

le parole

CATALOGONE

e le immagini

del 2013



testi di ELISABETTA CREMASCHI, GIULIA MIRANDOLA & ILARIA TONTARDINI


Topipittori

la MARGHERITA  EDIZIONI

Babalibri

 FRANCO
COSIMO
PANINI

 il GIOCO di
LEGGERE
EDIZIONI

le parole

CATALOGONE

e le immagini

del 2013



testi di ELISABETTA CREMASCHI, GIULIA MIRANDOLA e ILARIA TONTARDINI

Topipittori

la MARGHERITA  EDIZIONI

Babalibri

 FRANCO
COSIMO
PANINI

 il GIOCO di
LEGGERE
EDIZIONI

PREMESSA

Festeggiamo l'uscita del sesto numero del *Catalogone* con l'ingresso nella pubblicazione di due nuovi editori, Il gioco di leggere e Franco Cosimo Panini, e di una nuova curatrice, Elisabetta Cremaschi. Un segnale importante che sottolinea l'interesse che questo strumento ha raccolto negli anni, sia per il pubblico dei lettori sia per gli editori sia per gli addetti ai lavori, che hanno riconosciuto nel *Catalogone* uno strumento di natura innovativa: a un tempo, canale di comunicazione, di promozione e di approfondimento.

Queste nuove adesioni, oltre a costituire un riconoscimento per chi finora si è impegnato in questo progetto e a rappresentare una grande ricchezza per i lettori, sono importanti perché confermano implicitamente alcune tendenze che si stanno manifestando nel nostro settore da qualche anno. Parliamo della necessità, sempre meno teorica e sempre più concreta, di fare rete e di collaborare, individuando terreni comuni di azione. Fra questi ambiti di attività comuni, la necessità di soddisfare fattivamente il bisogno, sempre più sentito fra coloro che si occupano di bambini e ragazzi, e per le ragioni più diverse, di avere a disposizione chiavi di accesso qualificate e attendibili alla letteratura illustrata rivolta a lettori più o meno piccoli. Esigenza legata a quella di farsi promotori e interpreti di un'azione costante, organica e rigorosa finalizzata alla diffusione della cultura del libro per ragazzi, per mostrarne la qualità dell'offerta, lo spessore delle proposte, la vastità dei riferimenti, l'importanza della storia, la portata culturale e sociale.

Sempre più forte nel nostro settore, infatti, si avverte la necessità di informare e formare il pubblico degli adulti nei confronti di una produzione editoriale ancora pressoché sconosciuta, ma che sempre più viene avvertita, responsabilmente, come determinante per la qualità del futuro di chi oggi sta crescendo e imparando a leggere, a pensare, a guardare, a conoscere, a vivere.

In questo senso, è significativo che le 2500 copie stampate lo scorso anno del *Catalogone 5. Le parole e le immagini del 2011*,

siano rapidamente esaurite. E che siano state richieste non solo dalle librerie, che finora erano state il principale intermediario fra gli editori partecipanti e il pubblico, in forza di un'idea che aveva identificato nel *Catalogone* uno strumento di collaborazione fra editori e librai, e di una conoscenza diretta del territorio e del pubblico che ne faceva i diffusori ideali della pubblicazione. Moltissime sono state le richieste ricevute da ogni parte d'Italia, da parte di insegnanti, bibliotecari, educatori, formatori, genitori, atelieristi, autori e illustratori. Singole persone che attraverso i più diversi canali – blog, riviste specializzate, passaparola, cataloghi, siti – sono venute a conoscenza della sua esistenza.

È significativo che, sebbene il *Catalogone*, sia stato e sia disponibile, fin dall'inizio, anche in formato pdf scaricabile dai siti degli editori che lo pubblicano, le persone lo richiedono specificamente nella sua versione cartacea, a conferma della percepibile qualità di edizione, che benché diffusa gratuitamente, e quindi necessariamente concepita come “economica”, non è povera o trascurata per forma e contenuti, nella sua ideazione, progettazione, produzione: a concreta riprova dell'idea di qualità, attenzione e cura di cui si è fatta interprete e divulgatrice fin dalla nascita. E questo è tanto più significativo, se si pensa al successo e al gradimento delle tecnologie e dei canali virtuali oggi disponibili a soddisfare richieste di comunicazione, apprendimento, lettura, approfondimento, informazione.

Ciò detto, anche quest'anno la diffusione del *Catalogone*, che verrà stampato in un numero superiore di copie rispetto a quello degli scorsi anni, considerata l'accresciuta richiesta, sarà supportata dalla collaborazione preziosissima dei librai e da quella della rivista *Hamelin* che, come accade ormai da alcuni anni, lo allega in omaggio al numero in uscita in occasione della Fiera di Bologna.

Auguriamo a tutti buona lettura.

LE AUTRICI

Elisabetta Cremaschi

È nata a Mirandola nel 1969, si è laureata a Bologna in Scienze Politiche con Pier Cesare Bori e una tesi in filosofia morale dedicata al pensiero di Maria Zambrano, nell'ambito della filosofia, letteratura e arte spagnola. Ha frequentato il Master dell'Accademia Drosselmeier-Centro studi di Letteratura per l'Infanzia di Bologna. Dal 1992, si occupa di narrazione e studio dell'Immaginario, dividendosi tra insegnamento, scrittura e attività giornalistica. Dal 2005 è libera docente di Pedagogia delle Narrazioni. È da queste esperienze professionali che ha preso vita il suo blog Gavroche. Parole e figure dell'infanzia.

Giulia Mirandola

Ha lavorato presso Ubulibri, Zanichelli, Hamelin Associazione Culturale. Collabora con Goethe Institut Roma, Mart, Museo Tridentino di Scienze Naturali, Casina di Raffaello, OliverLab, Spazio B**K. Cura il Catalogone dalla sua prima edizione. Per gli editori Topipittori e Babalibri coordina il progetto di promozione alla lettura "Una Minibiblioteca a scuola". È autrice con Hamelin di *Ad occhi aperti. Leggere gli albi illustrati* (Donzelli 2012). Sviluppa in maniera autonoma progetti culturali dedicati alla promozione della lettura, all'illustrazione e al fumetto contemporanei, all'infanzia. Dal 2012 dà inizio in Trentino a "Miracittà" e "La mia valle", due progetti sperimentali di educazione verbovisuale rivolti alle scuole, dedicati all'osservazione e al racconto dei territori e dei paesaggi.

Ilaria Tontardini

È nata a Pesaro nel 1975. Si è laureata a Venezia in Conservazione dei Beni Culturali, con uno studio sulle sezioni didattiche dei musei francesi. Questa esperienza l'ha poi portata a lavorare in Francia presso le Service éducatif del Centre Georges Pompidou. Dal 2001 ha collaborato con i Musei Civici veneziani in particolare alla creazione di percorsi didattici e formazione presso il museo di arte moderna di Ca' Pesaro. Dal 2005, è membro di Hamelin Associazione Culturale per cui tuttora lavora. Insegna Storia dell'illustrazione nel biennio di illustrazione per l'editoria dell'Accademia di Belle Arti di Bologna.

SOMMARIO

12

DESTINO A OTTO ROTELLE
BABALIBRI • A GRAN VELOCITÀ
Michel Gay
ISBN: 978 88 8362 255 7

16

PERCHÉ LA FIABA È UNA ZUCCA
TOPIPITTORI • ALFABETO DELLE FIABE
Antonella Abbatiello - Bruno Tognolini
ISBN: 978 88 89210 82 6

20

UN LIBRO PER ANDARE LONTANO
LA MARGHERITA EDIZIONI • ARCHIMEDE E SEBASTIANO
Janik Coat
ISBN: 978 88 65320365

24

ASTRID LINDGREN
IL GIOCO DI LEGGERE EDIZIONI | Astrid Lindgren - AA.VV.
BETTA SA ANDARE IN BICICLETTA
ISBN: 978 88 6103 018 3
BETTA SA FARE TUTTO (O QUASI)
ISBN: 978 88 6103 032 9
NATALE NELLA STALLA
ISBN: 978 88 6103 044 2
PETER E PETRA
ISBN: 978 88 6103 043 5
SORELLINA TUTTAMIA
ISBN: 978 88 6103 029 9

32

LEGGERE FIABE SULLE MACERIE
LA MARGHERITA EDIZIONI • CAPPUCETTO ROSSO.
Roberto Innocenti
ISBN: 978 88 65320525

36

LA STORIA INFINITA
TOPIPITTORI • C'ERA UNA VOCE
Alessandra Berardi - Alessandro Gottardo
ISBN: 978 88 89210 81 9

40

DA DOVE VENGONO I COCCODRILLI?
BABALIBRI • CESARE
Grégoire Solotareff
ISBN: 978 88 8362 275 5

44

SE NON MANGI CHIAMO LA STREGA...
BABALIBRI • CORNABICORNA
Magali Bonniol - Pierre Bertrand
ISBN: 978 88 8362 252 6

48

TUTTO QUELLO CHE NON VEDIAMO
TOPIPITTORI • COSE CHE NON VEDO DALLA MIA FINESTRA
Giovanna Zoboli - Guido Scarabottolo
ISBN: 978 88 89210 80 2

52**DI PADRE IN FIGLIO**

LA MARGHERITA EDIZIONI • DA GRANDE

Sandro Natalini

ISBN: 9788865320563

56**PROVA COSTUMI**

TOPIPITTORI • DAME E CAVALIERI

Francesca Zoboli - Marta Sironi

ISBN: 978 88 89210 86 4

60**IL MAESTRO DELL'IMPROVISO** • Libri a teatro

FRANCO COSIMO PANINI EDITORE | Dario Moretti

GIGI TROLL

ISBN: 978 88 829 0777 8

LA NATURA DELL'ORSO

ISBN: 978 88 570 0419 8

LE DUE REGINE (CON CD)

ISBN: 978 88 829 0777 8

LE STAGIONI DI PALLINA

ISBN: 978 88 829 0675 7

L'ISOLA DI ARIEL

ISBN: 978 88 829 0674 0

STORIA DI TRE

ISBN: 978 88 829 0676 4

64**NON UCCIDETE IL PICCOLO MOZART!** • Illustrati d'Autore

FRANCO COSIMO PANINI EDITORE

IL PENSIERO DI BRIO | Mario Lodi - Lele Luzzati

ISBN: 978 88 829 0798 3

MANIFESTI | Bruno Tognolini - Gek Tessaro

ISBN: 978 88 570 0408 2

UNA VOLTA, UN GIORNO | Giusi Quarenghi - Simona Mulazzani

ISBN: 978 88 248 0555 1

68**LA STORIA DEI CAMBIAMENTI**

TOPIPITTORI • I PANI D'ORO DELLA VECCHINA

Annamaria Gozzi - Violeta Lopiz

ISBN: 978 888 9210 87 1

72**CHI È IL RE?**

BABALIBRI • IL RE DEL CASTELLO

Adrien Albert - Jeanne Taboni Misérazzi

ISBN: 978 88 8362 254 0

76**DUE + UNA**

TOPIPITTORI • I TRE PORCELLINI

Giusi Quarenghi - Chiara Carrer

ISBN: 978 888 9210 88 8

80

TESTA MATTA

LA MARGHERITA EDIZIONI • IL SIGNOR SENZATESTA

Ghislaine Herbéra

ISBN: 978 88 65320358

84

ALLEVARE BAMBINI

TOPIPITTORI • IL VIAGGIO DI MISS TIMOTHY

Giovanna Zoboli - Valerio Vidali

ISBN: 978 88 8 9210 78 9

88

FIABE: GUARDARE PER CRESCERE • Le Immagini della fantasia
FRANCO COSIMO PANINI EDITORE | Luigi Dal Cin - AA.VV.

A RITMO D'INCANTO. FIABE DAL BRASILE

ISBN: 978 88 570 0256 9

ECHI D'OCEANO. FIABE DALL'OCEANIA

ISBN: 978 88 570 0148 7

I CANTI DEI GHIACCI. FIABE DALLE REGIONI ARTICHE

ISBN: 978 88 248 0556 8

IL GRANDE ALBERO DELLE RINASCITE. FIABE DALLE TERRE D'INDIA

ISBN: 978 88 570 0410 5

NEL BOSCO DELLA BABA JAGA. FIABE DALLA RUSSIA

ISBN: 978 88 570 0509 6

92

IL LIBRO DEI LIBRI

TOPIPITTORI • LIBRI!

Murray McCain - John Alcorn

ISBN: 978 888 9210 90 1

96

**QUANDO A PRENDERSI PER MANO SONO L'ARTISTA
E IL BAMBINO** • Libri ad arte

FRANCO COSIMO PANINI EDITORE

CUCÚ, SONO TURLUTUTÚ | Hervé Tullet

ISBN: 978 88 570 0445 7

I VIAGGI DI TURLUTUTÚ | Hervé Tullet

ISBN: 978 88 570 0485 3

MANO FELICE DISEGNA L'ACQUA | Alessandro Sanna

ISBN: 978 88 570 0443 3

MANO FELICE DISEGNA L'ARIA | Alessandro Sanna

ISBN: 978 88 570 0442 6

MANO FELICE DISEGNA IL FUOCO | Alessandro Sanna

ISBN: 978 88 570 0465 5

MANO FELICE DISEGNA LA TERRA | Alessandro Sanna

ISBN: 978 88 570 0464 8

TURLUTUTÚ GIOCHI DI MAGIA | Hervé Tullet

ISBN: 978 88 570 0444 0

100

LISON NEL PAESE DELLE CREATURE GENTILI

TOPIPITTORI • LISON HA PAURA

Perrine Ledan - Lotte Bräuning

ISBN: 978 88 8 9210 77 2

104**OGNI ACHILLE HA IL SUO TALLONE**

BABALIBRI • MANGEREI VOLENTIERI UN BAMBINO

Dorothee de Monfreid - Sylviane Donnio

ISBN: 978 88 8362 107 9

108**MARIO RAMOS**

BABALIBRI • Mario Ramos

A LETTO PICCOLO MOSTRO!

ISBN: 978 88 8362 108 6

FUOCO ALLA SCUOLA

ISBN: 978 88 8362 273 1

IL LUPO CHE VOLEVA ESSERE UNA PECORA

ISBN: 978 88 8362 181 9

IL PICCOLO GHIRIGHIRI

ISBN: 978 88 8362 284 7

IL PIÙ FURBO

ISBN: 978 88 8362 246 5

IL RE È OCCUPATO

ISBN: 978 88 8362 098 0

IL SEGRETO DI LU

ISBN: 978 88 8362 125 3

MAMMA!

ISBN: 978 88 8362 032 4

NUNO, IL PICCOLO RE

ISBN: 978 88 8362 168 0

SMETTILA DI FARE LA SCIMMIA!

ISBN: 978 88 8362 224 3

SONO IO IL PIÙ BELLO!

ISBN: 978 88 8362 134 5

SONO IO IL PIÙ FORTE!

ISBN: 978 88 8362 059 1

116**COSE DEL VENTO CHE CAMBIA**

TOPIPITTORI • QUADRI, QUADRETTI E ANIMALI

Guido Scarabottolo - Marta Sironi

ISBN: 978 88 89210 85 7

120**LEGGERE E GIOCARE**

TOPIPITTORI • TI FACCIO A PEZZETTI

Chiara Armellini

ISBN: 978 88 89210 79 6

124**DELLE TANTE ODISSEE**

BABALIBRI • ULISSE DALLE MILLE ASTUZIE

Yvan Pommaux

ISBN: 978 88 8362 271 7

128**LA NOTTE DEL CUORE**

TOPIPITTORI • UNA STELLA NEL BUIO

Lucia Tumiaty - Joanna Concejo

ISBN: 978 88 89210 89 5

DESTINO A OTTO ROTELLE

Ogni narrazione ha il suo andamento interno, il suo ritmo; da un libro che si intitola *A gran velocità* non ci si può aspettare che di correre. Come un missile; come il carattere usato per il titolo, tutto tagliuzzato da delle code cinetiche; come il coniglio antropomorfo che sui pattini sta sfrecciando sul ponte in metallo riprodotto in copertina.



A GRAN VELOCITÀ

di Michel Gay

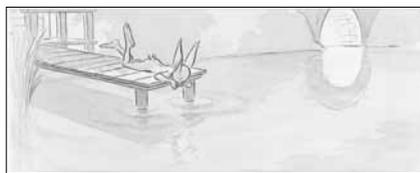
Traduzione di Federica Rocca

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 40, formato 27 x 24 cm

ISBN: 978 88 8362 255 7

euro 12,50



1



2

Sollevando quest'ultima però si apre uno scenario, ben diverso da quello preannunciato. I risguardi mostrano lo stesso animale disteso su un pontile, intento a suonare un'armonica, specchiandosi sul pelo dell'acqua, come un novello Narciso. Un'immagine dell'ozio, l'indugiare nel dolce far niente¹. Il coniglio qui vive, in una casa con una banchina che si affaccia sul fiume. Un luogo fuori dal tempo, in cui gli eventi non possono che scorrere lenti e sempre uguali. Acqua, armonica, armonica e acqua; e basta. In questo quadro, un fattorino che consegna un pacco è una gran novità; se poi si tratta di un regalo, allora è proprio una stranezza. La scatola marrone contiene dei pattini a rotelle, un dono speciale da parte del nonno. A giudicare dai primi passi che Pat (questo il nome del coniglio) muove sui pattini, questi sono uno strumento esotico e mai sperimentato: infatti Pat cade in acqua, va all'indietro, si cimenta perfino nel pattinare in mezzo all'erba o sulle rotaie, dove inscena una acrobatica ma poco efficace spaccata.

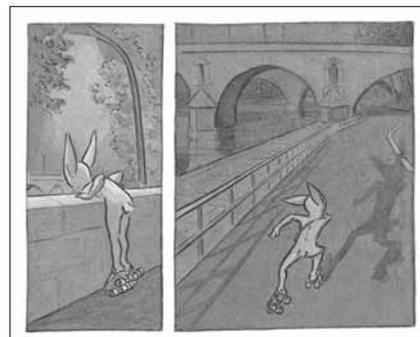
Imparare è faticoso, e presto si capisce che i pattini chiamano superfici lisce e rasate². Guardandosi attorno, Pat si rende conto che ha una sola soluzione, andare a provare altrove, su asfalto e cemento. E come se fosse la cosa più semplice e naturale da fare, si infila in un treno per Parigi. «Così andai alla stazione. I treni che passavano di lì erano diretti a Parigi. Salii. Il treno era quasi vuoto. Si mise in moto e viaggiai per molto tempo... per molto tempo... molto tempo... Arrivai a Parigi che era già notte.»

Un lungo viaggio per trovare marciapiedi su cui lasciarsi scivolare. Appena messo piede – e pattini – a terra, la strada di Pat diventa un'altra, in discesa, lastricata per piroette

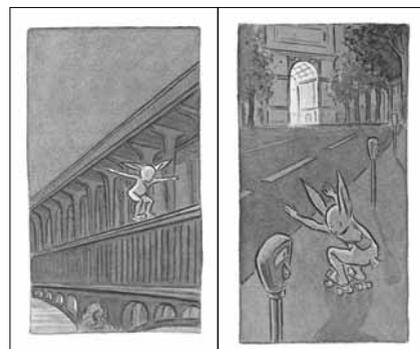
da capogiro. Non è più il goffo pattinatore della campagna, ma un affusolato acrobata. Nella notte che sembra di seta, schizzata dagli acquerelli di Gay, il lettore attraversa Parigi (abbozzata attraverso monumenti simbolo, la Tour Eiffel, l'Arc de Triomphe, il Trocadero) con Pat, e il suo muoversi trasmette una sensazione di benessere, fa respirare grandi boccate di libertà. Tutto appare possibile, pieno di emozioni forti, come quelle che suscita l'andare veloci, contro il vento. Quel volteggiare e scivolare senza attrito sembra così distante dalle rigidità, dalle costrizioni a cui spesso il movimento degli uomini e soprattutto dei bambini, è soggetto.

La storia procede (*roule* si direbbe in francese, dalla stessa radice di *roulettes*, rotelle) ed è inevitabile che i pattini imprimano il loro moto a tutto ciò che sta intorno³. L'autore usa diversi accorgimenti per sottolineare la componente ritmica, sia nelle immagini che nelle parole. Strizza l'occhio al fumetto, impaginando molte sequenze in vignette. Queste ultime sono orientate verticalmente per costruire la partitura ritmica del racconto e conferire alla strampalata gita in pattini un effetto domino: una volta che la prima tessera innesca il movimento, questo diventa inarrestabile⁴; non ci si può più fermare finché l'ultimo tassello non è caduto. Il testo poi è costellato di verbi che indicano il movimento: "pattinare", "andare", "viaggiare", "filare", "scivolare", "trascinare", "scappare", "correre", "travolgere", "attraversare", "partire", "curvare", "precipitarsi", "inseguire", "saltare". Tutto si sposta nel libro.

Ma i pattini in questo albo sanno essere molto di più di un semplice mezzo di locomozione. E poi sulle strade ci si incrocia. Dopo aver sperimentato tutte le piste e le figure possibili – come se dei pattini stregati avessero svelato il perfetto e volteggiante pattinatore sepolto nell'intimo del coniglio – è ora di riposare. Pat incontra Mina, una gattina grigia che suona il flauto sul bordo di una fontana. Accade subito qualcosa. Con Mina, Pat condividerà la musica e i pattini. In simbiosi, in perfetta sintonia, con un pattino a testa⁵. Le priorità si ribaltano. Cosa diventa importante adesso? Non è più l'andare, ma qualcuno con cui andare; infatti l'illustrazione sfonda le barriere delle vignette che finora l'hanno inquadrata, per lasciare tutto lo spazio a un momento unico e speciale, che si insinua in tutta l'ampiezza della doppia pagina aperta. «Mentre suonavamo, cercavamo di prenderci. Ci sentivamo soli al mondo e felici.» Si è contenti



3



4



5



6

di essere soli al mondo quando non si è più soli. E proprio al culmine della salita, quando tutto sembra fermarsi per un eterno frammento di secondo, la discesa arriva repentina e di nuovo si cambia tempo; al “lento” dell’incontro e dello scoprirsi, segue l’incalzare della fuga a gambe levate. Pat e Mina scappano da gente che non sa apprezzare le buone note. E, imboccando un ascensore, scoprono l’altro lato della città. Quello sotterraneo, dove la gente corre, disattenta, incurante verso tutto e tutti⁶; è il regno della frenesia delle stazioni della metropolitana, delle scale, dei treni che vanno in direzioni opposte. Prima una dimensione aerea, di piazze, portici, ponti e marciapiedi, dove al sottofondo di rotelle che grattano l’asfalto fa da contraltare il silenzio di una serata di luna. Poi Michel Gay precipita il lettore in un universo claustrofobico, affollato, rumoroso, illuminato da una squallida luce al neon. Che ancora di più comunica il disorientamento dei due personaggi. Le immagini enfatizzano un senso di estraneità. Pat e Mina non appartengono a questo insieme. I due animali antropomorfi protagonisti della storia si rivelano improvvisamente un coniglio e un gatto che camminano su zampe-gambe per giunta con un pattino solo a testa; due piccoli mostri, che appaiono bizzarri e fuori posto⁶. Nella folla si perdono, cercandosi, schiacciati, pestati, spintonati. Gli occhi di Pat esplorano tutte le direzioni dello spazio attorno a lui: sopra, sotto, in mezzo, a destra, sinistra, di fianco. Lo si vede spesso ritratto di spalle, alla ricerca di una metà persa. I cartelli, le molte scritte, punti di riferimento degli uomini non gli dicono nulla. Un unico filo, un pattino, che guida le ricerche dell’uno e dell’altro e che li conduce su un treno che lascia la città. Sullo sferragliare delle rotaie continua la ricerca, in un montaggio serrato di corridoi, scompartimenti, rincorse, controllore, frenate improvvise, salti nel vuoto⁷. Arriva un momento in cui gli eventi costringono Pat a una scelta, di quelle che cambiano per forza la cose. In bene o in male, questo non lo si sa mai quando si sceglie.



7

Solo alla fine ci si accorge di aver avuto in mano un diario di viaggio. È Pat che ci racconta la sua frenetica e indimenticabile avventura, con una narrazione condotta in prima persona. Ci si ritrova sul pontile da cui era partita la storia. Non più un coniglio solitario che guarda il suo riflesso sulla superficie dell’acqua, ma un coniglio e una gatta che suonano assieme, assorti e sorridenti nella loro melodia. Se si

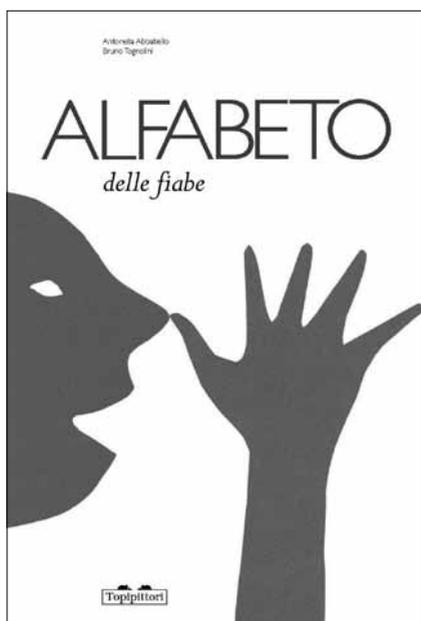
osservano contemporaneamente la doppia pagina di inizio e quella finale si chiude perfettamente un cerchio. Questa volta è quello degli affetti: il biglietto che accompagnava il regalo recitava così: « Mio caro Pat, ti regalo questi pattini a rotelle. È grazie a loro che ho incontrato tua nonna. Firmato il nonno». Le ultime parole di Pat: «Grazie nonno, i tuoi pattini sono stati un bellissimo regalo». Il destino può nascondersi anche in due piastre di metallo con otto ruote gialle. Basta una spinta e via. [I.T.]

UN LIBRO PER:

- scoprire storie dei propri antenati attraverso degli oggetti
- elencare con quanti mezzi di trasporto si può attraversare una città
- ricordare un regalo speciale
- andare veloci
- raccontare una storia di veri amici
- riprodurre i rumori della campagna e quelli della città
- non arrendersi quando si sta facendo qualcosa per la prima volta... non sempre riesce!
- scrivere un breve diario di un viaggio, per figure o per parole
- fare un giro in pattini a rotelle

PERCHÉ LA FIABA È UNA ZUCCA

Quando la rete delle persone operose si mette in movimento, può succedere che da un corso di formazione nascano delle storie. Da delle storie, un libro di fiabe. Da un libro di fiabe, una mostra. E che insieme, fiabe, libro, mostra, prendano la strada del Campidoglio.



ALFABETO DELLE FIABE

di Antonella Abbatiello
e Bruno Tognolini

Collana: Parola Magica

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 32, formato 23 x 32 cm

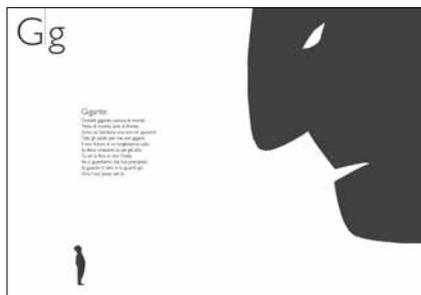
ISBN: 978 88 89210 82 6

euro 14,00

Alfabeto delle fiabe esordisce con una breve introduzione. Vi si legge che «Di fronte ai compiti che appaiono infiniti, gli umani operosi hanno un loro sistema geniale: partire dall'inizio.» Seguiamo l'indicazione e cominciamo dal ricordare ai lettori che *Alfabeto delle fiabe* è un'esperienza editoriale dalle stratificazioni complesse, che ha saputo farsi strada fino alle stanze dei Musei Capitolini, in Campidoglio, quando al principio, all'orizzonte, si distinguevano solo una A, una B e una C. Informa il colophon che il libro è stato realizzato nell'ambito di un progetto di formazione e di promozione alla lettura dedicato alle scuole dell'infanzia. Esso ha visto protagoniste le Biblioteche di Roma con Nati per leggere, l'Assessorato alla Famiglia, all'Educazione e ai Giovani – Dipartimento Servizi Educativi e Scolastici del Comune di Roma – e l'Assessorato alle Politiche Culturali e Centro Storico del Comune di Roma. Quando la rete delle persone operose si mette in movimento, può succedere che da un corso nascano delle storie, da delle storie, un libro, da un libro, una mostra, come è accaduto per le fiabe di Antonella Abbatiello e Bruno Tognolini. Vicende come la loro dovrebbero fare chiara la strada a molti amministratori attenti più di tutto a provvedere il bene dell'infanzia, ma poi non sanno cosa e come si fa. Partire dall'inizio potrà essere un aiuto anche per questi soggetti.

Alfabeto delle fiabe rispetta le sue matrici e comincia con la lettera "A" di *Anello*:

«Oro d'anello, sole gioiello | Piccolo tondo di mondo
fratello | Tienimi il dito, dono gradito | Girami intorno
il tuo giorno infinito | Tocco e ti tocco, giro e ti giro |
Quello che voglio sia vero davvero | Trovo e ti perdo, per-



4



5

Analogamente a un uovo, ciascuna lettera dell'alfabeto è intera quando intatta nel suo guscio tipografico, ed è incipit di grandi sorprese non appena nel suo guscio si penetra⁴. Da ognuna derivano almeno tre processi creativi, sui quali avranno piacere di cimentarsi anche i lettori, in un gioco compositivo di gruppo. Il primo processo tocca l'invenzione di una parola: da una iniziale, Tognolini ha inventato ogni volta una parola chiave, i lettori lo imitano cercando parole che nel libro non sono state scelte (ad esempio, topo, figlia, ossa, pegno, oro eccetera). Il secondo processo tocca l'invenzione di un testo in dieci versi, (spesso Tognolini termina con un verso che comincia con "ora"), legato alla neonata parola chiave. Il terzo processo tocca le figure: da una iniziale alfabetica, da una parola chiave, da un insieme di versi, Abbatiello ha scelto un'icona e l'ha ritagliata su cartoncini colorati dando loro la forma che vediamo in pagina; i lettori si applicano tenendo presente il suo esempio. L'ordine di queste fasi è arbitrario. Chi vorrà, è invitato a sperimentarne altri, ciascuno si prenda la libertà di provare strade diverse e magari, alla fine, di comporre una pagina. Dall'insieme di queste ultime, nascerà un Nuovo *Alfabeto delle fiabe* a opera di sconosciuti autori della scuola dell'infanzia e primaria.

«Sul tuo cammino ti aspetta una porta | Se vuoi è chiusa, se vuoi è aperta | Forse c'è un muro, forse c'è il mare | Se non la apri non potrai entrare | Forse c'è il viale del grande avvenire | Se tu la chiudi non potrai uscire | Nella casina c'è una porticina | La tua fortuna, la tua rovina | Se non la apri non lo saprai mai | Ora cosa farai?»⁵.

Sul repertorio fiabesco che fa da mappa ai testi e alle immagini di Abbatiello e Tognolini, i risguardi iniziali rendono esplicite alcune predilezioni. Ai filoni francofono (Perrault), germanico (Grimm), danese (Andersen) – i più saccheggianti quando si tratta di scegliere, pubblicare, trascrivere fiabe – le bibliotecarie e gli autori intervenuti in questo progetto hanno preferito le *Fiabe italiane* di Italo Calvino, citate nel loro complesso in un'ampia tavola sinottica. Leggendola è possibile ricostruire a quale fiaba italiana si riferiscano ciascuna filastrocca e simbolo elaborati da Abbatiello e Tognolini. La lettura di *Alfabeto delle fiabe* arriva a questo punto di sofisticazione perché reputa sia praticabile e opportuna, in ambito scolastico, la via della complessità. Le persone che entreranno in confidenza con la materia di *Alfabeto delle fiabe*, sapranno decrittare, a un certo punto, anche questa parte

di testo. Allora indovinare nomi, personaggi, luoghi, archetipi, diventerà un gioco molto divertente e la griglia di titoli e puntini rossi della tavola delle fiabe calviniane, si sovrapporrà, a mente, allo schema di una battaglia navale.

Di gioco si tratta, una volta di più, nei risguardi finali, dove un grande “gioco dell’alfabeto” predispone un piano su cui i lettori tirano dadi e posizionano pedine. È una variante del gioco dell’oca. Stampato su grande formato, il gioco dell’alfabeto potrebbe dare luogo a una partita collettiva, come già capitato in occasione della mostra romana dedicata ad *Alfabeto delle fiabe*, di cui si può apprezzare una esaustiva documentazione sul blog di Topipittori: <http://topipittori.blogspot.it/search/label/Alfabeto%20delle%20fiabe>. Caselle di parole si alternano a caselle di figure: in entrambi i casi può valere la regola di riprendere il testo corrispondente nel libro e leggerlo ad alta voce. Di voce in voce, i più fortunati potrebbero imparare a memoria *Alfabeto delle fiabe* e non dimenticarlo più⁶. «Zucca di fiaba, testoni gialli | Zucche di nozze, carrozze e cavalli | Cerco il tesoro e trovo una zucca | Dentro c’è l’oro di giallo che spacca | Zucca ignorante che non serve a niente | Zucca gigante che sfama la gente | Zucca rotonda del circolo bello | Dopo la zucca ritorna l’anello | Dopo la zeta non è mai finita | Perché la fiaba è una zucca | Che sfama la vita». [G.M.]



6

UN LIBRO PER:

- ampliare un percorso di lettura sulle fiabe
- costruire un grande “gioco dell’alfabeto” e giocarlo in gruppo
- ospitare la mostra associata al libro nella propria città (per informazioni rivolgersi a info@topipittori.it)
- attivare forme di collaborazione dirette tra scuole, autori, editori, sull’esempio di questa esperienza
- rileggere le *Fiabe italiane* raccolte da Italo Calvino
- soffermarsi sulla figura del drago e costruire un percorso iconografico a esso dedicato
- progettare e costruire dei labirinti usando cartoncini colorati e forbici
- preparare a scuola uno spettacolo teatrale basato sul libro
- scrivere un testo in rima per ciascuna parola dell’alfabeto inventato dagli autori

UN LIBRO PER ANDARE LONTANO

Un libro per appassionati di animali, per appassionati di viaggi avventurosi, per fanatici di grammatica e enigmistica. Per andare lontano, con i piedi nelle pantofole, o con un libro nello zaino.



ARCHIMEDE E SEBASTIANO

Janik Coat

Collana: Libri illustrati

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 32, formato 16,5 x 23 cm

ISBN: 9788865320365

euro 15,00

Cominciamo dalla fine, il retro del libro: c'è riprodotta una porzione dell'immagine di copertina, il sedere di un ippopotamo su cui è appollaiato un uccello che guarda una lunga lista di nomi¹. Assomiglia ai titoli di coda di un film, con il cast di un colossal, una serie di nomi propri abbinati al nome di un animale. Questo elenco di "bestie" ci rimanda al titolo e al soggetto del libro: *Archimede e Sebastiano. Il bestiaro di Janik Coat. Bestiario* indica una forma precisa di libro, diffusa già dal Medioevo: una raccolta di testi e soprattutto di immagini che descrivono animali, esistenti o mitologici, nella loro accezione filosofica e teologica e non prettamente scientifica. La base non è l'osservazione diretta della natura ma la creazione, l'invenzione di forme di animali – spesso in bilico fra realtà e leggenda – che corrispondono all'interpretazione caratteri, temperamenti, virtù o vizi umani. L'animale è inteso come *monstrum*, la meraviglia, qualcosa di sconosciuto e potente, che al solo guardarlo echeggiava mondi lontani e regni al di là delle regole umane.

Il Bestiario di Janik Coat, come la mera lettura della lista o un primo assaggio fra le pagine suggeriscono, sembra non proseguire su questo solco di straordinarietà. Questo bestiario ha l'aria più semplice e familiare, da cui è bene non farsi ingannare. Le sagome di animali tondeggianti ed essenziali sono un primo passepartout per leggere il mondo e attraversarlo in lungo e in largo, con le discipline più disparate: la grammatica, la semantica, la geografia, la zoologia, la storia dell'arte, il disegno...

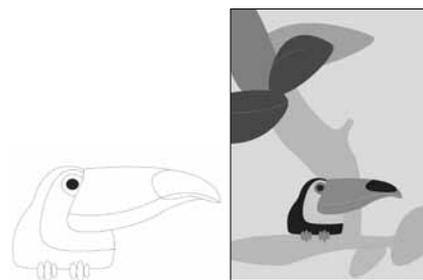
L'autrice sceglie per il suo racconto un doppio registro "grammaticale", che si riflette nel doppio registro delle illustrazioni e della partizione delle pagine. Ogni bestia è desi-

gnata da un nome proprio e un nome comune: «Enrichetta farfalla», «Celestino pesce luna», «Pio pesce porcospino», «Arabella marmotta», «Maurilio formichiere», «Domitilla talpa», «Giuseppa tartaruga». Il nome proprio è scritto con caratteri colorati, la tipologia d'animali in grigio. Le figure seguono lo stesso principio: sulla pagina di sinistra è posizionato ciò che è universale, una figura in bianco e nero disegnata al tratto con un contorno molto sottile e dei segni essenziali²; «L'animale», un qualsiasi animale appartenente alla categoria «uccello», «gatto», «ippopotamo»; sulla pagina di destra lo stesso animale si trasforma in «quel preciso animale»³; questa volta è riportato a colori, inserito in un contesto più o meno naturale; può essere il luogo in cui abita (Enrichetta è delicatamente appoggiata su un fiore, Domitilla è in un cunicolo sottoterra), gli altri animali con cui convive (Pio è mimetizzato fra alghe, coralli e ricci di mare che ricordano la sua forma), le situazione in cui si può trovare (Arabella è nella tana che se la dorme, perché fuori è inverno, tutto è coperto di neve e lei è in letargo, Celestino brilla nel mare mentre la lune brilla nel cielo). Questo dispositivo binario - che potrebbe essere anche un modo per parlare ai bambini di cose difficili come la nomenclatura binomiale di Linneo, che designa nome e specie degli animali - ripetuto quasi sempre uguale per trentatré doppie pagine è solo l'inizio del viaggio che Janik Coat propone al lettore. Il bestiario è un libro che serve per andare lontano (e a volte vicinissimo) attraverso una serie «insolita» di mezzi di trasporto.

Uno di questi sono appunto le parole. Se gatto e lupo sono nomi in cui si riconosce immediatamente una corrispondenza precisa con un animale e magari anche una provenienza (il divano di casa, il bosco di Cappuccetto Rosso), nella scelta degli animali e dei loro nomi la Coat sembra lavorare sullo stupore, sugli accostamenti inediti. Esistono animali che sono tanto più misteriosi quanto il loro nome suona alle nostre orecchie esotico e ostrogoto. L'onisco potrebbe essere una pietra preziosa come una bestia primitiva e mastodontica, il lemure una moneta o un gioco da tavola⁴⁻⁵. Un po' primitiva l'onisco lo è, un parente terrestre e corazzato dei gamberi, ma piccolissimo, un «maialino di Sant'Antonio» che Coat ci mostra ingrandito per poi riprodurlo nel suo habitat, una stanza enorme, dove l'onisco appare come un puntino. Il suo nome deriva dal greco onyx che vuol dire unghia: potrebbe essere l'inizio di un altro viaggio, un ulteriore

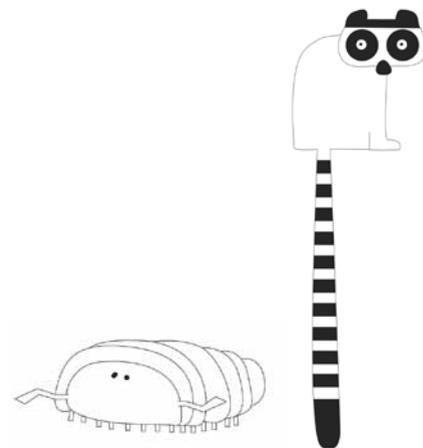


1



2

3



4

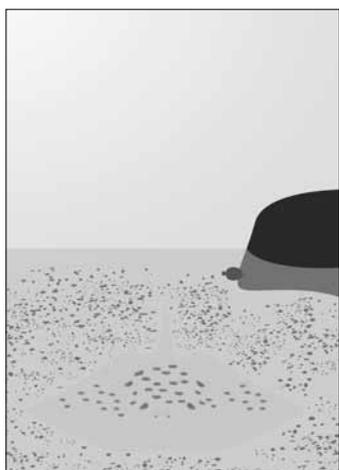
5



6



7



8

racconto. L'appellativo del lemure, primate con gli occhi spiritati, prende in prestito il nome latino delle anime dei morti che vagano nella notte, come fa lui. Non sono meravigliose solo le specie animali, ma possono suonare esotici o desueti anche i nomi propri; anche questo è un dispositivo di viaggio, che ci fa andare avanti e indietro nel tempo (Enrichetta è un nome da bisnonna, quanti hanno fa viveva la bisnonna? E Nicodemo?), nella storia (il romano Marcantonio che conquistò la bella Cleopatra), nelle leggende (Tancredi che fu costretto a combattere e uccidere la donna amata), nella scienza (chi era Archimede?)... o semplicemente scoprire che la gamma di possibilità con cui chiamarsi è ampia e va dai Martino e i Bruno a cui siamo quotidianamente abituati a Teobaldi e Domitille. Tutti i nomi, come tutte le parole, hanno una storia.

Con il bestiario si può giocare anche con la geografia; Proviamo in una classe a collocare tutti assieme i diversi animali su un planisfero: così si scopre che gli avvoltoi, i cinghiali, polpi e lumache possono vivere in tante diverse parti del mondo mentre i panda vivono solo in Cina, i lemuri in Madagascar, trichechi e pinguini solo in posti molto freddi⁶⁻⁷. Oppure giocare con google earth a girare velocissimamente sul globo terrestre per ritrovare e scoprire come sono tutti questi posti.

I movimenti che il *Bestiario* ci fa permette sono molti e diversi: si va da un luogo ad un altro, dal caldo al freddo, dal sopra al sotto, dal dentro al fuori, dal grande al piccolo attraverso lo zoom. Così si passa dal Sud America del tucano Lionello al giardino di casa dove vive Marcantonio pettirosso, dall'essere in aria sul ramo del Camaleonte Bruno a sott'acqua e sotto la sabbia marina con la razza Rosalba⁸⁻⁹.

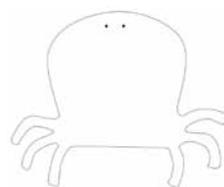
I disegni di Janik Coat portano il lettore a concentrarsi su ciò che è importante attraverso un uso attento e preciso delle forme, nel dialogo fra il disegno al tratto e quello a tinte piene. Il primo induce a ragionare su ciò che connota qualcosa che stiamo osservando; quali sono le peculiarità che caratterizzano e rendono riconoscibile un animale dall'altro¹⁰⁻¹¹? La silhouette allungata del formichiere, i tentacoli della medusa, che si collegano al corpo in maniera diversa da quelli del polipo, la piccola fossetta sul dorso del capodoglio da cui esce il suo stupefacente spruzzo, le zanne prepotenti di un tricheco. Bastano pochi dettagli per delineare un carattere. Nel disegno a colori si arricchisce la narrazione con l'aggiunta di in-

formazioni invitando il lettore a scoprire la natura per gradi. A guardarlo con attenzione il bestiario assomiglia molto ad un albo da colorare, dove la pagina colori non diventa una prescrizione da seguire ma una delle tante possibilità (una talpa sta sotto terra ma ogni tanto spunta fuori, una lontra può stare in piedi ma anche nuotare velocissima).

Così facendo Janik Coat asseconda e soddisfa il modo di guardare dei bambini, la loro attenzione e precisione nell'osservare il mondo animale e la loro insaziabile curiosità. Ci sono bambini di sette anni che dimostrano vere e proprie competenze da zoologi, capaci di discernere e sistematizzare dati scientifici anche molto complessi, quando si parla di animali. La Coat lo sa e proprio per dare il giusto valore a queste capacità, a cui gli adulti non sanno attribuire il valore enorme che portano con sé, crea un bestiario. Per restituire la meraviglia. [I.T.]



9



10



11

UN LIBRO PER:

- spiegare cosa significa “sintetizzare”
- lavorare sulle forme
- fare geografia
- fare un’elenco di tutti gli animali che si conoscono
- parlare di habitat
- viaggiare
- provare a scoprire cosa cambia fra il disegno di un animale e la sua fotografia
- inventare incipit di storie
- raccontare le caratteristiche degli animali

ASTRID LINDGREN

La rivolta della letteratura contro la pedagogia

«Non ci sono messaggi nei miei libri – Non in Pippi né in nessun altro. Io scrivo per divertire il bambino che c'è in me e posso solo sperare che, nel fare questo, io riesca a divertire anche qualche altro bambino. Non posso nemmeno cominciare a rispondere come dovrebbe essere un buon libro per bambini. La mia unica norma quando scrivo è "sincerità" (nel significato artistico del termine)».

Questo pensiero, guida luminosa all'opera di Astrid Lindgren, fu scritto in una «lettera aperta» in risposta alle domande che le venivano poste più di frequente dai lettori. In considerazione del fatto che si sta parlando di quella che viene riconosciuta come la più grande scrittrice di letteratura per l'infanzia di tutti i tempi, in grado di mettere in crisi i critici più ostinati nel volere dare alla letteratura un genere, che ci ha lasciato una bibliografia di oltre cento titoli che hanno segnato un secolo e sono stati tradotti in oltre settanta lingue, trovo questa indicazione fondamentale per non cadere nella nebulosa di un'ermeneutica distorta nel proporre la sua poetica.

Già dall'apparizione di *Pippi Calzelunghe*, nel 1945 per la Rabén & Sjögren, il romanzo definitivo sul diritto dei bambini a essere educati in modo non autoritario, che traccia uno spartiacque nella storia della letteratura per l'infanzia, la prorompente forza innovativa della Lindgren fonda le sue radici nell'eliminazione di ogni traccia di pedagogia e moralismo dai suoi libri.

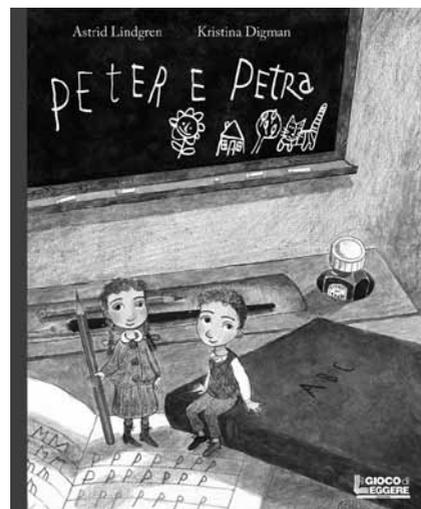
Al suo arrivo, la Lindgren scardina il pesante motto della pedagogia borghese «i bambini hanno bisogno di noi più di quanto noi abbiamo bisogno di loro» e lo fa mettendo in pagina figure dell'infanzia spesso felicemente sprovviste di ombre

adulte che accompagnano i passi della loro crescita, favorendo così preziose *aperture* dei suoi protagonisti ai destini, di fiabesca memoria e di sempre prepotente attualità formativa. *Aperture* costanti distintive dell'opera e della vita di questa donna culturalmente e politicamente progressista, sempre impegnata nella difesa dei diritti civili, e in particolare di quelli dei bambini, dei diritti degli animali e delle istanze a favore della pace e della non-violenza. Si tratta di idee e valori che costituiscono l'asse principale del *corpus* dei suoi scritti di cui Pippi, emblema, secondo Donatella Ziliotto, «delle proiezioni, dei desideri di potere dei bambini e del loro terrore di “pietrificazione sociale”», ne è sì la felice sintesi, ma anche un tassello fra i tanti di una costruzione letteraria prolifica e complessa, da riscoprire in nome della sua forte attualità: si prendano ad esempio i racconti che Astrid Lindgren dedicò ai lettori più piccoli, in particolare *Peter e Petra* e *Sorellina Tuttamia* scritti nel 1949, *Natale nella stalla* nel 1961, *Betta sa andare in bicicletta* nel 1971 e *Betta sa fare tutto (o quasi)* nel 1977, divenuti albi illustrati.

In dialogo con l'immaginario infantile.

«Nessun bambino m'ispira come la bambina che sono stata una volta. Non è necessario avere figli propri per scrivere libri per ragazzi; avete solo bisogno di essere stati bambini una volta, e poi di provare a ricordarvi com'era».

Ecco il monito rivolto all'appello ai buoni sentimenti e alle prediche, a cui si riferiva tanta letteratura per l'infanzia, di lasciare il posto al riferimento alla propria esperienza che è intima espressione di quella libertà di esistenza così cara a questa scrittrice. Il diritto di essere se stessi è priorità di ogni persona al di là delle convenzioni e dei conformismi. In particolare, per la Lindgren qui in linea con la nuova idea d'infanzia della prima metà del Novecento, questo è tanto più vero per i bambini che devono potere scoprire, pensare e parlare liberamente, anche se ciò comporta talvolta la trasgressione delle regole. Un adulto che legge i suoi libri a un bambino fa una dichiarazione di appartenenza al piccolo popolo, un gesto che manifesta il rispetto della sua condizione e una messa alla pari su pagina che non ammette defezioni postume. I libri della scrittrice svedese sono infatti portatori di preziose narrazioni ponte, collegamenti temporanei di una distanza forse incolmabile, che permettono agli adulti e ai bambini d'incrociare il loro racconto nel punto esatto, più alto vero e credibile, quello



PETER E PETRA

di Astrid Lindgren e Kristina Dignan
traduzione Roberta Colonna Dahlman
Anno di pubblicazione: 2011
Pagine 32
ISBN: 978 88 6103 043 5
euro 14,00

della piena condivisione dell'infanzia e del suo immaginario che, prima di ogni altra cosa, è visione immaginativa e fondata della vita.

PETER E PETRA

Succede così, ad esempio, che chi arriva un bel giorno a casa o sui banchi di scuola con *Peter e Petra* non porta con sé solo un albo illustrato ma la possibilità di una profonda intesa con i bambini.



1

«L'anno scorso, nella scuola elementare 'Gustavo Vasa' di Stoccolma, accadde una cosa molto strana. Era un lunedì e, in una delle prime, i bambini stavano leggendo qualcosa dal libro di lettura. Improvvisamente qualcuno bussò alla porta, con colpetti leggeri. "Avanti!" disse la maestra. Ma nessuno entrò. Si udì invece una nuova bussatina. "Vai a vedere chi è", disse la maestra al bambino che era seduto vicino alla porta. Gunnar, questo era il suo nome, aprì la porta e vide due piccoli bambini. Erano due bambini minuscoli. Un bambino e una bambina. Piccoli come due bambole. I due entrarono in classe e si avvicinarono alla maestra. Fecero un inchino e dissero: "Possiamo venire a scuola qui?".» Per Gunnar l'apertura di quella porta sarà il dono di un'inaspettata amicizia che diverrà indimenticabile. Peter e Petra, le piccole creature portatrici della magia del racconto, saranno il motivo della gioia con cui i bambini accoglieranno il farsi delle giornate scolastiche, lo straordinario che entra a illuminare l'ordinario, che lo rinomina secondo un nuovo ordine¹.



2

I bambini sono sempre attratti dalle cose insolite che stimolano la curiosità e la cura altruistica, *desiderio di onnipotenza che si manifesta come volontà di potenza* nella visione di Bertrand Russell, così cara alla Lindgren².



3

Sarà naturale per Gunnar cercare di sapere qualcosa di più dei due fratellini, cosa che succede in un giorno di fine quadrimestre e di freddo, quando andrà a pattinare sul ghiaccio del parco di Vasa e, sotto una zolla del grande abete, vedrà filtrare una luce dalla casa dove Peter e Petra vivono con i loro genitori. I valori positivi proposti dalla Lindgren, in particolare quello dell'amicizia, sono sempre favoriti da una nascita segnata dalla differenza che, condotti da lei, i suoi lettori sanno trasformare in preziosa risorsa per una crescita fuori dagli schemi³.

Presenze fulminee capaci di regalare momenti magici come la danza sui pattini: ultimo spettacolo di Peter e Petra per l'ami-

co prima della vacanze natalizie, al rientro delle quali non torneranno più a scuola. Un giorno Gunnar riceverà una loro lettera, altro mirabile esercizio stilistico della Lindgren che rivela la sua abilità di dialogare con l'infanzia facendo uso della trascrizione del suo linguaggio: «Caro Gunar, ci siamo trasferiti in un paesino vicino a Uppsala, perché la mamma diceva che qui potevamo avere una casa più bela. Qui però non c'è una pista per pattinare e noi pattiniamo sul laghetto ma era molto melio la pista nel parco Vasa, però. Ciao Gunar, sei proprio un ragazzo simpatico.» Questo è lo stesso dizionario dove abitano lo *Spunk* e le *Cunegunde* di Pippi, la *tavola piragotica*, il *negonzio* e la *madicina*, ma anche il *danvero* e i *crocodili* della sorella di Emil, a cui la Lindgren attinge quando decide per *Salikon*, il nome dato al cespuglio di rose da Lisa in *Sorellina Tuttamia*, altro libro in cui la scrittrice entra nell'immaginario infantile, questa volta prettamente femminile, in modo esemplare.

Un dizionario importante, che va trattato con cura secondo Rodari, perché gli errori, visti da un'altra prospettiva, possono trasformarsi in inneschi *favolosi* capaci di imprevedibili stravolgimenti *fantastici*. Le pagine della Lindgren divengono allora pretesti per creare linguaggi altri, portatori di creative e salvifiche fughe dall'abitudine all'ordinario.

SORELLINA TUTTAMIA

L'avventura è una delle "categorie dell'esistenza" indispensabili alla sostanza dell'essere umano. Quella che propone la Lindgren nasce dalle azioni quotidiane di bambini lasciati liberi di soddisfare la curiosità e il bisogno di sperimentare entro quell'*altrove circoscritto*, come lo definì Faeti, prossimo alle loro abitazioni, non per questo però meno denso di significative esperienze. Perché possano realizzarsi, queste avventure richiedono che i bambini siano abili nel praticare quella rilettura dell'ambiente circostante in grado di mettere in relativo il conosciuto rispetto al nuovo che saranno in grado di scorgervi. In *Sorellina Tuttamia* Lisa, per vincere il senso di solitudine causato dalla nascita del fratellino che ha catturato l'attenzione dei genitori, decide di cercare il bene perduto tra le braccia di Mari-lù, una gemella inventata per *affinità elettive*. «Ieri mattina ero seduta vicino a Salikon, quando ho sentito la voce di Mari-lù che mi chiamava. Allora mi sono infilata nel buco che c'è sotto Salikon, sono scesa per la lunga scala e ho attraversato il passaggio segreto fino alla porta che conduce alla Grande sala Dorata»⁴. Il regno di Mari-lù,



SORELLINA TUTTAMIA

di Astrid Lindgren e Hans Arnold
traduzione Roberta Colonna Dahlman
Collana: I classici moderni per bambini
Anno di pubblicazione: 2010
Pagine 32
ISBN: 978 88 6103 029 9
euro 14,70





5

discesa nell'immaginario profondo per mezzo di un giardino simile a quello di Alice, diventa il mondo dove Lisa fa entrare i desideri, le frustrazioni e le paure dell'infanzia. In questo senso, il libro offre la possibilità al bambino di trovare riparo tra le sue pagine in un momento di vita che lo pone di fronte a un inquietante sentire fatto di sentimenti contrastanti. Nel mondo incantato di Mari-lù non ci sono proiezioni di figure parentali, ci sono invece gli animali desiderati, la Foresta Buia abitata dai cattivi dagli occhi verdognoli e la prateria dove i buoni cucinano biscotti e caramelle squisite. Su tutto incombe una madre natura lussureggiante che parla per mezzo di simbolici echi e silenzi⁵. Perché l'avventura immaginifica possa compiersi, però, è indispensabile che sia sempre assicurato un pronto ritorno alla vita domestica così cara al bambino. E così sarà anche per Lisa che risale dal buco fantastico in tarda serata per rientrare a casa, dove i genitori preoccupati l'accolgono con una sorpresa che compenserà i suoi sentimenti disattesi, ponendo fine all'esistenza di Mari-lù.

L'infanzia libera e liberata.

«Certo che so andare in bicicletta,» urlò Betta. «Ehi voi, guardate che anch'io ci riesco! Quando nessuno mi vede!» Betta se ne stava seduta a osservare Jonas e Gunilla che pedalavano in discesa a tutta velocità. Non aveva ancora compiuto cinque anni, e la verità era che lei in bicicletta ancora non ci sapeva andare. Neppure quando nessuno la vedeva».

La grande rivolta del pensiero e dei *cliché* narrativi proposta dalla Lindgren riguarda sicuramente più di ogni cosa l'infanzia al femminile. Le sue bambine non sono, come nella narrativa tradizionale e come pericolosamente vorrebbe oggi il moralismo corrente, graziose, temperanti e sottomesse, bensì libere, intraprendenti, autonome, e dotate di uno spessore psicologico anti-convenzionale che le identifica fin dalla più tenera età. In questo senso la Lindgren è la fautrice di un'idea d'infanzia libera e liberata. «Ogni cultura si serve di tutti i mezzi a sua disposizione per ottenere dagli individui dei due sessi il comportamento più adeguato ai valori che le preme conservare e trasmettere: fra questi anche il "mito" della "naturale" superiorità maschile contrapposta alla "naturale" inferiorità femminile», avvertiva Elena Gianini Belotti; «la differenziazione dei ruoli, indotta dal processo educativo, dall'imitazione, dall'identificazione negli adulti dello stesso sesso, avviene entro i tre, quattro anni». In questo senso, pro-



BETTA SA ANDARE IN BICICLETTA

di Astrid Lindgren e Ilon Wikland
traduzione Roberta Colonna Dahlman
Collana: I classici moderni per bambini
Anno di pubblicazione: 2009
Pagine 32
ISBN: 978 88 6103 018 3
euro 13,90

porre la lettura degli albi disegnati da Ilon Wikland, una delle illustratrici storiche dei testi della Lindgren, che raccontano le avventure di Betta, intelligente, caparbia e intraprendente cinquenne, diviene una delle prime tappe da compiere per comporre quell'importante biblioteca a cui le bambine dovranno attingere per trovare modelli confacenti alla realizzazione della loro identità.

BETTA SA ANDARE IN BICICLETTA

Betta desidera imparare ad andare in bicicletta per non rimanere esclusa dal gioco dei fratelli Jonas e Gunilla. Il problema è che viene considerata troppo piccola per averne una. Così Betta, nonostante le speranze riposte nell'imminente compleanno, sarà costretta a passare un altro po' di tempo con l'odiatto triciclo⁶. Le bambine della Lindgren usano gli ostacoli per costruire la loro personalità, non per arrendersi. E allora Betta escogita un piano: «Ecco, ho pensato di prendermi la bicicletta della signora Bergman». Così decide di andare a farle visita e, con sua sorpresa, la vicina le regala un bellissimo braccialetto di pietre luminose. E qui, Astrid Lindgren compie un prodigio: «Pensate che bambina tremenda!» scrive, lasciando il lettore nel bel mezzo di un rovello morale: che bambina è quella che mente all'amata vicina di casa? La sincerità che la Lindgren affida ai bambini vola alta sopra le bugie, ma non lambisce mai i confini della menzogna, intenzione riservata ai soli adulti. Betta va dritta alla realizzazione del suo piano, attende che la signora Bergman scivoli in un pisolino per rubarle quella che si rivelerà essere una bicicletta enorme⁷. «Voglio andare a tutto gas come Jonas e Gunilla». Quello che potrebbe sembrare un gesto portatore di pericolose conseguenze, che la Lindgren non dimentica di mostrare, qui è vissuto dal bambino che legge come una ferrea fiducia nelle proprie capacità, elemento indispensabile per una sana crescita⁸.

Betta cadrà e la signora Bergman, soccorrendola in un silenzio che concederà alla nostra protagonista il tempo e il modo di accorgersi da sola di aver fatto la cosa sbagliata, svolgerà la funzione che gli è stata assegnata dalla scrittrice: quella di un adulto responsabile che deve saper *mettersi in attesa* e comprendere, prima di tutto, le ragioni che hanno spinto una bambina a compiere un gesto spropositato. Per Betta quello che sembra ormai essere stato il peggiore dei compleanni diviene all'improvviso una giornata di gioia quando il padre arriva a casa con una bicicletta che le permetterà di poter condividere con i suoi



6



7



8



9



BETTA SA FARE TUTTO (O QUASI)

di Astrid Lindgren e Ilon Wikland
 traduzione Roberta Colonna Dahlman
 Collana: I classici moderni per bambini
 Anno di pubblicazione: 2010
 Pagine 32
 ISBN: 978 88 6103 032 9
 euro 14,10



10



11

fratelli quel gesto di infinita libertà che aveva sognato⁹.

Nelle bambine della Lindgren, l'intenzione e la fisicità che rendono possibile l'attuazione del fare in autonomia sono il frutto dell'applicazione di un'intelligenza luminosa e indomita che prova piacere nella sensazione di potere che deriva dalla piena espressione di sé, come succede alla nostra cinquenne di nuovo in *Betta sa fare tutto (o quasi)*.

BETTA SA FARE TUTTO (O QUASI)

Anche qui l'avvio della storia è affidato al desiderio della bambina di imitare ciò che fanno i fratelli più grandi. Leggere con i bambini questi libri permette di creare una zona dove questo desiderio inevaso trova un conforto - il tempo della quiete - e una promessa di realizzazione vicina che solleva dal disagio di vivere questa strana condizione. Betta si sente speciale perché sa fare tante cose, elenco idilliaco che viene interrotto dai fratelli che non mancano di metterla alla prova, in una giornata di neve, su quelle che sono le sue reali capacità di fare lo *slalom*, praticamente nulle. Quello che sa fare Betta è portare un pan dolce alla signora Bergman che è ammalata, prepararle qualche fetta imburrata, riordinarle la casa e, infine, andarle a prendere il giornale¹⁰. Giunta a casa, Betta però si troverà davanti alla confessione del padre che non è riuscito a trovare l'albero da decorare per Natale. La delusione dei fratelli è fortissima, ma non quella di Betta che partirà alla volta della città per risolvere il caso¹¹. Seguendo le avventure di questa intrepida bambina, i lettori rimarranno colpiti dalla sua abilità nel mettere in pratica sempre nuovi e ingegnosi modi per affrontare le cose, una fantasiosa e meditata strategia che Betta applica alla perfezione per uscire dai momenti di difficoltà. Il caso, poi, viene sempre in aiuto dei bambini: Betta incontra un autocarro che trasporta abeti, ma la sola moneta che ha non le permette di poterne acquistare uno dal maleducato autista a cui però il destino sottrarrà un abete, caduto dal camion, in saldo della sua scortesia verso la piccola che, felice e con l'aiuto del giornalista, riuscirà a caricarlo sullo slittino e a risolvere il Natale della sua famiglia.

L'uomo e la natura: il simbolico e il reale.

Nella narrazione per eccellenza dove si celebra l'infanzia, quella della notte di Natale, Astrid Lindgren propone un racconto di perfetta e sensibile congiunzione tra l'innocenza della natura e quella di cui è portatore un bambino che nasce.

NATALE NELLA STALLA

Astrid Lindgren nacque nel 1907 nella fattoria di Näs, vicino a Vimmerby, e in quella campagna ideale, dove crebbe nell'amore della famiglia, ha ambientato la maggior parte di suoi scritti. La natura, in tutte le sue sfaccettature, è stata sempre presente nella sua vita tanto da vederla costantemente e tenacemente impegnata in sua difesa. I suoi scritti sono pervasi dalla presenza palpitante di questa grande madre che accoglie il cammino esistenziale dei protagonisti, dal gioco bambino alla riserva di pace ricercata nella maturità fino alla possibilità di una rigenerazione spirituale. Non sorprende dunque che nel racconto che la Lindgren fa della Natività sia proprio questa parte del Creato, simbolicamente raffigurata dal mondo animale, ad accogliere in modo circolare la venuta del Creatore. «La stalla era abitata da animali. Erano addormentati, ma allo schiudersi della porta si svegliarono e si accorsero che i due viandanti stavano entrando.» La narrazione che propone qui la Lindgren è di quiete e rispettoso silenzio. Un racconto contemplativo che permette ai bambini di “mettersi in ascolto” e di generare un sentimento di ammirazione e di gratitudine per questa meravigliosa grandezza che li travolge, unico modo per imparare ad amare la natura, e di provare al contempo la sensazione di stupore di trovarsi di fronte alla dimensione sconosciuta di questa nascita che, in fondo, è quella di ogni bambino senza distinzione di tempo o provenienza.

Il legame primordiale che lega l'uomo alla natura come luogo di pace viene qui celebrato per mezzo degli animali, tramite fisici in grado di tradurre l'eterea sensazione di sublime che prova l'uomo di fronte all'immensità dell'elemento naturale nell'inspiegabile e trascendente sensazione di benessere corporeo che assicura la loro vicinanza.

L'umiltà delle origini della nascita di questo bambino trova compimento nella bellezza e semplicità della perfezione di un ordine armonioso pronto ad accoglierlo che diviene misura di tutte le cose.

Anche in questo caso, come per tutta la sua opera, la Lindgren è riuscita a creare un classico senza tempo della letteratura per l'infanzia. [E.C.]



NATALE NELLA STALLA

di Astrid Lindgren e Lars Klitting
traduzione Roberta Colonna Dahlman
Anno di pubblicazione: 2011
Pagine 32
ISBN: 978 88 6103 044 2
euro 15,00

UN LIBRO PER:

- iniziare a leggere e condividere il lungo racconto dell'infanzia
- animare i giorni del primo anno di scuola
- parlare di amicizia che nasce dalla differenza
- imparare a vedere il mondo di tutti i giorni con occhi diversi
- aiutare a superare il momento della nascita di un fratellino o una sorellina
- promuovere l'avventura come "categoria dell'esistenza"
- stimolare nel bambino la libera espressione della propria identità
- aiutare le bambine a uscire da stantii cliché
- rafforzare la consapevolezza dei bambini nelle proprie forze
- imparare ad amare la natura "mettendosi in ascolto"
- avvicinarsi al Natale in modo inusuale

LEGGERE FIABE SULLE MACERIE

Cosa è una foresta oggi? Innocenti dà la sua personale risposta su come Cappuccetto Rosso potrebbe perdersi nel XXI secolo, costruendole attorno un allucinato mondo di oggi, dove il grigio domina tutto.



CAPPUCETTO ROSSO. UNA FIABA MODERNA

di Roberto Innocenti
Collana I libri di Roberto Innocenti
Anno di pubblicazione: 2012
Pagine 32, formato 27 x 29,5 cm
ISBN: 9788865320525
euro 22,00

1

Il bisogno di storie è un sentimento profondo e antico. Nella nostra contemporaneità però alla necessità di grandi narrazioni che ci colpiscano, si è affiancato un fabbisogno quotidiano di finzioni “usa e getta”. Su questa evidenza, in maniera estremamente polemica, Roberto Innocenti fonda la sua ultima fatica. Dopo più di trent’anni torna alla fiaba. Come accadde nel 1983 con *Cenerentola* (pubblicata tuttora per i tipi de La Margherita), la fiaba è una lente attraverso cui analizzare e proporre una lettura dell’oggi, facendo leva sulla sua universalità che le permettere, come in questo caso, di essere chirurgicamente specifica.

Se per *Cenerentola* Innocenti aveva scelto di trasformare la fiaba in parodia attraverso una strampalata trasposizione della versione di Perrault in epoca vittoriana, questa volta l’occhio da regista di Innocenti si stringe su un oggi, molto dettagliatamente connotato e descritto.

Oggi è un luogo di squalore assoluto. Lo preannuncia l’introduzione a questa fiaba moderna. Fuori c’è brutto tempo, il grigio meteorologico si confonde con il grigiore di una stanza dove un branco di bambini, uno strano incrocio fra una banda e una classe scolastica, si riunisce attorno ad un giocattolo luminoso parlante. Una maestra in chiave avveniristica, una badante elettrica o una specie di oracolo!¹

Quando la pioggia bussa sui vetri i giocattoli stancano e la voglia di ascoltare racconti si impadronisce dei piccoli: « Sappiate che le storie sono come il cielo. Possono mutare. Portarvi meraviglie, sorprendervi proprio quando non avete addosso la giacchetta col cappuccio. Alzate lo sguardo, scrutate pure il cielo, ma non saprete mai davvero quel che sta per arrivare. »

Con questi presagi si comincia con la pagina del titolo. La squallore non è di tutti, come dimostra l'allegra figurina rossa che si stacca dallo sfondo, ma permea tutto; è diffuso e soffocante, lascia solo minuscoli pertugi da cui, quasi clandestinamente entra dell'aria. Innocenti dipinge «una foresta con pochi tronchi e poche foglie. Una foresta di cemento e di mattoni»; è il dettaglio di uno degli «enne» moduli di un palazzo di edilizia popolare, costruito forse negli anni ottanta ma invecchiato come una rovina medievale; lo spazio è saturo di questo luogo, della sua atmosfera insana e triste; solo alcune piante tenacemente delicate marciano una presenza, come accadeva nei dipinti rinascimentali delle città ideali: in questi annunciavano la presenza dell'essere umano, qui dei rimasugli di umanità, che è la grande assente in questo racconto².

Si tratta di una storia a tutti nota e per questo ancora e sempre da narrare: una giovane donna invia sua figlia nel bosco a visitare al nonna malata; le intima di non lasciare mai la strada maestra, per non incorrere in pericoli; sulla via la bambina invece incontrerà un lupo, qualcuno che con le lusinghe la distrarrà dal suo cammino, per precederla dalla nonna, mangiarla e sostituirsi ad essa. In attesa di poter divorare anche la tenera nipote.

Che i disegni di Roberto Innocenti - accompagnati dal testo di Aaron Frisch tradotto da Luigi dal Cin - trasformino la fiaba in un racconto politico e morale è chiaro fin da subito. La visione di una società sull'orlo della catastrofe, a cui i taglienti dettagli di Innocenti non risparmiano nulla, è il perno di questa versione di *Cappuccetto Rosso*. La decadenza è innanzitutto visiva (e quindi ben visibile): nel paesaggio che Cappuccetto Rosso attraversa per recarsi dalla nonna domina il grigio di autunno di cemento perenne, in cui spiccano con volgare e violenta sfacciataggine, insegne, scritte al neon, volantini, giganteschi apparati pubblicitari³. «Il bosco» è il nome di un centro commerciale dove folte crescono *affiches* e cartelloni. Qui si vende tutto, dalle pistole ai cornetti, dal sogno italiano («Pizza 'a very Napule») al futuro («Arrogance is power», «Your candidate. Am I»). Oltre alla prima ed evidente critica alla società del consumo le illustrazioni suggeriscono che l'imbarbarimento del nostro orizzonte visivo, la bruttezza di ciò che ci circonda sia una connaturata causa dell'imbarbarimento delle persone, della loro arroganza e ignoranza; Innocenti le ritrae: sono gli uomini neri che



1



2



3



4



5



6

mascherati da lupi (o viceversa) mangiano le bambine, sono gli automobilisti così impazienti da schiacciare i pedoni agli attraversamenti pedonali⁴. «Il paesaggio è il grande malato dei Paesi moderni, compresa la nostra Italia. Basta affacciarsi alla finestra: vedremo villette a schiera dove ieri c'erano dune, spiagge e pinete, vedremo mansarde malamente appollaiate su tetti un giorno armoniosi, su terrazzi già ariosi e fioriti. Vedremo boschi, prati e campagne arretrare ogni giorno davanti all'invasione di mesti condomini, vedremo coste luminose e verdissime colline divorate da case incongrue e "palazzi" senz'anima, vedremo gru levarsi minacciose per ogni dove⁵. Vedremo quello che fu il Bel Paese sommerso da inesorabili colate di cemento». L'incipit di *Paesaggio Costituzione cemento* (Einaudi 2010), dello storico dell'arte Salvatore Settis, che denuncia l'attuale devastazione del paesaggio italiano, potrebbe fare da sottofondo narrativo a quasi tutte le immagini di questo libro. Perché come Settis, Innocenti insiste su un dato importante, e lo fa con la lingua delle figure: l'assenza dall'orizzonte della bellezza porta a non saperla più riconoscere perché non esiste più un parametro condiviso su cui fondarla. Torna in tralice uno dei temi più cari a Innocenti, quello della memoria e del suo disperdersi. Forse per questo la protagonista porta un nome tenace come Sofia, la sapienza, il bisogno di conoscenza che occorre per poter uscire illesi dal bosco e dalle sue spire.

Uno dei punti forte del libro è il controcanto che gli essere umani creano alle ambientazioni, nel continuo prodursi di scene corali. Le persone sono stigmatizzate nelle loro idiosincrasie, nelle contraddizioni continue: strade in cui i boschi di fucile freschi di omicidio sono accostate a bucce di banane, babbi natale incolonnati nel traffico delle macchine, dei carrelli della spesa, dediti all'arte del rubare⁶. Macchine in cui l'ossessione della sicurezza viene sottolineata da ringhiosi cani. Quella che dovrebbe essere una giungla sembra una foresta di amebe, dove possono insinuarsi disperazioni reali; nelle illustrazioni si nascondono senza tetto, barboni, vecchietti malandati e la nonna vive in una decorosa roulotte che ricorda tanti campi Rom. Ci sono anche veri, ma pochi, cattivi. Per essere cattivi, serve carattere; e dal panorama di *Cappuccetto Rosso* ne emerge ben poco.

Il lupo questa volta mangia la bambina, in barba gli attacchi di corpi speciali (i "poliziot" e "FDI") che mimano una sicurezza da telefilm, ma che appunto si limitano a mimarla⁷.

Innocenti ci lascia con la speranza di un doppio finale, filologicamente seguendo la variante dei Grimm e di Perrault. Per soddisfare i bambini che in lacrime hanno ascoltato la fiaba, la vecchietta elettrica propone anche un happy ending: mamma, bambina e nonna si riabbracciano davanti alla roulotte, braccata da troupe televisive e da machi agenti di polizia che si mettono in mostra⁸. Un finale nero. Tanto valeva forse farsi mangiare.

Le illustrazioni di Innocenti sembrano avere già la patina del tempo. L'ottica lucida e mai consolatoria dell'autore non ha bisogno del "qui e ora", ma già interpreta la storia; una storia moderna, come recita il titolo, qualcosa che forse è già passato ma che nella sua ineluttabile catastrofe diventa profetica e in qualche modo eterna e fuori dal trascorrere del tempo. Attraverso le montagne di pneumatici, i tralicci e le prospettive da grande raccordo anulare, Innocenti si fa cantore dell'epica di un'umanità a pezzetti.

Restano ancora a resistere una bambina in rosso, una nonna fluorescente che strappa lacrime a una gang di bambini e quegli ostinati vasi di fiori. [I.T.]



7



8

UN LIBRO PER:

- studiare la città: il centro, la periferia, i luoghi di ritrovo, i parchi
- lavorare sulle parole della pubblicità
- scoprire differenti versioni della stessa fiaba
- descrivere le situazioni nei minimi dettagli
- conoscere il cemento
- cercare tutte le piccole incongruenze nascoste nei dettagli del racconto
- parlare di lupi
- fare storia

LA STORIA INFINITA

C'era una voce finisce dove di solito la vita di una persona comune comincia: quando nasciamo. Nonostante siano passate ere da quando furono al mondo le prime forme di vita, il mistero delle origini si ripropone: è una storia infinita.



C'ERA UNA VOCE

di Alessandra Berardi
e Alessandro Gottardo
Collana: Parola Magica
Anno di pubblicazione: 2012
Pagine 40, formato 23 x 32 cm
ISBN: 978 88 89210 81 9
euro 20,00

Un fulmine, il cielo, la terra, una nuvola, il cosmo, un'atmosfera, la luna, una foresta, un mare, una montagna, la neve, un deserto, la calotta polare, piante, pianeti, rocce, bagliori, animali. C'è sempre, tra i lettori di libri con le figure, qualcuno che gioca a iniziare a leggere un albo dalle immagini, invece che dalle parole, e le verbalizza (su carta o a mente), come qui sopra. Sono occhi vicini al discorso visuale, intercettano la parte figurativa del linguaggio prima del resto. *C'era una voce* è un libro adatto a sperimentare questo approccio alla lettura per motivi connessi ad alcune caratteristiche specifiche delle immagini di Alessandro Gottardo. Visivamente partecipiamo a un viaggio tra doppie pagine che aprono su grandi panorami¹. Sono vedute ampie che immaginiamo poter continuare oltre il foglio. La percezione, in certi momenti, è di essere affacciati a immense finestre. In altri, a bordo di oggetti volanti, guardando giù. In altri ancora, su un belvedere a contemplare paesaggi. Siamo all'aperto, della natura si afferrano alcuni elementi isolati di portata gigantesca: montagne, foreste, ghiacciai, deserti, oceani. Quanto è diverso questo modo di raccontare dal registro dei documentari naturalistici o da certe trasmissioni televisive di stampo divulgativo? L'argomento richiederebbe, per essere approfondito, più di una lezione e, magari, qualche proiezione in classe. Il paesaggio, visto con gli occhi e il pensiero di Berardi e Gottardo, è una casa per l'uomo che verrà.

A una lettura frettolosa potrebbe apparire immobile, invece è una culla dove le evoluzioni e le rivoluzioni non conoscono tregua.

«Dio si sentiva perso. | Così si fece, in volo, | un corpo: l'universo! | Occhi di stelle, fece; | guardò. Ci fu la luce. | Sulla

sua testa-cielo | le nuvole arricciate | gli facevano un velo | di
chiome vellutate. | Astri, pianeti, lune | lanciati con le mani
| come biglie per gioco | nel sistema solare | più svelti poco
a poco | presero a roteare. | Girò felice intorno | da quanto
era contento, | Dio. E da quel momento | nacquero notte e
giorno | nello spazio del tempo. [...] E poi, coi polpastrelli,
| si divertì a scavare | i fossi delle valli, | gli abissi per il
mare... | col pollice e con l'indice | fece il fango più fine: |
formò, disfò, rifece | vette, monti, colline...²⁻³» Gill Clément

scrive che «L'idea proviene dall'incontro con il luogo. Vi è intimamente associata e si giustifica soltanto attraverso questa intimità, senza la quale potrebbe applicarsi a qualsiasi luogo del territorio. Un'idea», aggiunge, «diventa cattiva dal momento in cui cessa di essere legata a una particolarità territoriale.» Accostare queste riflessioni al progetto di Berardi e Gottardo, fa un certo effetto, sia perché a promuovere continuamente idee che si incontrano con i luoghi è, in questo poemetto, un soggetto fuori dal comune, cioè Dio; sia perché i luoghi, indipendentemente dalla presenza di Dio, sono per gli esseri umani degli interlocutori assoluti e su questo aspetto Gottardo lascia abbondantemente spazio all'interpretazione soggettiva. In un'epoca che pretende di dotarsi ogni pochi passi di segnaletiche per pilotare con sicurezza gli spostamenti di chi è in cammino, l'assenza totale di riferimenti, in queste immagini, crea lo spaesamento necessario a ripensare come nasce il senso dell'orientamento e a che serve perdersi⁴. Sarà interessante, una volta proposti questi argomenti ai ragazzi di una classe di scuola media, ascoltare cosa pensino di un Dio che veste i panni del paesaggista-progettista e di un mondo senza google map. In una classe di scuola primaria, invece, dalle immagini di Gottardo, potrebbero avere corso due esperienze di scrittura. La prima, basata sulla composizione di elenchi di domande: ad esempio, quando è nato l'uomo? Quanto dura l'eternità? Cosa c'era prima di Dio? Dove comincia la storia dell'umanità? Chi ha creato l'universo? La seconda, basata sulla descrizione degli ambienti naturali che immagini e parole evocano.

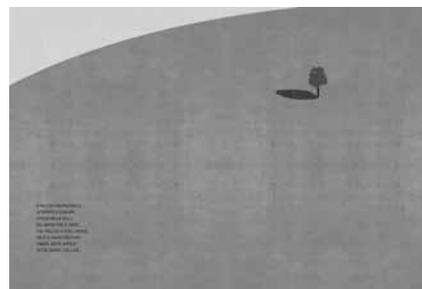
Il poemetto di Alessandra Berardi ha in comune con le immagini un canto. Esso origina in una lontananza dall'oggi e dal qui. Il tempo è una categoria che oscilla dalla prima all'ultima pagina senza che sappiamo decidere, con esattezza, dove fissare dei prima, degli adesso, dei poi. La voce di cui narra *C'era una voce* produce, su chi ne è investito, l'ef-



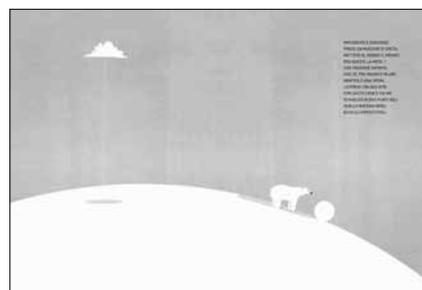
1



2



3



4

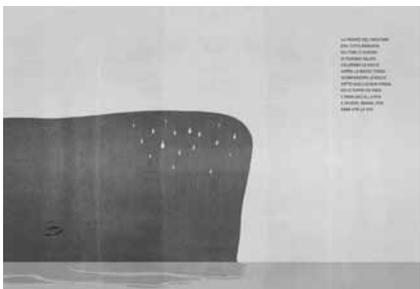


5

fetto di una vertigine⁵. Essa si diffonde metafisica e fisica, filosofica e storica, interiore e universale, tra esseri umani che a lei si appassionano, mentre racconta di quando venne al mondo il mondo. Questa è una delle voci possibili della poesia. Il libro di Berardi e Gottardo dentro il linguaggio della poesia formula domande e articola un lessico visionario: «"C'era una volta..". C'era... | Sì, ma che cosa c'era | prima di quella volta? | C'era un giorno... una sera... | E prima? Ancora prima? | Prima della mattina... | Del sole e della brina... | Di chi parla e chi ascolta... | Che cosa c'era prima?» *C'era una voce* è uno spazio ideale per l'ascolto e per muovere parole e immagini dal piano della lettura al piano dell'elaborazione e del pensiero musicale. La lettura, infatti, ha qui più dimensioni, oltre quella verbale e quella visuale. Come afferma il testo, «prima c'era soltanto... c'era il cuore di Dio. Batteva il cuore. Solo.» Partiamo da esso, a nostra volta. Da questa pulsazione ritmica, potrebbe avere inizio un progetto di sonorizzazione del testo e delle immagini impostato sulla selezione di alcuni momenti narrativi e sulla loro traduzione in termini acustici. Alcuni avranno in mente di melodizzare il testo e farne dei canti. Poesia e teatro, fin dall'antichità, sono cresciute accanto alla musica: la via espressiva che stiamo considerando è tracciata da secoli di storia del teatro e della musica. Altri staranno pensando a come lavorare sui suoni della natura e a come riprodurli dopo essersi procurati foglie, rami, sassi, pezzi di ghiaccio, oppure registrazioni di passi nella neve e nella sabbia, di acque di fiume e di mare, di piogge e grandini che cadono facendo rumori tipici, armonici con gli habitat di questo poemetto.

«Era un po' stanco, adesso | Dio. Si sentiva scosso | da un brivido potente. | E gli bruciava addosso | la fiamma di quel fuoco | che creava dal niente. | Così lasciò quel gioco. | ... Forse finiva là?... | Fu un attimo soltanto. | Sembrò un'eternità. | La fronte del creatore | era tutta inondata | da fiumi di sudore | di rugiada salata. | Colarono le gocce. | sopra la massa tonda | scomparvero le rocce. | sotto quell'acqua fonda. | Dio si tuffò coi piedi. | L'onda salì alla vita | e da quel bagno – vedi – | ebbe vita la vita⁶.»

6



Di creazioni e origini della vita la storia dell'arte è costellata di esempi. Immaginate di seguire questa traccia e di accompagnare, nella scuola primaria e media, un'esperienza di raccolta di figure legate a questo soggetto iconografico millenario. Non sarà necessario porre in relazione l'immagine con il

suo autore e con il periodo di realizzazione, questo intervento trae spunto dalla storia dell'arte, ma potrà essere esteso a diverse discipline, non riguarda strettamente chi insegna educazione artistica. In questa proposta, il riconoscimento del soggetto dato viene prima del riconoscimento dei nomi degli autori e delle datazioni. Questi ultimi possono anzi aderire meglio alle pareti della memoria, se subentrano in un secondo momento, una volta osservato di che stiamo parlando. L'abbondanza sia premiata. Nell'arco di un anno scolastico potrebbe prendere forma un muro dedicato al tema e instaurarsi tra bambini, ragazzi e figure un gioco analogo al *memory*, solo molto più raffinato e progredito.

C'era una voce finisce dove di solito la vita di una persona comune comincia: quando nasciamo. Nonostante siano passate ere dall'attimo in cui furono al mondo le prime forme di vita, il mistero legato al punto di inizio di una vita umana si ripropone. Quali forze e intelligenze siano in atto mentre principiano organismi viventi è una storia infinita⁷.

«[Dio] guarda la sua creatura: | amabile armonioso | fantoccio silenzioso. | Soffiandogli sul viso | sussurra: “Figlio mio...”. | Lui apre occhi e sorriso: | “Sei mamma... babbo... Dio?”» [G.M.]



7

UN LIBRO PER:

- interrogarsi sulle origini dell'universo e della creazione
- parlare del rapporto tra esseri umani e divinità
- compiere un'esperienza percettiva basata sul rapporto tra immagini e suoni, a partire dalle illustrazioni del libro
- scrivere una composizione musicale a partire dai “quadri” verbovisuali di Berardi e Gottardo
- provare a scrivere una poesia su cosa c'era prima, e ancora prima, prima-prima
- immaginare scenari diversi da quelli immaginati da Gottardo e disegnarli, a partire dai medesimi testi
- riflettere sul concetto di eternità
- interrogarsi su perché la figura umana è assente in queste immagini
- invitare i lettori a fare domande sul libro e scoprire con loro quante risposte possibili esistono
- raccogliere esempi visivi differenti che riguardano il momento della creazione e dedicare a essi una parete nella propria classe
- riflettere sui concetti di vuoto e pieno

DA DOVE VENGO NO I COCCODRILLI?

Cesare è un nome da imperatore. Cesare è un uccellino con desiderio di avventura. Cesare non ha mai visto un coccodrillo. Sono tutti gli ingredienti per una storia sulle rive del Nilo, in cui due animali molto diversi si misurano con la difficoltà della convivenza civile.



CESARE

di Grégoire Solotareff

Traduzione di Federica Rocca

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 36, formato 23 x 32 cm

ISBN: 978 88 8362 275 5

euro 13,00

«Ecco qual è la natura dei coccodrilli: durante i quattro mesi invernali il coccodrillo non mangia nulla. È un quadrupede e può vivere sia sulla terra ferma sia nelle acque tranquille [...] Tutti gli altri uccelli e fiere lo fuggono, il trochilo invece vive in pace con lui, poiché gli è utile, infatti quando il coccodrillo esce dall'acqua e poi sta a bocca spalancata [...] allora il trochilo penetrandogli nella bocca ingoia le sanguisughe. Quello allora si compiace di essere aiutato e non fa male al trochilo. Alla mia prima lettura delle Storie non avevo fatto caso ai gatti e ai coccodrilli. Fu solo dopo averle lette e rilette più volte che a un tratto [...] sedendo in riva al Nilo mi accorsi delle fauci spalancate di un coccodrillo con un uccellino che vi passeggiava dentro. Perché il libro del greco, come ogni opera veramente grande, va letto e riletto, scoprendovi ogni volta nuovi contenuti, immagini e significati. Ogni grande libro ne contiene a sua volta degli altri, bisogna solo arrivarci, approfondirli, capirli.»

Ryszard Kapuscinski ne *In viaggio con Erodoto* (Feltrinelli 2005) scopre fra le pagine del narratore greco la descrizione di una scena che improvvisamente nella realtà si rivela ai suoi occhi e si materializza subito in tutta la sua forza visiva e simbolica: un animale gigantesco, feroce, temuto da tutti e tutto, lascia che una minuta bestiolina scorazzi liberamente dentro le sue fauci spalancate. Il testo mette in evidenza un dato, la relazione simbiotica che in natura esiste fra animali grandi e piccoli: squali famelici sono "guidati" da piccoli pesci pilota, nella savana rinoceronti, zebre e giraffe hanno spesso un bufaga, volatile minuscolo, posato sul corpo che li libera da parassiti e zecche. Come accadrà in Cesare di Grégoire Solotareff¹. Ma l'aspetto più interessante del brano dell'autore polacco è la chiosa, che ben si lega al libro di

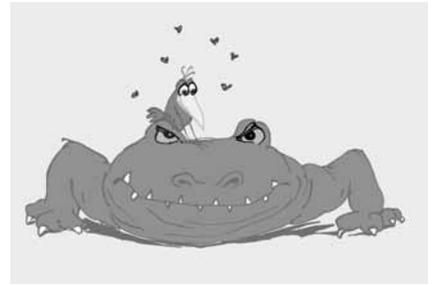
Solotareff che andiamo a guardare: i grandi libri contengono altri libri, altre storie, germinano e danno frutto. Ce n'è uno che ha formato le radici di *Cesare*, ed è al suo immenso autore che Solotareff esprime da subito un debito di gratitudine. Sul retro di copertina c'è una dedica vergata dalla grafia di Solotareff: «A André François, per il suo libro senza uguali "Le lacrime di cocodrillo"».

Rimbalziamo ancora su un'altra storia, prima di entrare nella nostra. Nel 1952 l'editore Robert Delpire pubblica un libro stretto e lungo, come dovrebbe essere la cassa di cocodrillo. Un bambino in lacrime interroga il suo papà su cosa siano le lacrime di cocodrillo. E per dimostrarlo il papà va fino in Egitto per recuperare un alligatore vero che darà, dopo aver dimostrato grandi doti di civiltà e borghese creanza, un esempio di cosa sono le lacrime di cocodrillo. Il genio di André François produce in effetti un libro senza uguali, per l'ironia, la semplicità e la forza trascinate che il personaggio del cocodrillo porta con sé. Un cocodrillo che nel bagno di casa, sulla mensola in cui sono depositati i bicchieri con gli spazzolini, ne ha uno tutto per sé che contiene un uccellino rosso; quest'ultimo è arrivato in un gabbietta assieme al suo cocodrillo, che non ha mai lasciato, dall'assolato Egitto fino alla civile Francia.

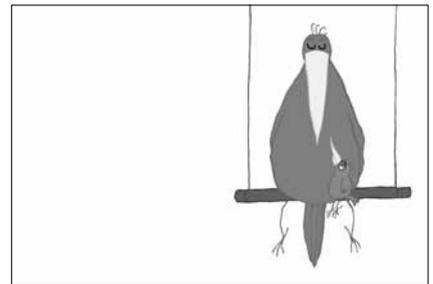
Solotareff (anche lui venuto dall'Egitto) riparte da dove ci si è fermati. «Il papà di Cesare spesso gli racconta delle storie. Specie quelle che parlano del loro paese. La storia che Cesare preferisce è quella dell'imperatore dei cocodrilli, che è grande, grandissimo, e che non ha paura di niente.»

Un uccello rosso, cucciolo, è accovacciato sulle zampe di suo padre, rosso anche lui. Sono in gabbia, ma il lettore se ne accorgerà solo dopo qualche pagina. Il papà di Cesare viene da lontano: potrebbe essere l'uccello-spazzolino dell'albo di François? Si è adattato alla sua nuova vita in cattività e narra della sua terra natale dove vivevano uccelli e cocodrilli. Questi, gli enormi cocodrilli, (citando un altro classico della letteratura per i piccoli, *Il cocodrillo enorme* di Roald Dahl illustrato da Quentin Blake) sono gli imperatori.

Anche Cesare è un imperatore, e se è vero che il destino è nel nome, quello di Cesare sicuramente preannuncia molto di più di una confortevole gabbietta³. E lui lo sa, desidera fortissimamente essere l'imperatore di tutti gli uccelli, per mangiare i cocodrilli. La domenica in cui sportellino della gabbia e finestra restano inavvertitamente aperti, Cesare de-



1



2



3



4



5



6

cide di tornare alla sua vera casa. Da solo: i vecchi non sempre vogliono ricominciare da capo, ma Cesare ha coraggio da vendere e una vita da inventarsi.

Così spicca il suo vero primo volo, ad occhi aperti, anzi spalancati: Cesare sa cosa vuole, sa dove vuole andare e sa cosa lascia. Ben tre doppie pagine dedica l'autore al partire: il salto in un azzurro intenso (in questo libro, il "pittore" Solotareff si concede alla colorazione al computer, che satura ancora di più le sue classiche tinte esplosive), a becco in alto, in un estremo slancio, come per raccogliere tutta la decisione che può servire. Poi subito si ferma, per urlare al padre la gioia di aver fatto un vero salto. Ma le finestre sono state repentinamente chiuse, quando un uccellino scappa meglio evitare che anche il secondo abbia voglia di riguadagnarsi la libertà. Infine riparte: una doppia pagina fatta di due strisce blu, quella profonda e intensa del mare, quella tersa del cielo, un uccello che si libra alto e tre piccole gocce bianche, che si stagliano nel blu; sono lacrime di nostalgia e di profonda bellezza, che lo porteranno fino alla riva, davanti al suo primo vero coccodrillo⁴.

Ancora una volta è l'uso magistrale di sfondi e colori che rende assurda e spassosa la situazione. Un fondo giallo come la sabbia rovente è il teatro dello scontro fra un punto rosso e una massa verdissima del rettile gigante. La prima conversazione non fa ben sperare. Il coccodrillo è monosillabico e infastidito, liquida l'approccio di Cesare con uno «smamma»⁵. Eppure permane intatto il suo fascino. A pensarci bene la letteratura per bambini è piena di coccodrilli; in queste pagine sono passati molti alligatori affamati: il coccodrillo di *Mangia che ti mangio* di Iela Mari, quello di *Non dimenticare di lavarti i denti* di Corentin, il cucciolo di *Mangerei volentieri un bambino*, che condivide con Cesare dei bizzarri desideri alimentari; questa belva incarna il brivido sottile della paura, come il lupo, ma anche il fascino di un corpo misterioso, incrocio di un serpente, un quadrupede e un elemento quasi roccioso⁶. Solotareff, ce lo mostra mentre si lancia per cacciare l'uccellino, in tutto il suo rettile splendore ma anche goffo e comico nel momento in cui si lascia sfuggire la preda. Un imperatore temibile che non viene temuto diventa ridicolo, e chi osserva da fuori la scena non può che ridere. Il coccodrillo si rassegna e abbandona le velleità venatorie, Cesare capisce qual è il suo posto nel mondo: sul Nilo, su un coccodrillo, sull'incavo che sta fra i suoi due grandi occhi a

palla. Qui regnano degli appetitosi moscerini, qui il cocodrillo non può colpire, qui in fondo è utile perché allontana dal grande predatore dei piccolissimi predatori. Alligatore e trochilo convivono assieme, uno in pancia e sereno, l'altro irritato e fosco⁷. Ma viene il dubbio che questa sia semplicemente l'unica espressione degna di un cocodrillo, nella sua feroce maestosità. «È difficile mangiare un cocodrillo», disse Cesare ad alta voce. «Mangiare un uccello è impossibile», commentò il cocodrillo. Era la frase più lunga che avesse mai pronunciato in vita sua.» Lo scambio di battute è fulmineo: i due sono stesi sulla spiaggia, a prendere il sole. Come due vecchi compagni di avventure, a cui basta nulla per capirsi.

Cesare è un albo che si interroga sui principi basilari della convivenza: con chi è giusto stare, con i propri simili o con chi è altro da sé? Cosa significa dividere un regno? I due protagonisti della storia, Cesare e il cocodrillo sono la strana coppia, eppure trovano un equilibrio. Fatto di compromessi (accettare di non essere gli unici imperatori, sopportare un peso perenne sul capo, rinunciare a qualcosa d'importante come una famiglia), di moderate distanze, di minimi e fondamentali sostegni reciproci (io mangio le mosche a te, tu ospiti me). Niente di diverso dalla normale vita. Che, come sostiene Solotareff, è l'unico soggetto dei libri che interessa veramente ai bambini. [I.T.]



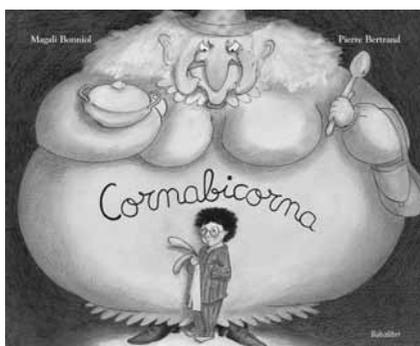
7

UN LIBRO PER:

- cercare storie che hanno per protagonisti dei cocodrilli
- fare ricerche sulla fauna del fiume Nilo: cocodrilli, ibis, topi...
- indagare il senso di parole come "imperatore", "simbiosi", "cattività", "convivenza"
- disegnare cocodrilli
- scoprire e farsi raccontare da chi è più grande, le storie di quando ancora non c'eravamo
- fare il proprio ritratto in forma di uccellino e di cocodrillo
- parlare dei cibi che ci piacciono e che non ci piacciono
- cercare la storia del proprio nome
- immaginarsi cosa si vorrebbe diventare da grandi

SE NON MANGI CHIAMO LA STREGA...

Cornabicorna è la minaccia che si scatena quando è ora di mangiare. Si tratta di una strega che punisce i bambini ostinati. Ma la volontà di un bambino non è cosa da prendere alla leggera. Nemmeno per una famelica strega.



CORNABICORNA

di Magali Bonniol e Pierre Bertrand

Traduzione di Federica Rocca

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 36, formato 30 x 24,5 cm

ISBN: 978 88 8362 252 6

euro 14,00



1

È un fatto certo che il momento del mangiare sia uno dei riti fondamentali del quotidiano in cui ci si educa al cibo, al gusto e contemporaneamente allo stare assieme. Qui dovrebbe risiedere il fuoco della famiglia. Ma si può dire lo stesso quando il tempo del mangiare si trasforma in un continuo scontro verbale, in cui il cibo ha una presenza a dir poco laterale? A volte, a tavola, va in scena la grande battaglia del «non lo voglio», davanti a cui vengono messi alla prova i saldi nervi di madri, padri, educatrici, baby-sitter, nonni, amici e zii. I bambini hanno la testa dura. Lo scontro è senza frontiere e gli adulti levano gli occhi al cielo. *Cornabicorna* non offre una formula per risolvere la questione; se è questa che cercate, rinunciate pure all'opera. La narrazione parte da una sconfitta: non c'è creatura che tenga davanti al rifiuto ostinato di un bambino che non vuole la minestra¹. Questo è il primo grande punto a favore di *Cornabicorna*: Bonniol e Bertrand non indagano sui motivi dei “no” (azione su cui invece gli adulti dovrebbero soffermarsi prima di archiviare i no come “stranezza”) ma stringono un'alleanza con il lettore. Quello che i grandi ipotizzano essere una sbandata passeggera che piccoli trucchetti possono ricondurre ad un quadro stabilito, è in realtà un rifiuto, netto e risoluto. Il capriccio per definizione è «voglia improvvisa e stravagante; desiderio bizzarro, ghiribizzo» (dal dizionario Garzanti), ma l'affermazione categorica di Pietro non ci somiglia per niente². E “chi la dura la vince” non è una regola che vale per tutti. Neanche con le minacce più creative. Così entrano in scena figure come Cornabicorna, oppure orchi, lupi e streghe, i classici babau: “Se non fai il bravo chiamo il lupo; se non finisci la minestra arriva una strega cattiva”. «Regolarmente

Pietro si ritrovava a letto con la pancia vuota»; Pietro non mangia, ma gli adulti non lo convincono a mangiare ciò che lui non vuole, neanche con il ricatto. Zero a zero palla al centro, verrebbe da dire.

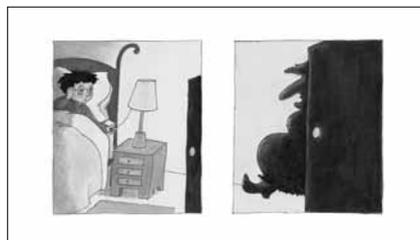
Ma in questa storia il peggio s'avvera: nella notte, dei rumori dall'armadio annunciano l'arrivo di Cornabicorna. Già i piccoli dettagli danno una chiara interpretazione, non sarà un racconto di paura. Infatti, quando un protagonista ha davanti un qualcosa di tremendo, si nasconde, osa guardarlo solo da una minuscola fessura sotto le coperte, sperando di essere invisibile; Pietro reagisce ai rumori accendendo la luce e inforcando gli occhiali per affrontare col petto in fuori un cigolio sconosciuto³. Ha già dichiarato la sua opinione «non credo alle streghe», chissà se nonni e genitori ci credono. Anche se, questa volta, la strega c'è.

«Era brutta, puzzava e aveva peli sul mento. Si chiamava Cornabicorna». Soffermiamoci sulla figura della strega. Delle streghe abbiamo identikit vari; creature spaventose, magiche e potenti, che fanno tremare al solo udirne il nome, crudeli e senza cuore, mostruose ma capaci di nascondersi sotto le fattezze più soavi e ingannatrici. Ma Cornabicorna appartiene a un'altra categoria, ricorda più le streghe di Eva Ibbotson, le sue brutte zie improbabili: vecchie e con i capelli bianchi arruffati, conciate come signore alla fermata del tram. Come Cornabicorna, che ha una borsa sformata a tracolla, un vestito con piccole *ruches*, un cappello simile a un paralume, un lombrosiano naso aquilino e un mento prominente e peloso⁴. Il disegno di Bonniol porta all'estremo tutti questi difetti con un tratto semplice, veloce e caricaturale. Cornabicorna puzza: il riferimento a tutto un universo casario accentua le bruttezze della vecchia signora (nonché i dubbi alimentari di Pietro).

Cornabicorna, a differenza di Pietro, divora tutto. Mangia reagendo all'incredulità di un bambino che di lei non ha paura, che anzi la sfida, rifiutandosi di mangiare la minestra e senza risparmiarle complimenti sulla sua forma fisica: grassa, con un gran sederone, i vermi nel naso, odor di gorgonzola, groviera e calzini. Qui, con una classe si potrebbe lavorare osservando il ritratto di Cornabicorna sull'invenzione di alcuni insulti creativi, come sono quelli di Pietro, per niente scontati e sicuramente efficaci. Infatti la strega riesce ad articolare come risposta solo un «cosa?» sbalordito e a ingerire, in un attacco di bulimia rabbiosa, tutto quello



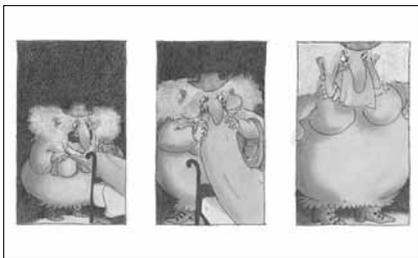
2



3



4



5



6



7

che le capita sotto mano⁵. Coperte, tegole e nuvole. Perché ogni abbuffata la fa crescere e dovrebbe proporzionalmente aumentare la paura di Pietro. Il bambino invece resta annoiato e impassibile nel vederla lievitare, e trasformarsi in una disgustosa montagna umana che sfonda il limite del tetto e il limite della pagina: è talmente grande che di lei vediamo solo il mastodontico corpo in verde che sovrasta il piccolo in pigiama.

Gli autori investigano i motivi del mangiare attraverso la contrapposizione di due modi estremi: il non mangiare apodittico di Pietro e l'ingoiare casuale e nervoso di Cornabicorna. Nessuno dei due ha sicuramente a che vedere con il gusto. Pietro non si lamenta mai che la minestra non sia buona, semplicemente non la vuole. E Cornabicorna fa alla lettera ciò che tutti chiedono ai bambini, mangia per crescere. È uno sviluppo insensato e smisurato che ha per obbiettivo il volume e non i sapori né l'esperienza di questi⁶.

L'atto del mangiare è il fulcro del discorso, ma Bonniol e Bertrand ci offrono un ribaltamento molto sottile, eliminando il piacere del cibo dall'articolazione del discorso, e così facendo mettendo in evidenza la sua importanza. Senza didascalismo: ci sono tanti modi di mangiare, di avere fame o di non averla, di desiderare il cibo o no.

Il gioco fra strega e "stregato" non può andare avanti all'infinito e chiede un vincitore. Le armi dei due contendenti sono una lingua affilata e la magia. Ma viene spontaneo chiedersi se la magia di Cornabicorna non sia troppo semplice, un po' naif. Serve ben altro per mettere K.O. Pietro. Questi trionfa utilizzando l'astuzia⁷, con i metodi antichi che già raccontava Perrault. Un gatto con gli stivali sfida un orco tremendo capace di tutte le trasformazioni a diventare un animale piccolissimo, un topo, e lo sconfigge poi pappandoselo in un sol boccone. Pietro finge di arrendersi. Mangerà la zuppa ma occorre un cucchiaino rimasto prigioniero nel fondo del calzino: solo qualcuno in grado di rimpicciolire tantissimo può arrivarci. La vanità fa sgonfiare l'abnorme strega fino alla misura di un insetto dentro il calzino. Che Pietro annoderà stretto e andrà a gettare dove nessuno potrà recuperarlo⁸⁻⁹. E dove finirebbe la minestra se Pietro potesse decidere della sua cena. Tirare lo sciacquone è un gesto che chiude un ciclo, sicuramente in questo caso. Ma non la storia. Dopo una notte agitata in cui la vittoria contro la strega riporta il sonno, questo libro ritorna al dente che duole, senza alcun

tipo di riconciliazione; chi vorrebbe una cena di ricomposizione familiare resterà di nuovo deluso. Sconfitta Cornabicorna non c'è nulla che possa scalfire la volontà di Pietro. Con un solo calzino, si ritrova a tavola, di nuovo a dire no alla solita minestra.

Chiudiamo il libro, dentro ci chiudiamo Pietro e la sua strega. Sul retro di copertina troviamo però il padre di Pietro. È intento ad osservare, con aria interrogativa, la tazza del water. Sarà intasato? Avrà trovato il calzino di Pietro? Chissà se abbiamo veramente digerito questa storia? [I.T.]



8



9

UN LIBRO PER:

- in classe, raccogliere una lista di tutti cibi che piacciono e creare il menu perfetto
- elencare le cose che vogliamo veramente e quelle che assolutamente non vogliamo
- parlare di streghe
- disegnare la propria Cornabicorna, stando attenti a mettere nel ritratto tutti gli elementi veramente spaventosi e ripugnanti
- chiedersi di quante cose si può aver fame, siano esse alimentari e non solo
- cercare tutti gli ingredienti che possono essere cucinati in una minestra
- cercare in biblioteca libri che fanno paura, libri di streghe, orchi e lupi cattivi
- lavorare sugli "insulti"
- giocare sul binomio piccolissimo/grandissimo
- immaginare il seguito della storia: cosa succede a Cornabicorna una volta scivolata nello scarico del WC?

TUTTO QUELLO CHE NON VEDIAMO

Cose che non vedo dalla mia finestra è un'indagine sulle visioni degli adulti e dei bambini. Essa interpella la realtà, il sogno, l'umanità, la natura, e accoglie ciò che si esprime sotto forma di non-detto, punto di domanda, assurdo, non-finito.



COSE CHE NON VEDO DALLA MIA FINESTRA

di Giovanna Zoboli
e Guido Scarabottolo
Collana: ALBI

Anno di pubblicazione: 2012
Pagine 64, formato 20 x 28,5 cm
ISBN: 978 88 89210 80 2
euro 20,00

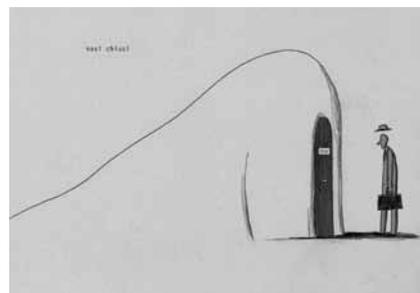
«Dico sempre che un disegno è fatto per metà da chi lo produce e per metà da chi lo fruisce. Mi sembra ragionevole e anche interessante e anche divertente. Le interpretazioni sono a volte, per me, sorprendenti. E ultimamente mi capita di pensare che la parte da attribuire a chi il disegno lo guarda sia ben di più del cinquanta per cento.» A parlare in questi termini è Guido Scarabottolo in *Sotto le copertine* (Tapirulan, 2012). Ragionevole, interessante, divertente, interpretabile: proviamo a immaginare che la scelta di un albo illustrato, da parte di un insegnante o di un genitore, possa essere guidata da questi quattro riferimenti, prima che da altre esigenze. Prendiamo esempio dalle cose che succedono in *Cose che non vedo dalla mia finestra* e utilizziamo questa opportunità per testare alcuni fenomeni soggettivi e oggettivi, fisici e percettivi.

La scienza rende noto che l'occhio è l'estensione più estrema del nostro cervello. Questo aspetto dovrebbe rendere viepiù peculiare la lettura di un albo illustrato negli ambienti dove avviene la crescita e l'educazione delle persone. Cosa non vedo dalla mia finestra? Ad esempio, «sedie zoppe», «angeli caduti», «facce difficili da ricordare», «strade senza nome», «parole mai dette», «bottoni», «nasi chiusi»¹. Per ciascuna doppia pagina si apre un mondo, di concetti e di figure. La vastità di quello che “non vedo” sembra riprodurre la vastità di quello che “vedo”. Come possono stare insieme cose che non vedo e cose che vedo? Proviamo. Mettiamoci davanti a una fotografia e cominciamo a scrivere e a disegnare quello che succede fuori dai margini. Di cose che non vedo potremmo riempire di elenchi e di schizzi un quaderno. Basti pensare a quante cose ci sono nel sottosuolo e nei corpi umani.

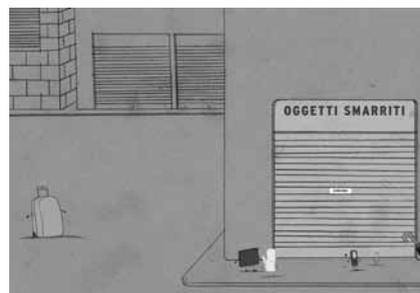
Mettiamoci davanti a una finestra e cominciamo a scrivere e a disegnare quello che “vediamo” succedere dietro le spalle, oppure quello che “vediamo” con l'udito, oppure quello che “vediamo” essere accaduto in un altro tempo (qualche minuto-giorno-anno fa o tra qualche minuto-giorno-anno)². Vediamo qualcosa, quando non vediamo? Tutti quanti vedono e non vedono alla stessa maniera? Cosa accade a chi è vedente, ma non vede? Alle domande poste potrebbero rispondere i bambini, con analisi brillanti. Secondo la scienza, in certi casi non vedere dipende da dissonanze cognitive. «Il fenomeno della dissonanza cognitiva è stato molto studiato dagli psicologi ed è supportato da un'ampia base empirica e sperimentale: essenzialmente, esso mostra come le persone, di fronte a fenomeni che risultano incompatibili con le proprie convinzioni molto profonde e radicate, preferiscono ignorare l'esistenza del fenomeno che confuta le proprie convinzioni piuttosto che rimettere in discussione queste ultime.» Preferiscono non vedere.

Nei pressi di certe illustrazioni per l'infanzia, gli adulti si muovono con prudenza. Essere prudenti verso le figure dei libri comunica che il rapporto con esse vive e che verso i libri con le figure ci sono aspettative. Tuttavia, la domanda “Perché ha scelto questo albo? Perché ha scartato questo albo?”, meriterebbe un ciclo di interviste rivolte a educatori, insegnanti, genitori, per capirne qualcosa. L'idea di commettere imprudenze blocca la strada a numerose letture e la soddisfazione delle curiosità è talvolta pregiudicata in termini assoluti da forme inconsapevoli di censura. Di questa reattività è opportuno parlare e lo stiamo facendo. Il libro di Giovanna Zoboli e Guido Scarabottolo incoraggia la dialettica su questo genere di tematiche³.

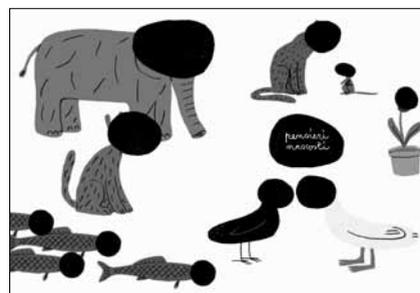
Cose che non vedo dalla mia finestra recupera un topos iconografico presente nella storia dell'arte dal Rinascimento, quello del paesaggio visto dalla finestra. Una finestra sul mondo. Da *Dürer* a *Mondrian* e oltre è il titolo di una mostra e di un catalogo recenti, dedicati a questo genere di speculazione visiva. Perché non affiancare loro la lettura dell'albo di Zoboli e Scarabottolo? Si potrebbero in seguito rintracciare esempi analoghi nella storia del cinema, a cominciare dal celebre *Rear window* (*La finestra sul cortile*, 1954) di Alfred Hitchcock, e da un percorso di lettura, passare a una mini rassegna cinematografica, concepita nell'ambito di una classe di istituto superiore.



1



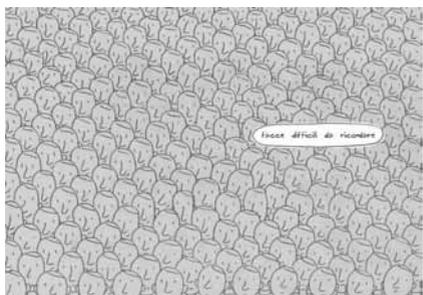
2



3



4



5



6



7

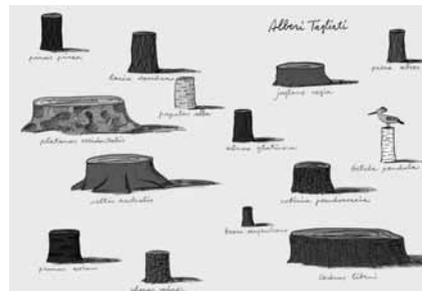
Cose che non vedo dalla mia finestra è un albo basato sul flusso delle immagini e delle parole, una sorta di *stream of consciousness* al cui timone, invece di James Joyce, ritroviamo Giovanna Zoboli e Guido Scarabottolo. I due autori si avventurano da decenni nei mari dell'indefinibile, dell'inafferrabile, dell'ineffabile, per cercare di raccontarli. Lui da grafico, illustratore e art-director, lei da scrittrice di libri per bambini, per adulti e di testi per la comunicazione d'impresa. Tutti i libri che fino a questo momento hanno pubblicato insieme per Topipittori (*Di notte sulla strada di casa*, *Due scimmie in cucina*) e per altri editori, vanno nella direzione di un'indagine sulle visioni, mai ferma agli stessi contenuti. Essa interPELLA la realtà, il sogno, l'umanità, la natura, e accoglie ciò che si esprime sotto forma di alterazione, non-detto, niente, punto di domanda, temporaneità, non-visto, assurdo, non-finito⁴. Queste caratteristiche fanno sì che il pensiero spazi in *Cose che non vedo dalla mia finestra* il pensiero spazi tra storie trovate e storie da cercare, storie già scritte e storie da inventare. Più che in altri albi, le visioni dei lettori godono qui di un credito totale da parte degli autori: interessa a Zoboli e Scarabottolo che chi legge *Cose che non vedo dalla mia finestra* si confonda di fronte ai verbi “vedere” e “non vedere” e si domandi come poter intrecciare tra loro questi due moti opposti, il falso e il vero, il verosimile e l'inverosimile. L'invito è esplicito: lasciamo venire in superficie quello che non vediamo; emozioniamoci del fatto che insieme, autori e lettori, siamo pronti a rivalutare l'esperienza della banalità e dell'ignoto⁵. In quest'ottica, *Cose che non vedo dalla mia finestra* potrebbe centrare l'attenzione anche degli adolescenti. Non siamo persone provenienti dal futuro o dal passato. Corriamo ugualmente il rischio di riconoscere a Zoboli e Scarabottolo la particolarità di circoscrivere con estrema puntualità la loro narrazione al nostro tempo: *Cose che non vedo dalla mia finestra* è un libro contemporaneo. Tronchi, montagne, corpi, scheletri, esseri umani, animali, strade, idee, esistono da molto tempo ed è probabile esisteranno per un altro po'. Ciò nonostante, l'aderenza di *Cose che non vedo dalla mia finestra* al tempo presente, è manifesta quando appaiono soggetti legati all'oggi: la stanza di un museo di arte contemporanea⁶; telefoni cellulari, i-Pod, trolley, cuffie wireless; effetti del consumismo⁷; automobili e calzature modellate sulla stregua di tipologie appartenenti alla quotidianità; modi di essere attuali. Fuori da connotazioni cronologiche

precise si collocano invece i colori, motivo di seduzione fin dalla copertina, vivacissima. Pitturare, colorare, scarabocchiare: dalle «cartoline mai spedite», che compaiono circa a metà libro, potrebbe nascere nella scuola dell'infanzia, primaria e media, uno studio sui segni, passando dalla grafite, al pastello a cera, al carboncino, alla penna a sfera, al pennello giapponese, alla matita da falegname, al pennino, al pennarello, alla penna grafica; da linee ottenute con mano pesante o leggera, ferma o che trema, che scorre veloce o lenta.

Di solito, ad avere dentro una sorpresa, è l'uovo di Pasqua. In questo caso è un albo illustrato. In *Cose che non vedo dalla mia finestra* "sorpresa" è vedere che faccia hanno le «persone che non pensano al futuro», è scoprire l'identità di «personaggi dimenticati», è trovare «oggetti smarriti», è perdersi tra «pensieri nascosti», è giocare a riconoscere «animali scappati», è confrontare tra loro «mani sinistre», è ricordarsi di «bici rubate», è imparare il nome di «alberi tagliati», è sorridere di un paradosso⁸. Dalle parole e dalle immagini di Zoboli e Scarabottolo, su certe doppie pagine, esce una sorpresa

più grande: la possibilità di scrivere, disegnare, colorare a mano, "cose che non vedo dalla mia finestra" che non vengono enunciate dalle scritte e dai disegni stampati. Trattato a tale scopo, il libro non è maltrattato, è vissuto, il suo senso ricreato fino a quando il lettore sarà stufo di prendere iniziative. Il gioco di aggiungere immagini e parole funziona non solo grazie all'abbondanza di spazi liberi da figure. Mentre leggiamo, ci ritroviamo dentro discorsi lasciati aperti, la percezione che abbiamo degli eventi è che essi siano in corso, in cerca di definizioni ulteriori e di prolungamenti affidati all'interpretazione dei lettori. La comunicazione con l'esterno è caratteristica in questo libro. Zoboli e Scarabottolo guardano ai lettori di tutte le età come a validi sconosciuti collaboratori esterni, capaci di trasformare un prodotto finito in un prodotto mai del tutto finito, ancora migliorabile. Una volta di più, emerge da queste pagine l'eventualità di commettere, un giorno, delle imprudenze: fermarsi; pensare; cambiare idea⁹. *Cose che non vedo dalla mia finestra* risveglia tra gli adulti, a iniziare da chi opera nella scuola di ogni ordine e grado, il desiderio di percorrere strade sconosciute.

[G.M.]



8



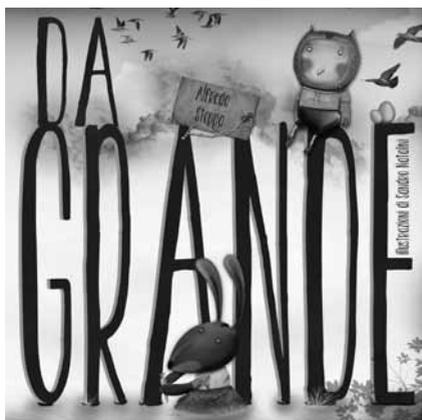
9

UN LIBRO PER:

- disegnare e scrivere "cose che non vedo dalla mia finestra"
- riflettere sui concetti di verosimiglianza e inverosimiglianza
- imparare a ribaltare i punti di vista e le certezze
- dare corpo e voce all'invisibile e all'inaudito
- giocare con i dubbi, le ipotesi, le supposizioni e metterli a confronto con dati oggettivi
- esercitare sia la soggettività sia l'oggettività
- dare credito alle visioni e all'assurdo
- scrivere un fumetto per ciascuna cosa "non vista" nominata nel testo
- approfondire la natura dei segni e sperimentarli con strumenti e tecniche differenti
- riconoscere alcuni aspetti della società contemporanea
- preparare un percorso di lettura dedicato al soggetto "finestra" nella storia dell'arte

DI PADRE IN FIGLIO

I grandi si ricordano poco di che bel gioco sia pensarsi da grandi. Perché hanno le loro idee, che spesso non coincidono con quelle dei piccoli. Che fortunatamente vedono molto più lontano.



DA GRANDE

di Sandro Natalini

Collana: Libri illustrati

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 32, formato 20 x 20cm

ISBN: 9788865320563

euro 12,00



Proviamo a chiedere a un bambino che tempo è “da grande”: quanto tempo ci vuole per arrivare “da grande”, se è un tempo molto lontano o vicino, quante cose cambiano fra “da piccoli” e “da grandi”. La risposta alla domanda prevede molte variabili: l’età del bambino, il carattere, la situazione. Molti libri incontrati sulle pagine di questo catalogone hanno toccato l’argomento di cosa sia grande e piccolo e di come questi due parametri assumano nel loro uso quotidiano valori relativi.

Questa volta Alfredo Stoppa e Sandro Natalini si concentrano su un passaggio preciso, quello della relazione che il proiettarsi “da grandi” instaura fra adulto e bambino.

Il “da grande” è uno dei più incredibili contenitori a disposizione di un bambino, un cesto dei giocattoli senza fondo. Funziona come una palestra, dove si possono praticare tutte le possibili declinazioni dei desideri: guidare la ruspa, fare il veterinario, diventare cuoco, parrucchiere, stilista, giardiniere, maestro, esploratore, pilota. Spesso i genitori hanno molto a che vedere con queste inclinazioni. In parte perché sono fra i modelli che più facilmente i bambini hanno a portata di mano e con cui si confrontano; in parte perché appunto in questo dialogo fra grande e “da grande” la proiezione delle attese degli adulti spesso occupa uno spazio ingombrante.

L’epoca di *Da grande* è quella di una giornata di pioggia dai colori strani, apocalittici e meravigliosi al tempo stesso. Si è forzati da una metereologia capricciosa a rintanarsi in casa. Viste da fuori le luci indicano un nucleo di calore, quella di un padre e un figlio, intenti nelle cose della sera: mangiare, lavarsi, andare a letto. E un vociare, dietro le finestre¹.

Da grande è un libro tutto al maschile (sarebbe auspicabile

poter vedere anche un racconto che metta in scena anche relazioni fra madri e figli, padri e figlie, madri e figlie), indaga una dimensione in cui culturalmente il senso di aspettativa è molto rimarcato. I protagonisti sono, infatti, maschi adulti di animali che parlano al proprio cucciolo, padri che illustrano come sarà essere adulti, da leoni, da elefanti, da conigli o da pavoni. Stoppa mescola vari ingredienti, in primis quello dei ritratti di animale: animali appartenenti a specie diverse manifestano alcune peculiarità che siamo soliti attribuire a un tipo di bestia piuttosto che a un'altra². L'elefante è pesante e ha la memoria lunga, il coniglio è pauroso e sempre in fuga da malevoli braccatori, il pavone è evidentemente vanitoso, il gufo notturno e saggio. Accade spesso nei libri per più piccoli che si giochi su queste connotazioni; *Da grande* sfrutta questi esempi per rendere ancora più evidente il meccanismo dell'essere "predestinati". Se si è leoni si dovrà per sempre essere re della savana e rincorrere gazzelle e in fondo sta al re trasmettere al principino il suo mestiere. I genitori, come gli animali, sono per Stoppa e Natalini ingabbiati in ruoli da cui non sanno uscire. Ecco a cosa servono i cuccioli: per dare una prospettiva inedita sul reale, per ribaltare delle verità date per assolute. Questo dato esplose in maniera flagrante nel contrasto (sottolineato dal testo e dall'apparato iconografico) fra la verbosità degli adulti e la semplice reazione dei bambini. Ai padri sono lasciati i grandi discorsi d'intenti, su doppie pagine in cui il testo prende uno spazio importante, a visualizzare un'attenzione del genitore al futuro del piccolo ma anche la dimensione opprimente di una predica³: «Filius meus ora impara, giorno e notte è una gara [...] tu non sei figlio di allocco, non ti mettere mai nei guai, calcola tutto ciò che fai, nessun grillo per la testa, resta sveglio durante la siesta». Oppure «Stai all'erta povero figlio, non sei lupo ma coniglio, segui sempre il mio consiglio, lesto scappa a ogni sbadiglio...», «Piccino mio io sono pesante ma tu ricorda, sei elefante, piccino mio caro io sono pedante, ma tu rammenta che sei elefante». Al contrario, la doppia pagina dedicata alle proiezioni dei piccoli è ampia, libera⁴. Se i monologhi paterni avvengono dentro stanze chiuse, i desideri dei bambini si espandono in luoghi non determinati ma pieni di aria e di prospettive in lontananza. Il testo è minimo e connota una distanza siderale: «Il bambino al papà diceva sì, intanto in cuor suo pensava così». I piccoli raccontati dalle immagini di Natalini sono coraggiosi, anche solo nella



2



3



4



5



6



7

loro voglia di essere altro, e di esserlo in cuor proprio, coltivando una ribellione⁵. E sono già grandi in un certo modo perché sono da soli (finalmente soli!), capaci di fronteggiare – anche se con qualche difficoltà – una cartina per esplorare un territorio montuoso, o di dominare uno skateboard in volo. Non si tratta di contrapporre avventura e routine, ma di poter guardare un panorama più ampio possibile, va ben anche dalla panchina dove il giovane leone vorrebbe restare a contemplare un fiore.

Natalini usa nelle illustrazioni, elaborate digitalmente, un registro onirico, che ben si adatta ai contrasti creati dal testo: i colori sono irreali, la composizione vive di montaggi d'immagini fra loro incongrue, che appartengono a epoche e contesti differenti. L'apparato iconografico, infatti, evidenzia un'altra sottotraccia del racconto di Stoppa, l'equilibrio fra il presente e ciò che è stato⁶. Nelle illustrazioni, in particolare quelle dedicate ai piccoli e alla loro visione del "da grande", attorno ai disegni a colori dei personaggi si innestano figure tratte da incisioni naturalistiche, erbari, filigrane di banconote. Particolarmente interessante è l'uso delle immagini antiche di animali, spesso usate come contrappunto agli animaletti di oggi: accanto al leone pascola pacifica una zebra, una volpe osserva senza manifestare alcuna minaccia, il coniglio che realizza tag sul muro, delle farfalle suggeriscono la via per l'ascesa dei monti al robusto elefante. Stoppa narra con una duplice voce, quella di un bambino "d'antan" che comunica con un bambino presente, e quella di un adulto che guarda al suo ruolo con un forte senso di responsabilità etica e educativa⁷. L'atmosfera di un'infanzia in parte passata è restituita fin dai risguardi del libro dove vediamo la fotografia di una antica scrivania, con tanto di piuma d'oca, lettere ingiallite di inizio secolo e una foto, non a colori ma colorata, di due fratelli. Sembra di entrare in un diario dei ricordi, anche se questa sensazione viene poi smentita, fino a tornare nel finale del libro. Qui riconosciamo un personaggio che ci lega a quella superficie elegantemente disordinata, a un generico tempo andato; è ancora un papà, che questa volta il lettore non vede. Si definisce «così e così», e interrompe solo per un istante i giochi del suo bambino. Il bambino ha i nomi di tanti eroi della letteratura per ragazzi, Robin Hood, Sandokan e Zorro, e anche, «bandito e pirata, sceriffo e anche re, pompieri e arcieri, cowboy e indiano, soldato a cavallo, pilota e marziano». E questa volta viene invitato a

fare esattamente il contrario di quanto viene raccomandato «Nel tempo che verrà fai quel che ti pare, se io scalo il monte, tu sogna il mare, se io la corsa talvolta rallento, tu tira dritto e acciuffa il vento, se io le stelle non so più contare, tu dalla luna fatti cullare. Se quello che ho detto è solo fumo, tu soffia sul fuoco e respira il profumo». A questo punto sta al lettore scoprire a chi appartiene questa voce. [I.T.]

UN LIBRO PER:

- elencare le cose che si vorrebbero fare da grande
- farsi raccontare dai propri genitori o da amici più grandi quali erano i loro progetti “da piccoli”
- stare in casa durante una giornata di pioggia
- disegnare come ci s’immagina fra trent’anni
- cercare i verbi che descrivono i versi degli animali
- abbinare gli animali a delle caratteristiche
- parlare dei padri
- realizzare dei collage
- riprendere le proprie fotografie di quando si era molto piccoli e vedere cosa è cambiato
- giocare con le coppie

PROVA COSTUMI

Dame e cavalieri è un libro che dal nostro tempo spazia verso un altrove a tratti storico, a tratti fiabesco, lontano abbastanza dall'ora e dal qui, perché sogniamo a occhi aperti di essere chi non siamo: Ginevra d'Este, Battista Sforza, Federico da Montefeltro...



DAME E CAVALIERI

di Francesca Zoboli e Marta Sironi

Collana: PIPPO

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 64, formato 23 x 33 cm

ISBN: 978 88 89210 86 4

euro 12,00

Dame e cavalieri è il secondo volume della neonata collana PIPPO (acronimo di *PI*ccola *PI*nacoteca *PO*rtatile). «A nostro avviso», affermano gli editori, «se un bambino si mette a giocare con la figura della *Dama dell'Ermellino* o con l'*Adamo ed Eva* del Duomo di Modena, nel giocarci li guarda con grande attenzione. Ci entra dentro, ci fa amicizia. E alla fine, a forza di colori, forbici, colla, li conoscerà così bene che gli diventeranno familiari. Un modo unico di riflettere ed entrare in relazione con le forme dell'arte». Gioco, amicizia, pratica, familiarità, con, di, su, per ciò che è bello, a contatto con un oggetto bello a sua volta. Il bello di una nuova collana, è anche quello di trovarsi agli inizi di un percorso in divenire: i fenomeni al proprio inizio destano curiosità e attese perché non si sa esattamente dove siano diretti, il cambiamento è in essere. Le persone ordinate, inoltre, potranno raccogliere PIPPO dal numero uno, in parallelo alla sua crescita, senza inciampare nelle difficoltà di reperimento cui obbliga, in certi casi, la composizione a posteriori di una collana cui teniamo tanto.

Dame e cavalieri è un libro che dal nostro tempo spazia verso un altrove a tratti storico, a tratti fiabesco, lontano abbastanza dall'ora e dal qui, perché sogniamo a occhi aperti di essere chi non siamo: Ginevra d'Este¹⁻², Battista Sforza, Federico da Montefeltro, Francesco I re di Francia, Maria I regina d'Inghilterra, sono alcuni esempi. Il solo fatto di pronunciare questi nomi ad alta voce, accanto a ritratti di donne e uomini che li rappresentano, è evocativo di atmosfere e ambienti che nel corso della lettura avvolgono chi entra nel libro, come il teatro è in grado di fare quando sul palco lo spettacolo comincia. Il gioco delle parti è una componen-

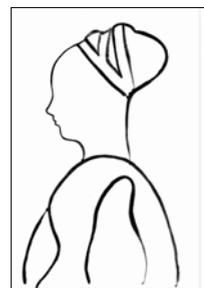
te molto presente in *Dame e cavalieri* e l'analogia con certi aspetti del teatro (costumi, trucco, scenografia, interpretazione, regia, luci) potrebbe trovare adesione nei lettori di questo libro, al punto da motivare, dopo una fase di attento studio dei soggetti iconografici citati e di prove costume, il montaggio di uno spettacolo basato su quadri³.

Francesca Zoboli instaura con i soggetti scelti un dialogo intimo e lo stesso siamo invitati a fare da lettori. **Modellare** è una bellissima parola che questo libro riscopre e fa riscoprire: significa dare la forma voluta a una sostanza in partenza molle, plasmare, eseguire secondo un determinato modello, a esso ispirarsi e riferirsi. È distensivo porsi di fronte a dipinti, autori, periodi storici passati, con l'atteggiamento di chi tratta una sostanza molle anziché dura, elastica anziché rigida. Uno dei giochi possibili, una volta scelto un soggetto pittorico, è quello di alternarsi nel ruolo di chi modella e di chi fa da modello. Dopo avere giocato al disegno e alla pittura, qualcuno potrebbe sperimentare il linguaggio della fotografia. Il testo, alla pagina di Francesco I, offre un esempio di come si fa un set: «Quando il pittore era chiamato a fare il ritratto di un potente re, magari amico degli artisti, allora metteva in campo tutte le armi delle belle arti per ottenere un risultato strabiliante: si portava il sovrano nella stanza con le pareti broccate, gli si faceva indossare velluti e sete dalla fantasie cangianti, gli si chiedeva di esibire i più preziosi gioielli e, non contenti, gli si faceva indossare cappello, guanti, impugnare la spada chiedendo solo all'ultimo un semplice sorriso per immortalare l'immagine regale⁴.»

Copia e originale sono concetti su cui soffermarsi. Imitare, copiare, sono gesti sottovalutati grandemente dagli adulti che, quasi sempre, interpretano in essi dei vuoti di ispirazione e di originalità. Per prudenza, preoccupati di non assomigliare abbastanza a Giotto, i più smettono di disegnare. *Dame e cavalieri* è un progetto maturato secondo un'ottica diversa: disegniamo per disegnare, senza altro fine che quello. Scrive Alexander Calder in un piccolo libro dedicato al disegno di animali, che «il desiderio di disegnare qualcosa è il miglior incentivo per fare un disegno [...] Il desiderio di disegnare qualcosa viene preso in considerazione da qualcuno, sappia o non sappia disegnare, sia o non sia l'oggetto del disegno difficile da eseguire». Per dare respiro assoluto al gesto di disegnare e colorare in modo soggettivo, Zoboli usa ripetere un'azione: quella di spogliare i ritratti originari



1



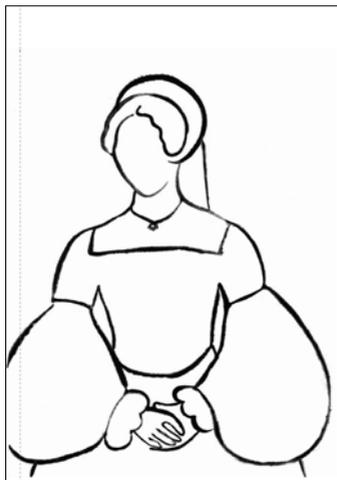
2



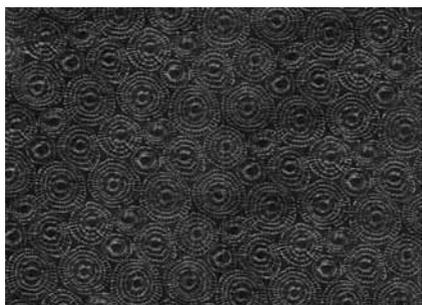
3



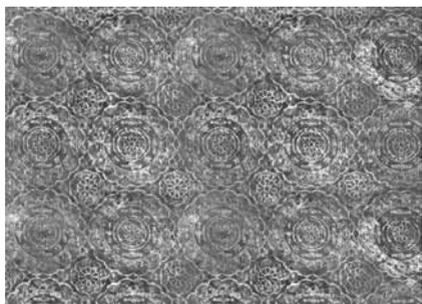
4



5



6



7



8

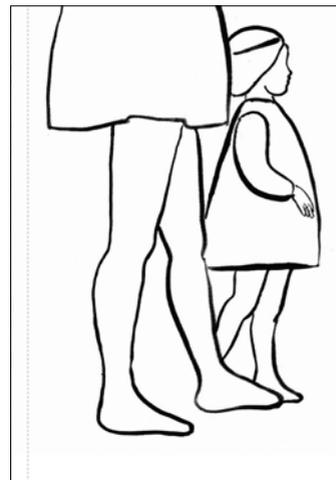
da ogni elemento decorativo e di eliminare dal campo visivo qualsiasi dettaglio descrittivo che vada oltre il profilo in bianco e nero su sfondo bianco e qualche accessorio fondamentale (perle, gioielli, piume, veli)⁵.

Anche se vestite, queste figure ci sembrano nude ed è grazie a questo intervallo neutro che interveniamo sui corpi e i costumi che indossano, li modifichiamo a piacere, a colori, a matita, tagliando e incollando, allestendo quello che potrebbe diventare un vero e proprio atelier sartoriale. A ciò vale la presenza di un repertorio di fogli senza parole, carte decorate sui toni del rosso, dell'oro, del blu, del marrone, del grigio, del nero, del viola, del verde, su cui sono stampate rose, ventagli, sigilli, conchiglie, anelli, stelle, diamanti, medaglie, fiocchi. Nelle loro trame pare di leggere incontri riusciti fra Oriente e Occidente. La mano tocca la carta quasi sperasse di accarezzare tessuti o di trasformarla in stoffa, mentre la mente vola ai tappeti, agli arazzi, ai kilim⁶⁻⁷. Guidati da mani esperte, bambini e adulti potrebbero confezionare un abito da dama, da principessa, da cavaliere, da re. *Dame e cavalieri* è un libro laboratorio, adatto ad annodare i fili con l'artigianato e con l'alta moda. «Il giorno di mercato,» puntualizza il testo, «in un qualsiasi paese del mondo, gli uomini e le donne appaiono dame e cavalieri».

I testi di Marta Sironi, fatta eccezione per le informazioni circoscritte alle opere (nome dell'autore, titolo, datazione, città e luogo di conservazione), parlano soprattutto di uomini e di donne⁸. Nei loro ritratti, signore e signori, si raccontano. «Il ritratto di profilo poteva anche essere utile per nascondere qualche difetto: non si spiegherebbe altrimenti l'abitudine di ritrarre così Federico da Montefeltro, con quel suo nasone. Il duca si era fatto tagliare la radice del naso dopo aver perso un occhio in un torneo: in questo modo con un occhio solo aveva un campo visivo più ampio.» Oppure: «Durante i lunghi combattimenti, le dame non avevano più notizie dei loro cavalieri. Nei più sontuosi castelli o in sperduti villaggi, rimaneva loro solo la forza di un gesto: pregare per un ritorno vittorioso.» Oppure: «Anche alle principesse ancora giovani serviva un ritratto: un giorno sarebbero, forse, diventate regine. L'impresa era più delicata perché questo serviva anche per trovare marito in qualche altro regno.»

Quello disegnato da Francesca Zoboli e scritto da Marta Sironi, è un viaggio nelle storie della pittura, del design, del potere, dei comportamenti, dei colori, delle donne, degli uo-

mini, dei simboli, delle corti italiane ed europee nei secoli XIV, XV e XVI. La letteratura che tratta questi argomenti, solitamente è racchiusa in opere in tanti volumi, volumi di molte pagine, pagine con molto testo. *Dame e cavalieri*, nello spazio di 64 pagine, sfrutta la silhouette, la tintura e l'ornamento per dire quasi tutto⁹. Tanto più che le pagine possono diventare altro. Strappate delicatamente dalla loro sede lungo la fustellatura predisposta, infatti, diventano quadri portatili da attaccare vicino al proprio letto, sul frigorifero, sulla copertina (brutta) di un libro scolastico, sulla porta d'ingresso di casa, oppure da assemblare ad altri quadri portatili. Più sono i pezzi unici che i lettori sanno raccogliere, più la piccola pinacoteca portatile che vanno costruendo si arricchirà. Potrebbe essere una scuola intera a mettersi all'opera e a dotarsi, grazie all'impegno collettivo, di una propria pinacoteca. Potrebbe essere una città. *Dame e cavalieri*, grazie alla sua prossimità con i modi espositivi, è un libro con cui sperimentare l'autoprogettazione di mostre e scoprire i tanti risvolti del lavoro di curatore museale. [G.M.]



9

UN LIBRO PER:

- colorare, disegnare, copiare, ritagliare, fare collage
- cercare sul web le riproduzioni dei quadri originali proposti nel libro e paragonarli a quelli rielaborati dall'illustratrice
- condurre ricerche comparate sul web e sui libri, sui temi presenti nei quadri: personaggi storici, paesaggi, oggetti, simboli...
- imparare a guardare con attenzione un'opera d'arte
- scoprire chi sono gli artisti citati nel libro per saperne di più su loro, sui loro contemporanei e sulle epoche in cui sono vissuti
- giocare a dame e cavalieri
- preparare un laboratorio di sartoria e cucire costumi
- ambientare una mostra in un castello
- ampliare un percorso di lettura su principi e principesse
- iniziare a interessarsi di moda in modo approfondito
- discutere sui segni della regalità e del potere
- staccare le pagine dal libro e scegliere per esse una nuova collocazione, inventando un percorso espositivo

IL MAESTRO DELL'IMPROVVISO

«Non ho mai smesso di lavorare per i bambini e di credere in un teatro per l'infanzia che debba essere assolutamente speciale, non didattico, non pedagogico, ma prorompente e scatenante; non prevedibile ma sempre alla ricerca dello 'spiazzamento' del bambino»



LA NATURA DELL'ORSO

di Dario Moretti

Collana: Libri a Teatro

Anno di pubblicazione: 2011

Pagine 32, formato 31 x 22 cm

ISBN: 978 88 57004 19 8

euro 22,00



Illuminato da questa visione, Dario Moretti si occupa di teatro dal 1974. Nel 1978 fonda il *teatro all'Improvvisto* di cui è direttore artistico e con il quale ha prodotto oltre quaranta spettacoli. Della maggior parte di questi, è autore dei testi, delle scene, della regia e attore. Il suo è un "teatro visuale" dove la cura delle scene, il rigore delle immagini e la plasticità delle forme vengono accompagnati e attraversati dalla parola. Nel 2004 inizia la collaborazione con la Franco Cosimo Panini Editore, che dedica la collana "Libri a Teatro" interamente alla sua opera.

C'è qualcosa d'inspiegabile che succede sul palcoscenico, uno stato di grazia che richiede una lunga preparazione e che si ripropone in maniera sempre diversa a ogni "chi è di scena". La rappresentazione dal vivo è l'ultima forma rituale di narrazione che ci è rimasta, quella che un bambino deve conoscere al più presto perché solo così potrà goderne per tutta la vita. «La parola "teatro" mi squarciò il cuore come uno squillo di tromba», scriveva Walter Benjamin, «La fantasia si risvegliò tutta d'un tratto. La traccia che la fantasia poi seguì non fu quella che portava dietro il palco, ma quella delle persone serene e sagge, che avevano convinto i propri genitori a lasciarli andare a teatro al pomeriggio». Nelle forme rituali ogni componente svolge una funzione precisa. L'attesa è una di queste, un tempo denso di significati che aspettano di essere riempiti di senso, dove le aspettative personali attendono di divenire condivisione sociale. Continua Benjamin: «Uno entrava non per lasciar vagare lo sguardo sul *Guglielmo Tell* o la *Bella addormentata*, o comunque non solo per questa ragione. Vi era piuttosto uno scopo più alto: essere seduto a teatro fra gli altri che erano lì. Cosa mi aspettasse non lo sapevo, di sicuro l'assistere mi sembrava

solo una parte, anzi il prologo di un modo di comportarsi ben più importante, che avrei condiviso con altri».

Ecco, dunque, una bibliografia scelta di Moretti che può essere sfogliata come il programma di un teatro *ideale* da ricreare, insieme ai bambini, a casa, scuola, in biblioteca, su un prato, purché accompagnato da una meditata sospensione del tempo, premessa indispensabile per il pieno godimento di ogni forma d'arte.

La natura, lo stupore e la meraviglia

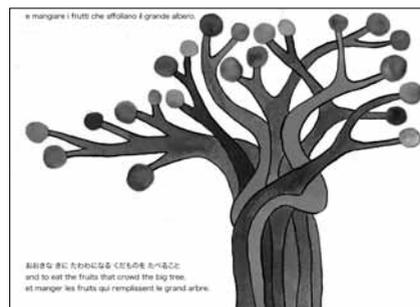
LA NATURA DELL'ORSO

La Natura dell'Orso è un'elegia per voce animale che si imprime in forma poetica, per parole e immagini, sulle grandi pagine di questo libro "rilegato alla giapponese" e che del Giappone ha preso la levità del pensiero dell'estetica come morale, quell'*aware* che, secondo Piero Corradini, è la «compenetrazione dell'animo con il mondo circostante». Il protagonista della storia è un quasi invisibile orso che, mentre annaffia le piante, pensa alle cose meravigliose della natura¹. L'orso pensa e osserva: il particolare della forma di una foglia, lo schiudersi di un fiore, il ronzio di un insetto, la magia delle lucciole, le acrobazie che gli uccelli dipingono in cielo². Osserva, si appropria di ogni particolare e ce lo restituisce filtrato dal suo sentire, arricchito da frammenti della memoria, e qui i percorsi della natura si fanno tracce del ricordo del sentiero di un dolce incontro: quello dell'orso con la bambina che gli ha donato l'umana percezione della forza e della fragilità³. L'emozione percepita nella profondità dello sguardo dell'orso, quella in cui, da bambini, ci accorgiamo per la prima volta di esserci e avere il mondo davanti, è lo stupore, come dice Marco Dallari, «l'emozione che fornisce il corredo genetico a tutte le altre e quando diviene sentimento, si trasforma in meraviglia, in capacità di riconoscere e interiorizzare ciò che appare meraviglioso, aprendo le menti alla curiosità, all'esplorazione, alla scoperta». Moretti confeziona un dono prezioso per un bambino di oggi: quello di provare la rara emozione estetica nata da una perfetta alchimia tra lo stupore provocato dall'inatteso spettacolo della natura e la costruzione preparata *ad hoc* di questa sorpresa, quella di uno spettacolo teatrale, in cui poter entrare e uscire dalle pagine di un libro.

All'origine della musica

LE DUE REGINE

Moretti continua la sua proposta artistica, ricercando l'emozione estetica come guida alla scoperta del mondo sensibile, ne *Le*



2



3



LE DUE REGINE (CON CD)

di Dario Moretti

Collana: Libri a Teatro

Anno di pubblicazione: 2006

Pagine 48, formato 20 x 20 cm

ISBN: 978 88 82909 34 5

euro 16,50



GIGI TROLL

di Dario Moretti

Collana: Libri a Teatro

Anno di pubblicazione: 2005

Pagine 48 + 12 ante, formato 20 x 20 cm

ISBN: 978 88 82907 77 8

euro 13,50



L'ISOLA DI ARIEL

di Dario Moretti

Collana: Libri a teatro

Anno di pubblicazione: 2004

Pagine 48 in formato 20 x 20

ISBN: 978 88 829 0674 0

euro 10,00

due Regine. Qui lo fa risalendo alle origini della musica, dividendo quelle che sono le sue componenti inscindibili, la melodia e il ritmo, suoni primi che hanno contraddistinto le diverse culture. E lo fa attraverso una storia semplice, ma molto incisiva, quasi dipingendo le due madri generatrici di quest'arte, la regina blu e quella rossa, che vivono l'una in una piccola casa sulla sommità di un monte e l'altra in una grande sulla cima di un albero. Vanno d'accordo su tutto, tranne che sulla musica: la blu ama la melodia e cantare, la rossa il ritmo e ballare. Il loro disaccordo arriverà a proibire ogni iniziativa che preveda nel paese il suono di note e così, sui cittadini, calerà presto una pietrificante tristezza. Sarà il folletto Amedeo Kappa a riportare l'armonia e la gioia della musica tra gli abitanti permettendo alle regine di vivere di nuovo in perfetto accordo. Credo che un'educazione possa dirsi completa solo se ha saputo favorire l'apertura di quelle *finestre sul mondo* che Remo Bodei ha definito essere i nostri sensi. La musica è l'arte che ci è più familiare, per questo forse la più bistrattata in tutte le sue componenti e significazioni. Questo libro permette di presentarla ai bambini nella sua essenza, stimolando la loro sensibilità e, al contempo, mostrandone la condivisione nella gioia dell'ascolto che annulla ogni differenza.

Tutto si trasforma

GIGI TROLL

L'ISOLA DI ARIEL

LE STAGIONI DI PALLINA

«Soltanto se da giovanissimi abbiamo scoperto che all'interno di un libro c'è una sorpresa, anche da adulti continueremo a cercare, sempre, questa sorpresa», affermava Bruno Munari, e la sorpresa è frutto di quell'*Improvviso* che è cifra stilistica e dichiarazione poetica di tutto il lavoro di Moretti, che in tre opere porta al massimo compimento sia come realtà scenografica e narrativa che come allegoria di un felice approccio alla vita. Questi libri, che promuovono quelle inaspettate e necessarie trasformazioni che sono in realtà l'essenza dell'essere, aiutano i bambini a comprendere e affrontare le paure della loro crescita e ad abituarsi a vedere il cambiamento come opportunità e stimolo per la formazione della loro personalità. Che sia il racconto di Gigi Troll, costretto da un mago a trasformarsi in animale per trovare la magica medicina che salverà la sua città⁵, o quello

di Ariel, lo spiritello che si diverte a inventare creature di fantasia per avere compagnia su un'isola dimenticata⁶ o la storia di una Pallina speciale, ispirata da una poesia di E. Dickinson, capace di trasformarsi con grazia dando vita a un intreccio incredibile di relazioni impensate⁷, queste narrazioni offrono providenziali stimoli per la piena espressione della propria soggettività. «Solo così, a mio avviso» insiste sempre Munari, «continuerà a essere possibile contrastare, se non proprio sconfiggere, il pregiudizio della concretezza, chiamata a giustificare la banalità e insulsaggine dilaganti, e contribuire a rendere la vita umana degna di essere immaginata, pensata, vissuta».

Della diversità: la storia sbagliata di un pinguino rosa, un cocodrillo viola e un gatto verde pisello

STORIA DI TRE

La raffigurazione della diversità è sempre motivo dell'arte, tanto più del teatro, luogo privilegiato in cui si ricreano le vite degli uomini. In questo senso, ogni differenza dell'umano è vista come specchio che restituisce una possibilità di esistenza, un altro da sé, con cui confrontarsi per capire o ritrovare se stessi. Si nasce allo stesso modo, tutti singoli e differenti, ma qualcuno più differente di altri. *Storia di tre* parla di questo, di un creatore del disegno del mondo dalla cui mano arriva la nostra definizione sulla pagina di questa terra⁸.

È un racconto di colore e filosofia, che propone una via del tutto tangenziale rispetto al tema delle differenze che ognuno di noi, a modo suo, sente di avere dentro di sé. Il racconto, nell'offrire ai bambini diverse scelte: nascondersi o andare per il mondo, rimanere isolati o unirsi agli altri, continuare la strada intrapresa o tornare simbolicamente a casa, affina la sensibilità di quel pensiero che favorisce la formazione di un cuore intelligente, fuori dalla pedanteria dei buoni sentimenti, fin dalla più tenera età. Se non è questo il segreto della magia che si crea sul palcoscenico... [E.C.]



LE STAGIONI DI PALLINA

di Dario Moretti

Collana: Libri a Teatro

Anno di pubblicazione: 2004

Pagine 48, formato 20 x 20 cm

ISBN: 978 88 82906 75 7

euro 10,00



STORIA DI TRE

di Dario Moretti

Collana: Libri a Teatro

Anno di pubblicazione: 2004

Pagine 48, formato 20 x 20 cm

ISBN: 978 88 82906 76 4

euro 10,00

UN LIBRO PER:

- imparare a conoscere il teatro
- iniziare al piacere dell'attesa
- ricreare la magia dello spettacolo in luoghi inaspettati
- favorire l'emozione dello stupore e il sentimento della meraviglia

NON UCCIDETE IL PICCOLO MOZART!

«Mi sedetti di fronte a una coppia. Tra l'uomo e la donna, il bambino si era ricavato in qualche modo un giaciglio, e dormiva. Mi chinai su quella fronte levigata, e pensai ecco un viso da musicista, ecco un piccolo Mozart, ecco una bella promessa della vita.»



IL PENSIERO DI BRIO

di Mario Lodi e Lele Luzzati
Collana: Illustrati d'Autore
Anno di pubblicazione: 2006
Pagine 40, formato 24 x 30
ISBN: 978 88 829 0798 3
euro 14,00

Saint-Exupéry scrisse queste righe durante un viaggio a Mosca, dove fu invitato per uno dei suoi *reportage*. Sul treno che attraversava la Polonia per riportare a casa gli operai licenziati in Francia, egli avvertì, nella profetica visione di quel bambino, la tragedia di cui l'infanzia rischia da sempre di essere vittima: il tradimento della promessa di una musica che non potrà mai essere liberata. Questo è «Mozart assassinato», concluse addolorato il padre del futuro Piccolo Principe. La lucidità dello *sguardo* con cui, nel 1935, Saint-Exupéry seppe vedere quel *piccolo Mozart*, impone ancora oggi all'adulto il dovere di riconoscere le potenzialità di ciascun bambino e di farsene pedagogicamente carico compiendo, per prima cosa, quel passo, dall'istruire all'educare, che risiede nella consapevolezza e nell'uso congiunto degli elementi dei *saperi sensibili* che hanno costituito la storia culturale dell'uomo. La consapevolezza è possibile quando l'adulto percepisce se stesso come un anello, portatore di memoria e costruttore di significati, di una storia culturale che si identifica nella trasmissione di conoscenze. Come tale, ancor più se protagonista della formazione del bambino, l'adulto deve provvedere a una costante auto-formazione che lo porti a formulare quella proposta educativa, promossa da Marco Dallari, originata dall'incontro della *dimensione pedagogica* con *quella estetica*, che si completi nell'uso dei linguaggi e delle pratiche dei diversi campi dell'arte e che tenga conto degli aspetti emozionali dell'esperienza del bambino. Nella collana "Illustrati d'Autore", nata nel 2005 e con dieci titoli all'attivo, ci sono tre libri in particolare, *Il Pensiero di Brio*, *Una volta, un giorno* e *Manifesti*, che possono costituire una piccola biblioteca ideale per mettere in campo questo pensiero, e che un adulto può usare come fonte privilegiata di ispirazione, utilissima nello scongiurare il pericolo che qualche piccolo Mozart possa ancora venire "ucciso".

Il Pensiero

IL PENSIERO DI BRIO

Il pensiero di Brio, opera poetica di Mario Lodi e Lele Luzzati, è l'inno all'infanzia della collana: il pensiero con il bambino nasce libero e libero deve restare. Non è una forma di anarchia culturale quella che viene messa in pagina, ma il desiderio di fare sentire il bambino portatore di qualcosa di potente, unico e intimo, donandogli una sensazione di ricchezza impagabile che, come tale, andrà custodita con cura, alimentata e protetta.

«Una mattina Brio, andò a scuola e dimenticò a casa il suo pensiero...». Autonoma creatura, quello di Brio, è un pensiero che gli si ribella, marina la scuola, lo guida, lo sprona, lo obbliga a scegliere le cose da fare: «Quando Brio guardava la TV, si arrabbiava e gli diceva: “Uffa, sempre la TV. Sempre a guardare senza inventare. Leggi un libro, così andiamo insieme a fare avventure”¹».

La scuola è la deuteragonista dei tre momenti fondamentali del racconto: «A scuola gli era simpatica la maestra “a righe” che spiegava le scienze. Un giorno parlò dell'acqua. E lui, mentre la maestra raccontava, era diventato un pesce colorato, bellissimo che saltava sulle onde, giocava a nascondersi tra le alghe, e nel mare le meduse lo fissavano con meraviglia².» Quante volte, nelle aule, seguendo una suggestione capace di *incantarci*, abbiamo smesso di ascoltare l'insegnante, dandoci a una *fuga dalla realtà* che, solo banalmente, veniva definita “sogno a occhi aperti”. Invece, questa *fuga*, è l'anima di un pensiero non allineato che scardina il ragionamento consequenziale creando associazioni libere e giungendo a inaspettate conclusioni capaci di sorprendenti risultati in ogni ambito del sapere. È un viaggio nell'immaginario, quello che pone la giusta distanza tra l'osservatore e il mondo e che Gillo Dorfles definisce l'*intervallo perduto*, cioè la necessità di recuperare un tempo lento e silenzioso nel nostro rapporto con il mondo che ci dia la possibilità di comprendere il limite tra noi e la cosa che stiamo osservando per permetterci, fuori dalle convenzioni, di renderla nostra: «Una volta il pensiero di Brio volò fuori dalla finestra e ritornò al mare. Non era più un pesce, ma solo un pensiero libero, con tanta voglia di giocare. C'è su una piccola ruota bianca, soffice e morbida come un cuscino e lì fece la sua caccia. Ficcò il giorniano delle ruote.

Ogni tanto comandava a qualche ruota di lasciar cadere la pioggia per innaffiare erba e fiori.

Una volta il pensiero di Brio volò fuori dalla finestra e ritornò al mare. Non era più un pesce, ma solo un pensiero libero, con tanta voglia di giocare. C'è su una piccola ruota bianca, soffice e morbida come un cuscino e lì fece la sua caccia. Ficcò il giorniano delle ruote.

3



1



2



3



UNA VOLTA, UN GIORNO

di Giusi Quarenghi
e Simona Mulazzani

Collana: Illustrati d'Autore

Anno di pubblicazione: 2008

Pagine 40 in formato 24 x 30

ISBN: 978 88 248 0555 1

euro 16,00



4



5

La Parola

UNA VOLTA, UN GIORNO

Tra le suggestioni capaci di *incantarci*, le parole sono, insieme alla musica e le immagini, elementi evocativi che abitano costantemente la nostra vita quotidiana. Il rischio concreto, per il loro uso abituale spesso improprio e impoverito, è che finiscano per essere depotenziate della loro capacità immaginifica. Si fa urgente allora, la necessità di proporre di autentiche, soprattutto per rispondere al bisogno dei bambini che si manifesta nella fase "letterale," intorno agli otto anni quando, secondo Howard Gardner, «l'inclinazione a sottostare alle convenzioni e a conformarsi dei propri compagni finisce per permeare l'attività dei bambini e, nel gioco, nell'uso dei simboli, delle immagini e delle parole questi bambini non ammettono sperimentazioni e innovazioni».

Una volta, un giorno, è il libro perfetto per questa circostanza. Giusi Quarenghi e Simona Mulazzani, creando un effetto di straniamento alla Brecht, non offrono al bambino alcun appiglio facile, nessun contesto in cui riconoscersi. Lo invitano, invece, a tenere un atteggiamento analitico e critico rispetto al libro mettendo in crisi la sua tendenza conservatrice e aprendolo a nuove suggestioni in grado di dare vita a una relazione significativa tra il pensiero e la realtà: «C'era una volta una MANO era rimasta appesa a una porta e BUSSAVA BUSSAVA», «C'era una volta una PAROLA. Si era nascosta in montagna e si RIPETEVA si RIPETEVA», «C'era una volta un DESIDERIO. Si era fidato del mondo e ASPETTAVA ASPETTAVA⁴». Sul più bello, poi, quando il bambino crede di essere entrato nel gioco della pagine, il libro cambia, spiazzandolo di nuovo⁵.

«La Porta diventò TAMBURO suonò la CASA e rimbombò il MURO», «La MONTAGNA si mise la luna in testa e la PAROLA scopri il silenzio e fece festa», «Il DESIDERIO stanco di aspettare il MONDO aprì le braccia per un girotondo e chi non aveva troppo da fare saltò nel cerchio e imparò a SOGNARE».

Le parole di Giusi Quarenghi sembrano sospese tra la voce e il silenzio, "in quel punto di rottura del risveglio", caro a Benjamin, "del viaggio fuor di realtà che determina la distanza, tra bambino e adulto e tra bambino e mondo". Quel punto in cui tutto può tornare a nascere per la prima volta.

L'Immagine

MANIFESTI

L'immaginazione che alimenta il pensiero non segue regole fisse né legami logici, ma si presenta come riproduzione ed elabora-

zione libera del contenuto di un'esperienza sensoriale. Le figure di tutti i giorni, attraverso i sensi, esercitano una fascinazione immediata sui bambini, invitandoli a un'immersione nello spazio della creatività che solo più tardi anche le parole sapranno promuovere. Proporre un immaginario limitato, stereotipato, significa tarpare le ali all'individualità del bambino; non permettere l'espressione piena e completa, a favore di un'omologazione prematura, oggi stimata intorno ai due anni, che nel tempo manifesterà i suoi effetti devastanti. Significa, non rispondere a uno dei bisogni primari dell'essere umano che, invece, l'Agenzia di Pubblicità Incantata Tessaro-Tognolini dimostra di aver intercettato benissimo: quello di poter usare l'immaginazione per fare la propria esperienza personale del mondo. In *Manifesti*, sono sedici entusiaste effigi create per celebrare le cose belle e improbabili del pianeta ad accogliere il lettore. Tra queste, la Città «Le case sono bosco, le strade sono fiume. I giardini pelliccia, i manifesti piume| Un bus, bufalo stanco, guarda la luna bassa. | Il semaforo bianco che gli dice “Dai, passa”|», il Futuro «Aspetta Aspetta| Che arriva Pinocchietta| Pedalando la sua furba cavalletta| Voi bisonti tutti tonti| Nel tramonto più tremendo| Non vedete che lei intanto| Sta crescendo|», *l'Infanzia* «Il cielo suona il vento| balla le onde del mare| nessuno è troppo grande per giocare»⁶, e i Colori «Ecco i giorni pittori| Con i loro acquerelli| Le cose sono colori| Gli occhi sono pennelli|.» Quella di Gek Tessaro e Bruno Tognolini, è una lenta e silenziosa rivoluzione capace di farci “vedere il mondo” con occhi così diversi da riuscire a riprogettarlo attraverso quella *poeticizzazione del quotidiano* che auspicava Munari, perché tutto può essere un punto di partenza agli occhi di uno sguardo attento e curioso, quello di un piccolo Mozart che chiede di essere salvato. [E.C.]



MANIFESTI

di Bruno Tognolini e Gek Tessaro

Collana: Illustrati d'Autore

Anno di pubblicazione: 2011

Pagine 40, formato 24 x 30

ISBN: 978 88 570 0408 2

euro 16,00



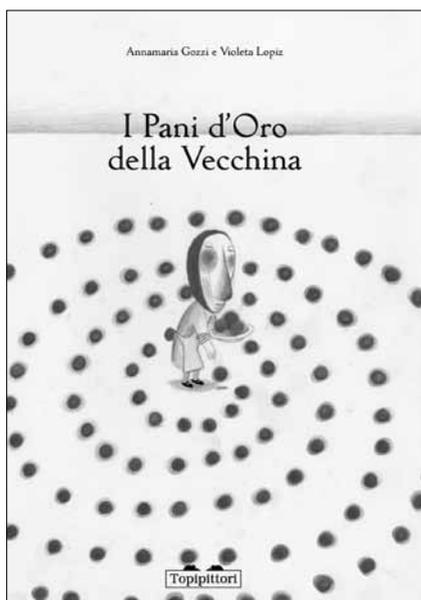
6

UN LIBRO PER:

- iniziare a costruire una biblioteca ideale dell'infanzia
- promuovere la bellezza delle parole, delle immagini e del loro incontro
- favorire la costruzione di un pensiero libero e fuori dagli schemi
- *immaginare* un insolito anno scolastico
- riprogettare il mondo che ci circonda attraverso la *poeticizzazione del quotidiano*

LA STORIA DEI CAMBIAMENTI

I Pani d'Oro della Vecchina racconta la storia di una vita che continua in una morte. Racconta anche la storia di una morte che continua in una vita. Mette in moto modi di pensare e di guardare alla morte e alla vita che non credevamo possibili.



I PANI D'ORO DELLA VECCHINA

di Annamaria Gozzi e Violeta Lopiz

Collana: Fiabe quasi classiche

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 32, formato 20 x 28,5 cm

ISBN: 978 888 9210 87 1

euro 14,00

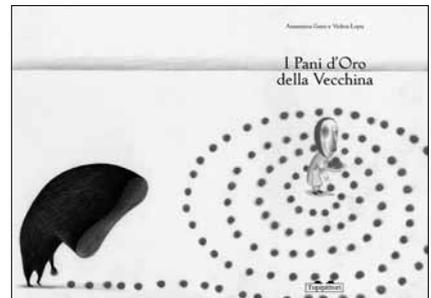
«In un paese abbracciato al corso del fiume, dentro una casa bislacca, abitava una vecchina. Si dava ogni giorno un gran daffare per cucinare tante golose pietanze, e poi, la sera, sedeva alla finestra e si cullava allo spettacolo della nebbia che, salendo lentamente dal fiume, inghiottiva ogni cosa. I giorni passavano, uno dietro l'altro, senza che la vecchina della casa bislacca se ne preoccupasse. Ormai era talmente vecchia da aver perso il conto dei suoi anni.» Siamo all'inizio della storia. In copertina e sui risguardi, la vecchina è comparsa due volte, mentre è intenta a raccogliere pagnottine rosse. Della stessa scena fa parte una figura scura, senza volto, ha gambe corte, piedi e mani piccole. Pare aiuti la vecchina nella raccolta dei pani. Forse si conoscono, forse stanno per conoscersi. Non pare che l'una disturbi l'altra, nell'aria c'è concentrazione e silenzio. Per entrambi i personaggi, l'attenzione cade su dettagli che li rendono unici e che i bambini ricorderanno con precisione anche dopo la prima lettura: della vecchina, ad esempio, il grande naso, i piccoli occhi, le piccole mani, i piccoli piedi, le calze celesti, il grembiulino, il rosso delle guance e del capo; della figura scura, le dimensioni, l'aspetto deforme, la faccia cava, il suono di un respiro da immaginare¹.

Quella della vecchina è una presenza ardente, come dimostrano le pagine successive. Per tre doppie pagine, le immagini parlano di lei senza mostrarla. La sua casa nel bosco è il cuore della scena, ha in comune con la sua padrona il calore che emanano i corpi vivi. Siamo certi della presenza della vecchina dentro quelle mura, perché da esse procede la stessa energia proveniente dalla figura della donna, quando si mostra esteriormente. Questa corrispondenza tra corpo visibile e corpo invisibile, è particolarmente importante in una sto-

ria dove le dimensioni della comparsa e della sparizione sono determinanti. *I Pani d'Oro della Vecchina* racconta ai bambini la storia di una vita che continua in una morte. Potremmo affermare anche il contrario, cioè che *I Pani d'Oro della Vecchina* racconta ai bambini la storia di una morte che continua in una vita. Ci sarà qualcuno non completamente d'accordo con questa visione e qualcuno che vorrà seguirla con maggiore profondità di sguardo, con parole proprie e richiami a elementi originali rispetto a quanto stiamo dicendo. Indagare perché, è espressione di un desiderio ermeneutico che trova linfa nelle grandi domande poste dal testo di Annamaria Gozzi e dalle immagini di Violeta Lopiz. Soprattutto quando siamo esposti a enigmi così fitti, come quello delle origini, della fine, del cambiamento, viene la curiosità di esplorare cosa ne pensano i bambini e gli adulti in proposito. Da *I Pani d'Oro della Vecchina* potrebbe nascere un'indagine sulla percezione della morte e della vecchiaia, da sviluppare a scuola insieme a un gruppo di bambini, genitori e nonni?

Chi ha avuto il difficile compito di illustrare, si è posto il problema di che figura attribuire alla vita e alla morte e di come rapportare tra loro visivamente queste due realtà, senza opporle, bensì conciliandole. Violeta Lopiz dedica a tale ricerca una parte consistente di un blog da lei creato per documentare come è nato *I Pani d'Oro della Vecchina*, la cui consultazione è consigliata (<http://lavechinadinatale.blogspot.de>). I lettori, bambini e adulti, potrebbero a loro volta soffermarsi su questo difficile esercizio e provare a disegnare la morte, vista coi propri occhi. Potrebbe a fine lavoro diventare esso stesso un blog in evoluzione permanente e, un domani, un archivio di cui essere orgogliosi. Per chi desiderasse da questa fiaba dare avvio a uno studio iconografico sul soggetto della morte, è a disposizione un repertorio visivo di straordinarie proporzioni, che va dai geroglifici egiziani ai foto reportage di guerra.

«L'Ombra Scura bussò alla porta della casa bislacca. La vecchina andò ad aprire con le guance rosse, le maniche rimboccate e un lungo cucchiaino di legno tra le mani. “Devi venire con me,” disse la Morte mostrando il suo sacco. “O Signora Morte, ma perché hai tanta fretta. Non potresti aspettare solo un poco? Sto preparando il ripieno del Pane Dolce di Natale, concedimi solo il tempo di finirlo.” [...] “Almeno assaggia quel che ho preparato, giusto per dirmi se manca un po' di miele.” Senza accorgersene, la Morte si ritrovò in bocca un cucchiaino di legno appena sporco di morbida pasta. Ne rimase



1



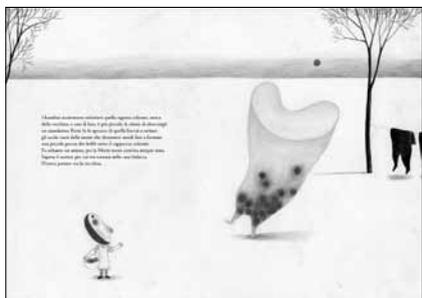
2



3



4



5

stordita.» Il tema della bontà è centrale in questo passo e nel resto della vicenda. Ogni episodio tra vecchina e morte ha la medesima scansione: arrivo della morte per portare via la vecchina dalla vita e morte trattenuta nella vita dalla vecchina, grazie alla bontà degli impasti dolci in preparazione³. In che modo la vecchina esprime bontà? Che tipo di effetti produce la bontà in questa storia? La morte è buona o cattiva? Cosa c'entra la bontà di un pane con la bontà d'animo? Scrive Simone Weil, in un breve saggio intitolato *La persona e il sacro* (Adelphi, 2012), che: «Dalla prima infanzia sino alla tomba qualcosa in fondo al cuore di ogni essere umano, nonostante tutta l'esperienza dei crimini compiuti, sofferti e osservati, si aspetta invincibilmente che gli venga fatto del bene e non del male. È questo, anzitutto, che è sacro in ogni essere umano.» È questo che trattiene e sconcerca la morte tutte le volte che le si presenta l'opportunità di rapire la vecchina e poi non lo fa. Per le stesse ragioni, la morte narrata da Gozzi e Lopiz non è temuta, le si può parlare, la si può incontrare, si può con essa cercare il dialogo e a essa accompagnarsi senza provare paura, pur sapendo che chi è vivo trapasserà⁴. Della morte abbiamo talvolta una percezione parziale, primitiva, intrisa di negatività e di violenza. Escludiamo di poterci avvicinare a lei, comprendendola con dolcezza, come fa la vecchina e dubitiamo che l'infanzia possa entrare in questi discorsi senza subire traumi. *I Pani d'Oro della Vecchina* disarmava l'esercito di tabù che cinge l'argomento “morte” nella società contemporanea e mette in moto modi di pensare e di guardare alla morte e alla vita che non credevamo possibili qui.

Tra arte di impastare e filosofia scopriamo esserci punti di contatto. «Il sapore dolce e speziato scompigliò la Morte, il pane sapeva tanto di Vita. [...] “Squisita,” disse la Morte masticando. “Ma non mi farò incantare un'altra volta, ormai il tuo Pane l'ho mangiato. Non perderò altro tempo. Vieni con me. Adesso.” “Ma signora Morte, non è certo per il Pane Dolce che ho abbrustolito tutte queste mandorle. I bambini aspettano ogni anno che io le impasti in una dolce spuma bianca e le trasformi in tanti torrioni. L'impasto morbido deve raffreddare e solo il giorno dopo diventa croccante. Il segreto è solo aspettare.”⁵» Non siamo tra le pagine di un ricettario, ma vorremmo vederli e assaggiarli per davvero, una notte di Natale, i dolci di questa vecchina. Non è da escludere che dalla lettura di *I Pani d'Oro della Vecchina* a qualcuno venga in mente di avviare, nei giorni dell'Avvento,

un laboratorio di pasticceria o di inaugurare un forno che porti lo stesso nome fortunato.

Vecchina e Morte hanno temperamenti assai diversi. La vecchina non viene turbata dalla presenza della Morte, prosegue lieta le sue attività e rende partecipe l'ospite di una danza dell'attesa cui nessuna delle due è perfettamente istruita. Ciò nonostante la si balla. La Morte non è abituata alle grazie che riceve ed essere impreparata a questo tipo di cure ne intensifica gli effetti positivi. Sembra lei a essere impacciata per l'arrivo della Vita, piuttosto che la vecchina per l'arrivo della Morte. Questo rovesciamento di aspettative trova riscontro in certi fenomeni naturali cui capita di fare caso mentre si cammina nei boschi, a contatto con la stagione dell'inverno e le sue metamorfosi. Quanto più un paesaggio appare inadatto a ospitare forme vitali, tanto più ci meravigliamo del fatto che lì, esse, possano invece svilupparsi: pensiamo allo spuntare dell'elleboro o alle bacche rosse dei sorbi in pieno dicembre, agli effetti che la loro visione procura. Pensiamo a come e a dove sbuca la vecchina, giunta alla fine di questa storia⁶.

«La pasta che rotolava tra le sue mani mandava odore di burro e lievito. E nel lievito si nascondeva il segreto della vita. “Devi venire,” le ricordò la Morte, cercando di ignorare la fragranza nascosta in quel panetto morbido. [...] disse la vecchina, disegnando una croce sul panetto “L'ultimo impasto dovrà riposare per tutta la notte e poi ci aggiungerò ancora burro per renderlo soffice e delicato. Solo allora lo metterò in uno stampo perché aumenti e aumenti, prendendo la forma di stella. Infine, cotto dal fuoco, diverrà un Pane d'Oro. E quel giorno sarà Natale.”»

Nell'anno in cui si festeggia il bicentenario della prima edizione delle *Kinder-Haus Märchen* dei Grimm, *I Pani d'Oro della Vecchina* riallaccia i ponti con tutte le vecchine e le casine viventi nei boschi, secondo l'immaginario fiabesco, e accende il desiderio di sedersi accanto a un fuoco ad ascoltare storie. [G.M.]



6

UN LIBRO PER:

- affrontare il problema di come raffigurare la morte e parlarne con i bambini
- riflettere sugli effetti della luminosità, della dolcezza, della lievitazione
- raccontare il Natale e la Befana
- raccontare esperienze personali legate all'attesa
- disegnare a fumetti o scrivere in forma di breve racconto altri episodi tra morte e vecchina, allo scopo di ritardare le conclusioni della storia o anticiparle
- compiere dei confronti sul soggetto iconografico della morte
- soffermarsi sui comportamenti dei due protagonisti e provare a descrivere a voce o in forma scritta che emozioni trasmettono
- rintracciare esempi di fiabe che hanno per protagoniste delle vecchine o il bosco, in un percorso di lettura dedicato alle fiabe classiche e “quasi classiche”
- capire meglio come i bambini interpretano la bontà, cosa siano per loro il bene assoluto e il male assoluto
- dare voce alle domande dei bambini su aspetti molto enigmatici dell'esistenza

CHI È IL RE?

Un castello di sabbia è l'abitazione perfetta per tanti esseri differenti, grandi e piccolissimi. Ma uno solo può essere il re. Un libro che si interroga sulle dimensioni delle cose, sui rapporti di potere fra grande e piccolo, un libro che scorre come una giornata assolata di mare.



IL RE DEL CASTELLO

di Adrien Albert

e Jeanne Taboni Misérazzi

Traduzione di Federica Rocca

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 32, formato 20 x 26 cm

ISBN: 978 88 8362 254 0

euro 11,50

«Emilio ha costruito, per tutta la mattina, un castello di sabbia. È il più bello di tutta la spiaggia e anche il più grande. “Sono il re del castello”¹». Un bambino piccolo, con il corpo minuto e la testa enorme, come sono spesso i bambini di due o tre anni. Ecco Emilio. La sua età e la sua statura sono evidenziate dal paesaggio in cui si trova. Una striscia di sabbia gialla, una striscia di mare azzurro leggermente increspato, una striscia di cielo, molto cielo.

Emilio sovrasta il suo castello quadriturrito: è chiaro che ha lavorato intensamente alla sua realizzazione, sabbia scavata e messa nel secchiello, cercando la giusta umidità, facendo avanti e indietro dalla riva per procurarsi dell'acqua; ha modellato la struttura, rasato le pareti, sistemato i cordoli, decorato le torri e aperto una porta per far entrare e uscire gli abitanti del castello. Questo lavoro il lettore non lo vede, ma lo sa, lo intuisce riflesso nello sguardo pieno di ammirazione e soddisfazione di Emilio, dall'alto dei suoi pochi centimetri. Il castello è la sua creazione e il suo reame.

Un castello ha sempre un re. Essere re è avere il potere su qualcosa, essere re è importante, essere re è avere un ruolo, essere re è comandare e fare che le cose vadano proprio così come vorresti. Essere re è dettare le regole, è essere fieri. Ma la domanda che percorre tutto il libro è: chi è veramente il re nella storia.

Quando il re Emilio si allontana, in braccio alla mamma che lo porta in acqua a fare un bagno rinfrescante, il caravanserraglio resta sguarnito. È un'appetibile dimora, perfetto nelle sue proporzioni per una grande lumaca di mare con sei piccole lumachine a seguito. La casa ideale, anche per chi con una casa addosso gira sempre. Lo è anche per il

granchio, «proprio quello che mi serve»; subito anche questi, come la lumaca di mare, si dichiara il re del castello². Esplose un grande battibecco di piccole voci a cui porrà fine un radicale intervento dall'alto. Adrien Albert affianca all'attività di illustratore il lavoro di animatore; lo si intuisce facilmente dalla costruzione del libro, che accompagna il lettore nell'avanzare della narrazione con un movimento visivo molto chiaro: da una doppia pagina di scena corale e aperta (il vasto orizzonte del mare con Emilio, il castello e la mamma) l'immagine scivola sul castello, come in un documentario, in cui dal contesto generale lentamente e quasi impercettibilmente ci si avvicina al nucleo del discorso. Così, quello che era sulla prima pagina un oggetto quasi decorativo, maestoso, ma più piccolo di un bambino piccolo, assume proporzioni mastodontiche, tanto da sembrare un enorme edificio quando lo vediamo con gli occhi del granchio e della lumaca marina³. Quando Emilio torna, il castello è ancora gigantesco, ma lui, che è più grande, sbuca addirittura fuori dalla pagina.

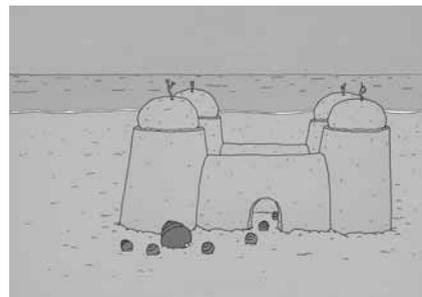
Ritorniamo alla domanda. Chi è il re? Essere re è una questione di possesso, di prospettive o di proporzioni? Cosa è grande e cosa è piccolo⁴? Un bambino è piccolo per antonomasia, ma se vicino c'è una lumaca di mare diventa immediatamente un colosso. Una paletta è proporzionata per stare nelle mani di un bambino ma è anche enorme, quando può contenere un'intera famiglia di lumache. E la mamma è grande sempre, ma quando si accovaccia accanto al fortino di sabbia sembra più piccina anche lei. Poi c'è il mare, che è una striscia pacifica e pigra ma può diventare il più grande di tutti, una vera maestà capace di invadere tutto lo spazio di una doppia pagina, tutto lo spazio che c'è, senza guardare in faccia nessuno. Più grande del cielo? *Il re del castello* porta il lettore a riflettere, attraverso minimi cortocircuiti, sui canoni e su come questi possano sempre essere discussi e rimessi in gioco a seconda dei punti di vista. Lontano, vicino, dall'alto, dal basso.

Tutto in questo libro sembra concorrere a creare un senso di concentrazione, quello delle grandi domande e delle piccole cose.

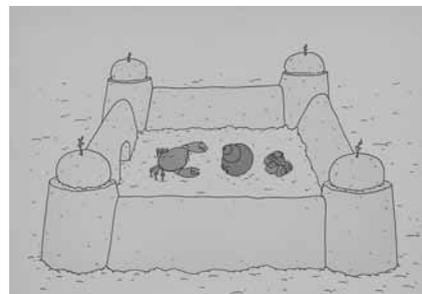
A partire del luogo del racconto. Esistono tanti tipi di spiaggia; di certo Emilio e la sua mamma non sono in un affollato stabilimento balneare della Riviera romagnola. Sono soli, circondati da tanto spazio, finalmente tanto vuoto. La linea di Albert è nera e netta, definisce le sagome, delinea e



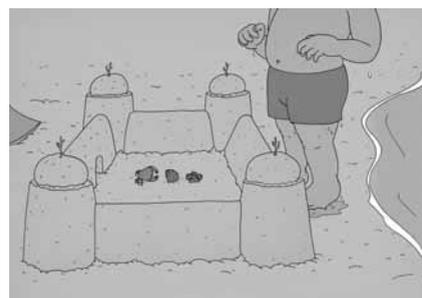
1



2



3



4



5



6

descrive solo le cose fondamentali. Il protagonista e la sua mamma hanno pochissimo con sé: un secchiello blu, una paletta verde, un mollettone per capelli, un costume blu da bambini, un costume intero verde, da mamme, quattro rammetti a segnalare i bastioni del castello. Viene in mente un libro trattato in queste pagine lo scorso anno, *La sedia blu* di Claude Boujon: non occorre nulla di più del poco che c'è, una sedia, il cielo e la sabbia del deserto. L'attenzione del lettore può quindi seguire il filo delle azioni che si susseguono e in queste lasciarsi andare alle sfumature. È interessante, in questo senso, come i due autori restituiscono il rapporto fra madre e figlio. «Emilio vieni a fare il bagno, fa molto caldo.» Le mamme di solito richiamano i bambini dalla spiaggia perchè non vogliono uscire dall'acqua. Questa volta una donna accovacciata mette le mani – le si immagina fresche – sulle spalle del suo bambino che subito cede e si abbandona a quel contatto familiare, ridendo; girando pagina li si vede sullo sfondo, un piede sul bagnasciuga e uno già nel mare⁵. Entrambi di spalle, Emilio in braccio, un braccio serrato attorno alla vita e delle quasi impercettibili dita che gli accarezzano la testa. Nel frattempo le lumache marine entrano in scena. Piccoli frammenti di una giornata di mare, importanti proprio perché non spiegati, ma impalpabili e per certi versi eterni, come può essere un giorno di vacanza senza neanche una nuvola in cielo e con il castello più bello mai realizzato. Le mamme ci sono anche quando non si vedono, ma Albert e Taboni Misérazzi sembrano sottolineare quanto l'assenza (il fare da soli, scoprire con le proprie sole forze di bambino, sbagliare, prendere paura) e la presenza facciano parte di un ritmo e siano entrambe necessarie, anche se sembra un contrasto in termini.

Finito il bagno, c'è una sorpresa che aspetta Emilio: il castello è invaso da minuscoli invasori, che vengono rispediti nel mare da dove sono venuti. Emilio scavalca con attenzione e un po' di titubanza le mura della sua fortezza. Poi come un vero pascià ci si siede dentro. Questa volta il dominio è assoluto. Emilio adesso è nel centro del suo mondo e al centro del suo mondo; lo sovrasta, ma il castello di sabbia sembra una struttura difensiva, solida, che protegge il suo re⁶. Re Emilio soddisfatto la accudisce, come un vero castellano. Non vede dietro sé, Emilio, dove l'onda è montata, si è gonfiata e ha la schiuma sulla cresta. E inesorabilmente si abbatte: su Emilio, sul suo castello, sul suo intero regno.

Il mare è il re della spiaggia. Se scorriamo il libro a ritroso si nota subito come dalla prima pagina ci fosse un grande intruso in un panorama omogeneo: la figura umana. Una fragorosa onda – abbastanza grande da radere al suolo un castello – ristabilisce gli equilibri. Emilio è piccolissimo adesso sulla doppia pagina. La scena rimanda al celeberrimo quadro di Caspar David Friedrich, dove un uomo di spalle ammira i flutti violenti del mare. Così un bambino contempla il mare, la distesa adesso calma dopo un moto violento⁷. C'è una pausa nel ritmo del libro. Si piomba per un tempo, che durerà fino a che non si gira pagina, in una quiete senza rumori. Si sente solo il pensiero di Emilio e la potenza di ciò che si trova davanti agli occhi. Poi si riparte. Le emozioni rientrano in circolo, si corre dalla mamma, che aspetta con un asciugamano, a farsi avvolgere dopo la salata doccia imprevista. [I.T.]



7

UN LIBRO PER:

- giocare a chi è il re
- leggere sotto l'ombrellone
- imparare a guardare le cose piccole che ci sono in spiaggia
- ascoltare il silenzio
- raccontare storie di castelli e castellane
- descrivere la sabbia, il mare e il cielo
- giocare a trasformare il piccolo in grande e il grande in piccolo
- elencare tutte le cose che si possono trovare in spiaggia
- ricordarsi delle vacanze
- imitare il rumore dell'onda

DUE + UNA

«Papà porcello, mamma porcella, figli porcelli, tre. I tre porcellini. Così li avevano sempre chiamati tutti. Ma i tre porcellini erano in realtà due più uno, anzi una: due porcellini e una porcellina.»



I TRE PORCELLINI

di Giusi Quarenghi e Chiara Carrer
Collana: Fiabe quasi classiche
Anno di pubblicazione: 2012
Pagine 32, formato 20 x 28,5 cm
ISBN: 978 888 9210 88 8
euro 14,00

Giusi Quarenghi e Chiara Carrer scelgono un classico della letteratura fiabesca per parlare dell'oggi. È uno dei tratti della collana *Fiabe quasi classiche* attingere a esempi letterari di tradizione e trasformarli in esempi letterari di innovazione. Di solito è la storiografia ad attribuirsi delle cronologie. Esse traducono il desiderio di fissare un prima, un dopo, un poi, agli eventi; di ricondurci a essi tramite l'invenzione di categorie, quali il passato, il presente, il futuro. Nelle fiabe, come nei miti e nei sogni, diamo la precedenza allo scorrere di momenti narrativi che le date fa dimenticare o sovrapporre o coesistere o annullare. L'antico, il moderno, la copia, l'originale, si contagiano nelle visioni di chi si imbatte nella lettura di fiabe. Grazie a questa qualità, accingersi a scrivere, leggere e parlare di *I tre porcellini* è cosa di ieri, di oggi, di domani. Se in mente non abbiamo che Disney, l'occasione è propizia per coltivare altri riferimenti venuti prima e dopo il genio dei *cartoons*¹. Da *I tre porcellini* di Quarenghi e Carrer possiamo scegliere di risalire ai *Three Little Pigs* ottocenteschi, tramandati da James Orchard Halliwell-Phillips e parte integrante del patrimonio anglosassone (diventato universale) delle *nursery rhymes*, oppure alla variante di Steven Guarnaccia (Corraini 2008), fresca di secondo millennio. La lettura in inglese, in entrambi i casi, affiancata al testo in italiano, potrebbe essere una proposta di lavoro per chi pratica l'insegnamento e l'apprendimento di questa lingua straniera nella scuola dell'infanzia e primaria.

«C'era una volta un bel porcile, dove abitava una bella famiglia di porcelli. Papà porcello, mamma porcella, figli porcelli, tre. I tre porcellini. Così li avevano sempre chiamati tutti. Ma i tre porcellini erano in realtà due più uno, anzi

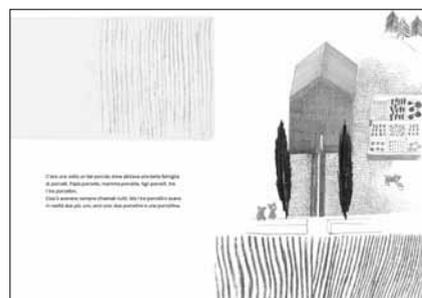
una: due porcellini e una porcellina².» Quarenghi cambia sesso a uno dei tre famosi porcelli, mette una femmina tra due maschi e fa sì che su lei – sul suo modo di essere e di fare – l'attenzione si soffermi. Fa pensare il modo in cui scrittrice e illustratrice risolvono l'identità della porcellina. Per la parola "porcellina", acquisire una "a" al posto di una "o", è analogo a un atto di nascita. Avere, dare nomi, non è accessorio rispetto alla persona, tocca da vicino la questione del riconoscimento di se stessi e degli altri. Cosa differenzia e cosa accomuna porcellini e porcellina? Conosciamo bambini e bambine che potrebbero loro assomigliare? Che effetto producono sui personaggi i colori rosa e azzurro? Cosa rimanda al colore rosa, cosa al colore azzurro, nei vissuti dei lettori? Questo tipo di domande, poste all'interno di una classe della scuola primaria, potrebbero accompagnare un laboratorio di scrittura e di fumetto dedicato alle questioni che stanno emergendo.

Le figure seguono un altro percorso, per affermare identità. Esse potenziano il riconoscimento dei due generi a partire da corpi rappresentati senza attributi particolari e con i medesimi colori, nudi³. La nudità è interpretata da Carrer come una dimensione che unisce, unità di tempo. Il corpo nudo dei porcellini bambini non è ancora corpo di donna e corpo di uomo, è corpo lasciato essere e lasciato crescere. La loro forza si sostanzia in questa formidabile disposizione al movimento e all'evoluzione, resa evidente dai successi cui partecipiamo, pagina dopo pagina. I genitori sono alle spalle, la vita è davanti, sembrano affermare i tre porcellini. Quello che risalta dai loro stili di vita è un prevalente disinteresse verso i problemi piccoli e una passione espressa in modo multiforme per quelli grandi: salvarsi, trovare un luogo sicuro dove riposare, scaldarsi, stare uniti, stare insieme⁴. Da questi elementi verbovisuali possiamo approdare ad altre considerazioni. Ad esempio, che la competizione non è la base del successo, ad esso si può giungere adottando altre strategie; che riferire di generi non obbliga a riferire di stereotipi di genere; che l'abbigliamento, divenuto un simulacro nella nostra società, non costituisce un argomento per i bambini di questa storia (la scelta di quale abito indossare, eventualmente, è rimandata alla maggiore età).

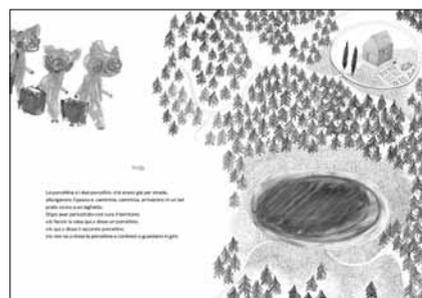
La fiaba *I tre porcellini* di Giusi Quarenghi e Chiara Carrer, mentre racconta, prende posizione sulla società in cui viviamo e su alcune sue sfumature marca punti di vista netti



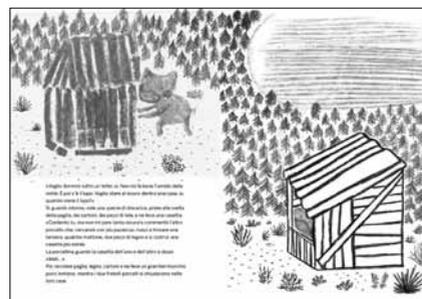
1



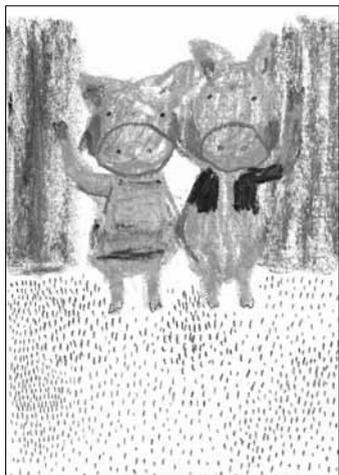
2



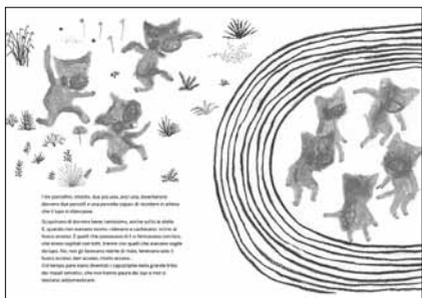
3



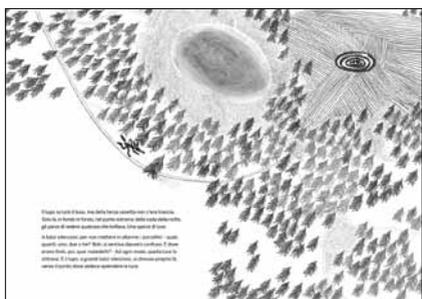
4



5



6



7

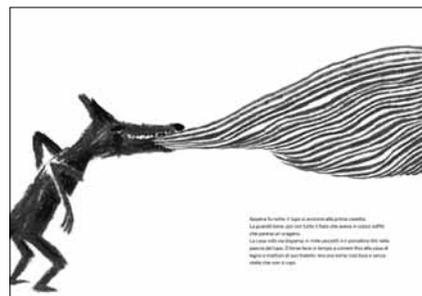
(ruoli maschili e femminili, rapporto con l'ambiente naturale, famiglia, educazione eccetera)⁵. Tuttavia, la percezione comune è che si tratti di una storia da leggere per il gusto di leggere. Ci affezioniamo a certi libri, storie, personaggi a prescindere dalle interpretazioni che qualcuno darà. *I tre porcellini* raccontati da Quarenghi e illustrati da Carrer appartiene a questa famiglia di libri-compagni.

La porcellina è una bambina tra le tante bambine che incontriamo leggendo albi illustrati che potrebbero diventare oggetto di scoperta o riscoperta⁶. Pensiamo alla porcellina Rosa, in *Voglio un amico per giocare* di F. K. Waechter (Babalibri 2007); a Alison, in *Tutto da me* di William Wondriska (Corraini 2010); alle bambine di Suzy Lee, in *Zoo sans animaux* (Actes sud junior 2008), *L'onda* (Corraini 2008); a Yuchan, in *Nell'erba* di Sakai e Kato (Babalibri 2011); alle bambine di Kitty Crowther in *Io e Niente* (Almayer Edizioni 2010) e in *La visite de petite mort* (Pastel 2004); alle bambine di Nikolaus Heidelbach in *Cosa fanno le bambine?* (Donzelli 2011). Questo elenco di titoli è arbitrario e non esaustivo, affinché altri lo approfondiscano, amplino, rivedano, riscrivano anche da capo, se ritenuto opportuno.

«Un giorno, mamma porcella e papà porcello si guardarono negli occhi e si dissero: “I nostri tre porcellini si stanno facendo tre porcelli. Questo è un porcile, non un albergo.” [...] finito di mangiare, ripresero il discorso e dissero ai figli: “Non siete più porcellini ormai, ma tre porcelli ben cresciuti. E questa casa non è un porcile. Anzi, è un porcile; ma non è un albergo. È ora di dirci ciao!”» L'atmosfera di questo congedo, è una goccia che brilla nel mare delle sofferte esperienze di allontanamento tra genitori e figli, di cui aggiorna la cronaca e la manualistica per genitori. Qui il distacco è un segmento di racconto equivalente al tempo di un pranzo e di un dopo pranzo, non a decenni o a vite intere. Quarenghi e Carrer non commentano, lasciano siano i lettori a sciogliere la riserva a proposito di “famiglia”, “matriarcato”, “abbandono”, “solitudine”, “autonomia”, “rapporto vita-morte”. Dal momento della loro uscita dalla casa di famiglia, i tre porcelli sono concentrati su fattori di novità: sul lupo e su come difendersi dal suo carattere offensivo; su di sé; su come vivere in un ambiente diverso dalle mura domestiche⁷; su quali forme dare alla propria indipendenza; su quanto e come sia consigliabile allontanarsi dalle proprie origini. Munari citava spesso una regola: «la

regola dice: il ramo che segue è sempre più sottile del ramo che lo precede». Può valere anche su queste pagine? Perché sì, perché no? *I tre porcellini* promuove l'indagine nel campo delle esperienze soggettive. Attraverso i suoi personaggi, dà spazio ai bambini della scuola dell'infanzia e primaria e agli adulti che li accompagnano, per domandarsi chi siamo, dove abitiamo, cosa piace dello stare dentro e fuori casa, cosa emoziona in positivo e in negativo nelle separazioni, cosa facciamo da soli e cosa in compagnia, che idea abbiamo del bosco e quali esperienze, che immagini del lupo.

Il lupo di Chiara Carrer è blu, sputa fumo come un drago, ha le idee confuse dal buio, non vede quello che fa⁸. Il testo drammatizza in chiave comica. Ciò fa del lupo un nemico relativo, per quanto antagonista. Una ricerca iconografica su questo soggetto, compiuta attraverso esempi tratti dalla letteratura fiabesca, dalla storia dell'arte, dalla fotografia, renderebbe l'idea di quali e quanti modi esistano per parlare della stessa cosa. Un altro esercizio potrebbe avvenire sul piano della descrizione, mettendo a confronto il ritratto del lupo di Giusi Quarenghi con altri ritratti di lupo, inventati dai bambini, più e meno temibili della versione d'autore, giocando a esplorare registri differenti. [G.M.]



8

UN LIBRO PER:

- offrire una lettura diversa di una storia tradizionale
- ampliare un percorso di lettura dedicato ai lupi
- riflettere sui ruoli maschili e femminili a partire dal confronto tra narrazione ed esperienza personale
- dare centralità all'esperienza dell'indipendenza e dell'autonomia nel rapporto genitori-figli, figli-genitori
- inaugurare una riflessione collettiva su parole come coraggio, obbedienza, ribellione, regola, abitudine, rispetto
- avvicinare a un tipo di socialità meno condizionata dalle comunicazioni di massa
- abituare all'idea che le persone crescono quando imparano qualcosa da sé e che ciò procura soddisfazione
- ricordare che avere salva la vita, in determinate circostanze, non è scontato
- giocare ai tre porcellini (due + una)
- inventare fumetti basati sulla dilatazione di certi momenti chiave (preparativi per la partenza, tragitto da casa al bosco, incontro con il lupo, ...)
- ridimensionare i concetti di precarietà e di stabilità in ambito affettivo
- dare spessore alla dimensione dell'avventura e dell'imprevedibilità

TESTA MATTA

A volte una testa non basta. Ne occorrono cento – e forse più – per raccontare le grandi e piccole emozioni di una giornata passata ad attendere un amore. Con il cuor in mano e una maschera in faccia.



IL SIGNOR SENZATESTA

di Ghislaine Herbéra

Collana: Libri illustrati

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 116, formato 20,5 x 20,5 cm

ISBN: 9788865320358

euro 18,00



1

“Testa calda”, “testa matta”, “testa dura”, “testa vuota”, “testa fina”, “testa d’uovo”, “testa di legno”, “essere senza testa”, “avere la testa per aria”, “avere dei grilli per la testa”, “perdere la testa”, “avere la testa pesante”, “testa a testa”, “una gran testa”, “testone”. La testa è la parte del corpo a cui si dà più rilievo; è il contenitore del cervello che fa funzionare l’intera meccanica dell’essere umano; è dove sta il pensiero; è il luogo dove si concentra la maggior parte dei ricettori sensibili, orecchie, naso, bocca, occhi, che regolano e filtrano la relazione con il mondo esterno; è anche la parte che “scopre” e “fa scoprire”, che più di tutte si utilizza per comunicare con gli altri attraverso l’espressione sensibile delle emozioni: rabbia, dolore piacere, riso e cento altre ancora. E allora come si può fare, se se ne è privi¹?

«è mattina e il signor senzatesta si sveglia | con solo un’idea in testa | mi serve una testa ben fatta per farle perdere la testa stasera»

Il signor senzatesta di Ghislaine Herbéra (libro con cui l’autrice ha vinto il premio Bologna Ragazzi Award all’opera prima, nel 2011) comincia con un nonsense in piena regola: come può un uomo senza testa avere un’idea in testa se la testa non c’è? Il signor senzatesta è così, e non si tratta di una metafora per identificare qualcuno di sbadato o poco concreto. L’immagine ci mostra chiaramente che ha un corpo perfettamente bilanciato, con gambe, braccia, torso, ma senza capo. Eppure, davanti al guardaroba che contiene centinaia di cappelliere (un uomo senza testa può portare un cappello?), lo vediamo chiaramente intento a scrutare nell’armadio e meditare sul da farsi². Alla mancanza di un pezzo di sé, senzatesta sopperisce con una cabina armadio

da star. Infatti le cappelliere sono piene di gioie venute da tutto il mondo. L'armadio del signor senzatesta assomiglia al cavot del Musée de l'homme: una collezione di maschere provenienti da tutto il mondo, fra cui il signor senzatesta cerca quella perfetta per conquistare la sua amata. Le indossa tutte, in un "gira la moda" che dura per più di cento pagine³. Tante pagine quante maschere: il titolo originale dell'opera gioca infatti su un'omofonia (irriproducibile in italiano) fra la parola *sans* (senza) e *cent* (cento). Chi è senza una testa può averne mille o centomila, parafrasando Pirandello. Gli esiti della ricerca sull'idea di identità e soprattutto sulle emozioni portano però la Herbéra a conclusioni ben diverse da quelle dello scrittore.

Spostando l'attenzione sul volto (e non sul costume di per sé) la Herbéra spinge a fondo la riflessione su mascherare e svelare. Le maschere del personaggio non sono travestimenti ma modi per rivelarsi. L'autrice invita il lettore a osservare con attenzione le fogge delle maschere, a leggerne il connubio fra forme, colori e linee, connotando ciascuna di esse con un temperamento, un'emozione. È la X gigante su una testa Ioniake del Burkina Faso che indica la chiusura di quando si ha un broncio che non passa⁴; l'assenza di occhi sulla maschera Kwele del Congo fa sentire «strano» il signor senzatesta; un volto perfettamente simmetrico, gli occhi all'ingiù, una bocca semiaperta e le guance fatte come due palline rosse, una maschera Yangju della Corea del Nord, sono la perfetta manifestazione della noia, così come una testa rotonda con i tratti somatici ribaltati e una sorta di copricapo da mago con i sonagli degli Inuit dell'Alaska è il volo fantastico. Sul filo delle pagine ci spostiamo attraverso le fisionomie di continenti, regioni, climi, tribù, usanze; lo fa anche senzatesta, che arriva di prova in prova a trovare lati di sé sconosciuti. «Quando sono altrove | divento curioso⁵» dice senzatesta e la curiosità è ancora motore di mutamenti e sperimentazioni. Possiamo tracciare anche una mappa sentimentale della storia delle emozioni (disciplina storica che si occupa di indagare le radici e le mutazioni storiche dei modi di sentire), scoprendo che ricorrono nella storia dell'uomo turbamenti, paure, esaltazioni e ilarità.

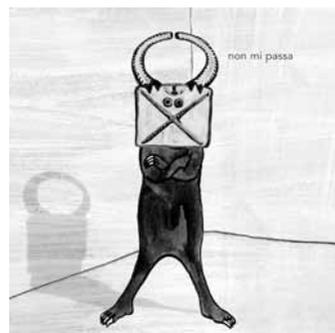
Le evoluzioni di senzatesta sono calate nell'arco di una giornata e dettano il ricchissimo saliscendi emotivo quotidiano. Sono lo specchio di un'attesa: il signor senzatesta sta aspettando un evento importante - una persona speciale



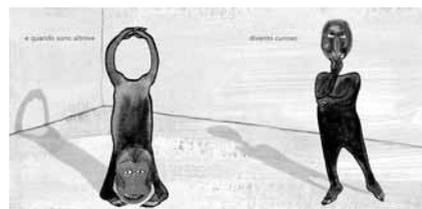
2



3



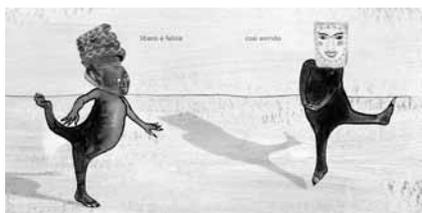
4



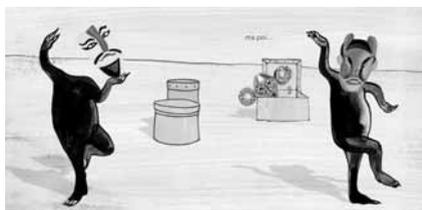
5



6



6



7

- e come potrebbe accadere a ciascuno di noi, è nervoso e confuso. Non sta più nella pelle, passa dall'agitazione alla gioia attraversando la timidezza, la collera, l'incertezza, la tristezza, la paura, la noia, il dubbio, il sollievo, il vuoto, la tenerezza, la distrazione. Herbéra congegna con minuzia il flusso di coscienza di senzatesta che lui stesso enuncia in prima persona. L'essere umano è talmente mutevole che neanche cento teste bastano, perché si cambia, adulti ma anche bambini, rapidamente, repentinamente, spesso senza neanche accorgersi. La maschera in questo caso si trasforma nel suo contrario. Di solito blocca, congela un'espressione, la esaspera, portando all'estremo quindi la capacità narrativa di un volto; ma contemporaneamente muta, come i lineamenti del viso quando seguono il tracciato del pensiero, quello di senzatesta, che va veloce, senza sosta⁶.

La mobilità emotiva di senzatesta ha anche un altro veicolo d'espressione, quello della danza. Pur ponendo l'accento sul capo, vista la sua visibile – e invisibile – importanza, Herbéra in realtà lavora moltissimo sul corpo. Le pagine de *Il signor senzatesta* non scorrono infatti come un catalogo fisso ma sono animate, quasi come un *flip book*. Il signor senzatesta si muove in continuazione in un contesto neutro, una stanza che usa come scena teatrale (che l'autrice conosce molto bene per la sua attività di scenografa e regista teatrale), che riempie con una imponente presenza fisica. Con le attitudini e le pose del corpo, Herbéra sottolinea l'espressione della maschera, in qualche modo la vivifica⁷. Senzatesta possiede un corpo buffo, perché solo in parte umano (assomiglia più al fisico di un bradipo, con gli arti allungati e le unghia aguzze a mani e piedi); è nero scuro, come se indossasse una tuta come quella che portano i mimi nelle loro performances teatrali. L'effetto che si ottiene è lo stesso, il fisico che scompare per dare rilievo alla faccia e al tempo stesso prepotentemente si impone nella sua duttilità, nelle pose e nei gesti scenici. Quella di senzatesta è una lunga danza tribale, un rituale di corteggiamento, che cresce, aumenta la sua intensità con il procedere fra le pagine dell'albo, ritmato da un testo che ha la stessa funzione di un tamburo che scandisce un ritmo⁷.

Le trasformazioni di senzatesta diventano sempre più veloci, sempre più concitate... “è tardi”, come direbbe il Bianconiglio di Alice; la stanza vuota si riempie di cappelliere che si accumulano nella smania della ricerca che come nelle comiche porterà all'esplosione del riso, liberatorio, smodato,

leggero. Al culmine della gioia la porta si apre, il castello di maschere e cappelliere crolla in un secondo davanti alla bellezza di un fiore. Troverà la testa giusta, senzatesta? Herbéra gli regala infine una scatola rossa, la più semplice forma di pudore. Nelle motivazioni della giuria del Bologna Ragazzi Award si conclude che «l'infinita varietà allude a un processo sempre in atto: qui non lo si dice, ma la Maschera ha un Volto dietro di sé.» Al lettore, in fondo Ghislaine Herbéra lascia il privilegio di vederlo. [I.T.]

UN LIBRO PER:

- aspettare il carnevale
- trascrivere per un giorno intero tutti i mutamenti del nostro stato d'animo
- fare le smorfie
- visitare un museo di antropologia
- ricercare su una mappa i posti da cui arrivano tutte le maschere del signor senzatesta
- osservare le posture del corpo
- elencare tutti i tipi di maschere che conosciamo e le loro funzioni (maschere di carnevale, mascherine da sala operatoria...)
- cercare nella storia dell'arte, del cinema e della letteratura personaggi senza testa
- fabbricare delle maschere
- scegliere la propria maschera nel libro e raccontarne la storia
- parlare di cosa accade quando ci s'innamora

ALLEVARE BAMBINI

Il viaggio di Miss Timothy reinterpreta alcuni canoni legati agli ambienti della scuola e della famiglia, affinché su di essi bambini e adulti riflettano. Se le nostre vite si rispecchiano in altri modelli, non è un problema.



IL VIAGGIO DI MISS TIMOTHY
di Giovanna Zoboli e Valerio Vidali
Collana: Albi
Anno di pubblicazione: 2012
Pagine 40, formato 17 x 22 cm
ISBN: 978 88 8 9210 78 9
euro 15,00

«Nello Yorkshire abitano molte pecore. Ci abitavano anche quelle di Mr. George. Mr. George le sue pecore le conosceva tutte, una per una, per nome. E ogni sera, le salutava tutte, una per una, per nome.» È sorprendente che in mezzo a tanti animali della stessa specie, a un occhio inesperto indistinguibili, vi sia qualcuno capace di riconoscerli e intenzionato a chiamarli per nome. Siamo nel nord England, in un allevamento di ovini. Mr. George è un allevatore e “allevare” è un concetto che abbraccia *Il viaggio di Miss Timothy* in ogni sua parte. Sul dizionario italiano, alla voce «allevare» leggiamo «1. Nutrire e sostenere il bambino durante la crescita fino al suo completo sviluppo fisico [...] 2. Educare, istruire [...] 3. Far riprodurre, crescere e migliorare specie animali e vegetali». *Il viaggio di Miss Timothy* sfiora alcuni convenzioni legate agli ambienti della scuola e della famiglia tradizionalmente intesi e le reinterpreta, affinché su di esse, bambini e adulti, riflettano. Le nostre vite si rispecchiano in altri modelli¹.

Sarà esemplificativo per molti adulti riferirsi al personaggio di Mr. George. Compare solo due volte (al principio e alla fine della storia). Mentre il gregge compie, sulle sue zampe, il giro del mondo, testo e immagini lo lasciano fermo nello Yorkshire, ad aspettare. L'uomo ha un modo di comunicare rarefatto, ma pregnante. Di lui sappiamo che ogni giorno sbriga delle commissioni. Sa portare le cattive notizie con la stessa dolcezza con cui trasmette le buone. Il suo ruolo di maestro è indubitabile. Ciò fa di lui una figura di riferimento adorabile, per Miss Timothy e per i lettori.

Per un libro che narra di pecore, non c'è battesimo migliore di una lettura al pascolo. Soprattutto, se per il resto dell'anno

siamo persone che vivono in città. L'estate è il periodo ideale per leggere nei prati e le occasioni per imbattersi in un gregge di pecore impegnate a mangiare e belare sono numerose in tutte le regioni d'Italia. L'invito al viaggio è esplicito dal titolo². A suggerire letture transumanti, è un'amica pastora, cui diamo credito. Informata dell'albo di Giovanna Zoboli e Valerio Vidali, nei mesi scorsi mi ha invitata a leggere *Il viaggio di Miss Timothy* a un gruppo di bambini in vacanza in Trentino, nei pressi del suo gregge. Si distingueva, in quel contesto, una bambina di quattro anni, proveniente da una grande città del nord Italia. Molto interessata alla storia, era fisicamente bloccata. Non è riuscita a sedersi per terra per tutta la durata dell'incontro (il contatto con l'erba le era insopportabile; temeva di sporcarsi) ed è rimasta in piedi. Da settembre 2012, alcune *Tagesmutter* che operano in Trentino, venute a conoscenza di questo episodio e, dopo aver letto *Il viaggio di Miss Timothy*, hanno deciso di osservare meglio come i bambini leggono da soli, di documentarlo e di leggere insieme in ambienti morbidi, che non siano esclusivamente "l'angolo morbido". *Il viaggio di Miss Timothy* è anzitutto un viaggio del corpo, non sempre all'insegna della comodità. In modi differenti, la bambina e le educatrici citate, hanno avvertito questa specificità.

«Quando, giorno dopo giorno, Miss Timothy fece la brutta lana, Mr. George se ne accorse subito. La brutta lana si forma quando una pecora non è più lei. E Miss Timothy non era proprio più lei: dormiva male, mangiava poco e beveva ancor meno. E se una mosca le si posava nei pressi della coda, Miss Timothy sembrava non avere proprio nulla in contrario. [...] Perciò: "Miss Timothy," disse, un pomeriggio, Mr. George (la mattina era dovuto andare in città per commissioni). "Non la riconosco più. Lei non è più lei! La sua lana è piena di nodi e oltretutto grigi. E se lei non è più lei, bisogna che lei ritrovi se stessa. Miss Timothy, la informo che domani partirà alla ricerca di sé."³»

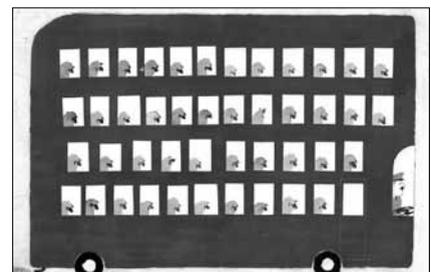
Mr. George allude in modo sottile al fenomeno della metamorfosi. Analogamente alla natura, gli esseri umani sanno essere capaci di metamorfosi nel loro animo, nelle loro mentalità e culture. In un film recente, intitolato *Monsieur Lazar* (regia di Philippe Falardeu), il protagonista è un maestro. Un mattino rivolge ai suoi studenti un esempio classico di metamorfosi. Dice: «la crisalide è un insetto che sta a metà tra il bruco e la farfalla, il suo alloggio è un bozzolo fragile,



1



2

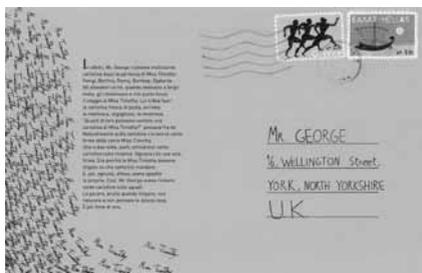


3

da cui al momento opportuno spiegherà le ali, come voi.» È una fase di transizione, la metamorfosi, avventurosa e ricorrente nell'esistenza umana. La vita nel complesso può essere intesa come una sua manifestazione. Buona parte di *Il viaggio di Miss Timothy* si svolge in quel lasso di tempo di mezzo, in cui qualcuno, dentro sé, diventa sé, con esiti eclatanti. Quando Miss Timothy fa ritorno a casa, il suo vello è bianco e morbido come non mai. Il medesimo meccanismo opera, da che l'umanità racconta storie, nel repertorio fiabesco.

Zoboli e Vidali adottano un registro verbovisuale tenue, tutto sembra ascrivibile alla normalità: personaggi che preparano la valigia o che se le ritrovano scambiate in aeroporto; che si curano dell'igiene personale con spazzole, pettini e forbicine o che litigano per l'ora su cui puntare la sveglia; che prendono l'autobus alla fermata o che rischiano di perdere il traghetto; che scrivono e spediscono cartoline⁴ o bevono il tè bollente; che vanno a Parigi, Berlino, Roma, Baombay, Djakarta e tornano a casa. Le cose che succedono sono una miriade, in *Il viaggio di Miss Timothy*. I lettori potrebbero prendere qui la parola, suggerire quali altre cose sarebbero potute accadere (verosimili e non) in questo viaggio, oppure raccontare cosa è loro capitato durante un viaggio compiuto in prima persona. Tuttavia, in *Il viaggio di Miss Timothy*, a comportarsi da esseri umani sono pecore chiamate Miss Timothy, in viaggio alla ricerca di sé, per un tempo lungo quanto il periodo necessario per passare dalla brutta lana a una lana migliore. Spiccano, tra le eccentricità, le visite al museo dell'ombrello e quello dei dadi da brodo. Elementi bizzarri, suscettibili dei commenti dei lettori e di osservazioni personali legate sia al concetto di viaggio sia a quello di eccesso: che aspetto ha la brutta lana? Cosa è paragonabile alla brutta lana? Quanto dura un viaggio lungo? Un viaggio breve? Qual è il viaggio più lungo e quello più breve che abbiamo fatto?⁵ Cosa compiono di esagerato le cento Miss Timothy? Indagare le stravaganze e le banalità, è un modo per conoscere se stessi, gli altri, i mondi in cui viviamo.

«Tutte e cento le pecore di Mr. George partirono. Naturalmente, per farlo, dovettero aspettare l'orario previsto dal cartello alla fermata. Mr. George, alla finestra della cucina, dietro le tende, le osservava compiaciuto mentre, disciplinate, salivano sull'autobus, prendevano posto, e infine scomparivano tutte e cento dietro la curva della collina. [...] al chilometro undici, Miss Timothy, che era una pecora one-



4



5

stissima, fu costretta ad ammettere di aver perso di nuovo se stessa. «Fortunatamente non sono sola,» riflettè, guardando con riconoscenza le novantanove Miss Timothy che attraverso i finestrini dell'autobus osservavano scorrere quel magnifico paesaggio che è lo Yorkshire.»

Il viaggio di Miss Timothy è un viaggio fisico e tra i comportamenti. Le pecore sono notoriamente timide e non colleriche, pregi che Miss Timothy non smentisce. L'essere tante, come nota Miss Timothy, si rivela un vantaggio sia sotto il profilo individuale che collettivo. La moltiplicazione esponenziale della protagonista contribuisce in questa storia ad aumentare il volume dell'impresa da compiere, il suo successo finale, l'eco da essa prodotta su chi segue gli eventi a una certa distanza, l'emozione di partecipare a una spedizione cento volte inedita, piuttosto che una soltanto. «Mr. George quella sera, guardando le stelle, sul vialetto di casa, pensò con soddisfazione che niente aiuta una pecora a fare la bella lana quanto ritrovare se stessa. Il prossimo mese, alla Fiera Autunnale dello Yorkshire, l'avrebbe annunciato a tutti gli allevatori⁶.» L'essere tante Miss Timothy identiche le une alle altre, è inoltre un modo per collocare la ricerca di sé all'interno di una sfera comune, attraverso cui passiamo da “simili”, invece che da “diversi”. Se fossero omologate, le cento Miss Timothy direbbero tutte la stessa cosa all'unisono, invece i loro pensieri sono mossi e alternati, tutt'altro che appiattiti su un'unica frequenza di messaggi.

«Finalmente nel suo letto dopo molti mesi, [Miss Timothy] si chiedeva quando esattamente la sua lana avesse cominciato a migliorare. [...] dopo una buona notte di sonno, Miss Timothy si svegliò piena di energie. Si sentiva strana. Si sentiva tutta un'altra pecora. Una pecora diversa. Una pecora nuova⁷.» [G.M.]

L'Autore ha ideato questo libro
perché con un'illustrazione che mostra
una pecora che si muove in un mondo
creato da stelle e pianeti, si possa
avvicinare al tema del viaggio, della
ricerca di sé e della scoperta.

Miss Timothy è una pecora che nel
suo viaggio fisico, si muove
attraverso i finestrini dell'autobus
osservando scorrere quel magnifico
paesaggio che è lo Yorkshire. È un
viaggio fisico e tra i comportamenti.
Le pecore sono notoriamente timide
e non colleriche, pregi che Miss
Timothy non smentisce. L'essere tante,
come nota Miss Timothy, si rivela un
vantaggio sia sotto il profilo
individuale che collettivo. La
moltiplicazione esponenziale della
protagonista contribuisce in questa
storia ad aumentare il volume
dell'impresa da compiere, il suo
successo finale, l'eco da essa prodotta
su chi segue gli eventi a una certa
distanza, l'emozione di partecipare
a una spedizione cento volte
inedita, piuttosto che una soltanto.



6



7

UN LIBRO PER:

- riflettere sul concetto di omologazione
- reinterpretare i concetti di famiglia e scuola
- approfondire la relazione tra movimento fisico e movimento di pensieri
- ricordarsi le cose fatte durante un viaggio e organizzarle in un racconto scritto
- descrivere un personaggio analogo a Mr. George
- inventare un fumetto aggiungendo tappe ulteriori al viaggio di Miss Timothy
- documentarsi sul mestiere di pastore
- promuovere percorsi di lettura ambientati all'aria aperta
- spronare ad attraversare con spirito certi momenti di crisi
- approfondire la comprensione di sé stessi e indagare il tema dell'identità
- disegnare una mappa immaginaria del viaggio di Miss Timothy

FIABE: GUARDARE PER CRESCERE

«Il bambino, di fronte al suo libro illustrato, mette in pratica alla perfezione la tecnica taoista; egli domina e controlla la patina illusoria nella superficie e tra stoffe colorate e quinte variopinte entra in scena là dove la fiaba si svolge», W. Benjamin.



NEL BOSCO DELLA BABA JAGA. FIABE DALLA RUSSIA

di Luigi Dal Cin e AA.VV.

Collana: Le Immagini della Fantasia

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 48, formato 24 x 30 cm

ISBN: 978 88 570 0509 6

euro 14,00

La fiaba non si lascia toccare facilmente: raccoglie, mescola, elabora, si contraddice, contiene insegnamenti complessi e misteriosi mai espressi attraverso paradigmi fissi. È cultura raffinata oltre ogni dire formulata per metafore, ma anche frutto della più viva e cruda voce del popolo.

La fiaba risponde alla necessità di attivare processi critici, di far nascere fin dai primi anni di vita, una “cultura dell’interpretazione”, l’unica in grado di contrapporsi all’omologazione che sembra l’offerta predominante del pensiero di questo tempo. Intimamente rivoluzionaria, propone sempre un sovvertimento dell’ordine costituito e nasconde in sé le più segrete aspirazioni. E, pur non essendo portatrice di una morale, se in essa si volesse cercarne una a tutti i costi, questa risiederebbe nel credito che viene concesso a chi ha un sincero desiderio di cambiare. Senza cambiamento non si dà l’esistenza del mondo fiabesco. Per lungo tempo abbiamo pensato di vivere in una società di grande mobilità sociale, oggi l’inganno è stato svelato. Non sorprende quindi che, ora più che mai, la fiaba con le sue metamorfosi reclami il diritto di esistenza; inoltre, in questo momento foriero di pericolosi dubbi sull’altro da sé, è l’unica forma letteraria che può offrire possibilità di dialogo, d’incontro, di ricerca di somiglianze profonde. Gli eterni del sogno, gli inconsci collettivi non sono mai molto diversi fra loro, così la portata di questo genere letterario è sempre universale. Per questo continuiamo a raccontarla ai bambini. Gli artisti lo sanno, e non smettono d’interpretarne gli archetipi e i simboli con inedite parole e con nuovi segni. È indispensabile, allora, quando la si avvicina, farlo con la più sentita oralità, la scrittura più alta e l’illustrazione più visionaria. Questo è l’intento che persegue la collana “Le Immagini

della Fantasia”, realizzata dalla casa editrice Franco Cosimo Panini in collaborazione con la Mostra Internazionale d'Illustrazione per l'Infanzia di Sàrmede, che permette ogni anno l'incontro tra i lettori e le fiabe del mondo, selezionate e riscritte da Luigi Dal Cin e illustrate da artisti del panorama internazionale.

NEL BOSCO DELLA BABA JAGA. FIABE DALLA RUSSIA

Nel bosco della Baba Jaga è l'ultimo degli otto titoli della collana che ormai ha fatto tappa in vari continenti: medio Oriente, Africa, estremo Oriente, Regioni Artiche, passando per l'Oceania, il Brasile, le Terre d'India e la Russia, per offrire ai bambini e agli adulti la possibilità di fare incursioni in mondi abitati da tradizioni e immaginari *altri*, quelli a volte così vicini ai loro compagni di scuola e di lavoro. Nel libro, sette fiabe scelte dalla raccolta di Afanasjev, una Korjaki e una Jakuti, raccontano di sciamani, di orsi terribili, di principesse incantate, di animali magici, di orrifiche case e giardini del diavolo, illustrate, tra gli altri, da Anna Castagnoli, Pep Montserrat, Clotilde Perrin, David Pintor e Valerio Vidali. Sono le illustrazioni che qui accolgono il testo che si appoggia sulla trama dei disegni quasi a intrecciarsi con essi. In questo, come negli altri titoli, l'entrata nelle pagine è prima di tutto sensoriale. È lo sguardo, in particolare, che viene richiesto per gustare appieno il racconto e cogliere nei particolari delle immagini i colori, i sapori, gli odori, l'essenza di culture lontane. Qui, il bambino potrà partecipare a una dimensione fantastica di rara intensità, serbatoio dei grandi riti d'iniziazione che in essa seppe leggere Propp. Un mondo di bellezza e orrore, popolato da figure femminili protagoniste e artefici di un totale ribaltamento dei ruoli classici del genere, frutto di un'unicità che fa della lettura della fiaba russa un'esperienza singolare.

IL GRANDE ALBERO DELLE RINASCITE. FIABE DALLE TERRE D'INDIA

Al viaggio nel mondo della fiaba si potrebbe dedicare almeno un intero anno scolastico per la varietà di approcci alla conoscenza che propone. L'approdo ora è nelle terre d'India, tra le pagine di *Il grande albero delle rinascite* che contiene dieci fiabe scelte dalla tradizione di uno dei paesi dall'immaginario più stratificato e complesso, illustrate, tra gli altri, da Linda Wolfsgruber, Dileep Joshi, Aurélia Fronty, Simona Mulazzani e Giuliano Ferri.



IL GRANDE ALBERO DELLE RINASCITE. FIABE DALLE TERRE D'INDIA

di Luigi Dal Cin e AA.VV.

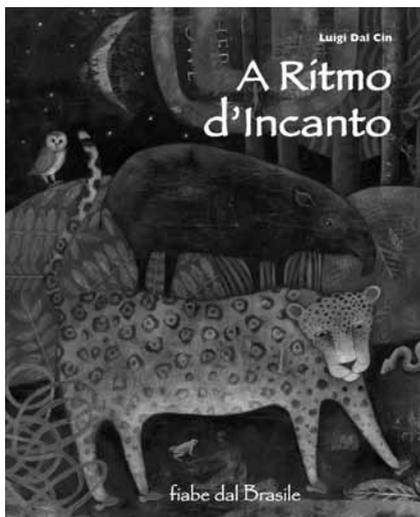
Collana: Le Immagini della Fantasia

Anno di pubblicazione: 2011

Pagine 48, formato 24 x 30 cm

ISBN: 978 88 570 0410 5

euro 14,00



A RITMO D'INCANTO. FIABE DAL BRASILE

di Luigi Dal Cin e AA.VV.

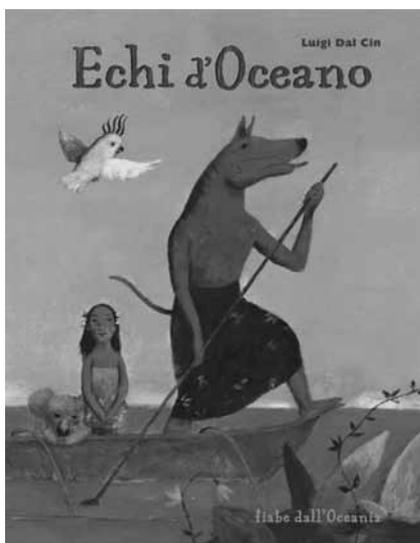
Collana: Le Immagini della Fantasia

Anno di pubblicazione: 2010

Pagine 48, formato 24 x 30

ISBN: 978 88 570 0256 9

euro 14,00



ECHI D'OCEANO. FIABE DALL'OCEANIA

di Luigi Dal Cin e AA.VV.

Collana: Le Immagini della Fantasia

Anno di pubblicazione: 2009

Pagine 48, formato 24 x 30

ISBN: 978 88 570 0148 7

Entrare direttamente nel nocciolo dell'immaginario di questa densa cultura, il fiabesco, il più ricco, articolato e sfuggente dei generi letterari, è un esercizio che offre ai bambini un diverso modo di intendere e comprendere la ricchezza della geografia umana di cui fanno parte. La narrazione fantastica, con il racconto iconografico, è la prima che compare in ogni popolo. La fiaba è un tipo di racconto che ritroviamo in tutte le culture, con caratteri formali e costanti, e con contenuti comuni ricorrenti. La sua origine si perde nella notte dei tempi, ma di sicuro una delle sue culle è nelle terre d'India dove il mito, la leggenda, l'epica e la fiaba s'intrecciano e si compenetrano con gli elementi della visione religiosa e della tradizione rituale dando vita a una narrazione simbolica senza uguali.

A RITMO D'INCANTO. FIABE DAL BRASILE

«In una buona fiaba tutto dev'essere meraviglioso, misterioso e incoerente; tutto animato. Tutta la natura dev'essere mescolata in modo strano con tutto il mondo degli spiriti; epoca dell'anarchia universale, della mancanza di leggi... la libertà, lo stato di natura, l'epoca anteriore al mondo» sosteneva Novalis.

È difficile trovare parole più appropriate per introdurre il patrimonio della tradizione orale del Brasile raccolto in *A ritmo d'incanto* che, nel corso di tredici fiabe, mette in pagina quel dialogo tra la terra, gli animali e gli uomini che si svolge nel cuore segreto delle foreste tropicali, la cui voce è affidata a un coro di suoni che battono simultaneamente un ritmo travolgente.

È un fiabesco questo di livello altissimo, dove i toni, i segni e i colori delle immagini di André Neves, Felipe Ugalde, Lucie Müllerová, Madalena Matoso, per citare alcuni degli illustratori, danno il senso profondo di questo giardino primordiale che accoglie alcuni tra i racconti archetipici più antichi del mondo, offrendo al lettore inaspettate aperture verso un altrove fantastico da cui tornare frastornato ma sicuramente arricchito.

ECHI D'OCEANO. FIABE DALL'OCEANIA

Un mondo luminoso, fatto di soli, mari e isole, si nasconde nelle pagine di *Echi d'Oceano*, una raccolta suggestiva che fa sentire l'eco di ere lontane e mantiene tutto il fascino di quella narrazione oceanica antica che delinea i percorsi elementari di esistenza che coinvolgono tutti gli uomini. I racconti di Tangora, di un mondo magico sospeso tra cielo e mare in cui l'uomo si confronta con divinità dispettose, narrano di un dio

tatuato che crea l'universo con le conchiglie, del canguro magico che partecipa alla danza sacra, della bambina delle nuvole, del misterioso pesce luna che si arrampica fino al cielo; fiabe che si svelano sotto una volta celeste che tutto vede e protegge, bagnate da un mare di saggezza primordiale e infinita. Le illustrazioni, tra gli altri, di Pablo Auladell, Octavia Monaco, Simone Rea, Sophie Fatus e Elise Mansot amplificano l'eco di un immaginario mitologico, potente e profondo che, nell'interpretazione iconografica, arriva a sfiorare il visionario, ricordandoci che la fiaba può ancora offrire al lettore quel *catalogo di destini* che auspicava Italo Calvino.

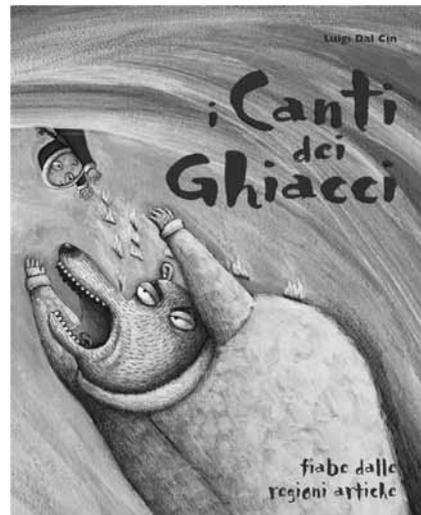
I CANTI DEI GHIACCI. FIABE DALLE REGIONI ARTICHE

Maja Celija, Marilda Castanha, Klaas Verplancke e Gabriel Pacheco, con le loro illustrazioni, danno vita, invece, a *I Canti dei ghiacci*, la raccolta che propone alcune delle fiabe più affascinanti della tradizione artica: Lapponia, Alaska, Siberia, Groenlandia, Canada e Svezia.

È la severità del freddo e l'argenteo bianco delle neve che escono dalle pagine di questi racconti fiabeschi che prendono vita nell'atmosfera magica delle lunghe notti artiche, dove i ghiacci cantano, cantano di continuo. In questo scenario inconsueto, i lupi si trasformano in uomini, la terra viene creata da un Grande Corvo, potenti sciamani diventano aquile e serpenti e le bambine volano sulle ali del Tuono, memorie inossidabili e pertanto capaci di spingerci nei meandri del nostro costruirci a soggetti specificatamente umani.

Secondo Rodari, le fiabe servono alla formazione *di una mente aperta in tutte le direzioni del possibile* e toccano nel bambino la molla dell'immaginazione, *essenziale nella formazione di un uomo completo*. «Le fiabe non servono ad allevare esecutori diligenti e limitati, consumatori docili e fiduciosi, subalterni soddisfatti ed efficienti, insomma degli uomini che servono a un mondo che abbia il mito della produttività» diceva sempre Rodari, «in questo senso le fiabe sono altamente improduttive, come la poesia, l'arte e la musica. Ma l'uomo deve anche poter immaginare un mondo diverso e vivere per crearlo. Perciò alla sua educazione sono essenziali le fiabe».

Una cosa è certa, dopo aver visitato questa preziosa *galleria della fiaba* potremo dirci tutti più simili, arricchiti e, solo se avremo compreso, forse anche migliori. [E.C.]



I CANTI DEI GHIACCI. FIABE DALLE REGIONI ARTICHE

di Luigi Dal Cin e AA.VV.

Collana: Le Immagini della Fantasia

Anno di pubblicazione: 2008

Pagine 48, formato 24 x 30

ISBN: 978 88 248 0556 8

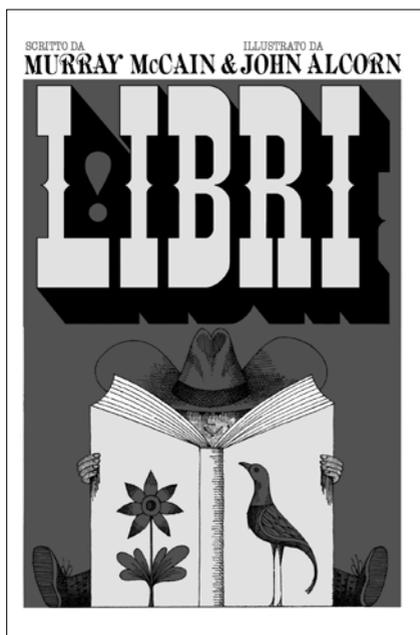
euro 14,00

UN LIBRO PER:

- promuovere l'educazione allo sguardo
- creare una biblioteca multiculturale
- fare il giro del mondo in otto libri
- conoscere l'immaginario dei propri amici
- favorire la narrazione e il dialogo
- ascoltare la voce delle fiabe lette ad alta voce
- predisporre la mente a far fronte all'*inatteso*
- immaginare un mondo diverso

IL LIBRO DEI LIBRI

«Questo è un libro unico: un libro meraviglioso per bambini e per adulti che parla di libri, come sono fatti a cosa servono cosa se ne fa la gente. Si intitola *Libri!* Sfoglialo e capirai perché i bambini e i loro genitori amano i libri!»



LIBRI!

di Murray McCain e John Alcorn

Collana: Grilli per la testa

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 48, formato 12,5 x 18 cm

ISBN: 978 888 9210 90 1

euro 15,00

C'è un caso d'eccezione tra le biblioteche di piccole dimensioni e viaggianti. È la tasca “da libro”, cucita nelle giacche, nei piumini, nei cappotti che indossiamo tutti i giorni, per trasportare e proteggere libri come *Libri!*. Non tutti i libri sono con essa compatibili e non solo per ragioni di formato e grammatura. Per giustificare un posto nella tasca di ciascuno, un libro deve sommare diverse qualità, oltre a misurare pochi centimetri e pesare non troppo. Essere imperdibile, ad esempio. Rigenerare il piacere di leggere a ogni lettura. Infilarsi perfettamente. Rapire. Disorientare. Divertire. Da oggi, chi fosse desideroso di ampliare la propria collezione di libri da tasca, ha a disposizione il libro dei libri, letteralmente. Si chiama *Libri!* di Murray McCain e John Alcorn, un “libro al quadrato”, come è stato definito sulle pagine di un quotidiano nazionale. Da *Libri!* i lettori apprendono non solo cosa i libri siano, come siano fatti, a cosa servano. *Libri!* è rappresentativo di un modo d'essere e di vedere il mondo – i tedeschi direbbero *Weltanschauung* –, ispirato da concretezza, ottimismo, lucidità, spirito, levità, scudi invisibili di protezione dall'astrazione, dal nichilismo, dall'opacità dei tempi che corrono, nonostante l'oggetto di cui parliamo provenga da un secolo diverso dal nostro¹.

Libri! nel 2012 compie 50 anni. Esce adesso in Italia per la prima volta, grazie a un fortunato caso di carte, che vede protagonisti, oltre all'editore Topipittori, l'archivio di John Alcorn; suo figlio Stephen; un archivio statale (Apice-della Parola, dell'Immagine e della Comunicazione Editoriale dell'Università degli Studi di Milano); una studiosa d'arte, Marta Sironi, che di *Libri!* è pure la traduttrice e la curatrice. «Dalla produzione editoriale americana degli esordi», spie-

ga Sironi riferendosi a John Alcorn, «emergono alcuni libri per bambini realizzati durante gli anni Sessanta e mai editi e circolati in Italia. Alcuni di questi, pur nella loro qualità grafica, risentono oggi del tempo e verrebbero visti, in una loro nuova edizione italiana, come una sorta di *vintage book*. In ciò si differenzia *Libri!*. Mai come oggi, alla soglia della rivoluzione digitale, si è tanto parlato di libri. *Libri!* registra un ottimismo e un'assoluta fiducia verso l'essenza del libro, fisica e metafisica, a cui sarebbe importante tornare per qual-sivoglia discussione sul futuro del libro².»

Ricerche e scoperte, a qualsiasi età, sono il risultato di una o più domande. Ogni dubbio è un inizio di sapere. Anche qui, nel libro di McCain e Alcorn, ricerchiamo e scopriamo messi in moto da un interrogativo centrale: «Che cos'è un libro?». Dopo una prima, sintetica risposta – «Un libro è molte, moltissime cose, almeno diecimila. Un libro si può colorare guardare scrivere e soprattutto leggere.» –, la domanda si ripropone, seguita da una sequenza di quesiti più articolati. Essi rendono l'idea di cosa possa significare studiare un oggetto, essere determinati a capirne funzionamenti e dinamiche, esaminare una questione con metodo: «Ma cos'è un libro? Fa rumore? Somiglia a qualcosa? Cosa sa fare? Ti parla? Cosa sembra? Cosa dice? Se gli abbaia, scappa? Perché è un libro? Da dove viene? Ci sarà ancora la prossima settimana? Non ci sarà più?». Le opere che si prestano a un'ampia interrogazione (libri, dipinti, film, architetture) sono con ogni probabilità creazioni destinate a durare nel tempo, perché di lettura in lettura, di visione in visione, orientano l'attenzione verso rivelazioni sempre diverse³. Per questo, scegliere un libro in base ai “non so” che accende, può diventare un buon criterio per selezionare gli acquisti in tempo di crisi e per azzeccare capolavori. L'elenco di domande poste dagli autori potrebbe essere ampliato da altrettante curiosità che verranno in mente ai lettori. Sulla scia di questo gioco, che dà luogo a un uso appropriato del concetto di imitazione, alcuni vorranno fare di più, ampliare o variare parti ulteriori di *Libri!*. Ne sortirà un oggetto, di nuovo un libro, una versione molto personale, autoprodotta, del progetto originario di McCain e Alcorn. Seguendo lo stesso metodo d'indagine applicato dai due autori all'oggetto libro, a lettura avvenuta potrebbe avere inizio un percorso di ricerca analogo a quello improntato da *Libri!*, dedicato però ad altri soggetti: case, corpi, vestiti, paesaggi, strade,



1



2



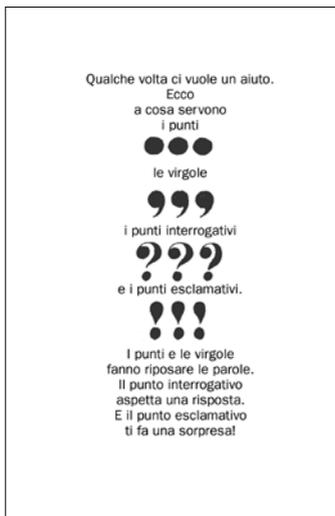
3



4



5



6

viaggi. Che cos'è una casa? Che cos'è un corpo? Che cos'è un vestito? Che cos'è un paesaggio? Che cos'è un viaggio? McCain e Alcorn propongono ai lettori di attribuire alla domanda iniziale interpretazioni diverse. «Il libri hanno un fuori e un dentro. Fuori i libri sono fatti di: cartone, filo, colla, carta, cartone e inchiostro. Di solito hanno un buon odore. [...] Fuori il libro ha una copertina. Per non sporcarlo. E a volte per farti sapere esattamente cosa c'è dentro. C'è una ragione per quasi tutto.» Sostenuti da quest'ultimo messaggio, la comprensione dei fenomeni di cui il libro tratta apre le ali e spicca il volo⁴. «Ci sono libri su maghi, cavoli a merenda, Mangiafuoco, giostre, corazzate, amazzoni, sirene [...] libri da colorare e libri per imparare a cantare e suonare la tromba, la fisarmonica e la chitarra e libri con le figure dove puoi trovare bambini o bambine di altri pianeti che ti guardano [...] Le biblioteche sono piene di libri, libri antichi e libri nuovi, libri rossi e libri blu [...] Un libro è come un amico, perché quando lo leggi senti di avere qualcuno accanto. Alcuni libri sono dolci come caramelle, sembrano dire prendimi». Una parte consistente di *Libri!* è dedicata alle parole: difficili, allegre, divertenti, tristi, su cui riflettere. Di tutte loro, solo quelle tristi si possono sintetizzare in una («NO»), mentre le altre, spaziano, si moltiplicano, diventano, per associazioni a noi sconosciute, costellazioni tra le quali è piacevolissimo perdersi mentre si legge o si ascolta⁵: «clown, Snoopy, zoo, camomilla, crackers, Orso Yoghi, Falstaff, santa polenta, salice piangente, balena, fungo, Stromboli, Polifemo, tiramisù, gnu, cucù, ombrello, gallo cristallo, giro giro tondo, Gianni Rodari, Huckleberry Finn, abracadabra, Belzebù.» Dalle parole, planiamo verso i loro corpi, le lettere, e atterriamo sulla punteggiatura. «Ci sono lettere di tutti i tipi. Lettere grandi e lettere piccole, tonde e squadrate, lettere dritte e lettere storte, vocali e consonanti. Ventisei in tutto. Se le metti insieme, impari a scrivere. [...] I punti e le virgole fanno riposare le parole. Il punto interrogativo aspetta una risposta. E il punto esclamativo ti fa una sorpresa!» Le informazioni date sono dotate di un formidabile dinamismo. La velocità e il ritmo con cui concetti diversi vengono accostati ed espressi, fanno pensare a una danza con poche pause e molti salti⁶. *Libri!* è un artificio perfetto. Chi si occupa di processi narrativi – bambini lettori come quello di copertina; bambini che imparano a leggere e a scrivere; persone adulte, quali

studenti di grafica, design, architettura, editoria, tipografia, sceneggiatura, fumetto, cinema, coreografia, calligrafia, teatro, drammaturgia, giornalismo, museografia, comunicazione, scienze dell'educazione e della formazione – saprà riconoscere in *Libri!* capitoli esemplari attraverso cui filtrare ciò che è da imparare da ciò che non lo è o è da disimparare, affinché succedano storie. In più passi, si fa ricorso alla metafora del mondo per delineare la fisionomia dei libri. «Nei libri c'è tutto il mondo. [...] Un libro è come un'altra stanza, un'altra città, o un altro mondo, dove qualcuno non vede l'ora di raccontarti una storia⁷». A promuovere questa scuola di lettura, fondata sul desiderio di collaborare e di prendere storie da altri (raccontarsele, farsele raccontare, raccontarle) sono tanti soggetti quante sono le voci e le professioni attivate per la realizzazione di questo libro. Sono tutti riuniti nell'ultima pagina. «Questo libro l'ho scritto io, il signor Alcorn l'ha progettato e ha disegnato le figure, il signor Sappi ha fatto la carta, il signor Aldegheri l'ha stampato, il signor Olivoni l'ha rilegato, le signorine Del Cinque e Cattaneo l'hanno impaginato, i Topipittori l'hanno pubblicato, il papà e la mamma ti aiutano a leggerlo, i librai lo vendono, tu lo leggi.» [G.M.]



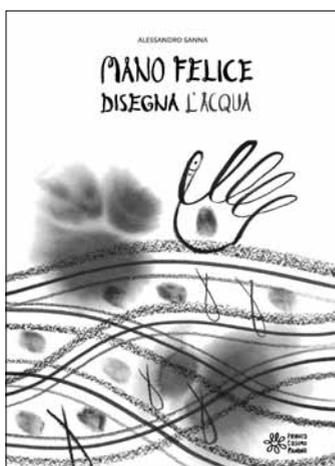
7

UN LIBRO PER:

- chiedersi cos'è un libro e scoprire i mestieri del libro
- studiare come è fatto un libro e provare a costruirne uno con le proprie mani
- scegliere al posto di "libri" un altro soggetto e provare a esaminarlo con attenzione ai dettagli e precisione analoghe a quelle dimostrate dagli autori
- superare definitivamente la diffidenza verso i libri
- conoscere meglio la figura di John Alcorn e aprire una parentesi sulla grafica editoriale
- compiere giochi con le parole, sulla scia degli insiemi di parole difficili, allegre, divertenti, tristi, su cui riflettere, contenute nel libro
- ripassare alcune regole fondamentali di punteggiatura
- riflettere sul fuori e sul dentro delle cose
- prepararsi a visitare con la classe la biblioteca della propria città

QUANDO A PRENDERSI PER MANO SONO L'ARTISTA E IL BAMBINO

«Non smetteremo di esplorare e alla fine di tutto il nostro andare ritorneremo al punto di partenza e conosceremo quel luogo per la prima volta», T.S. Eliot



MANO FELICE DISEGNA L'ACQUA

di Alessandro Sanna

Collana: Mano felice

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 24, formato 24,5 x 34,5 cm

ISBN: 978 88 570 0443 3

euro 8,50

MANO FELICE DISEGNA L'ARIA

di Alessandro Sanna

Collana: Mano felice

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 24, formato 24,5 x 34,5 cm

ISBN: 978 88 570 0442 6

euro 8,50

Se è vero che la storia dei saperi può essere studiata seguendo la traccia del rapporto tra arte e infanzia, tanto la prima si è nutrita, ispirata e ha celebrato la seconda, è solo a partire dalla metà del XIX secolo che alcuni artisti elevarono l'età bambina a cifra stilistica del loro operare. Fu Baudelaire, nel 1868, tra i primi a cogliere questo legame: «Il fanciullo vede tutto in una forma di novità. Nulla somiglia a quella che chiamiamo ispirazione, quanto la gioia con cui il fanciullo assorbe la forma e il colore. Il genio non è che l'infanzia ritrovata per un atto di volontà». Tra i molti nomi vicini a questo tipo di pensiero, ciascuno a modo proprio, quelli di Pascoli, Proust, Kandinskij, Brâncusi, Klee, Picasso, Savinio e Mirò sono sicuramente tra i più noti. L'idea che li accomuna è quella che vede l'infanzia, come l'unica forza dirompente, creatrice e non ancora corrotta, capace di praticare una rivoluzione completa della percezione e della sensibilità. Tornandone in possesso, quindi, l'artista sarà capace di percepire cose ormai interdette all'adulto e di rivedere il mondo come fosse la prima volta: «I bambini, i pazzi, i popoli primitivi hanno ancora – o hanno riscoperto – il potere di vedere. Sia ciò che vedono sia le forme che ne derivano sono per me riconferme di grande importanza» scriveva Paul Klee. L'infanzia, luogo al contempo reale e metafisico, diviene così il punto nodale dell'esperienza umana che, attraverso l'arte, esprime la sua potenza deflagrante di svelamento di verità nascoste. La *comunione* tra artista e infanzia fu resa definitiva poi da Alberto Savinio che notò: «Nei soli artisti si sa che la vita adulta è la continuazione naturale dell'infanzia, per questo si dice che gli artisti sono grandi fanciulli».

Tra le molte ipotesi e verità che vanno a confermare questa asserzione, la più evidente è quella che vede il legame fra il bambino e l'artista nelle forme di espressione artistica. L'arte si rivela

per entrambi un percorso privilegiato mediante il quale esprimere idee e sentimenti della massima importanza e, cosa non secondaria, un evento intenso, intimo e al contempo sociale, il tramite primigenio tra il sé e l'altro.

Mettere in dialogo l'artista con il bambino, ponendosi come voce fuori campo, è l'intento sia della collana "Mano Felice" di Alessandro Sanna, sia dei libri di "Turlututù" di Hervé Tullet. Due proposte concrete per arrivare a pensare, come Picasso, che: «Anche i bambini conoscono l'arte e ci mettono molta saggezza! Quanto più sono maldestri, tanto più ci offrono esempi istruttivi. Se oggi si vuole procedere a una riforma, tutto questo è da prendere molto sul serio, più sul serio di tutte le pinacoteche del mondo.»

Che cosa può nascere da un piccolo segno

MANO FELICE DISEGNA L'ACQUA

MANO FELICE DISEGNA L'ARIA

MANO FELICE DISEGNA LA TERRA

MANO FELICE DISEGNA IL FUOCO

Nata dal desiderio dell'editore di coinvolgere un artista capace di diventare mediatore della propria arte e di usarla per creare un'inedita relazione con il bambino, e dal pensiero di Alessandro Sanna, che ha saputo interpretare alla perfezione e arricchire il senso di questa richiesta, la collana "Mano Felice" si rivolge ai bambini, grandi e piccoli, nel segno di una dimensione sensibile della conoscenza e dell'identità capace di favorire la pratica dell'esperienza estetica come esperienza del fare, di coinvolgere il corpo nell'osservazione e interpretazione del mondo partendo dal disegno delle origini, quello dei quattro elementi naturali che lo costituiscono: acqua, aria, terra e fuoco.

Nella presentazione della collana Sanna scrive: «Mano Felice è la mano di ogni bambino, è l'amica che lo stimola a fare, mostrandogli quanto è bello e semplice disegnare utilizzando anche oggetti di uso quotidiano».

Sono le mani dell'artista, prima della sua identità, resa minuscola nel font scelto per il nome sulla copertina dei libri, che vanno a incontrare le mani dei bambini per guidarle, indicargli percorsi di esperienza e scoperta, vie di possibile acquisizione di abilità, strumenti di realizzazione di pensiero altro, nel segno di una condivisione e formazione autentiche che partono dal mondo dell'arte ma che sono e saranno utilizzabili ben oltre il campo della stessa. Gli albi di grande formato che compongono la collana, circa una quindicina di pagine tenute insieme da un punto metallico,



MANO FELICE DISEGNA LA TERRA

di Alessandro Sanna

Collana: Mano felice

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 24, formato 24,5 x 34,5 cm

ISBN: 978 88 570 0464 8

euro 8,50



MANO FELICE DISEGNA IL FUOCO

di Alessandro Sanna

Collana: Mano felice

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 24, formato 24,5 x 34,5 cm

ISBN: 978 88 570 0465 5

euro 8,50



CUCÙ, SONO TURLUTUTÙ

di Hervé Tullet

Collana: Turlututù

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 76, formato 20,5 x 22

ISBN: 978 88 570 0445 7

euro 12,00



TURLUTUTÙ GIOCHI DI MAGIA

di Hervé Tullet

Collana: Turlututù

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 64, formato 20,5 x 22

ISBN: 978 88 570 0444 0

euro 12,00

si distinguono anche per l'accurata scelta della carte (Arcoset, Tintoretto, Woodstock e Shiro Tree Free) che, di volta in volta, accoglieranno i disegni fatti dai bambini con tecniche artistiche e materiali diversi: matite colorate, acquerelli, pastelli a cera, pennarelli, gessetti e pennelli.

Sia i bambini che gli artisti, sentono il profondo desiderio di poter esplorare ogni mezzo espressivo, di provare tutte le alternative possibili, di permettere ai processi inconsci di prendere il sopravvento e manifestarsi incuranti delle consuetudini che inibiscono la libertà di espressione. In questo senso, l'essenzialità a cui è riuscito a riportare il segno Sanna diviene un importante stimolo evocativo per una creazione che sia davvero di ciascun bambino, una guida invisibile per il luogo dove vorrà e potrà arrivare condotto esclusivamente dalla sua fantasia.

Nella seconda parte dell'albo, poi, *Mano Felice racconta* e lo fa assecondando, fin dalla prima pagina, una struttura narrativa semplice, progressiva e suggestiva, narrazione che ogni bambino potrà far propria usando i suoi nuovi disegni e le sue nuove parole. Gli alfabeti si ampliano, con "Mano Felice", dilatano i confini delle scoperte e dei saperi per merito della sorpresa delle proprie inaspettate capacità di riuscire a trasferire, letteralmente, su pagina il proprio pensiero, lo sguardo, al fine di essere visti e ascoltati, e provare il piacere di lasciare un segno nel mondo.

Il curioso alieno ciclope che tutto fa accadere CUCÙ, SONO TURLUTUTÙ TURLUTUTÙ GIOCHI DI MAGIA I VIAGGI DI TURLUTUTÙ

È tra i cinque e i sette anni, in piena età scolare dunque, che nei bambini avviene una vera e propria fioritura di capacità artistiche in grado di determinare, in maniera positiva o negativa, lo sviluppo artistico futuro. In questo momento della loro vita si anima una sinestesia che favorisce un rapporto naturale e spontaneo fra i vari mezzi espressivi. Howard Gardner sostiene che le diverse forme espressive convivono nel bambino in ogni momento della giornata: canta mentre disegna, balla mentre canta, racconta favole mentre gioca nella vasca da bagno o nel cortile. I bambini si spostano facilmente, e addirittura con entusiasmo, tra le diverse espressioni artistiche: le associano e le contrappongono, impedendo naturalmente che ciascuna di esse progredisca in uno stato di relativo isolamento. «Tutto quello che potete fare per incoraggiare il bambino a usare gli occhi, le orec-

chie, le dita e l'intero corpo, aumenterà il suo patrimonio di esperienze e l'aiuterà così nell'espressione artistica» scriveva nel 1979 Viktor Lowenfeld.

Se credete sia impossibile fare provare a un bambino tutto questo nelle sole pagine di un libro, significa che non ne avete mai visto uno di Hervé Tullet, artista dalla straordinaria competenza e capacità nel tradurre i concetti più austeri dell'arte in un intelligente e divertito gioco per l'infanzia. Tullet riesce a raccontare usando un codice segreto fatto di un alchemico insieme di gesti, parole e illustrazioni, una sorta di retaggio di una lingua raffinata e primitiva che i suoi interlocutori primi, i bambini, capiscono benissimo. I suoi libri, impareggiabili strumenti di osservazione, onorano l'intelligenza del bambino animando il suo profondo e inesauribile bisogno di curiosità. Turlututù è il personaggio che fa accadere tutto questo. Curioso alieno ciclope con un occhio al posto della testa, non c'è pensiero senza capacità di visione, e uno al posto del cuore, non c'è comprensione del mondo se non con un *cuore intelligente*, è una figura che i bambini sentono immediatamente amica con cui entrano subito in relazione.

Sin dal primo titolo Turlututù chiede al bambino di accompagnarlo nelle sue strampalate avventure, pigiando, soffiando, battendo sulle pagine con energia, agitando poi il libro forte e inclinandolo tutto a sinistra quindi a destra...; chiede, anche nei suoi "viaggi" di giocare con un artista che sa catturare l'immaginazione con la rete dell'incanto della sua salvifica fantasia. Turlututù non rinuncia alle sue doti magiche, quelle di far esplodere lo stupore sul più bello, né al suo desiderio di fruizione del mondo attraverso la scoperta del *fare* favorita dal gioco; non disdegna l'uso dei colori, una delle sue cifre stilistiche né tanto meno del disegno.

I libri di Tullet, come quelli di Sanna, veri e propri manuali di esperienza creativa, consentono dunque al bambino di sperimentare quella gioia della libertà del fare e pensare che sottende, prima di tutto, all'essenza della prima forma artistica che è quella umana. [E.C.]



I VIAGGI DI TURLUTÙ

di Hervé Tullet

Collana: Turlututù

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 108, formato 20 x 21

con plancia di adesivi

ISBN: 978 88 570 0485 3

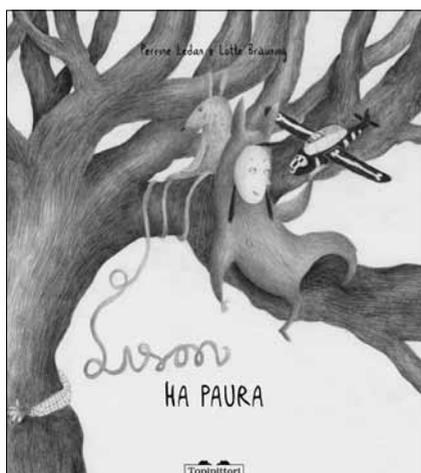
euro 12,00

UN LIBRO PER:

- muovere i primi passi verso gli strumenti e le tecniche del *fare* arte
- creare "straordinarie" occasioni d'incontro tra l'adulto e il bambino
- promuovere una conoscenza prima sensibile e corporea dell'arte
- entrare nel mondo dell'arte giocando
- favorire la libera e originale espressione dell'identità del bambino
- preparare i bambini alla visita al Museo

LISON NEL PAESE DELLE CREATURE GENTILI

I bambini coinvolti nella lettura di *Lison ha paura* ritornano sui propri passi, guardano con la lente l'ambiente in cui sono nati e le persone che ne fanno parte, studiano le sfumature del linguaggio, imparano l'ascolto.



LISON HA PAURA

di Perrine Ledan e Lotte Bräuning

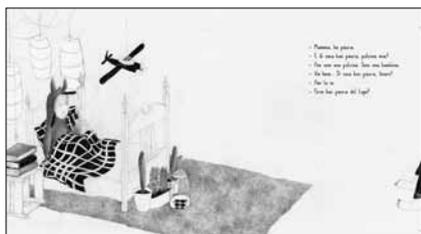
Collana: Albi

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 32, formato 20 x 22 cm

ISBN: 978 88 8 9210 77 2

euro 14,00



1

Lison ha paura è il secondo libro che vede al lavoro in coppia Perrine Ledan e Lotte Bräuning. Le storie di queste due giovani autrici, una belga d'adozione, l'altra tedesca, sono entrate nelle camere dei bambini per la prima volta grazie a *Il viaggio di Adele e altre storie del bosco* (Topipittori, 2010). Vi tornano con un racconto serale, che ha per protagonista una bambina che non vuole spegnere la luce nell'ora di dormire. «- Mamma, ho paura. - E di cosa hai paura, pulcina mia? - Non sono una pulcina. Sono una bambina. - Va bene... Di cosa hai paura, tesoro? - Non lo so.» Non siamo nel campo delle paure reali. Parole e immagini confermano che siamo in una zona di paure immaginarie, difficili da definire, invisibili. Per capire meglio la sostanza della paura di Lison, apriamo gli occhi su quello che si vede, leggiamo le figure¹. La stanza è riscaldata da una luce gentile, diffusa attraverso lampadari di carta leggeri e chiari; sotto il letto, un tappeto di lana soffice fa morbida la strada verso il cuscino e le coperte; gli oggetti che circondano Lison – libri, piante, un aeroplanino, una gabbietta, un topolino – sono il suo mondo e il suo mondo le corrisponde; per pigiama ha una tuta che riporta questa situazione a quella vissuta in un'altra stanza con le luci accese, di notte: quella di Max protagonista di *Nel paese dei mostri selvaggi* (Babalibri, 1999). Ma l'analogia con questo albo, dura il tempo di uno scambio di costumi e di una sovrapposizione di luoghi. L'atmosfera tesa da cui prende avvio il capolavoro di Sendak, è sconosciuta in questo rifugio quieto che è la casa dove abita Lison con la sua mamma, il suo papà², i suoi nonni, lo zio, Noemi, il cugino piccolo, il fratello maggiore, la sorella minore. Con ciascuna di queste figure, Lison scambia alcune battute per cercare

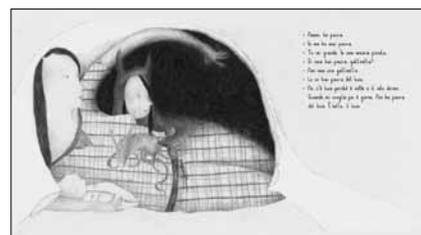
di identificare la propria paura, verbalizzarla e scacciarla. Sfilano sotto gli occhi dei lettori, che conoscono bene certi spauracchi per averne a loro volta fatta esperienza, i nomi di quelli che sono considerati paradigmi delle paure d'infanzia: il lupo, la strega, i fantasmi, la morte, la prigionia, gli insetti, gli animali notturni, il buio, i mostri.

«- Forse hai paura del lupo? - Ma no, non ho paura del lupo. I lupi abitano nei boschi neri con la luna piena. [...] Hai paura della strega cattiva? - No, la strega ha rotto la scopa e se ne sta chiusa nel suo buco schifoso e pieno di ragnatele. [...] Di che hai paura, amore? Dei fantasmi? - Ma no! I fantasmi di notte fanno il solletico, ma non vengono a casa nostra, sarebbe troppo banale per loro. [...] Hai paura della morte? - Certo che no. Quando si muore si va in cielo e si vede tutto quello che c'è giù, come quando si va in aereo. [...] Hai paura dei ragni, dei pipistrelli, dei rospi, dei cani che ululano, dei gatti randagi, degli uccelli che fanno rumore nel buio, di tutti gli animali notturni?». Questa rassegna di figure paurose è molto interessante da analizzare³. Il testo di Perrine Ledan, scritto in tempi recentissimi, sembra scorrere in parallelo a quello di Lella Gandini, che nel 1975 pubblicò nella collana *Il Puntoemme* (Emme Edizioni) un libro essenziale per avvicinarsi all'ascolto delle paure di bambini come Lison, *I babau. Un'inchiesta sugli spauracchi dei bambini*. Oltre alle paure citate, Gandini ne enumera altre: la paura del buio, dello stare soli, dell'orco, dell'uomo nero, dei vampiri, del diavolo, degli zingari, degli incidenti stradali, del temporale, degli scheletri, dei rapitori, dei ladri, della scuola, del dottore, dei rumori, dei genitori, della televisione, di niente. Nella scuola dell'infanzia e primaria, la lettura di *Lison ha paura* potrebbe condurre verso un'esperienza analoga a quella vissuta da Lella Gandini, che indagò a fondo sulle paure dei bambini dell'epoca e che, con la collaborazione di insegnanti e genitori, esaminò lo stato delle paure e le sue rappresentazioni, prendendo a campione tremila bambini di scuole diverse.

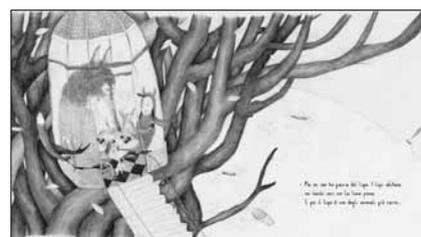
La stanza di Lison, dopo la prima scena, non c'è più. Si sostituiscono a essa gli scenari che le emozioni disegnano nella mente della bambina. In questi paesaggi soggettivi, hanno sede le rappresentazioni della paura: sono piante intrecciate come fili di maglia, blu, neri, viola, grigi, azzurri; casine sull'albero dove giocare a burraco con il famoso lupo⁴; la luna, che reca segni di passaggio umano; streghe dolcissime,



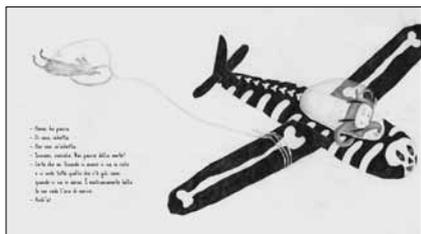
2



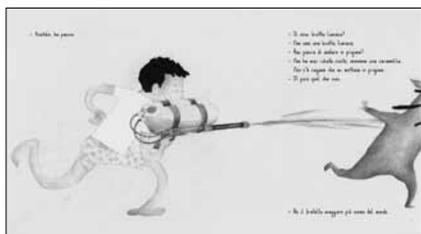
3



4



5



6

figlie di un repertorio iconografico sicuramente familiare a Lotte Bräuning e a molti lettori bambini: i *Mumin* di Tove Jansson; sono castelli dei fantasmi nell'ora di festeggiare ospiti attesi; aeroplani su cui volare alto, temerari; assemblee di creature del bosco, uscite vive dalle storie che leggiamo; posti accoglienti. Le matite e i pastelli sono, in questi casi, sismografi di emozioni e sentimenti, e ciò che essi depositano sulla carta (forme, colori, segni) è una sorta di impronta, arcaica, assai sensibile, dell'interiorità. Attorno alla lettura di *Lison ha paura* potranno crescere, nei nidi e nelle scuole dell'infanzia, laboratori espressivi dedicati a sondare in profondità gli aspetti esteriori delle paure di ognuno e a documentarle⁵. Tanto più che l'ambito delle paure infantili tocca saperi differenti, quello della salute, della psicologia, dell'educazione, della simbologia, dell'editoria, dell'antropologia, della letteratura, dell'arte, delle scienze cognitive, ad esempio. Chi esercita professioni in questi ambiti saprà riferirsi a una molteplicità di voci per rendere organico il progetto di un prossimo convegno sulle paure dei bambini. Ha già un titolo: *Lison ha paura*.

Mentre Lison indugia ad andare a letto, nascono storie, la paura si stempera. Lison è determinata a prolungare il tempo della separazione dagli altri e dal gioco. Il sonno, da bambini, è una pausa di cui non si coglie il perché. Gioco dei giochi è un topo senza nome, compagno di avventura leale, inseparabile dalla sua bambina e a lei speculare nelle predilezioni, negli stati d'animo, negli spostamenti. L'attività principale di Lison pare essere quella di informare il mondo che lei ha paura. Questa modalità di comunicazione potrebbe fare di lei un personaggio petulante, insopportabile. Il suo saltellare da un parente all'altro, invece, è una forma di ritualità allegra e assecondata da chi le vive accanto con originalità: nessuno risponde a Lison le stesse parole; in base a vissuti propri, probabilmente, e non a Bignami dell'addormentamento infantile, ciascuno le propone di fermarsi a pensare a una paura immaginaria differente. Adulti e bambini, richiamati a ragionare su un medesimo argomento, comunicano tra loro⁶. Questa dinamica si basa sulle relazioni ed è una delle chiavi del dialogo riuscito tra Lison e la sua paura invisibile. Sono numerosi ed eterogenei i tipi umani con cui Lison si apre. Sulle figure dei genitori, dei nonni, dello zio, i lettori potranno compiere esperienze d'ascolto. Di questi personaggi, infatti, i corpi non si vedono

o si riconoscono parzialmente dalla spuntare di qualche pezzo (piedi, mani, gambe, braccia). È la vocalità a tratteggiarne gli aspetti fisici, come l'età, la corporatura, i modi di vestire e di essere. *Lison ha paura* è una scatola sonora da cui provengono informazioni, visive e non solo. Da un tono di voce, l'udito interpreta sfumature sottili: il suo aspetto è invisibile, esattamente come la paura, esattamente come l'io. Il gioco di "fare le voci", dopo avere letto, è un modo per dare corpo ai personaggi presentati senza figure, per giocare ai mostri, per educare all'ascolto⁷.

Per la mamma, Lison è un tesoro; per il papà, un angelo; per la nonna, un amore; per il nonno, una cucciola; per lo zio, una bambina. Chi siamo noi per i nostri mamma, papà, nonni, zii, fratelli, sorelle? Come ci chiamano, quando non usano il nostro nome proprio? Che nomi diamo alle persone e alle cose che ci sono care? Chi usa con noi i termini "tesoro", "angelo", "amore", "cucciolo"? Ci piace o non tanto? Da queste domande, i bambini coinvolti nella lettura di *Lison ha paura* ritornano sui propri passi, guardano con la lente l'ambiente in cui sono nati e le persone che ne fanno parte, studiano le sfumature del linguaggio, della famiglia e della società⁸. [G.M.]



7



8

UN LIBRO PER:

- raccontare una storia della buonanotte
- parlare tra adulti degli spauracchi dei bambini
- ampliare un percorso di lettura dedicato alla notte
- scrivere un fumetto sulla propria paura più grande
- compiere un'inchiesta sulla paura, nella propria scuola, a partire da una serie di domande poste dalla redazione del giornalino scolastico a chi frequenta la scuola
- progettare a scuola una rassegna video di film molto paurosi
- approfondire alcuni paradigmi legati a fiabe e paura
- parlare di mostri e disegnarli
- fare confronti fra la storia di Lison e quella di un bambino che le somiglia, Max di Sendak

OGNI ACHILLE HA IL SUO TALLONE

Di cosa sono golosi i coccodrilli? In questa storia sono golosi di banane ma vorrebbero tanto mangiare un bambino. Un racconto sulla curiosità alimentare e sul desiderio di sperimentarsi da soli, ostinatamente.



MANGEREI VOLENTIERI UN BAMBINO

di Dorothee de Monfreid
e Sylviane Donnio

Traduzione di Federica Rocca

Anno di pubblicazione: 2005

Pagine 32, formato 27 x 22 cm

ISBN: 978 88 8362 107 9

euro 12,00



1

La letteratura per ragazzi è piena di mangiatori di bambini: le creature magico-mostruose, come la strega di *Hänsel e Gretel* o l'orco di *Pollicino*, e quelle appartenenti al regno animale, come il lupo di *Cappuccetto rosso* o dei *Sette capretti*, la tigre Shere Kan de *Il libro della giungla*. A questi si aggiungono altri animali che possono mangiare gli esseri umani, quantomeno nell'immagine diffusa che di loro si ha: squali, orche, leoni, boa constrictor, alligatori.

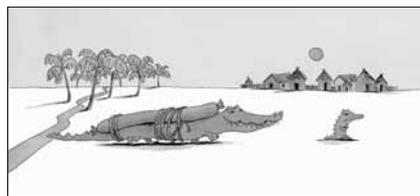
Quindi, il desiderio di Achille, il coccodrillo protagonista di *Mangerei volentieri un bambino* che vuole a tutti i costi mangiare, appunto, un bambino, è più che sensato e legittimo. Ciò che conferisce dall'inizio un effetto comico è la presenza di un elemento straniante: chi del libro osserva i risguardi, senza aver prestato attenzione alla copertina, si potrebbe aspettare un libro sulle scimmie, non di certo una storia di coccodrilli¹. Su uno sfondo giallo sono sparse delle sagome di banane, chiuse o semi-sbucciate. Ma nessun scimpanzè. Una famiglia di coccodrilli, che vive fra un fiume, un villaggio e una coltivazione di banani. Le banane, s'intuisce dalla prima illustrazione, sono un piatto fondamentale dell'alimentazione di questi coccodrilli. Lì si può anche misurare in banane: Achille è «grande» (quindi piccolo?) come una banana e poco più.

I due genitori coccodrilli sono assai fieri del loro cucciolo dai denti piccoli, ma perfetti, come una piccola corona². Del resto la dentatura è uno degli attributi che rende la fama del coccodrillo predatore degna di tanta minacciosità, uno degli utensili fondamentali: i denti sono affiliati, servono per serrare la morsa e trattenere le prede (ad ognuno i propri denti: affilati quelli dell'alligatore, piattissimi quelli delle mucche,

per maciullare e sminuzzare l'erba; si potrebbero osservare quelli che i bambini hanno in bocca e portarli a riflettere sul rapporto fra la forma di una cosa e la sua funzione). Occorrono gli stessi denti per mangiare delle molli banane? Apparentemente no, e poi sono le scimmie a mangiare banane non di certo i coccodrilli, che però nella nostra storia addirittura le sbucciano educatamente, prima di azzannarle. Una mattina come tante davanti al solito frutto, Achille si rifiuta di mangiarlo: «No grazie, mamma», risponde Achille. «Oggi mangerei volentieri un bambino.» «Ma che idea Achille», si stupisce la mamma. «Nelle piantagioni di banani crescono banane, non bambini!» «Sì, ma io mangerei volentieri un bambino!»». L'incrollabile convinzione di Achille non cede a nessuna lusinga³⁻⁴: gli adulti mettono in atto tutto il loro potere di seduzione e di «innocuo» inganno, mostrando una finta noncuranza, ma cercando in tutti i modi di allettare il palato di Achille, una salsiccia lunga come babbo coccodrillo (che la trasporta legata a sé come se fosse un gigantesco hot dog), una deliziosa torta al cioccolato, cucinata e sfornata sotto gli occhi di Achille, che però non batte ciglio. Queste doppie pagine di tentazioni e rifiuti in cui Achille appare come un novello Barthleby, sembrano architettate dalla de Monfreid come un vero *flip book*: si possono sfogliare velocemente tenendo lo sguardo fisso su Achille - che non varia la sua posizione nello spazio - e vedere come è mobile sul suo viso la gamma di reazioni; voracità compiaciuta, arrabbiatura, sdegno, dubbio e attesa, rifiuto. Tutto il racconto passa sul viso di Achille sui suoi minimi cambiamenti di postura. Si rivela la grande passione dell'illustratrice per la costruzione dei personaggi, sempre accurati, subito definiti e chiari, attraverso un tratto caricaturale e sintetico. Infatti bastano loro stessi, e pochissimi elementi narrativi (banane, salsicce e torte) a definire l'intero svolgimento della narrazione. La scena è fissa, un palcoscenico con lo stesso identico fondale (villaggio, fiume, banani) in cui però, come a teatro, si gioca con le luci. *Mangerei volentieri un bambino* occupa l'arco di una giornata. Nell'immobilità della scena infatti, cambia gradualmente il colore del cielo e la posizione del sole, passando da un caldo cielo giallo africano a un pomeriggio rosa e dolce, fino ad una notte buia e senza stelle. Si potrebbe, in classe o con i/il lettori/e fare un'indagine sui sapori: quali sono i gusti - e quindi i cibi - preferiti, quali le pietanze mai provate di cui si fantastica. Si potrebbe perfino



2



3



4



5



6



7

no immaginarsi di che cosa sa un bambino. Alla probabile prima reazione di disappunto potrebbero seguire una serie di considerazioni interessanti su consistenze, sapori, parti prelibate, parti da scartare, come cucinarli, a partire dai gusti di ogni singolo che gioca il gioco. Perché in fondo è lo stesso gioco che fa Achille. Achille non ha la più pallida idea di cosa sia mangiare un bambino, ma sa che per sentirsi un cocodrillo grande si devono fare delle esperienze che passano anche attraverso l'emancipazione alimentare⁵. Mangiare un bambino è una cosa da grandi (ecco un altro possibile elenco da stilare, tutti i cibi che i bambini ritengono solo per adulti) e diventa un traguardo a cui tendere. Dietro l'immagine del bambino con cui pasteggiare c'è la caparbia volontà di decidere per sé da sé, di fare dei progetti utopici, che possano diventare dei micro motori con cui esplorare il mondo che ci circonda.

È per questo che nonostante le esagerate lacrime dei genitori, Achille parte (per la prima volta in una direzione opposta da quella in cui lo vediamo orientato) per andare da solo a cercare un bambino. Con cui si scontrerà solo dopo pochi passi. Una bestia che sfoggia i suoi canini e che per la prima volta si misura con la sua immaginata merenda, questa volta in carne e ossa, contro una bambina che per la prima volta fa la conoscenza di un cocodrillo. Il gioco delle proporzioni indica lo sviluppo della relazione; nonostante la minacciosa posa assunta da Achille, le sue misure restano inequivocabili: una banana e poco più, «non deve aver mangiato molto, altrimenti non sarebbe così magrolino»⁶⁻⁷. La bambina è vera, grande, alta e dispettosa. È uno scontro da prima fila fra due volontà di ferro. Il predatore e la preda predatrice che afferra il povero Achille e lo strapazza, tenendolo per la coda a testa in giù, facendogli il solletico; insomma rigirandolo come un calzino o un giocattolo. E come tale, al momento in cui al gioco sopraggiunge la noia, viene violentemente lanciato in acqua e dimenticato in favore di nuove avventure. Chissà cosa riserva ancora il villaggio da scoprire: altri animali ferocissimi o semplicemente una bella cena, dato che si è fatto tardi.

Anche Achille torna verso la cena: una giornata intensa, una grande sconfitta e una fame da urlare. Al ritorno, mamma e papà cocodrillo sono a tavola, come una famiglia la sera, e mangiano civilmente la loro banana. Sono calmi e sereni, con lo sguardo di chi aspetta il proprio cucciolo che prima o

poi tornerà dalla sua personale battuta di caccia (ovviamente a mandibole vuote, ma nessuno starà a sottolinearlo). La de Monfreid è molto sarcastica con le due figure di genitori, che prima delinea intente a piangere lacrime di cocodrillo, mentre Achille si dirige convinto verso l'ignoto. Nel finale però li disegna fieri, più grandi, con un'aria di comprensione e protezione negli occhi. Quasi che l'avventura di Achille abbia avuto un suo rovescio, un'impresa al contrario che li ha condotti fino a lasciare che un cocodrillo sbagli e impari da solo⁸. Tutti scoprono qualcosa di sé in questa storia, senza prendersi sul serio, ridendo delle proprie debolezze, ma in fondo ammirando dall'alto di una pila di bucce di banane quanto ferreo e tenace possa essere il desiderio di un cocodrillo bambino. [I.T.]



8

UN LIBRO PER:

- lavorare sui ritratti
- inventare modi per cucinare i bambini e le banane
- scoprire cosa mangiano gli animali e i bambini, le cose che hanno in comune e le cose diverse
- descrivere i vari momenti del giorno solo attraverso i colori
- parlare di incontri particolari
- raccontare storie sull'Africa
- inventare espressioni spaventose
- giocare a ribaltare la storia e raccontare le vicende di Achille dal punto di vista dei genitori

MARIO RAMOS



SONO IO IL PIÙ FORTE!

di Mario Ramos

Traduzione di Federica Rocca

Anno di pubblicazione: 2002

Pagine 32, formato 17 x 24 cm

ISBN: 978 88 8362 059 1

euro 10,00

Nella foresta dei lupi cattivi? L'opera di Mario Ramos

Su queste pagine abbiamo approfondito autori che con la loro opera contraddistinguono la fisionomia di un editore: Leo Lionni, Philippe Correntin, Stephanie Blake. Ora è la volta di Mario Ramos, autore purtroppo precocemente scomparso durante l'elaborazione di questa edizione del Catalogone. Ramos, come gli autori citati, rivolgendosi ai lettori, delinea due linee guida di Babalibri: ridere è il modo migliore per dissipare le nebbie della realtà e vederci finalmente chiaro; e il riso, nella sua accezione più piena, è proprio dell'infanzia e della nettezza di contorni che al mondo questa sa restituire. Lo *humour* in Ramos non è un'arma affilata, come lo è nelle mani di uno dei suoi grandi maestri spirituali, Tomi Ungerer, ma un «modo di dire» che mette tutti allo stesso livello, che permette di condividere esperienze e affrontare i discorsi più crudi, difficili e seri. Senza drammatizzare, ma cercando instancabilmente, di riguadagnare il lato sano delle cose.

«Sento un tremendo bisogno di tornare a credere nella bontà», dice Elisabeth Von Arnim in un diario. Ramos nella bontà ripone grandissima fiducia, intendendola come una prassi di piccoli gesti, un modo onesto di guardare fuori. Che nulla ha a che vedere con i «buoni sentimenti» e gli stucchevoli lieto fine di tanta varia letteratura per piccoli.

Ugualmente diversi: questioni di identità e di mondi alla rovescia

Gli animali sono per Mario Ramos la più semplice e diretta incarnazione dei vizi e delle virtù del genere umano. Sono altro da noi, quindi perfetti per raccontarci, con le debite di-

stanze, e rendendo meno dolorose le nostre debolezze. Nei boschi o nelle notti di nebbia è ormai impossibile incontrarli, ma i lupi continuano a rappresentare l'icona della ferocia, e i maiali sono le loro vittime designate. Dove ce n'è uno è quasi d'obbligo che ci sia anche l'altro. I leoni sono autorevoli e regali, le scimmie irrequiete e agitate... Ramos cammina sul filo di questi stereotipi per smontarli e riconoscere che spesso nelle griglie che ci impongono la società si possono trovare maglie slabbate da cui scappare oppure far intravedere agli altri, mondi migliori. È possibile per un lupo desiderare di essere una pecora? O che un leone non abbia nessuna voglia di essere il re della giungla? O che un lupo venga perseguitato da compagni di classe maiali? In queste storie sì. Ramos ammette la possibilità che le cose vadano diversamente da come le attendiamo e coltiva narrazioni che offrono moltissime chiavi di lettura per ragionare insieme su cosa sia «l'identità».

Smettila di fare la scimmia, parte con un paradosso visivo fortissimo: in una famiglia borghese, madre e padre scimmia continuano a ripetere al loro cucciolo di smettere di fare la scimmia. L'autore spesso trae ispirazione dai piccoli cortocircuiti quotidiani fra adulti e bambini, quando le parole dei grandi manifestano una palese contraddizione con le azioni o modi di essere: perché è necessario smettere di essere quello che si è? Forse, si chiede Ramos, perché ci si è scordati di se stessi? O, in qualche modo, vi si è stati costretti? È emblematico che i genitori, all'ennesima manifestazione di «scimmitudine» del figliolo, lo conducano allo zoo, a vedere cosa succede a fare la scimmia: «è questo che vuoi? Finire in gabbia?». Non esistono solo due possibilità. Scoprirsi e definirsi è complesso e ha molto più a che vedere con le scelte, che con la biologia. Si è scimmia in casa, allo zoo, nella foresta. Ma lo si potrebbe essere anche nello spazio, facendo il barbiere, insegnando all'università, vivendo al Polo Nord. La nostra scimmietta incontra un circo e qui trova il suo senso nell'instabilità dell'equilibrista, su un trapezio dove la passione per il movimento e per le circonvoluzioni finalmente trovano casa. Per la prima volta la protagonista ha un nome «La Stella», da cui anche i suoi rigorosi genitori verranno sedotti.

L'affermazione di sé passa anche attraverso grandi fraintendimenti: chi non conosce le pecore, o le conosce solo da lontano può confondere la loro forma di lanosi batuffoloni con quella delle nuvole. Ne *Il lupo che voleva essere una pecora*, l'ovino che il senso comune descrive come l'emblema della massa cieca



SMETTILA DI FARE LA SCIMMIA!

di Mario Ramos

Traduzione di Federica Rocca

Anno di pubblicazione: 2010

Pagine 48, formato 20 x 26 cm

ISBN: 978 88 8362 224 3

euro 12,00



IL LUPO CHE VOLEVA ESSERE UNA PECORA

di Mario Ramos

Traduzione di Federica Rocca

Anno di pubblicazione: 2008

Pagine 40, formato 20 x 26 cm

ISBN: 978 88 8362 181 9

euro 11,50



IL SEGRETO DI LU

di Mario Ramos

Traduzione di Federica Rocca

Anno di pubblicazione: 2006

Pagine 56, formato 17 x 24 cm

ISBN: 978 88 8362 125 3

euro 12,00

e poco sapiente, si trasforma agli occhi di un giovane lupo curioso, nel simbolo della libertà e della leggerezza: «Piccolo lupo ha guardato a lungo le pecore: anche loro non hanno le ali eppure, a volte, le vediamo in cielo». Anche in questo caso Ramos mette in discussione l'ordine delle cose, concedendo una possibilità anche a un lupetto visionario. Il travestimento con un manto bianco lo rende dall'alto una preda appetibile per una feroce aquila, che nelle sue mangerecce intenzioni lo porta in volo fino al suo nido. A questo punto è palese a tutti i lettori: non solo le pecore volano, ma anche i lupi, anzi, un solo lupo abbastanza temerario da crederci. Per i lupi, l'autore nutre un amore particolare: in tutto il suo lavoro, Ramos cerca di ritrarre il lupo in modo complesso e «tridimensionale», inducendo il giovane lettore, di cui si fida ciecamente, a sviluppare un giudizio critico, che diffidi del senso comune e delle generalizzazioni. Basta ribaltare ogni volta il punto di vista, provare a vedere se le situazioni reggono anche viste a testa in giù.

Nel mondo alla rovescia di Ramos, il lupo può essere in minoranza e intimidito in una società di maiali. Basta anche solo la copertina de *Il segreto di Lu* per realizzare che in un mondo rosa di migliaia di facce di maiali serrate l'una contro l'altra, un lupo sia una mosca bianca: ha i peli sul collo, sulle zampe e dappertutto, è nero, ed è straniero quando arriva nella sua classe. L'universo porcello non è accogliente. Se si parla con qualcuno che vive in campagna sui teneri maialini si matura subito un altro avviso: i maiali sono rissosi e scontroso. Infatti Lu è costretto alle angherie sia dei compagni di scuola, spietati, come lo si può essere a sette o otto anni, sia di tre bulli campagnoli che lo tormenteranno fino a spingerlo a non andare più a scuola. Ramos non fa un libro sul bullismo, né un panegirico sul potere della diversità. Racconta una storia d'amicizia, una micro-storia senza pretese in cui è impossibile non riconoscersi. È quello che accade con gli albi di un grande autore. Ci si ritrova e ci si riconosce, sereni di non essere troppo soli in un mondo difficile ma in fondo anche buffo.

Sguardo del bambino e l'invito a leggere a due, tre, quattro... tanti

I bambini Mario Ramos li ha osservati e studiati da tutti gli angoli possibili. Nelle sue storie, sistematicamente, sentiamo l'eco di tanti incontri nelle scuole, frammenti di discorsi rubati ai piccoli, l'interiorizzazione di un codice comportamen-

tale e di una modalità molto personale di concepire la realtà. Dello sguardo del bambino, Ramos s'impadronisce, cercando di plasmarlo poi in una forma precisa di libro. Il suo stile è sempre molto espressivo ma asciutto, attento all'equilibrio fra la costruzione del racconto e l'uso parsimonioso di pochi particolari significativi. Nei dettagli però l'autore individua una peculiarità dei bambini, quella di concentrarsi sull'infinitamente piccolo, abbandonando la relazione di proporzioni, gerarchie, distinzioni fra le cose. Minuscolo è assoluto, al di fuori di questo tutto può accadere. *Mamma!* appare come un libro sui numeri: i risguardi sono pieni di cifre in successione, ne troviamo nascoste in tutte le pagine. Ma non contiamo, pur capendo subito che *Mamma!* è un libro in crescendo: un bambino (questa volta fatto a somiglianza di umano) percorre tutta la casa in cerca della mamma, invocata a squarciagola. Ogni porta ci catapultava in situazioni strampalate: un ippopotamo grande come una camera che gioca con i cubetti di legno, una famiglia di composti elefanti che prende il tè, maiali che giocano «creativamente» con un puzzle spargendolo in tutti gli angoli del salotto, dei fenicotteri istruiti che trafficano nello studio. L'effetto comico del racconto cresce in maniera esponenziale, ma il protagonista sembra non accorgersene. Infatti un solo minuscolo animaletto (che nessuno di noi vede) è rimasto impresso nella retina del bambino: un ragno, da cui la mamma, che non si trova da nessuna parte, deve assolutamente liberarlo. Come accade in altri libri (ne *Il re è occupato*, ad esempio) il racconto si architetta a partire da un finale che in realtà è l'incipit della narrazione. Il *fulmen in clausola* apre uno squarcio prospettico e la nostra capacità di leggere i fenomeni che ci circondano si amplifica, offrendoci un panorama a 360 gradi.

Queste caratteristiche lavorano sulla lettura come momento di costruzione della relazione fra adulti e bambini. Sono libri perfetti per essere letti fra genitori e figli perché capaci di sintetizzare le opposte prospettive sul quotidiano. In questa vivace mescola si stabiliscono ponti, domande, confronti, attraverso storie di invenzione o storie sulla routine, come in *A letto, piccolo mostro!*. Un papà insegue dappertutto il suo piccolo, il «piccolo mostro», che non ne vuole sapere della nonna. Mostri lo si è quando si indossa un costume da mostro, o quando se ne combinano di tutti i colori. Per questo ci diverte, ma non stupisce, che ci sia un papà umano e un draghetto verde come figlio, un mostro alla lettera. Chiudere una giornata



MAMMA!

di Mario Ramos

Traduzione di Federica Rocca

Anno di pubblicazione: 2001

Pagine 32, formato 17 x 24 cm

ISBN: 978 88 8362 032 4

euro 10,00



A LETTO PICCOLO MOSTRO!

di Mario Ramos

Traduzione di Federica Rocca

Anno di pubblicazione: 2005

Pagine 32, formato 16,5 x 20 cm

ISBN: 978 88 8362 108 6

euro 10,00



FUOCO ALLA SCUOLA

di Mario Ramos

Traduzione di Federica Rocca

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 56, formato 17 x 24 cm

ISBN: 978 88 8362 273 1

euro 12,00



IL RE È OCCUPATO

di Mario Ramos

Traduzione di Federica Rocca

Anno di pubblicazione: 2004

Pagine 22, formato 21,5 x 26,5 cm

ISBN: 978 88 8362 098 0

euro 17,50

approdando al letto e al sonno è un'impresa complessa e arduosa: è fatta di biechi sotterfugi per prolungare il tempo di veglia (scappare, arrampicarsi, lucidare il rubinetto con lo spazzolino da denti) o di necessarie strategie di sopravvivenza prima di arrivare a dire «buonanotte» (il bacio della mamma, farsi leggere LA storia, quella di Max). Questo doppio registro mette l'adulto e il bambino in grado di guardarsi con attenzione, dando a ciascuno il tempo di rivivere un rituale privato e universale.

«Non sapevano che era impossibile, così lo hanno fatto». Raccontare il potere

Ramos ha fatto del potere uno dei temi più importanti e ricorrenti della sua produzione. Per Ramos dialogare con i bambini sull'argomento è essenziale perché la nozione di potere permea la loro quotidianità. Sono i primi a sperimentare su di sé e fra di loro, la consapevolezza del senso di forza, confrontandosi con la gerarchia anche solo dimensionale fra grandi e piccoli, replicando le logiche che vedono attuarsi nei grandi, restando profondamente scossi e toccati dalle ingiustizie. È Ramos stesso che parla dei cortili scolastici (spesso set delle sue storie come *Il segreto di Lu*, *Fuoco a scuola*) come piccoli modelli sociali in miniatura, dove osservare i giochi di potere. Ramos prende per mano il lettore, lo invita a scoprire gli ingranaggi attraverso cui si costruisce il consenso e l'identità di chi comanda. Ne *Il re è occupato* il lettore è dall'incipit, il protagonista della storia: «Dieci, cento, mille volte le guardie ti hanno rimandato indietro: "Il re è occupato. Ritorna un altro giorno". Ora basta, vuoi vedere il re e nessuno te lo impedirà»; a lui si chiede in modo attivo (anche attraverso l'agire sul libro, che invita a cercare fra fustellature e finestrelle un passaggio segreto per avanzare nel castello) di andare alla ricerca di chi è troppo occupato per rispondere al proprio suddito. Si varca la soglia del luogo dove il potere lo si esercita. Nel tour che Ramos ci propone, si attraversa un castello quasi vuoto di persone, ma pieno delle effigi dell'autorità: la sala del tesoro, la stanza delle guardie - ubriache - che vegliano sull'incolumità del re, la stanza delle torture (in cui un vero boia arroventa i suoi crudeli strumenti), la sala del trono, dove desolato sta un trono vuoto. Nel gioco dell' «alza e scopri» si cerca il sovrano, che troviamo solo alla fine intento in una delle attività più umane e terrene che ci siano: seduto su un water, nell'assolvimento delle sue funzioni (corporali). Il libro è costruito in un

climax verso il finale, ma è disseminato di micro-rivoluzioni. Il palazzo è invaso da mostriciattoli verdi che si nascondono in tutti gli angoli e pertugi; si insinua l'idea di un sovrano che non controlla più ciò che deve controllare, di qualcuno che è già stato sopraffatto, con o senza una corona in testa. Semplicemente qualcuno che è uomo tanto quanto gli altri.

Della sistematica distruzione del mito dell'autorità Ramos si prende cura in tutti gli aspetti, in particolar modo attaccando i simboli del potere stesso, demistificandoli con azioni semplicissime e senza fare la morale a nessuno (qualità che molti autori di libri su temi importanti e difficili come questo dovrebbero studiare e imparare), con le armi della leggerezza e l'umiltà. Al centro il rapporto fra il fuori e il dentro delle cose: l'aspetto esteriore può attribuire a queste ultime un valore strampalato, non commisurato alla realtà. In *Il piccolo Ghirighiri*, nuovo titolo in uscita a maggio 2013, un leone incoronato, sovrano assoluto di tutti gli animali, perde letteralmente la testa, imponendo la paura come unica legge vigente, impedendo finanche agli uccelli di volare. Ma c'è un piccolo uccellino che vola e per questo è l'unico capace di un sentimento critico. Perché gridare «Viva il re!», se sua maestà è ingiusto? Come il bambino de *I vestiti dell'imperatore* di Andersen, l'uccellino "spoglia" il re svestendolo della corona, e un re senza corona, si sa, vale come un soldo di cacio. Ma si va oltre lo scontro uno a uno: il problema non è decidere chi è il re, ma cosa rende qualcuno re. Nella seconda parte del libro la corona compirà un giro su molte teste della savana rivelando che è uso dettare leggi costruite a propria immagine e somiglianza. Il cocodrillo ordina: «I porcellini ben pasciuti vengano da me, a gruppi di otto, ma solo all'ora dei pasti». L'elefante: «Trentasei pasti caldi serviti a letto, e che vengano fatti sparire tutti i topolini» e l'asino: «È vietato leggere e scrivere... e anche pensare!». La regalità non s'impara per induzione, e se non esiste un re con il senso della giustizia tanto vale fare come Ghirighiri, gettare la corona nel fondo del mare e decidere di volare verso nuovi lidi. Le corone possono essere anche gabbie: Nuno, cucciolo troppo smanioso di arrivare rapidamente all'età adulta, si ritrova re, a causa della repentina morte del padre, che avviene davanti ai suoi occhi increduli. Ha una gigantesca corona, ma si scopre piccolo, troppo piccolo e impreparato. I ruoli pubblici sono fatti di glorie ma anche responsabilità. Re Nuno deve ascoltare e consigliare i suoi sudditi, a cui però non sa assolutamente cosa dire: non ha



IL PICCOLO GHIRIGHIRI

di Mario Ramos

Traduzione di Federica Rocca

Anno di pubblicazione: 2013

Pagine 40, formato 20 x 26 cm

ISBN: 978 88 8362 284 7

euro 12,00



NUNO, IL PICCOLO RE

di Mario Ramos

Traduzione di Federica Rocca

Anno di pubblicazione: 2008

Pagine 40, formato 20 x 26 cm

ISBN: 978 88 8362 168 0

euro 11,50



SONO IO IL PIÙ BELLO!

di Mario Ramos

Traduzione di Federica Rocca

Anno di pubblicazione: 2006

Pagine 32, formato 17 x 24 cm

ISBN: 978 88 8362 134 5

euro 10,00



IL PIÙ FURBO

di Mario Ramos

Traduzione di Federica Rocca

Anno di pubblicazione: 2011

Pagine 46, formato 20 x 26 cm

ISBN: 978 88 8362 246 5

euro 12,00

nessuna esperienza che lo supporti, fino a pochi secondi prima era uno dei tanti e adesso uno su tanti. In più la corona è grande e gli chiude gli occhi. Senza vedere è impossibile decidere qualsiasi cosa, a maggior ragione, come pacificare l'intera savana. Ramos non punta il dito, ma indaga il genere umano nelle sue più profonde insicurezze. Con queste sa essere molto clemente e premuroso, con l'arroganza invece no.

Una trilogia per ribaltare il lupo.

Abbiamo già detto della passione di Ramos per i lupi. Così tanta da dedicargli una trilogia che potremo chiamare la «trilogia dei più», che gioca con i ruoli classici della fiaba: *Sono io il più forte*, *Sono io il più bello*, *Il più furbo*. I tre libri hanno lo stesso protagonista, il lupo appunto, quello cattivo, gli stessi coprotagonisti, Cappuccetto Rosso, i nani, i tre porcellini, un andamento narrativo simile che racconta un vizio o una debolezza dell'essere umano: quella di dover trovare un motivo per sentirsi superiori agli altri. Ramos esamina il meccanismo della retorica: il lupo gira per il bosco in cerca di conferme e pone domande che sono sempre affermazioni e contengono tutte le indicazioni (o le minacce) per la risposta giusta «Cosa vedo? Tre porcellini lontani dalle loro case! È imprudente da parte vostra! Ditemi, ciociottelli, chi è il più forte?»; «Poi incontra Biancaneve. «Ma guarda chi c'è... Povera figliola come sei pallida! Sembri malata. Comunque...osserva bene e dimmi: Chi è il più bello?»» Le repliche degli avventori incontrati nel bosco sono di conseguenza espressioni di solo assenso. Ma con la reiterazione della stessa scena – una doppia pagina delle domande, con il lupo a sinistra e il personaggio interrogato a destra, seguita da una doppia pagina della soddisfazione, con il lupo che si compiace – Ramos carica il meccanismo comico. C'è sempre la possibilità che qualcuno sia «più» di noi e che non abbia nessuna voglia di seguire le subliminali indicazioni del lupo. Magari un esserino all'apparenza innocuo, che può vanificare in un istante le velleità di un prepotente. Il lupo di Ramos è in fondo un po' Willy Coyote: per tre libri cerca di farcela, portando a casa sempre un bella lezione. L'autore lavora sulla fiaba per attingere ad un patrimonio comune a grandi e piccoli, a scrittore e lettori; questi ultimi sono in grado di riconoscere al volo da dove vengono le storie utilizzate e rielaborate da Ramos. L'aspetto di «manomissione» è amplificato ne *Il più furbo*. La storia è nota, un lupo, il più astuto di tutti, suggerisce ad una bambina la strada – sbagliata – per

giungere rapidamente a casa della nonna. Arriverà prima lui, per mangiare la nonna e, travestendosi, la nipote. Ma qui Ramos inserisce la variabile: non è semplice per un lupo infilarsi una camicia da notte e negli spasmi di questo gesto il lupo si chiude fuori di casa. Qui comincia la demolizione del mito e l'onta assoluta: un lupo dall'aria ridicolissima gira in tenuta da notte rosa e tutti lo scambiano per la nonna. Nessuno riconosce più quel che il lupo era, e poco varrà sbraitare: «Sono il lupo cattivo!». Nella confusione anche gli altri sono diversi: i nani smettono di lavorare e vanno canticchiando al mare, i cacciatori perdono gli occhiali e le bambine con le mantelle rosse aiutano i lupi a cavarsi le camicie da notte. Il lupo è attonito, il lettore ride. Ancora una volta Ramos ci aiuta con parole e immagini a capire la relatività delle cose. Attorno alla disputa sulla furbizia corre parallela, un po' nascosta fra le frasche, la storiella degli occhiali che il cacciatore ha perso. A dirci che basta spostare di poco l'asse dello sguardo, per mettere a fuoco l'intero. È quello che serve per cambiare il mondo. E Ramos ci invita a farlo, senza indugi. [I.T.]

UN LIBRO PER:

- non prendersi troppo sul serio
- capire come possono nascere le amicizie
- imparare cosa fa un re
- giocare con le caratteristiche degli animali
- leggere assieme
- osservare meglio la propria classe
- fare educazione civica
- ridere molto
- scoprire il potere delle storie semplici
- leggere le fiabe classiche

COSE DEL VENTO CHE CAMBIA

Si chiama *PIPPO* e inizia a far parlare di sé da due volumi. *Quadri, quadretti e animali* è il numero uno. Da quanto tempo in Italia non capitava all'editoria per l'infanzia di portare in superficie un progetto originale dedicato all'arte?



QUADRI, QUADRETTI E ANIMALI

di Guido Scarabottolo e Marta Sironi
Collana: PIPPO

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 32, formato 23 x 33 cm

ISBN: 978 88 89210 85 7

euro 12,00

Quadri, quadretti e animali inaugura una nuova collana Topipittori dedicata all'arte. Si chiama *PIPPO*, acronimo di *Piccola Pinacoteca PORTatile*. *PIPPO* inizia a far parlare di sé da due volumi. Il primo lo stiamo leggendo, è firmato da Guido Scarabottolo e da una giovane studiosa d'arte, Marta Sironi. La figura di Scarabottolo, in questa avventura agli albori, è stata determinante perché rappresenta un anello tra esperienze passate, in corso e future. A lui, qualche anno fa, venne in mente di realizzare a Givigliana (Carnia) la *Pipo* (*Pinacoteca Portatile*) e di fondare successivamente la *PUT* (*Pinacoteca Universale Topolò*). *Pipo* e *PUT* sono state entrambe esperienze influenti sulla definizione della collana *PIPPO*. Involontariamente, è come se l'avessero preparata a sbocciare come si presenta oggi. Uno dei tratti comuni a questi diversi percorsi artistici e creativi, è quello di scegliere quadri dalla storia mondiale della pittura e di riprodurli su fogli di carta, con i mezzi ritenuti più idonei (biro, matita, pennello, terre colorate...), come si vuole¹. Chi volesse raccogliere maggiori dettagli sulle persone, i luoghi e le pinacoteche citate, potrà trovare informazioni nel web, dove blog e siti specifici ne parlano dal 2009.

PIPPO fa venire in mente un'esperienza maturata in Francia negli anni Sessanta per iniziativa di un gruppo straordinario di persone straordinarie (Raymond Queneau, Georges Perec, Jacques Roubaud, Italo Calvino, Marcel Duchamp e altri). Stiamo parlando dell'*OuLiPo*, acronimo di *Ouvroir de Littérature Potentielle*, officina di letteratura potenziale. La produzione artistica maturata attorno a questo nucleo di persone è basata sul gioco e sulle possibilità narrative che il gioco attiva. Non a caso l'arte combinatoria e la matematica

sono tenute in grande considerazione da questa teoria e pratica delle narrazioni e la figura dell'autore è paragonata dagli stessi membri dell'*OuLiPo* a un topo che costruisce da sé il labirinto da cui si propone di uscire. Quale può essere il labirinto in *Quadri, quadretti e animali*? Ad esempio, il gioco di compiere quante più copie "diverse" possibili del medesimo soggetto, usando un solo colore²⁻³.

Da quanto tempo in Italia non capitava all'editoria per l'infanzia di portare in superficie un progetto originale dedicato all'arte? In questo caso, non si tratta, semplicemente, di avere aggiunto un filone in più all'interno di un catalogo già piuttosto articolato di sezioni (*Albi, Parola magica, Grilli per la testa, Fiabe quasi classiche, I grandi e i piccoli*). Di che si tratta, allora? Per capire meglio, il consiglio è ascoltare come gli editori motivano l'esigenza di piantare un nuovo seme nel giardino dei libri con le figure. «Ci pensavamo da tempo, a una collana sull'arte. [...] Riguardo alle immagini, non ci piaceva l'idea di ricorrere a riproduzioni fotografiche», scrivono Giovanna Zoboli e Paolo Canton sul loro blog. «Riguardo ai testi, non ci piaceva l'idea di un taglio troppo didattico, da piccola storia dell'arte: per questo ci sono i libri di scuola, che non rientrano nei nostri intenti. Invece ci piaceva l'idea di un libro ibrido: fra il grande gioco e la cosa molto seria. E soprattutto ci piaceva l'idea di un libro su una cosa bella che è l'arte, che fosse anche lui bello.» (Vedi: <http://topipittori.blogspot.it/2012/10/piccola-pinacoteca-portatile.html>).

Il "grande gioco" è qui grande parco del leggere, del disegnare, del guardare, del colorare, del comunicare, del ripetere, dell'inventare, del dimenticare, del ricordare, dell'improvvisare, del preparare, del trovare, del segnare, del cancellare, dell'essere⁴⁻⁵. In ogni momento della lettura, questo spazio di creazione, lo stiamo attraversando con le matite in pugno. A giocare a *PIPPO*, non c'è l'infanzia, c'è l'umanità nel suo complesso (adulti e bambini), in compagnia degli animali che essa incontra sui suoi passi e che le assomigliano. In copertina, un gatto si interessa a dei disegni appesi come quadri. Forse siamo in un museo o ci stiamo per entrare. Forse siamo a casa nostra e siamo già dentro. Gli animali, a conferma di quanto annuncia il titolo, sono in alto, in basso, a sinistra, a destra, da guardare in verticale e in orizzontale. Sono ermellini, leoni, cavalli, uccelli, draghi, pesci. Chi disegna così bene? Chi sono questi signori e signore che si



1



2



3



4



5



6



7

accompagnano a bestie di ogni sorta? In quarta di copertina un dinosauro sta pensando a colorare e suggerisce: «come vuoi tu». E gli editori spiegano: «Pinacoteca è il posto dove si tengono i quadri [...] In questo caso, vuol dire anche che le figure di questo libro sono copiate da quadri famosi (una delle cose che puoi fare è cercare quelli veri, magari su internet)⁶.» *Quadri, quadretti e animali* pone una questione: questo libro, per essere vissuto, a un certo punto va violato, rovinato, sporcato. Non significa distruggerlo. Chi non osa procedere, per prudenza e rispetto nei confronti dell'oggetto bello che ci siamo procurati, sa che il gioco collettivo che Munari faceva quando disegnava un albero, finiva con la distruzione programmata di quanto eseguito fino a quel momento? «C'è una regola in questo gioco», fa notare Munari. «Distruggendo il modello resta la regola». Alla fine della costruzione dell'albero, quando tutto è finito, quando non c'è più niente da aggiungere, quando i bambini sono un poco stanchi, gli operatori invitano i bambini a staccare l'albero da terra. Tutti si mettono attorno al tronco e ai rami, e al comando tutti insieme staccano l'albero da terra. A questo punto l'albero vien rotto, si staccano i vari pezzi e si butta tutto all'aria.» *PIPPA*, con le sue pagine da staccare seguendo la fustellatura predisposta, e con l'invito formulato ai lettori di intervenire in assoluta libertà sulle pagine del libro, non corrisponde all'operazione di Munari con l'albero. Tuttavia l'esempio serve a capire che trasformare in prima persona un prodotto di altri è un processo salutare e creativo: il principio stesso dell'arte, in ultima analisi. Lettori e autori, in quest'ottica, collaborano intensamente. Il numero di strade percorribili a partire da un modello sono incalcolabili, afferma *Quadri, quadretti e animali*. La varietà di esempi cui Scarabottolo sottopone i lettori sprona alla verifica di quanti modi possano esistere per “dire” l'ermellino di Leonardo da Vinci, il cavallo di Mario Sironi, il rinoceronte di Pietro Longhi, il cane di Carlo Carrà, e di quanti modi possano esistere per “dire” cane, cavallo, ermellino, rinoceronte, senza parole, ma solo con le figure. Secondo Marta Sironi, che dei testi di *Quadri, quadretti e animali* è l'anima, «entriamo direttamente in contatto con le opere d'arte del passato senza filtri, costituendo con esse una sorta di confidenza che permette al bambino di porsi senza timidezza e timore verso l'opera e i suoi canoni⁷.» Partendo da leoni, pesci, uccelli, serpenti, con l'ausilio di altri esempi iconografici

cercati per l'occasione, i lettori praticano metodi d'indagine, imparano a comporre da singoli dettagli quadri complessi di informazioni, diventano detective attivi di ciò che guardano, cambiano modo di memorizzare date e nomi, simpatizzano con maestri d'arte di cui non temono l'autorità e di cui apprezzano l'antiaccademismo. «Mito e arte», leggiamo di fronte a Savinio, «hanno immaginato creature metà uomo e metà animale. [...] Sono nate così la sfinge e l'Uomo Ragno, il centauro e Topolino». La comparazione tra gli animali qui presentati e altri che ciascuno saprà rintracciare dentro le storie che conosce, darà luogo ad associazioni imprevedibili, che rendono quanto mai vivo il nostro rapporto con l'estetica, con la finzione, con le immagini riprodotte. *Quadri, quadretti e animali* potrebbe dare corso a magnifiche esperienze di accumulo visivo e semantico, prossime al Bilderatlas (atlante figurativo) di Aby Warburg, che mai era sembrato poter stare così vicino ai bambini. Ci sarà da studiare sulle piccole pinacoteche portatili che nasceranno da PIPPO⁸. [G.M.]



8

UN LIBRO PER:

- disegnare, colorare, copiare da grandi artisti del passato
- insegnare a leggere e a scoprire le storie che i quadri raccontano
- inventare brevi storie a partire dai soggetti citati (draghi, santi, Adamo ed Eva, uomini a cavallo, gatti randagi, cani domestici, ...)
- scrivere un fumetto dove i protagonisti sono creature metà uomo metà animale (centauri, sirene, erinni, ...) e animali fantastici (unicorni, cavalli alati, ...)
- costruire una piccola pinacoteca portatile nella propria scuola
- avvicinare alcuni grandi artisti, scoprire le loro opere, sapere dove andarle a ritrovare nel mondo
- costruire un percorso iconografico sugli animali nell'arte, a partire dagli animali presenti nel libro, ma non solo
- parlare di simboli e iconografia
- preparare una mostra sui draghi
- giocare con i soggetti delle opere proposte cambiando il contesto in cui si muovono (ambiente, sfondo, paesaggio, posizioni, ...)
- ampliare lo scaffale d'arte della biblioteca scolastica

LEGGERE E GIOCARE

Un albo illustrato che funziona anche come laboratorio: di pittura, stampa, costruzione, musica, movimento. Un libro indicato per chi opera nel mondo della scuola, delle ludoteche, delle sezioni didattiche dei musei, delle scuole di circo.



TI FACCIO A PEZZETTI

di Chiara Armellini

Collana: ALBI

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 64, formato 23 x 32 cm

ISBN: 978 88 89210 79 6

euro 20

«Cresta rossa sulla testa | becco a punta e coda in festa | gran piumaggio colorato | collo azzurro e zampe gialle | non c'è dubbio è il | gallo!». *Ti faccio a pezzetti* comincia con un'impennata e sulla sua scia continua, per sessantaquattro pagine coloratissime e sonore. Essere fatti a pezzi, in questo caso, è un fatto costitutivo, non punitivo. L'espressione "ti faccio a pezzetti" è un'iperbole utilizzata per accendere la curiosità e per comunicare in modo letterale come siamo fatti: un insieme di pezzettini, dai quali principiano storie. Ricordate Pezzettino di Leo Lionni? Anche in *Ti faccio a pezzetti*, pezzo per pezzo una realtà composita viene resa nota e conosciuta, con immagini e parole, che dalle une alle altre rimbalzano in rapidità. Pezzo per pezzo, una parola, una frase, un discorso, nascono. Ci sono rime, ma non tutto è in rima. Termini brevissimi («blu», «ingiù», «due») e lunghi («zampette», «tartaruga», «arruffate», «arrotondate»). Alcune espressioni faranno domandare "che cosa vuol dire?" («scaglie», «adone», «armadillo»). Il lessico produce suoni interessanti («piumaggio», «becco scuro», «pungenti come spilli», «pelle a strisce»). Chi legge dispone di un piano di lavoro e di ascolto formidabile, linguistico, sonoro, visuale. Non c'è alleato migliore, in questi casi, che il proprio corpo, per dare il giusto respiro ai molteplici stimoli provenienti dal libro.

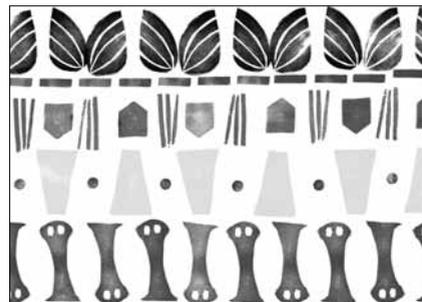
Ti faccio a pezzetti ha un aspetto tradizionale, distante da quello che potrebbe avere un libro pop up. Il formato è canonico, verticale. Gadget, suonerie, istruzioni per l'uso, sono elementi che non entrano nel libro. Piuttosto, il libro tende a ispirare la realizzazione di oggetti fuori commercio, autoprodotti e manufatti, quali timbri, pupazzi, mobile, sculture, murali, esiti che varrebbe la pena mettere in mostra nella

biblioteca della propria città. Per chi non vive nei pressi di biblioteche, potrebbero essere le strade il museo all'aperto dove raccontare *Ti faccio a pezzetti* con i gessi colorati.

Ti faccio a pezzetti è un libro basato sull'esperienza dello smontaggio e del montaggio. Chiara Armellini, durante i suoi laboratori con i bambini nelle scuole dell'infanzia e primaria, fa questo: chiede a ciascuno di scegliere una figura, di disegnarla, di scomporla in forme geometriche elementari, di ritagliare i pezzi ricavati e di ricomporre da lì la figura intera. Sembra un puzzle, ma non lo è. *Ti faccio a pezzetti*, è un gioco di incastri. Tuttavia, rimane aperto un numero incalcolabile di possibilità di combinazioni. Provare ad applicare quello che stiamo dicendo dimostra che nessuna figura è fissa una volta per tutte. I pezzi che formano la giraffa, potrebbero funzionare per fare un pappagallo². Tenuto fermo lo stesso principio compositivo, quelli che formano l'armadillo, potrebbero trasformare completamente lo scenario e diventare una spiaggia di sassi; quelli che formano il leone, essere adatti per figure floreali, ad esempio gigli, girasoli. Sarebbe interessante per bambini e adulti, soffermarsi su un unico soggetto e trarre da esso quante più variazioni possibili.

Quando leggiamo il testo, percepiamo effetti di movimento analoghi a quelli che connotano il piano visivo. Font e corpi tipografici variano a seconda del tipo di animale, giocano a fare proprie alcune caratteristiche di leggerezza o pesantezza o a ottenere una precisa acustica (acuta, arrotondata, grave, ...) o ritmo (percussivo, accelerato, con pause, lento, ...). Ciascun ritratto di animale viene scoperto in due tempi dal lettore. La lettura procede a coppie di doppie pagine: nella prima coppia di pagine, il testo descrive, annuncia l'identità di un animale senza svelare il nome, a destra il medesimo soggetto è mostrato a pezzetti; nella seconda coppia di pagine, il testo nomina l'animale a caratteri molto grandi e, accanto, mostra la figura intera. Un esempio:

«Un sole di raggi | per criniera | una pioggia | di trattini | per mantello | il naso all'ingù | il muso arancione³», «è il leone!⁴» *Ti faccio a pezzetti* è un libro con picchi di volume e attenzione. A pagine in cui il testo domanda implicitamente «che animale è questo?» – ad esempio, «la corazza | è rotonda | e seghettata | otto, le zampe | da passeggiata | due chele | sull'attenti | un sassolino | per occhio», oppure «con la coda fa la ruota | il collo | è lungo e blu | sul capo | ha una corona | bello come | un adone» – rispondono pagine affermative,



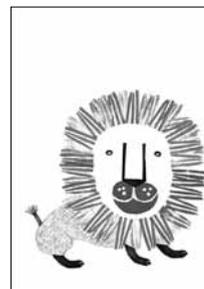
1



2



3



4



5

con il punto esclamativo, «Guarda! Un granchio!», «È il pavone!», «Spunta la tartaruga!». Risalta, in questi passi, l'invito a guardare con occhi attenti (perciò bene aperti, grandi) chi è appena entrato in scena⁵. Senza cadere nella ripetizione, dicendo una sola volta su quattordici «attento», l'attenzione è un risultato conquistato grazie a provocazioni sempre diverse, adeguate allo scopo. Per queste caratteristiche la lettura di *Ti faccio a pezzetti* è consigliabile a chi sta apprendendo le basi dell'animazione alla lettura. Al tempo stesso, *Ti faccio a pezzetti* è un libro teatrale e scenografico. Per chi volesse realizzare uno spettacolo nella scuola dell'infanzia, *Ti faccio a pezzetti* è una officina di idee, da tenere presente. Quali costumi, maschere, canzoni, scenografie si potrebbero costruire a partire da queste pagine? Potrebbero adattarsi certi animali del libro, alle note di alcuni brani del *Carnevale degli animali* di Camille Saint-Saens, dove pure compaiono tartarughe, leoni, elefanti, galli?

Secondo J. Huizinga, autore di un classico dell'antropologia intitolato *Homo ludens* (Einaudi, 1973), «al gioco partecipa qualcosa che oltrepassa l'immediato istinto a mantenere la vita, e che mette un senso nell'azione del giocare. Ogni gioco significa qualche cosa.» Qualche decennio più tardi, Enzo Mari scriverà che «tutto ciò che viene realizzato per il gioco dei bambini deve essere progettato tenendo presente che scoprire il mondo e ricavarne il proprio comportamento è lo stato dell'infanzia. [...] Oggi, per il progettista, questo tipo di intervento resta una delle poche possibilità di contribuire realmente al rinnovamento della società.» (E. Battisti, G. Dorfles, M. Loriga, *I giochi per bambini di Enzo Mari*, All'insegna del pesce d'oro, 1969). *Ti faccio a pezzetti* si riallaccia a questi discorsi e si propone d'essere, come è scritto in quarta di copertina, «libro per giocare e per inventare nuovi giochi».

Ogni aspetto della progettazione e della realizzazione, per giungere a compimento, ha attraversato l'esperienza ludica. Il gioco di *Ti faccio a pezzetti* interessa le forme, i colori, i caratteri tipografici, la grafica, gli stampi, le parole, i suoni, i soggetti iconografici. Con questi elementi hanno giocato Chiara Armellini (autrice di testo e illustrazioni) e Marina Del Cinque (grafica). Insieme hanno ottenuto un albo illustrato che saprà fungere anche da laboratorio: di pittura, stampa, costruzione, musica, movimento⁶. Per questo *Ti faccio a pezzetti* è un libro indicato per chi opera nel mondo della scuola, delle ludoteche, delle sezioni didattiche dei musei, delle scuole di circo.



6

I modi per giocare andrebbero scoperti, più che istruiti. La lettura di *Ti faccio a pezzetti* ne rende espliciti alcuni, cui riferirsi quando si desidera passare dalla lettura a un'attività di movimento, oppure alla musica, oppure alla manipolazione, con bambini del nido e della scuola dell'infanzia. Armellini, ad esempio, ha giocato a costruire piccoli stampini e ha continuato a farlo quando ha impresso su carta forme geometriche irregolari, molto diverse tra loro (rotondeggianti, spigolose, molto sottili, spesse, eccetera); ha giocato a smontare e rimontare profili e alternare cromie, per ottenere nuove costruzioni figurative; ha giocato a studiare unità intere e frammenti di unità; ha giocato a guardare le figure fino a quando l'accostamento "giusto" ha dato luogo a ritratti inconfondibili di animali memorabili: il gallo, il leone, il pavone, il serpente, l'armadillo, la zebra, il babbuino, l'elefante, il gufo, la tartaruga, i pesci, il granchio, la giraffa, il cocodrillo⁷. Le parole e le combinazioni di parole inseriscono un ulteriore gioco: quello musicale. Dal testo verbovisuale emergono ritmiche riconoscibili, anche se non siamo esperti di teoria musicale, riproducibili con il battito delle mani al cadere di ogni inizio di sillaba. I primi a uscire dalla bocca dei bambini sono suoni onomatopeici: «come fa il leone?» chiede implicitamente il testo, «come fa il gallo?», «come fa l'elefante?», «come fa il gufo?». Più difficile è provare a imitare il verso della tartaruga, dei pesci, dell'armadillo, del granchio, che pure è un gioco tra i giochi.

Chi sta imparando la grammatica italiana potrebbe giocare alla grammatica musicale e trasformare alcune parole in figure ritmiche. La parola «coda», si presta ad essere riscritta come una coppia di crome, gli articoli «la», «una», come semiminime. In gruppo e con la collaborazione dell'insegnante di musica, si potrebbe aggiungere un ulteriore livello di gioco: la produzione di un testo melodico. Il grado di difficoltà dei giochi, dunque, è variabile. *Ti faccio a pezzetti* non è un libro solo fino ai sei anni. [G.M.]



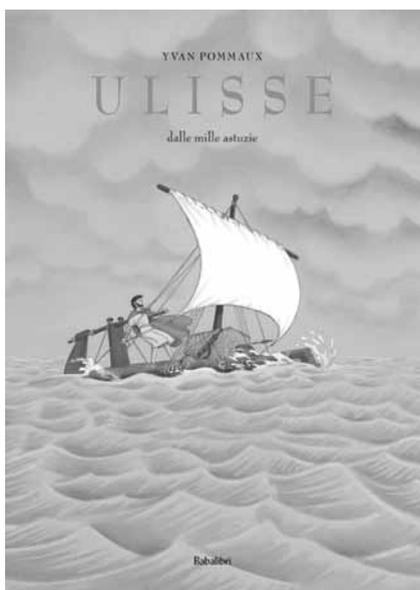
7

UN LIBRO PER:

- giocare e inventare giochi
- costruire stampini per comporre figure simili a quelle incontrate
- scegliere un animale e descriverlo in modo preciso con poche parole
- scegliere un oggetto e descriverlo in modo preciso con poche parole
- realizzare una maschera e/o un costume da animale a partire dalle figure del libro
- scegliere uno dei soggetti del libro, smontarlo e rimontarlo sotto nuove sembianze
- inventare degli indovinelli
- accostare il libro all'ascolto del *Carnevale degli animali* di Saint-Saens
- esercitarsi nella lettura animata
- ascoltare meglio i suoni delle parole e usare i suoni onomatopeici

DELLE TANTE ODISSEE

L'*Odissea* è un libro fatto di strati. Così ce lo descrive Yvan Pommaux, come un continuo generatore di immagini e il contenitore di tante storie: quelle degli uomini e quelle di un viaggio che continua incessantemente ad affascinare i lettori di oggi. Da raccontare, ancora una volta.



ULISSE DALLE MILLE ASTUZIE

di Yvan Pommaux

Traduzione di Anna Morpurgo

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 80, formato 25 x 33 cm

ISBN: 978 88 8362 271 7

euro 22,50

La lettura di questo libro si potrebbe cominciare dalla fine, da quello che a prima vista potrebbe sembrare l'ennesimo apparato didattico ad uso e consumo di insegnanti in cerca di appigli per restituire appetibilità a un classico o di genitori in cerca di letture «serie» (sebbene con le figure) per i propri figli. Alle pagine 74 e 75 c'è una mappa che ricostruisce il possibile tragitto di Ulisse nel bacino del Mediterraneo. La si potrebbe guardare in classe, fornendo una sola indicazione: la carta indica il viaggio compiuto da un uomo di nome Ulisse¹. Qualcuno potrebbe già sapere chi è Ulisse e riferirlo agli altri. Poi si potrebbero raccogliere tutte le domande o le ipotesi che la carta, muta (o quasi) suggerisce, proprio nella sua scarna conformazione: da dove è partito e dove è arrivato Ulisse? In che epoca si è svolto il suo viaggio? Con quale o quali mezzi ha viaggiato? Quanti posti ha visto e in quanti porti ha attraccato? E li riconosciamo su questa carta? Hanno gli stessi nomi di adesso? Avrà viaggiato solo o con una ciurma? Con la sua famiglia, i suoi amici? Sarà stato libero o prigioniero? Mozzo o capitano? Pirata o condottiero? Viaggiava per piacere o per dovere? Felice dell'andare o costretto? Sarà un viaggio vero o un viaggio inventato? Cosa sono tutti questi nomi in bianco *Calipso, Feaci, Lotofagi, Ciclopi?* Quanto lungo è stato il viaggio di Ulisse, quanti chilometri, quanti giorni, quante ore? E oggi, quanto ci metterebbe Ulisse oggi ad andare dall'Italia a Itaca? Cosa cambia, al di là del tempo fisico, fra un viaggio in Ryanair e un peregrinar per mare? Una volta innescato il meccanismo sarà interessante andare alla ricerca delle risposte.

Yvan Pommaux cerca di rispondere, riproponendosi di raccontare oggi l'*Odissea*. Si impegna, pur nell'inevitabile ridu-

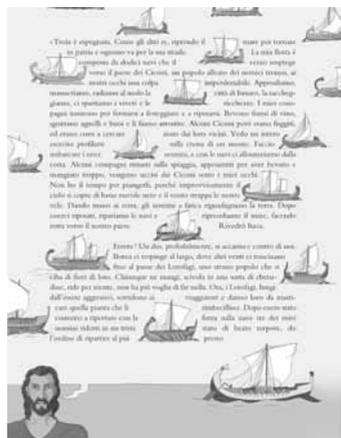
zione del testo, alla fedeltà e attinenza al testo omerico, di cui oltre al *plot* cerca di mantenere epiteti, come quel «dalle mille astuzie» del titolo, e dettagli degli episodi. L'interesse di Pommaux però non è la filologia ma la storia degli uomini. Ce lo ha già dimostrato una parte del suo lavoro (*Quando non c'era la televisione*, di cui parlammo in queste pagine nel 2010, ma anche il bel *Véro en mai* in cui rievoca il '68 in Francia attraverso gli occhi di una ragazzina). Ce lo ripete l'inizio di questo libro in cui vediamo l'autore, autoritrattosi, seduto sul divano con due bambini, i suoi figli. Dietro di lui si staglia su un fondo nero la gigantesca immagine di una battaglia. L'incrocio di aste e cavalli evoca le regali battaglie rinascimentali di Paolo Uccello². Una composizione serrata di elmi, lance, scudi e corpi, cavalli bianchi e neri, mostra la potenza più nobile del combattere. Una sorta di schermo cinematografico (che ricorda le tante trasposizioni filmiche che trasformano l'epica in colossale), è l'espedito narrativo con cui l'autore ci introduce nella storia di Ulisse, è il prologo di una avventura che sta per essere narrata. Il campo dello schermo lentamente prende la pagina, la voce del narratore scompare, e subentra l'epopea di Ulisse. Questo inizio, apparentemente un'introduzione, chiarisce molto bene le intenzioni dell'autore. Italo Calvino nel suo *Perché leggere i classici* tenta di elaborare una definizione di "classico" e ne individua alcune componenti: «I classici sono quei libri che ci arrivano portando su di sé la traccia delle letture che hanno preceduto la nostra e dietro di sé la traccia che hanno lasciato nella cultura o nelle culture che hanno attraversato (o più semplicemente nel linguaggio e nel costume)». Quello che si cela fra le pagine di *Ulisse dalle mille astuzie* è la lettura che Pommaux ha fatto per noi, un racconto spinto dall'urgenza di tante letture precedenti, dalla necessità di raccontare ancora e di nuovo quella storia. «Il mare non lo si scopre mai da soli con i propri occhi. Lo si guarda come altri lo hanno visto, attraverso immagini e racconti che ci hanno tramandato.» Le parole de *Marinai perduti* di Izzo focalizzano un altro aspetto importante di questa "rilettura". *L'Odissea* è al suo interno fatta di tanti narratori che non tramandano solo le parole, ma anche le figure. È significativo in questa direzione l'uso che l'autore fa del fumetto: ci sono pagine intere concepite come dei balloon giganti. Sono i discorsi che nel testo hanno dei narratori diretti. Nei balloon però testo e immagine si mescolano e si sovrappongono.



1



2



3



4

5



6



7

Un esempio a pagina 20: Ulisse principia il racconto delle sue avventure ad Alcinoos e il lettore “vede” il viaggio³. Sembra un codice morse in cui alle parole si alternano navi, di tutte le fogge, i colori e i modelli. Le si può contare (ancora domande, quante barche cambia Ulisse nel suo vagare), le si può seguire, perché vanno tutte nella stessa direzione, verso una storia che continua in viaggio. Si insiste sull’idea che l’Odissea sia un generatore di immagini, un racconto di grande potenza visiva e visionaria. Le immagini acquisiscono nel libro un peso ben diverso da quello di illustrare il testo, come spesso accade nelle riscritture di testi epici o mitologici. L’illustrazione, che si insinua continuamente fra le parole, crea un ritmo visivo molto sostenuto, con continui cambi di punti di vista, prospettive, campi lunghi e zoom ravvicinatissimi, ritratti in primo piano e scene corali⁴⁻⁵⁻⁶. Si alternano immagini differenti: minuziose scene prese dalle infinite teorie di vasi a figure nere e rosse, gli stessi che spesso i ragazzini sono “forzati” a vedere annoiati nelle sale dei musei archeologici; dettagli di navi intagliate in legni secolari di cui ancora fra le pagine si possono percepire gli odori; visioni di mare, piatto e rassicurante oppure agitato e furioso; isole i cui profili potrebbero essere stagliati immobili a tutt’oggi nel mar Mediterraneo. Potrebbero i nostri occhi ripercorrerli così come fecero quelli di Ulisse? Forse qualche bambino che è stato in vacanza in Grecia potrebbe raccontarlo agli altri.

Ulisse dalle mille astuzie è un libro fatto di strati, nel tentativo di racchiudere in una sola ottantina di pagine le infinite direzioni, le infinite odissee che *L’Odissea* stessa contiene. Le storie degli uomini, appunto, che Pommaux cerca. L’autore disegna Ulisse come un personaggio che agisce continuamente, che, nel viaggio di un ritorno che sembra non approdare mai a casa, anche sballottato dagli eventi, decide, si muove, fa⁷. È un esploratore, che strega il suo lettore nella sua ansia implicita di conoscere quanto c’è nel mondo e le creature che lo abitano. Somiglia alle acque che solca: l’immagine di risguardo è un mare scuro e increspato. Forse quello che manca al personaggio delineato dal segno di Pommaux è lo stupore, più presente nel testo che nelle figure. Viene da chiedersi se questa duplicità non sia voluta: Ulisse vede e sente ciò che altri non possono neanche immaginare, vive sul crinale dell’incredibile, ma è sempre pronto ad accettarlo, a viverci pienamente dentro. Qui risiede la sua grandiosità.

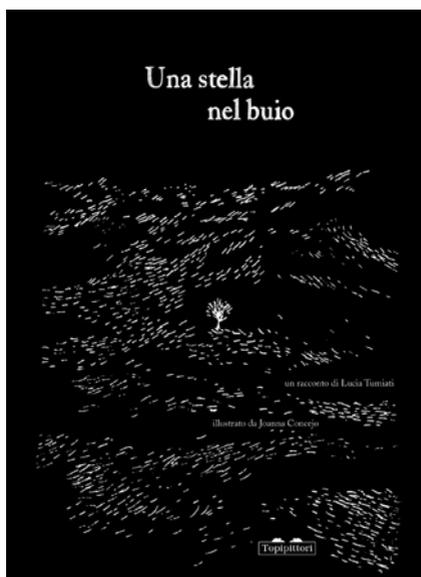
Pommaux chiude tornando sul concetto di narrazione. Ciò che è nodale è che la storia venga raccontata, non è importante chi racconti. Siamo di nuovo sul divano rosso, nella realtà di una casa contemporanea. Il padre: «Gli storici non sono concordi riguardo a Omero, è davvero vissuto, cieco, sull'isola di Chio, e qui ha composto i due celebri poemi che sono giunti a noi dopo tanto tempo? Molti pensano di sì, altri lo contestano». Il figlio: «C'è davvero bisogno di un autore?». La figlia: «In ogni caso se ce ne vuole uno, Omero, vecchio narratore cieco sull'isola a me va benissimo!» Su queste parole l'immagine si muove, sembra appannarsi e frantumarsi, come a svelare un'altra finzione narrativa. Ma questa è un'altra storia. [I.T.]

UN LIBRO PER:

- capire quanti modi esistono per conoscere la geografia e per tracciare le mappe del mondo
- scoprire il senso di raccontare storie già raccontate e cercare altre storie antiche che si sono tramandate attraverso i secoli
- provare a definire che cosa è un'avventura
- parlare di nostalgia
- interrogarsi sul senso della parola fato: è giusto che gli dei decidano della vita di un uomo?
- fare una ricerca sulle creature mitologiche che esistono, oltre ai ciclopi e le sirene, e inventarne di nuove
- raccontare le storie dipinte sui vasi antichi
- visitare uno scavo archeologico
- interessarsi ai grandi esploratori
- indagare tutti i significati di "classico"

LA NOTTE DEL CUORE

Fatta eccezione per il momento della sua nascita e per i primi mesi di vita, cristallizzati nelle icone della *Natività* e della *Madonna con bambino*, sulla vita di Gesù da bambino c'è buio. *Una stella nel buio* è una piccola luce.



UNA STELLA NEL BUIO

di Lucia Tumiati e Joanna Concejo

Collana: Grilli per la testa

Anno di pubblicazione: 2012

Pagine 64, formato 17 x 24 cm

ISBN: 978 88 89210 89 5

euro 16,00

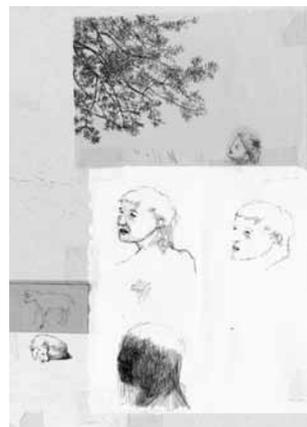
Il libro scritto da Lucia Tumiati e illustrato da Joanna Concejo si fa strada nelle infanzie di due bambini. Uno di loro è Gesù. Il terreno dell'infanzia è costitutivamente *humus* di complessità, ma quello di cui stiamo parlando lo è al quadrato. Fatta eccezione per il momento della sua nascita e per i primi mesi di vita, cristallizzati universalmente nelle icone della *Natività* e della *Madonna con bambino*, sulla vita di Gesù da bambino sappiamo poche confuse cose, c'è buio. Se giocasse e con chi, cosa facesse quando era ragazzino, se fosse triste, arrogante, gentile, irascibile, dolce, silenzioso, impaziente, distratto, lento, se avesse amici, se andasse d'accordo con i propri genitori e fratelli, se preferisse le vite degli altri alla propria o viceversa, non sappiamo. *Una stella nel buio* è quanto dice di essere: una piccola luce dentro la notte nera di molti misteri.

«Eppure l'ho visto che pascolava tre o quattro pecore. Le spingeva con un bastone verde, staccato da poco da quella siepe che finisce il mio campo¹. Passava sulla terra sassosa senza badare a dove mettere i piedi, sembrava guardare lontano. E le pecore? Pensavo io, osservandolo. Non le spinge via. Non sta neanche a vedere se mangiano o meno. Sembra che inseguia qualcosa: un profumo, una visione, un richiamo.» Il catalogo Topipittori è stato per questa illustratrice polacca una culla. Prima di loro, infatti, nessuno si era proposto di editare colei che in pochi anni è divenuta una delle voci più interessanti dell'illustrazione contemporanea mondiale. Dopo *Il signor Nessuno*, pubblicato nel 2008, sono usciti altri tre libri: *L'angelo delle scarpe*, testi di Giovanna Zoboli, 2009; *I cigni selvatici*, testi di H. C. Handersen, 2011; *Una stella nel buio*, 2012. *Una stella nel buio* rende omaggio alla tecnica del

montaggio. Abituati alle acrobazie del linguaggio digitale, i lettori avranno piacere di scoprire le acrobazie di quello analogico, a cominciare dal nome di un pioniere del cinema, Georges Méliès. Concejo attraversa le biografie d'infanzia di cui tratta il libro, giuntando carte come farebbe un montatore con i fotogrammi di una pellicola cinematografica. Sono fogli quasi sempre di piccolo, piccolissimo e medio formato. A tratti nemmeno quelli, solo figurine minute, a un passo dall'essere scontornate, che si sommano al resto del repertorio figurativo. Sono quadrati, rettangoli, strisce irregolari, alcune strette e lunghe, alcune improvvisamente spaziose e ariose. Sono pezzi di taccuino strappati, veline lievemente stropicciate, resti di vecchie buste, lucidi con qualche buco, blocchi da disegno arrivati in fondo, pagine di quaderni di altri tempi, sacchetti dove forse hanno prima alloggiato libri, bottoni, matite, carte nocciola, gialline, verdine, azzurrine²⁻³.

Tiene insieme questa molteplicità di superfici, un'idea di racconto basata sull'uso dello scotch e di pochi strumenti da disegno: matite, biro nera, biro blu, pastello rosso, pastello blu. Il concetto di montaggio, spiegato ai bambini, renderà loro noto uno dei modi possibili di far parlare all'unisono immagini e parole. Afferrato il concetto, la proposta è di cimentarsi in prima persona nella costruzione di montaggi di figure, scene, sequenze, secondo l'esempio di Concejo. Da questo materiale, inoltre, i lettori hanno modo di sperimentare un tipo di lettura pre-cinematografica, riproducibile a scuola per un pubblico più ampio di una sola classe, con l'ausilio di un proiettore e di un'adeguata preparazione tecnica: mentre su una parete verranno proiettate in successione lenta le immagini di Concejo, qualcuno leggerà ad alta voce il testo di Tumiatei. Terminata la proiezione delle immagini d'autore, le storie da guardare e ascoltare potrebbero essere quelle dei ragazzi e dei rispettivi montaggi. *Una stella nel buio* non è solo letteratura.

Tumiatei segue il parlato dei due bambini da molto vicino, sembra assistere ai loro dialoghi, trascrivere i loro pensieri come fosse anche lei bambina di Galilea, presente agli eventi narrati e testimone⁴⁻⁵. «Io sto seduto qua da tanto, che le formiche mi sono salite cento volte su per le gambe. Sto seduto e aspetto che il sole giri, che lui passi e si fermi. Oggi ce l'ho fatta. "Che vuoi?" mi dice socchiudendo gli occhi per guardarmi attraverso il sole, che lo abbaglia. Mette il braccio sulla fronte, per farsi ombra. "Volevo parlarti"». Esposti a



1



2



3



4



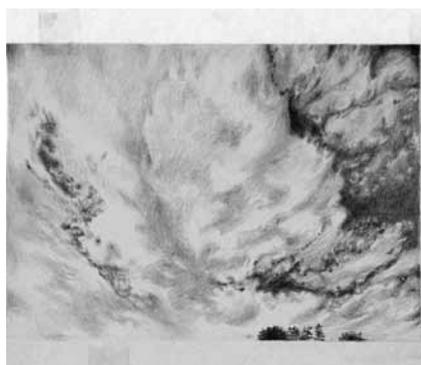
5



6



7



8

silenzi più grandi di loro, che li distanziano, Gesù e l'amico di Gesù usano tra loro le parole, per avvicinarsi e toccarsi. Alle parole Tumiati affida un messaggio che fa breccia nelle esperienze degli adolescenti: con le parole entriamo in contatto, ci conosciamo, diventiamo amici, siamo qualcuno l'uno per l'altro. Il modo di comunicare dei protagonisti di *Una stella nel buio* potrebbe essere oggetto di un'analisi approfondita in una classe di scuola media e diventare traccia per la composizione di un testo dedicato al confronto tra uno dei dialoghi che avvengono tra Gesù e l'amico e i messaggi che mediamente scorrono sulla pagina facebook di ciascuno. Un esempio da cui partire potrebbe essere il dialogo sulla giustizia: «“La giustizia. Che cos'è la giustizia, secondo te?” “Credo che sia quando una persona ha tutto quello che deve avere. Da mangiare, da dormire, da coprirsi.” “Solamente?” “Be', anche che i fratelli non diano noia ai fratelli.” [...] “Che cosa può essere ancora, giustizia?” “Che non ci siano ricchi e poveri, malati o sani, terra con sassi e terra con ulivi, padri buoni e padri cattivi, chi comanda sempre e chi sempre deve ubbidire.” “Ma tu dici cose tremende”. Un altro, quello sulla capacità di uccidere: «“Tu lo uccideresti un agnello?” mi ha chiesto serio, dopo un po'»⁶. “Per solito lo fa mio padre. L'ho visto fare ai rabbi, su al Tempio.” “Tu lo faresti?” ha ridomandato lui ancora più serio. “Perché me lo chiedi, tu non lo faresti?”»

Concejo guarda i due bambini da un luogo lontanissimo, per questo tutto assume proporzioni minute o immense⁷⁻⁸. A seconda dell'ottica con cui osserviamo il fenomeno, Gesù è grande rispetto a chi lo circonda ed è infinitamente piccolo rispetto al destino che il padre, Dio, gli ha promesso. Guardare da lontano è difficile, ce ne rendiamo conto non appena proviamo a farlo con i nostri occhi. Guardare da lontano la propria fine certa, quanto può esserlo di più? Guardare da lontano è difficile anche con il pensiero, quando lo scopo è muovere dai nostri passi a quelli di un posto remoto, sia esso il passato, il futuro, la vita di un'altra persona, la morte propria o altrui. Il diario visivo delle giornate dei due ragazzi sembra sorgere da documenti assemblati sommando reperti a congetture. Certamente, è finzione. Tuttavia, queste immagini trasmettono i fantasmi dei due ragazzi con lo stesso potere d'inganno che procede dalla fotografia. «Quelle tracce spettrali che sono le fotografie ci danno la presenza simbolica dei parenti dispersi», scrive Susan Sontag, che allo

studio del linguaggio fotografico ha dedicato anni di ricerca, confluì nel saggio qui citato, *Sulla fotografia* (Einaudi, 1978). Dalle immagini, i lettori penetrano in una sfera intima, avvolta nelle luci più diverse: della notte, dell'alba, del mattino, della sera; quando il cielo è sereno, quando è pieno di stelle, quando è coperto di nubi, quando non c'è un filo d'ombra, quando tira vento, quando l'aria è immobile⁹. Di Gesù e del suo compagno, scrutiamo le azioni, gli orizzonti, i pensieri, le gioie, le ore, le paure, i giochi, gli inizi, la fine. L'ossessione che possiede Concejo è documentaria.

Una stella nel buio è un libro triste e difficile. Gli adulti sono figure fuori fuoco, impegnate altrove o vinte da dolori ingestibili. Sembrano avere certezze sui ragazzi di cui sono madri e padri, ma non sanno niente. Qualora avessero più sicurezze, ugualmente non avrebbero un potere salvifico maggiore di quanto è umano sperare. Il tema maggiore di questo libro nero lo abbiamo appena nominato: è l'essere umano, tutti i suoi limiti, la sua forza interiore, la sua capacità di dubbio e di amore, la sua violenza e bontà, tutti dentro il corpo dell'infanzia che l'amico di Gesù ammette di poter solo abbracciare, «mentre le stelle brillano di luce più intensa, nella notte del mio cuore¹⁰.» [G.M.]



9



10

UN LIBRO PER:

- raccontare una storia che parla di Gesù quando era un bambino
- provare a esprimere che cos'è "la notte del cuore"
- riflettere sulla figura di Dio e quella di padre
- approfondire alcuni concetti: bontà, amore, sacrificio
- discutere di miracoli
- pensare a situazioni legate all'esperienza della solitudine
- invitare a scuola un teologo per parlare di *Una stella nel buio*
- scoprire cos'è un montaggio di figure e provare a costruirne uno diverso, sull'esempio di quello di Joanna Concejo
- associare a ciascuna immagine, dei testi di pochissime parole e sperimentare cosa succede a montarli tra loro
- provare a raccontare a voce i fatti di questa storia, guardando solo le figure

Babalibri

Via Santa Valeria, 3
20123 Milano
Tel. 02 86460237
www.babalibri.it

Promozione e distribuzione
in libreria:

Messagerie Libri S.p.A.
Via G. Verdi, 8
20090 Assago (Mi)
Tel. 02 45774.1

Babalibri nasce nel 1999 in coedizione con l'école des loisirs nota casa editrice francese specializzata in letteratura infantile.

Si propone di offrire ai giovani lettori libri di importanti artisti-scrittori internazionali che, per ricchezza di illustrazioni, varietà di colori, gamma di tecniche pittoriche e grafiche, attualità testuale, rispondono alle molteplici domande di crescita emotiva, cognitiva e sociale dei bambini.

In catalogo si trovano autori del calibro di Leo Lionni, Maurice Sendak, Philippe Corentin, Claude Ponti, Iela Mari, Yvan Pommaux e molti altri che nel corso degli anni hanno rivoluzionato la letteratura per l'infanzia, dimostrando una grande sensibilità e una particolare attenzione alla qualità dei testi e delle illustrazioni.

Babalibri lavora anche a stretto contatto con i luoghi della lettura quali librerie, biblioteche e scuole, e organizza attività di promozione del libro attraverso laboratori per bambini, incontri di formazione e aggiornamento per insegnanti e bibliotecari. Inoltre partecipa attivamente alla progettazione e realizzazione di eventi e manifestazioni che diffondono la cultura del libro e il piacere della lettura.

Dai cartonati per i più piccoli fino ai magici pop-up e ritorno, in ogni nostro libro si respira una grande passione. È la stessa che ha spinto Franco Cosimo Panini, il “papà” delle figurine e degli indimenticabili album dei calciatori, a fondare negli anni Novanta la nostra casa editrice.

Il gioco, la relazione diretta con il bambino, la curiosità e la scoperta, tutte le emozioni che suscitano le figurine da più di 50 anni, sono rimaste forti e si ritrovano in tutte le nostre pubblicazioni.

Oggi come allora, ogni libro è relazione, dialogo, incontro: un meraviglioso momento che attraverso il gioco e la scoperta accompagna il bambino nella crescita e lo guida nell'esplorazione del mondo.

I progetti della linea editoriale Zerotre e quelli di Pimpa e Giulio Coniglio lo guidano dalla culla fino al momento in cui il bambino inizia a sviluppare una propria libertà di pensiero e di movimento, una “cittadinanza” nuova e autonoma. I libri d'artista, intesi come espressione di stili e linguaggi diversi, giocano con le forme, i colori, le parole, i materiali, le tecniche, stimolando il bambino a fare lo stesso. I libri di divulgazione portano in campo anche un approccio al libro interattivo stimolando l'apprendimento grazie alla sensorialità, alla fotografia, alla sperimentazione, al gioco, alla curiosità e all'esplorazione del mondo che ci circonda.

Negli ultimi anni il progetto libro continua poi, oltre le pagine di carta, nelle letture, nei laboratori, nei progetti digitali che indagano altre modalità narrative e gettano nuovi sguardi sul mondo dell'infanzia.

Franco Cosimo Panini Editore

Direzionale 70
Via Giardini 474/D
41124 Modena
Tel. 059 2917311
www.francofaniniragazzi.it

Promozione e distribuzione
in libreria:
PDE PROMOZIONE S.r.l.
Via Zago 2/2
40128 Bologna
Tel. 051 352704
Fax 051 372424

Il gioco di leggere Edizioni

Piazza Santissima Trinità, 9
20154 Milano
Tel. 02 36555358
www.ilgiocodileggere.it

Promozione e distribuzione
in libreria:

A.L.I.
Via Milano, 73/75
20010 Cornaredo (MI)
Tel. 02 99762430

Leggere un libro è una cosa bella e anche molto importante. Divertente e seria al tempo stesso. Come giocare. "Il gioco di leggere" è dunque un invito, rivolto ai bambini e ai grandi, a fare il gioco di leggere un libro.

La nostra casa editrice è nata nel 2006 ed è specializzata in albi illustrati. Ad oggi contiamo cinquanta titoli pubblicati.

La collana "i classici moderni per bambini" raccoglie libri che, per numero di copie vendute e di traduzioni, per valore delle storie e delle illustrazioni, per popolarità dei personaggi, per riconoscimenti e premi letterari attribuiti agli autori, si possono a buon diritto già considerare come classici moderni.

La collana vanta nomi importanti, quali Astrid Lindgren, Tomi Ungerer, Annie Schmidt, Alois Carigiet (per nominare solo i vincitori del Premio Internazionale H. C. Andersen).

"Libricuoriefiori" è una collana di nuovi albi illustrati di autori italiani (Carrer, Mulazzani, Serofilli, Degl'Innocenti e molti altri). Le sue storie raccontano un comun denominatore, discreto, sottotraccia: i sentimenti e gli stati d'animo dei suoi protagonisti.

La collana "Libricuoriefiori" si impegna anche per il rispetto della natura, utilizzando carte certificate e inchiostri ecologici.

Siamo gli editori italiani degli albi di Mauri Kunnas, uno degli autori/illustratori per bambini più venduti al mondo (oltre sei milioni di copie).

Fuori-collana proponiamo svariati personaggi: le due più giovani renne di Babbo Natale; un bambino chiamato Mr.; una fata che non sa fare autentiche magie; una ragazza che sogna tra le nuvole; un transatlantico che racconta la sua epica tragedia; dei macellai vegetariani; delle case....

Nostri libri sono stati acquistati e pubblicati da editori esteri, in Cina, Brasile, Turchia, Egitto, Taiwan, Francia, Danimarca, Norvegia.

Per chi ha voglia di conoscere un po' più a fondo la Margherita edizioni, ecco cosa siamo riusciti a scovare...

La fiera del Libro per Ragazzi di Bologna del 1999 è stata testimone di un amore a prima vista dirompente di due fidanzati curiosi, Luca e Viviana, per la letteratura per l'infanzia. Alla fine di una giornata intensa spesa ad ammirare estasiati tavole, mostre e libri esposti nelle decine e decine di stand i due avevano deciso: 'Faremo gli editori! E la nostra casa editrice si chiamerà... beh, bah... uhm... ehm... la Margherita edizioni!' dissero a parenti e amici, in preda all'eccitazione.

E così fu... Fin da subito fu loro chiaro che la parola d'ordine nella valutazione e scelta di un libro doveva essere: qualità. La loro perseveranza nel ricercare il meglio li ha, pochi anni dopo, ricompensati egregiamente: nell'Aprile 2008, durante la Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna (ebbene sì, questa fiera è capace di elargire loro sempre nuove e fantastiche emozioni), è stato annunciato il nome del vincitore del prestigioso Andersen Award per il 2008 nella categoria illustratori. Il premio è stato assegnato a Roberto Innocenti, unico illustratore italiano ad aver mai vinto l'Andersen. Tale premio è stato un riconoscimento del lavoro svolto dalla casa editrice negli anni: un duro lavoro, a volte, non è stato facile farsi conoscere, gli editori per bambini sono tanti e il numero di titoli che esce in libreria ogni mese ancora di più...

Ma oggi la Margherita edizioni è felice di avere, tra i suoi illustratori, oltre a Roberto Innocenti e François Roca, Sven Nordqvist, Eric Carle e tra gli ultimi, in ordine di tempo, Tullio Corda, Rébecca Dautremer e Sonia Maria Luce Possentini.

Oggi gli editori sono sposati e hanno due figli, Benedetta e Mattia e un cane, Teo (che li segue in ufficio ogni giorno, ricoprendo il ruolo di direttore marketing), ma la loro passione per la letteratura dell'infanzia è sempre immutata e promette nuove imperdibili sorprese in futuro.

la Margherita edizioni

Via Milano 73/75
20010 Cornaredo (MI)
Tel. 02 99762433
www.lamargheritaedizioni.it

Distribuzione in libreria:
A.L.I. S.r.l.
Agenzia Libreria International
via Milano 73/75
20010 Cornaredo (MI)
Tel. +39 02 99762430
Fax. +39 02 36548188

Topipittori

Viale Isonzo,16
20135 Milano
Tel. 02 54107384
www.topipittori.it
topipittori.blogspot.com
www.facebook.com/Topipittori

Distribuzione in libreria:
A.L.I. S.r.l.
Agenzia Libreria International
via Milano 73/75
20010 Cornaredo (MI)
Tel. +39 02 99762430
Fax. +39 02 36548188

Creata nel 2004, da Paolo Canton e Giovanna Zoboli, Topipittori è una casa editrice milanese specializzata in libri per bambini e ragazzi. Attenta alle esperienze e alle culture del libro illustrato maturate in Italia e nel resto del mondo, nel corso degli anni la casa editrice ha sviluppato un catalogo innovativo per temi e linguaggi, interessante anche per la presenza di autori, illustratori e grafici sia italiani sia stranieri, spesso alla loro prima esperienza nell'ambito del libro per ragazzi.

Topipittori fa parte di quel gruppo di piccole case editrici che ha riportato la produzione italiana di libri illustrati all'attenzione dei paesi stranieri, facendone una voce attiva nel mercato italiano del libro. Gran parte dei più di 80 titoli in catalogo sono stati venduti all'estero in Stati Uniti, Francia, Svizzera, Germania, Austria, Spagna, Corea, Brasile, Messico, Cina, Grecia, Olanda e Polonia.

In catalogo sei collane: dalla poesia (Parola magica), ai classici (Fiabe quasi classiche), ai picture book (Albi), ai libri illustrati per tutti (Grilli per la testa), al progetto sperimentale, dedicato ai libri-ponte pensati per creare momenti di condivisione fra bambini e adulti (I Grandi e i Piccoli).

Per festeggiare il quinto anno di vita, nel 2009 è stata creata la collana di narrativa "Gli anni in tasca", che raccoglie racconti autobiografici di infanzia e di adolescenza, vincitrice del Premio Andersen 2010 come migliore collana di narrativa. Nel 2011, da una costola della collana di narrativa è nata "Gli anni in tasca graphic", serie dedicata a fumetti per ragazzi e bambini.

Motivata alla creazione, condivisione e diffusione delle culture legate al libro per ragazzi e all'infanzia, Topipittori lavora a contatto di scuole, genitori, biblioteche e librerie specializzate. Nel 2011, Paolo Canton è stato insignito dalla Repubblica Francese del titolo del titolo di Cavaliere nell'Ordine delle Arti e delle Lettere, con questa motivazione: "Topipittori si situa al cuore della creatività contemporanea, attenta al rinnovamento dell'illustrazione e del racconto, con l'obiettivo costante di contribuire all'educazione emozionale, intellettuale ed estetica dei lettori più giovani."

INDICE PER EDITORE

BABALIBRI

12	A GRAN VELOCITÀ	ISBN: 978 88 8362 255 7
40	CESARE	ISBN: 978 88 8362 275 5
44	CORNABICORNA	ISBN: 978 88 8362 252 6
72	IL RE DEL CASTELLO	ISBN: 978 88 8362 254 0
104	MANGEREI VOLENTIERI UN BAMBINO	ISBN: 978 88 8362 107 9
108	A LETTO PICCOLO MOSTRO!	ISBN: 978 88 8362 108 6
108	FUOCO ALLA SCUOLA	ISBN: 978 88 8362 273 1
108	IL LUPO CHE VOLEVA ESSERE UNA PECORA	ISBN: 978 88 8362 181 9
108	IL PICCOLO GHIRIGHIRI	ISBN: 978 88 8362 284 7
108	IL PIÙ FURBO	ISBN: 978 88 8362 246 5
108	IL RE È OCCUPATO	ISBN: 978 88 8362 098 0
108	IL SEGRETO DI LU	ISBN: 978 88 8362 125 3
108	MAMMA!	ISBN: 978 88 8362 032 4
108	NUNO, IL PICCOLO RE	ISBN: 978 88 8362 168 0
108	SMETTILA DI FARE LA SCIMMIA!	ISBN: 978 88 8362 224 3
108	SONO IO IL PIÙ BELLO!	ISBN: 978 88 8362 134 5
108	SONO IO IL PIÙ FORTE!	ISBN: 978 88 8362 059 1
124	ULISSE DALLE MILLE ASTUZIE	ISBN: 978 88 8362 271 7

FRANCO COSIMO PANINI EDITORE

60	GIGI TROLL	ISBN: 978 88 829 0777 8
60	LA NATURA DELL'ORSO	ISBN: 978 88 570 0419 8
60	LE DUE REGINE (CON CD)	ISBN: 978 88 829 0777 8
60	LE STAGIONI DI PALLINA	ISBN: 978 88 829 0675 7
60	L'ISOLA DI ARIEL	ISBN: 978 88 829 0674 0
60	STORIA DI TRE	ISBN: 978 88 829 0676 4
64	IL PENSIERO DI BRIO	ISBN: 978 88 829 0798 3
64	MANIFESTI	ISBN: 978 88 570 0408 2
64	UNA VOLTA, UN GIORNO	ISBN: 978 88 248 0555 1
88	A RITMO D'INCANTO. FIABE DAL BRASILE	ISBN: 978 88 570 0256 9
88	ECHI D'OCEANO. FIABE DALL'OCEANIA	ISBN: 978 88 570 0148 7
88	I CANTI DEI GHIACCI. FIABE DALLE REGIONI ARTICHE	ISBN: 978 88 248 0556 8
88	IL GRANDE ALBERO DELLE RINASCITE. FIABE DALLE TERRE D'INDIA	ISBN: 978 88 570 0410 5
88	NEL BOSCO DELLA BABA JAGA. FIABE DALLA RUSSIA	ISBN: 978 88 570 0509 6
94	CUCÚ, SONO TURLUTUTÚ	ISBN: 978 88 570 0445 7
94	I VIAGGI DI TURLUTÚ	ISBN: 978 88 570 0485 3

94	MANO FELICE DISEGNA L'ACQUA	ISBN: 978 88 570 0443 3
94	MANO FELICE DISEGNA L'ARIA	ISBN: 978 88 570 0442 6
94	MANO FELICE DISEGNA IL FUOCO	ISBN: 978 88 570 0465 5
94	MANO FELICE DISEGNA LA TERRA	ISBN: 978 88 570 0464 8
94	TURLUTUTÚ GIOCHI DI MAGIA	ISBN: 978 88 570 0444 0

IL GIOCO DI LEGGERE EDIZIONI

24	BETTA SA ANDARE IN BICICLETTA	ISBN: 978 88 6103 018 3
24	BETTA SA FARE TUTTO (O QUASI)	ISBN: 978 88 6103 032 9
24	NATALE NELLA STALLA	ISBN: 978 88 6103 044 2
24	PETER E PETRA	ISBN: 978 88 6103 043 5
24	SORELLINA TUTTAMIA	ISBN: 978 88 6103 029 9

LA MARGHERITA EDIZIONI

20	ARCHIMEDE E SEBASTIANO	ISBN: 978 88 65320365
32	CAPPUCETTO ROSSO. UNA FIABA MODERNA	ISBN: 978 88 65320525
52	DA GRANDE	ISBN: 978 88 65320563
80	IL SIGNOR SENZATESTA	ISBN: 978 88 65320358

TOPIPITTORI

16	ALFABETO DELLE FIABE	ISBN: 978 88 89210 82 6
36	C'ERA UNA VOCE	ISBN: 978 88 89210 81 9
48	COSE CHE NON VEDO DALLA MIA FINESTRA	ISBN: 978 88 89210 80 2
56	DAME E CAVALIERI	ISBN: 978 88 89210 86 4
68	I PANI D'ORO DELLA VECCHINA	ISBN: 978 888 9210 87 1
72	I TRE PORCELLINI	ISBN: 978 888 9210 88 8
84	IL VIAGGIO DI MISS TIMOTHY	ISBN: 978 88 8 9210 78 9
92	LIBRI!	ISBN: 978 888 9210 90 1
100	LISON HA PAURA	ISBN: 978 88 8 9210 77 2
116	QUADRI, QUADRETTI E ANIMALI	ISBN: 978 88 89210 85 7
120	TI FACCIÒ A PEZZETTI	ISBN: 978 88 89210 79 6
128	UNA STELLA NEL BUIO	ISBN: 978 88 89210 89 5

Di questo volume sono state tirate
quattromila copie fuori commercio,
destinate a librai, bibliotecari
e insegnanti.

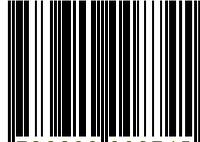
Grafica e illustrazione di copertina:
Giulia Sagramola

Finito di stampare nel mese
di marzo 2013 presso:
INGRAF
Industria Grafica srl. - Milano
© 2013 Babalibri, Milano/
la Margherita edizioni, Milano/
Topipittori, Milano/
Il gioco di leggere, Milano/
Franco Cosimo Panini, Modena.
Printed in Italy

**COME PARLANO LE IMMAGINI
COSA DICONO LE PAROLE
COSA RACCONTANO, INSIEME**

**VENTI ESERCIZI DI LETTURA
PER INDAGARE LA RELAZIONE
FRA PAROLE E IMMAGINI
NEI LIBRI DI BABALIBRI,
FRANCO COSIMO PANINI
EDITORE,
IL GIOCO DI LEGGERE EDIZIONI,
LA MARGHERITA EDIZIONI E
TOPIPITTORI**

ISBN 978-66-0000-874-5



9 786600 008745