



Dai presupposti generali al metodo

Illustrazione e immaginario

Prima della televisione, del cinema, del computer, l'illustrazione del libro di fiabe aveva un pregio particolare e oggettivo nella qualità e nella funzione, che era quella di sollecitare l'immaginario, a volte più ancora del testo di cui era l'integrazione. Tuttavia, il piacere dell'illustrazione in un libro di fiabe è ancora accessibile e insostituibile: lo testimoniano, anche nell'universo degli adulti, gli interessi e le passioni per il mondo del fumetto e degli storyboards (due mondi contigui), nonché l'attuale contaminazione fra mondo delle immagini fisse e cinema ("V per Vendetta", "Sin City", per citare due recenti film di successo; ma anche le tavole di Alan Lee per l'allestimento de "Il Signore degli Anelli").

La parola, scritta o pronunciata, letta o udita, sempre impalpabile eppure significativa, inizia e chiude il cerchio fra immaginario e reale.

Fra i grandi illustratori italiani di libri per l'infanzia del primo novecento, vale la pena di ricordare fra gli altri, rendendo intanto loro omaggio:

Maria Augusta Cavalieri¹, illustratrice, insieme al fratello Luigi, di una celebre edizione Salani di Pinocchio del 1924;

Duilio Cambellotti² (1876-1960) dal tratto spigoloso, ricercato, "difficile" per un bambino, come una sfida, una scatola dall'apertura segreta;

Attilio Mussino (1878 -1954) famoso, anche lui, per un suo Pinocchio³, ma anche disegnatore di altri libri per l'infanzia, dove il ritratto delicato e vivace in bianco e nero sconfinava continuamente nel fiabesco.

Fra gli stranieri, molto noti anche in Italia si annoverano:

Arthur Rackham (1867-1939) celebre illustratore di "Alice's adventures in Wonderland"⁴ con una raffinata serie di acquerelli liberty;

Charles Edward Brock⁵ (1870 -1938), noto per le sue illustrazioni de "The little Lord Fauntleroy", riprese poi da Alberto Micheli⁶, nell'edizione italiana del 1935 per i tipi di Salani;

Ernest Shepard⁷ (1879-1976) autore, con l'ideatore della storia Alan A. Milne, delle illustrazioni di "Winnie The Pooh".

Quelli che, allora, si chiamavano figurai⁸, si possono considerare, nel contesto di questo discorso, i precursori di quelli che oggi si definiscono col termine internazionale di cartoonist.

Fra gli uni e gli altri ci sono le strisce illustrate del "Corriere dei Piccoli", con le pagine organizzate in larghe bande orizzontali ripartite in sezioni; ogni sezione, un bozzetto e, col procedere della storia illustrata, semplici versi in rima che la raccontano⁹.

Grandi autori del passato

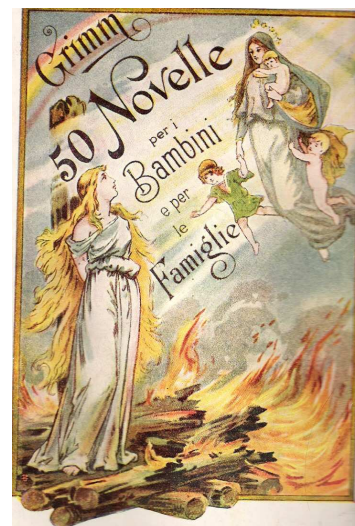


Illustrazione anonima fuori testo da "Fratelli Grimm - 50 Novelle - Ulrico Hoepli Editore - Milano 1928"

Dall'illustrazione al fumetto

CORRIERE dei PICCOLI

1 <http://www.bibliothequedesuzette.com/BMR/cavalieri.htm>

2 http://it.wikipedia.org/wiki/Duilio_Cambellotti

3 <http://www.cartantica.it/pages/lefisionomiedipinocchio.asp>

4 <http://www.bugtown.com/alice/>

5 http://www.askart.com/askart/b/charles_edmund_brock/charles_edmund_brock.aspx

6 <http://www.bibliothequedesuzette.com/BMR/illustrators.htm#MIC>

7 <http://www.childscapes.com/bookpages/shepard.html>

8 Silvia Serreli; http://digilander.libero.it/valeriovolpi/PG_Art25.htm

9 <http://www.sto-signorbonaventura.it/>



In una nicchia a parte si ritrovano le storie (destinate, sul nascere, ai bambini che imparavano a leggere), in cui il testo scritto lineare era interrotto da piccoli disegni manieristici che riproducevano la "cosa" nominata, una sorta di appunto per la memoria o di suggestione per la comprensione del testo. Un minuscolo disegno che, nella sua stilizzazione era, piuttosto, un segno: "qualcosa" fra il simbolo e il pittogramma, simile al primo nella grafica, al secondo per la funzione.

Non dire  finché non è nel 
Di  tutti i  sono bigi

La fiaba illustrata intorno alla quale sono organizzati questi appunti, presenta una serie di caratteristiche miste fra quelle dell'illustrazione classica (l'intento evocativo, la forza suggestiva, lo stimolo all'immaginario), quelle della striscia illustrata (una striscia di disegni, una linea di racconto scritto con l'uso della rima baciata) e quelle del segno/disegno.

Come nell'illustrazione classica, in ogni striscia disegnata (che costituisce un'unica piccola tavola) compaiono elementi grafici non nominati nel testo, ma destinati a integrarlo.

Come nei racconti con l'uso del segno/disegno, ogni "cosa" nominata è rappresentata graficamente. Diversamente da un disegno pittografico (stilizzato fino all'allusione convenzionale), i disegni delle "cose" sono contestualizzati in un'azione che procede, sequenza dopo sequenza, come in un racconto a fumetti: scelta degli autori che ha consentito anche la rappresentazione puntuale delle azioni



vivevano una mamma e una bambina.

Originale è l'organizzazione del testo. La breve storia (o lunga filastrocca) è idealmente organizzata, in quanto testo, in capitoli: un ideale capitolo per pagina. L'indicatore non è, però, né la convenzionalità del numero romano, né il ricorso ad un titolo, bensì è una tavola a tutta pagina che, se la si volesse tradurre in parole, rimanderebbe piuttosto ai capitoli di Pinocchio con quel: "Dove Geppetto torna a casa e dà al burattino la colazione che il pover'uomo aveva portato per sé".

Le tavole hanno la costante d'essere organizzate in uno spazio geometrico ben delimitato che rimanda ad una scena aperta di teatro con, ai lati, le quinte dai cenni scenografici. "In scena", l'evento centrale del capitolo con tanto di personaggi e uso del colore; in alto (nel timpano) un oggetto simbolico, una sorta di collettore dell'immaginario per l'intera sequenza, di cui sono sovente soltanto disegnati i contorni; sulle quinte il richiamo, per allusione, a temi contigui a quelli del titolo di scena (annunciato comunque in un cartiglio), talvolta in maniera scoperta (come nelle tre tavole "Bugie", "Travestimenti" e "Ancora bugie", che anticipano "in scena" quel che accade a Cappuccetto, al Lupo, e alla nonna; ma con costanti allusioni alla finzione teatrale, dove tutto è illusione, ma anche sdrammatizzante partecipazione ad un gioco.

La ricorrenza, tavola dopo tavola, delle stesse costanti suggerisce in maniera potente, anche se non esplicita, la presenza di regole sottese al discorso narrativo e fornisce all'intero testo la cornice ideale per il tipo d'uso che se n'è fatto nell'ambito di questi appunti per la costruzione di un metodo: si è infatti tentato di organizzare un insieme coerente di regole e di principi, di materiali e di prassi, in base ai quali svolgere ogni attività teorica o pratica.

Il segno/disegno

Le filastrocche di R. Piumini e le illustrazioni di E. Bussolati

L'organizzazione del testo

Caratteristiche della tavola a piena pagina e ciò che ne deriva in termini di riflessione sul metodo





La tessitura fra mondo reale e immaginario è costante e pratica mille sentieri. Se è vero che il bambino gradualmente distingue fra il "sé" e il "fuori di sé" in un percorso evolutivo che promuove armoniosamente la sua crescita, è anche vero che, per tutta la vita, continua è la spola fra il "dentro" e il "fuori" e che, nel viaggio, ciascuno crea un universo altro o, più semplicemente, una sua personale visione del mondo o rappresentazione che dir si voglia. Si tratta della ricerca di equilibrio fra soggettività e oggettività: di analizzare e contemplare, di estrapolare e trasfigurare, di credere e realizzare, di sperare ed agire, di prefigurare e adattarsi, di elaborare progetti e della loro realizzazione, di sognare e riconoscere il piano di realtà. I segni, le parole, i gesti: in una qualche misura la quotidianità, non smette mai di essere magica e sorprendente.

Il bambino crea giochi, giocattoli, ruoli; e l'adulto, con lui e per lui, crea giocattoli e inventa storie. Le bambole, i burattini, i libri animati, le maschere, i pupazzi, danno tridimensionalità e sensorialità all'immaginario; lo incarnano nel reale fino a quel punto di saldatura che è la personale fruizione e interpretazione di essi. La parola, scritta o pronunciata, letta o udita, sempre impalpabile eppure significante, inizia e chiude il cerchio fra immaginario e reale.

Dallo sguardo all'illustrazione ad una riflessione sull'immaginario e sulla sua potenza

Nel mondo dell'infanzia

La riflessione appena esposta è fra i presupposti di questi appunti sul metodo che ha, infatti, fra i suoi strumenti molti "oggetti" tridimensionali, molti giochi e giocattoli: burattini, teatri e teatrini, costumi di scena, bambole, tombole, libri e parole. Tutti questi "oggetti" intendono consentire al bambino l'organizzazione di un proprio universo anche linguistico in cui la parola sia collegata il più saldamente possibile all'immaginario. Immaginario qui inteso come sensibilità personale alle cose, alla relazione e come percorso costantemente reversibile fra il sé il fuori di sé.

Conseguenze metodologiche