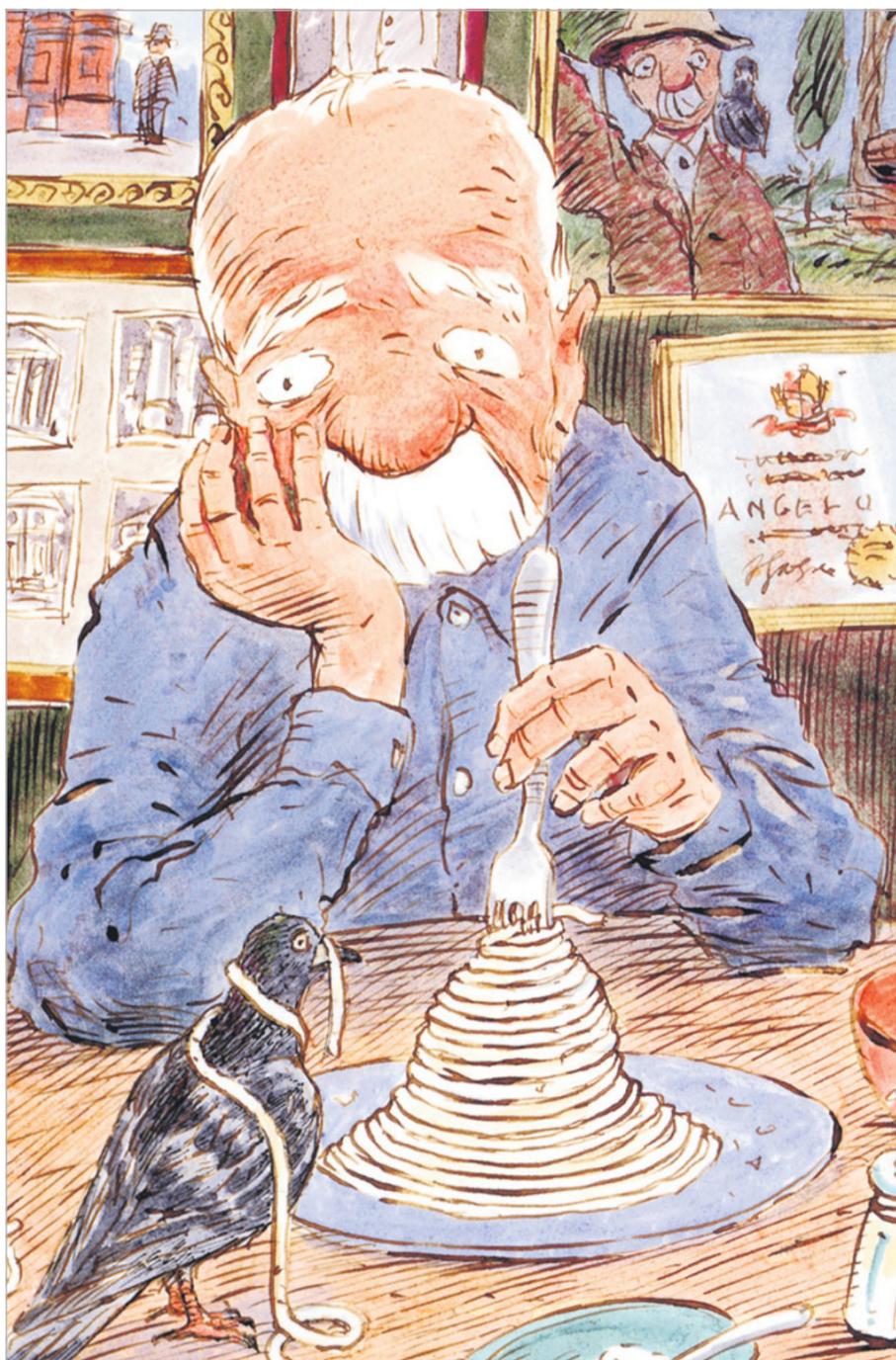


Angelo, un restauratore tra i colombi

BAFFONI BIANCHI SOTTO UN NASONE SPORGENTE, E UN CAPPELLACCIO CALCATO SULLA ZUCCA. ANGELO È IL MASTRO RESTAURATORE PIÙ ESPERTO IN CITTÀ. La facciata di un'antica chiesa si sgretola? Un monumento antico si riempie di crepe? Ci pensa Angelo. Ora, per esempio, sta restaurando una chiesona nel centro di Roma, e pur essendo ormai vecchietto, passa le giornate in cima a un'impalcatura alta fino al cielo. Lassù combatte la sua battaglia quotidiana con i colombi, che s'infilano in ogni nicchia e ci lasciano piume e ramoscelli, impedendogli di stendere l'intonaco e passare lo stucco. E chi l'avrebbe mai detto, che proprio una colomba sarebbe diventata la sua migliore amica? Angelo l'ha scovata in una nicchia, ferita. Sbollita la rabbia, se l'è portata a casa, l'ha medicata e protetta finché non è guarita. Le ha dato pure un nome, Silvia, e ha cominciato a portarsela sempre dietro. Finché una mattina, quella della chiusura del cantiere, Angelo non si è più svegliato. Che ne sarà adesso di Silvia? È la storia che ci racconta David Macaulay, storico dell'architettura (*Angelo*, pagine 60, euro 19,50, Donzelli).



Dal libro «Angelo» di David Macaulay (Donzelli)

Le fiabe mutanti

Dal libro al blog: nuove forme di contaminazione

Frontiere Un saggio appassionante riflette sul rapporto fra la letteratura per ragazzi e la crossmedialità

MANUELA TRINCI
PSICOTERAPEUTA DELL'INFANZIA

CISIAMO! SMARTPHONE TABLET APP, IN UN PANORAMA DI CONTINUA EVOLUZIONE VIDEOLUDICA, VELOCIZZANO I MOVIMENTI, GLI SPOSTAMENTI, ANCHE DEL PENSIERO, E SEMBRANO COSÌ ACUIRE E FACILITARE LA TENDENZA NARRATIVA GIÀ PRESENTE NEI VIDEOGIOCHI TRADIZIONALI O IN TANTI VIDEOGAME. Eroi, avventure iniziatiche e epopee fantastiche: il libro trova il suo prolungamento ideale nei media digitali dai blog, siti web, social network (facebook e twitter) ai siti di condivisione di filmati (YouTube) o ai forum di discussione. Diciamo pure che oltre i confini della pagina, i grandi temi dell'immaginario non invecchiano né perdono in efficacia; così come i protagonisti delle fiabe conservano inalterati appeal e forza narrativa.

A sostenerlo è Anna Antoniazzi (pluriritolata ricercatrice presso la cattedra di letteratura per l'infanzia all'Università di Bologna) nel suo *Contaminazioni. Letteratura per ragazzi e crossmedialità* (prefazione di Emy Beseghi, Ed. Apogeo, pagg.173, euro 14,00). Una appassionata e appassionante riflessione peraltro già avviata dall'autrice nel suo precedente libro *Labirinti elettronici* (Ed. Apogeo) dove, esplorando il rapporto tra letteratura d'infanzia e videogame, riscontrava in giochi del calibro di Ico, Final Fantasy, Myst, Legend of Zelda, ecc., i medesimi personaggi, i medesimi luoghi archetipici presenti nelle fiabe: il labirinto, l'antro/grotta, l'eroe, lo specchio, la soglia, il travestimento, l'iniziazione, ecc.

E se nella narrazione, anche in quella più all'avanguardia mediatica, continua a pulsare un cuore d'inchostro, è indubbio che tra i vari media e la pagina scritta si stanno individuando nuove frontiere, nuove forme di contaminazione e di ibridazione, sempre ricercando quei particolari filtri che permettono di cogliere la valenza originale, culturale, delle metafore legate ai personaggi propri della fiaba. Un metodo dialogante, per

dirla con Faeti, connettivo, quello proposto da Antonacci che va a delineare straordinarie direzioni di senso nell'intersezione tra oralità, scrittura e multimedialità: ovvero, per usare il termine giusto, nella crossmedialità.

Ne risulta un'ampia mappa di sofisticati incroci mediatici entro la quale ci si muove tra rimandi, intrecci, scambi, allusioni, senza che la letteratura per ragazzi perda valenze o specificità. Anzi, con un'urgenza tutta nuova, si trasforma, reagisce al mutamento dei paesaggi espressivi, annette linguaggi «altri», tutti legati dalla stessa vocazione a raccontare storie.

Si correlano in tal modo i *topoi* e le grandi icone del fiabesco e dei classici (che si ripresentano sotto mentite spoglie o nuove attribuzioni) all'immaginario contemporaneo. Così Pollicino, nelle sue varianti attuali di Kirikù o Link, continua a confrontarsi con l'infinitamente grande e l'infinitamente piccolo, col normale e il diverso, seminando briciole in contesti apparentemente diversi dal bosco della fiaba; così la potenza metaforica della Regina delle nevi non cessa mai di travestirsi e di assumere diverse sembianze: da Andersen alla Playstation. Mentre Cappuccetto rosso continua a comparire in una pluralità di contesti che lasciano inalterata l'attualità immaginativa e la potenza simbolica della protagonista della fiaba di Perrault: dal videogame *The Path* al recente film di *Hardwicke Cappuccetto rosso sangue* sino alla visual novel giapponese *Akaneiro*. Nuovi risvegli attendono poi, nella crossmedialità, anche *Biancaneve* e la *Bella addormentata*, con le varianti al maschile, laddove il film *Avatar* segnala piuttosto una nuova drammaturgia multimediale che fonde e fluidifica generi e linguaggi condividendo con *Pinocchio* il destino della artificialità e del continuo mutamento.

Luogo della metamorfosi per eccellenza e quindi della ricerca di sé e della propria identità, le fiabe mutanti attraverso le vie d'accesso al fantastico (narrazioni scritte, filmiche, teatrali, artistiche, multimediali) si fanno schermo a quella globalizzazione e planetarizzazione dei modelli culturali che sembrano omologare fantasie, rappresentazioni mentali, immagini visive delle nuove generazioni, e suggeriscono di contro mutamenti di sguardo, sollecitano nuovi punti di vista, permettono di cogliere una diversa immagine del mondo; proprio come successe a Alice passando attraverso lo specchio.

LETTURE / 1

Un cane in fuga verso un mondo sconosciuto

«Solo con un cane» di Beatrice Masini, Fanucci, pagg. 144, euro 9,90: segnalato da Anna Antoniazzi in quanto romanzo che ha il sapore delle fiabe antiche e la visione delle narrazioni più attuali, la storia si avvia con un editto insensato del Sire che ordina la sparizione immediata dei cani da tutto il Regno, e con una famiglia, quella di Miro, che non può certo sopprimere Tito. Così inizia la fuga, di un cane e di un bambino, in un mondo sconosciuto. Un viaggio iniziatico che tutti dobbiamo affrontare, prima o poi, per mettere alla prova le nostre capacità, accettando la sfida di una progettazione che tenda al futuro.

LETTURE / 2

Una storia contro le ingiustizie e i soprusi

«L'ultima possibilità» di Seitä Parkkola, Ed. San Paolo, pagg. 316, euro 18,00: emblematico di una letteratura per ragazzi che ripositiona al suo interno lo sguardo lucido dei ragazzi, la storia di Borea è una storia contro le ingiustizie, i soprusi, gli imbonimenti, la compiacenza e il perbenismo. La storia di un dodicenne che ama allo stesso modo skateboard, peluche e lecca-lecca e che non si limita a guardare il mondo adulto ma ne valuta i vizi, le debolezze. Un ragazzino curioso che non teme di rivelare la nudità dell'imperatore, teso com'è a voler essere protagonista vero, e non semplice comparsa, della propria esistenza.