Sotto la superficie delle cose c'è davvero qualcosa capace di sorprenderci. Da soli o in gruppo, leggere diventa un gioco a indovinare cosa verrà poi; a cercare le differenze tra figure simili, ma mai identiche; a inventare altre combinazioni. «Se, come pare, la funzione sviluppa l'organo; la non funzione lo atrofizzerà. Vedremo quindi nel futuro uomini senza orecchie? O senza naso? O con la schiena e il sedere deformati dalla mancata traspirazione? Sarà questo l'uomo del futuro? Speriamo di no. [...] ci sono tanti recettori sensoriali per conoscere il mondo in cui viviamo. I bambini lo sanno benissimo e la prima conoscenza del mondo è, per loro, sensoriale globale.» (Bruno Munari, *Da cosa nasce cosa*, Laterza 2007). [G.M.]

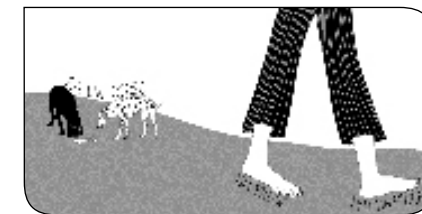


*



**

*



un libro per:

- osservare la realtà con più attenzione
- attivare tutti i sensi durante una passeggiata in giardino
- giocare alle differenze
- guardare un oggetto prima davanti, poi dietro e verificare cosa è uguale e cosa cambia
- inventare combinazioni logiche a partire dalla somma di due parole, oggetti, figure
- inventare una storia con solo tre colori
- imparare come nasce un libro e costruirne uno proprio artigianalmente
- chiedersi "cos'è un viaggio?"
- riflettere su come cambia la percezione della realtà a seconda di come ci muoviamo: a piedi; in bicicletta; in auto; in treno; in barca; in aereo
- imparare cos'è una *texture* e a cosa serve
- partire dal disegno di una forma geometrica elementare (rettangolo; cerchio) e vedere quante cose possiamo inventare se cambiamo *texture* al suo interno
- giocare a chi vede più cose dentro un unico oggetto o forma
- scegliere un oggetto e descriverlo con precisione.

Indice per editore

BABALIBRI

CACCAPUPÙ	ISBN : 978 88 8362 131 4.....	16
CHE RABBIA!	ISBN : 978 88 8362 019 5.....	32
IL PRINCIPE TIGRE	ISBN : 978 88 8362 117 8.....	44
LA MELA E LA FARFALLA	ISBN : 978 88 8362 093 5.....	52
LA MIA VALLE	ISBN : 978 88 8362 028 7.....	56
NEL PAESE DEI MOSTRI SELVAGGI	ISBN : 978 88 8362 007 2.....	64
PAPÀ!	ISBN : 978 88 8362 005 8.....	68
PICCOLO BLU E PICCOLO GIALLO	ISBN : 978 88 8362 003 8.....	72
SONO IO IL PIÙ FORTE	ISBN : 978 88 8362 117 4.....	80

BEISLER

CAMILLO E LE BAMBINE	ISBN : 88 7459 006 7.....	20
CAMILLO E IL TURBANTE MAGICO	ISBN : 88 7459 008 3.....	23
CAMILLO HA UN SEGRETO.....	ISBN : 978 88 7459 014 8.....	25
CAMILLO E IL REGALO DI NATALE.....	ISBN : 978 88 7459 016 2.....	26
L'INCREDIBILE STORIA DI SUNDJATA IMPERATORE MANDINGO	ISBN : 978 88 7459 015 5.....	84

TOPIPITTORI

ABC CERCASI... ..	ISBN : 978 88 89210 29 1.....	12
CHE COS'È UN BAMBINO?	ISBN : 978 88 89210 25 3.....	28
CREPAPANZA	ISBN : 978 88 89210 26 5.....	36
DENTRO ME	ISBN : 978 88 89210 31 4.....	40
IL SIGNOR NESSUNO	ISBN : 978 88 89210 24 6.....	48
MAI CONTARE SUI TOPI	ISBN : 978 88 89210 28 4.....	60
SENZA NOME	ISBN : 978 88 89210 27 7.....	76
UN FOGLIO PIÙ UN FOGLIO	ISBN : 978 88 89210 30 7.....	88

