



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea
in Filologia e letteratura italiana

Tesi di laurea

Mondi a confronto
Realtà e finzione nella letteratura per
l'infanzia

Relatore

Prof. Alberto Zava

Correlatore

Prof.ssa Monica Giachino

Prof.ssa Veronica Gobbato

Laureanda

Lisa Boscolo Cegion

Matricola 865858

Anno Accademico

2018/2019

INDICE

INTRODUZIONE	4
CAPITOLO PRIMO	
REALTÀ E FINZIONE NEI TESTI NARRATIVI	7
I.1. Il libro: una rete di trasmissione d'infiniti significati	7
I.2. Il patto narrativo	9
I.3. Verità e realtà in un testo narrativo	12
I.4. Modelli di lettura e modelli di lettore	15
CAPITOLO SECONDO	
LA FANTASIA: UNA PORTA DI ACCESSO ALLA REALTÀ	21
II.1. Il circuito comunicativo reale e immaginario	21
II.2. Un racconto particolare	24
II.3. Mondi a confronto: autore e lettore	28
II.4. Tre livelli narrativi, tre libri	32
CAPITOLO TERZO	
PERSONAGGI REALI	43
III.1. I personaggi narrativi: funzioni e personalità	43
III.2. Abolizione dell'eccesso di realtà	49
III.3. Il grande albero: il reale nel fantastico	52
III.4. Il Grande Gigante Gentile e l'incontro con il reale	65

III.5. Personaggi reali a confronto	77
-------------------------------------	----

CAPITOLO QUARTO

REALTÀ E FINZIONE: IMMAGINI PARLANTI	82
IV.1. Narrare con le parole e con le figure	82
IV.2. Silent book: oltre le parole	89
IV.3. Mirror: mondi riflessi	92
IV.4. L'onda: mondi in movimento	101
IV.5. L'ombra: mondi capovolti	109

CONCLUSIONI	124
--------------------	------------

BIBLIOGRAFIA	127
---------------------	------------

INTRODUZIONE

Il ruolo che realtà e finzione rivestono in una narrazione influenza la fiducia e l'immedesimazione che il lettore attribuisce a un testo. Perché un racconto fantastico si avvicini alla realtà del pubblico, conferendo alla storia contemporaneità e concretezza, ha bisogno che la struttura narrativa, i personaggi e l'impostazione grafica del libro contribuiscano alla costruzione del contenuto e perciò alla reale esistenza dei fatti narrati.

Nella letteratura per l'infanzia, dove la finzione regna sovrana, si è voluto indagare la misura in cui il reale penetra nel racconto. Se il lettore cede alla fantasia narrata è possibile solo grazie al contributo apportato dalla realtà che riconduce la narrazione a una dimensione più vicina al suo destinatario. Dunque, realtà e finzione, pur essendo due universi lontani, si trovano a interagire all'interno del racconto, non senza difficoltà e contaminazioni reciproche. Per comprendere fino a che punto i due universi si compenetrino e come sia possibile oltrepassare il limite posto dalla narrazione, è stato necessario indagare la figura del lettore.

Il primo capitolo, a partire dai quesiti posti, analizza primariamente il rapporto tra libro e lettore, proseguendo con la relazione che l'autore instaura con il suo destinatario. È stato usato come supporto il saggio di Umberto Eco *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, poiché descrive il patto narrativo che l'autore instaura con il lettore del racconto. Se lo scrittore riesce a creare un rapporto di fiducia con il suo interlocutore, il fantastico può esprimersi

senza bisogno di interruzioni. Per completare il ruolo del lettore in un testo, Italo Calvino interviene in *Se una notte d'inverno un viaggiatore* e, attraverso l'analisi dei modelli di lettura che caratterizzano i lettori, conferisce alla narrazione il potere di rinnovare continuamente se stessa. Per questo motivo, l'autore non crea nulla, ma rielabora quello che già c'è nel reale, rendendo la finzione come un prototipo della realtà.

Nei capitoli successivi, sono stati analizzati sei diversi testi letterari che appartengono a epoche e filoni letterari differenti. Si è voluto ricercare nei testi un esempio chiaro della presenza del fantastico nel reale, individuando gli elementi narrativi che hanno fortemente contribuito a rendere esplicito l'intervento dei due mondi nel racconto.

La storia infinita di Michael Ende è stata scelta poiché presenta una struttura narrativa particolare che garantisce alla finzione di entrare in contatto diretto con la realtà. Al suo interno ci sono molti riferimenti ai due universi che sono espressi tramite l'uso di diversi espedienti narrativi. Inoltre, è largamente trattata la figura del lettore che diventa una sorta di *alter ego* dell'autore del romanzo.

Per quando riguarda i testi di Susanna Tamaro e Roald Dahl, sono stati messi a confronto per verificare quanto il reale sia in grado di conferire alla narrazione un valore di contemporaneità e concretezza, seppur gli eventi narrati abbiano i connotati propri del fantastico. In aggiunta, la presenza del personaggio reale all'interno di entrambi i racconti ha contribuito alla costruzione di un mondo in cui realtà e finzione possono interagire senza per questo compromettere la veridicità della storia.

L'ultimo capitolo si sviluppa a partire da altre leggi narrative. Proprio perché i testi in questione appartengono alla letteratura per l'infanzia, si è voluto indagare lo sviluppo di realtà e finzione in un libro che esprimesse la stessa disparità e contatto attraverso l'uso delle illustrazioni. Infatti, dopo aver studiato le tecniche narrative messe in atto in racconti classici,

la cui conformazione rispetta l'uso del testo scritto, si è ricercato il ruolo di realtà e finzione in quei libri indirizzati ai lettori più piccoli, in cui l'immagine supera la parola. Lo studio dei nuovi testi segue un'analisi del tutto differente rispetto a quella svolta precedentemente, poiché alcuni aspetti fisici della struttura del libro acquisiscono una funzione attiva nei meccanismi narrativi. Pertanto, sono stati messi a confronto due mezzi di comunicazione distanti tra loro: la parola e l'immagine. La differente indagine ha portato a un risultato comune a quelli ottenuti con gli altri testi, esplicitando l'infinita possibilità di mezzi comunicativi che garantiscono a realtà e finzione di confluire in una stessa dimensione.

CAPITOLO PRIMO

REALTÀ E FINZIONE NEI TESTI NARRATIVI

I.1. Il libro: una rete di trasmissione d'infiniti significati

Nelle parole e nelle lettere di un libro è racchiuso un mondo che ogni lettore esplora a modo suo. I meccanismi di ricezione e fruizione che caratterizzano il processo di lettura si innescano automaticamente in ognuno dei suoi destinatari, donando al libro una vita propria. La maggior parte di questi processi meccanici investono, nella stessa misura, lettore e autore. Infatti, il libro diventa una rete di trasmissione d'infiniti significati e messaggi che nemmeno lo scrittore stesso aveva prestabilito al momento della stesura. Seguendo le ricerche che sono state fatte in merito, vorrei, attraverso l'analisi di alcuni testi, esplicitare le condizioni interne ed esterne al libro che rendono una storia più credibile di un'altra; caratteristiche che consentono una maggiore immedesimazione con protagonisti ed eventi narrati. Il tempo narrativo, i personaggi, la figura portante del lettore e la creatività dell'autore sono elementi necessari affinché il contenuto della storia diventi realtà, al punto da confondersi con essa. In questo gioco la finzione occupa un ruolo importante, poiché là dove l'immaginazione incalza, il lettore allenta il legame che lo tiene ancorato alla realtà fisica, e l'astrazione diventa totale. Tanto più il racconto cattura il suo pubblico, sottraendolo alla realtà, tanto più

la finzione saprà sopravvivere anche nel reale. Ogni racconto ha un potere ammaliante e la ricerca sta in ciò che rende possibile questo legame così totalizzante.

La particolarità dei libri risiede nelle esperienze e nei significati che essi suscitano nell'uomo, a volte arricchendo, altre cambiando la sua umanità, perché tutto ciò che si legge, in qualche modo, comprende l'infinito. Ray Bradbury in *Fahrenheit 451*, romanzo ambientato in un mondo in cui possedere e leggere libri è considerato un reato, sostiene che «Non c'è nulla di magico, nei libri; la magia sta solo in ciò che essi dicono, nel modo in cui hanno cucito le pezze dell'Universo, per mettere insieme così un mantello di cui rivestirci».¹ Ogni narrazione che si rispetti attira il lettore nel mondo finzionale che l'autore ha creato senza destare sospetti, dubbi o domande particolari sull'esistenza della realtà che gli viene presentata. Ancora prima di immergersi nella lettura si accetta, incondizionatamente, ogni sorta di stranezza o irrealtà che supera i limiti del possibile. La cosa affascinante è che pur essendone consapevole il lettore si lascia, ugualmente, condurre in questo gioco traendone vantaggi per se stesso e per la quotidianità che vive, quest'ultima spesso contrapposta alla narrazione. Allora sorge spontaneo chiedersi: perché l'uomo accetta di credere a ciò che gli viene narrato? Jonathan Gottschall sostiene che la mente umana non può resistere al fascino delle storie, poiché, inevitabilmente, come una calamita viene attratta verso altri mondi.² Cosa permette, allora, la comunicazione tra gli infiniti mondi possibili della realtà narrativa e l'unico mondo della realtà quotidiana del lettore? Come si mescolano realtà e finzione e quale il loro ruolo nelle storie? Sono solo alcune delle domande che sorgono qualora ci si imbatta in uno studio di questo tipo.

¹ RAY BRADBURY, *Fahrenheit 451*, trad. it. di Giorgio Monicelli, Milano, Mondadori, 1995 (Los Angeles 1953), p. 98.

² JONATHAN GOTTSCHALL, *L'istinto di narrare come le storie ci hanno resi umani*, trad. it. di Giuliana Oliviero, Torino, Bollati Boringhieri, 2014 (Boston 2012). Gottschall studia la narrazione appoggiandosi alle ricerche più avanzate della biologia e delle neuroscienze.

Senza rendersene conto, a poco a poco, il libro inizia a dialogare con il suo destinatario che diventa esso stesso padrone di un mondo che per lui è stato creato e di cui egli non è l'artefice. Per comprendere allora i due universi di cui tratteremo, ovvero il mondo della realtà quotidiana e il mondo della realtà narrativa, sarà necessario un'esaustiva ricerca che rappresenti il lettore e un'approfondita analisi su ciò che concerne la fantasia contrapposta alla realtà.

I.2. Il patto narrativo

Secondo la definizione riportata nel dizionario della lingua italiana, il termine “fantastico” deriva dal latino *phantasticu(m)* che letteralmente significa “far vedere, mostrare”.³ I due verbi con cui viene espresso non associano la fantasia all'inganno o a una falsa distorsione della realtà, bensì alla stretta collaborazione con essa al punto da esibire ciò che nel quotidiano viene tenuto segreto. Il compito affidato alla fantasia è, perciò, quello di manifestare al cuore del lettore quello che con gli occhi non riesce a vedere, alterando la sua percezione della realtà. La finzione prende il reale e lo rompe, non nel senso che lo spezza, anzi, la spaccatura diventa lo strumento per entrarci ancora più in profondità. Infatti, le narrazioni, molto spesso, traggono spunto da avvenimenti realmente accaduti. Anche quando lo scrittore si propone di raccontare eventi reali successi a personaggi reali prende semplicemente spunto da persone e vicende per trasformarle e manipolarle nel corso della stesura dell'opera. È chiaro che all'interno della dimensione immaginaria vi sono opere più o meno rispettose della realtà empirica, per cui «il rapporto tra realtà e finzione varia in relazione alle epoche storiche, ai movimenti letterari, ai generi e alle scelte individuali degli

³ Si veda la voce *fantastico* in *Dizionario della lingua italiana*, Milano, Garzanti linguistica, 2006, p. 910.

autori». ⁴ Tuttavia, la narrativa letteraria, nonostante le varie gradazioni, non si allontana dalla dimensione dell'immaginario anche quando si propone di rappresentare il mondo reale.

Se ne deduce che la letteratura non coincide con la realtà, ma tra i due poli s'instaura, invece, un rapporto di verosimiglianza, ovvero di conformità tra ciò che viene immaginato e ciò che è vero. Ogni opera letteraria, in particolare se di carattere fantastico, istituisce un "mondo possibile" diverso da quello dell'esperienza, che sottostà a proprie regole di coerenza. La letteratura elabora dei modelli della vita umana, in ciascuno di essi la realtà può essere interpretata con volute deformazioni ed esagerazioni o più semplicemente ne viene proposta una sua riorganizzazione, come avviene ad esempio con le utopie. Ecco allora che le convenzioni letterarie non operano soltanto una legittimazione dell'impossibile. Esse lo legittimano anche in base alla sua fruizione. I teorici della letteratura, perciò, hanno stabilito il concetto di verosimiglianza, ovvero ciò che privilegia «la *credibilità presso il pubblico* di una storia, cioè l'opinione soggettiva dei lettori, piuttosto che la sua *possibilità o probabilità* stabilite in base a criteri oggettivi». ⁵ In effetti, è il lettore colui che assegna un senso alla storia e che ne diventa il suo giudice supremo; sia che accetti il racconto come se fosse vero, sia che lo prenda proprio per vero, in entrambi i casi la lettura raggiunge il senso che si attende da essa. Si viene a creare quello che Hermann Grosser definisce "patto narrativo" o, come Umberto Eco afferma, il "patto finzionale":

La regola fondamentale per affrontare il testo narrativo è che il lettore accetti, tacitamente, un *patto finzionale* con l'autore, quello che Coleridge chiamava "la sospensione dell'incredulità". Il lettore deve sapere che quella che viene raccontata è una storia immaginaria, senza per questo ritenere che l'autore dica una menzogna. Semplicemente l'autore *fa finta* di fare una affermazione vera. Noi accettiamo il patto

⁴ HERMANN GROSSER, *Narrativa. Manuale/antologia*, Milano, Principato, 2008, p. 19.

⁵ *Ibidem*.

finzionale e facciamo finta che quello che egli ci racconta sia veramente avvenuto.⁶

Ma perché accettiamo di credere a ciò che ci viene narrato? Spesso lo facciamo con una facilità disarmante. Si pensi a quei testi narrativi che volutamente raccontano vicende che non hanno alcuna corrispondenza con il mondo della realtà naturale, che trattano di luoghi meravigliosi nei quali si incontrano esseri dotati di una forza sovraumana o animali parlanti; in questi casi ogni elemento finzionale obbedisce a esigenze diverse dalla verosimiglianza, suscitando lo stupore del lettore che viene costretto ad accendere la fantasia. Dal momento in cui il pubblico entra nel mondo incantato dell'irrealtà, l'immaginazione rimane pur sempre parziale, poiché, qualora il lettore sia disposto ad accettare che gli animali parlino, non può non figurarseli se non con le caratteristiche fisiche degli animali reali. Infatti, sostiene Eco, «così avviene nel mondo della nostra esperienza [...]. Pare che, leggendo storie di finzione, noi sospendiamo l'incredulità riguardo a certe cose, e non ad altre, perciò i confini a cui dobbiamo credere e ciò a cui non dobbiamo credere sono ambigui».⁷ Ogni narrazione ci chiude dentro i confini di un mondo, più o meno possibile, e ci induce a prenderlo sul serio mescolando finzione e realtà così da renderlo autentico agli occhi del lettore. Anche il mondo più impossibile, per essere tale, deve avere come sfondo ciò che è possibile nel mondo reale:

Questo significa che i mondi narrativi sono parassiti del mondo reale. Non c'è una regola che prescriva il numero degli elementi finzionali accettabili, ed esiste anzi una grande flessibilità su questo tema – forme come la fiaba ci dispongono ad accettare ad ogni passo correzioni della nostra conoscenza del mondo reale. Ma tutto ciò che il testo non nomina ed esprime espressamente come diverso dal mondo reale, deve essere

⁶ UMBERTO ECO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Harvard University, Norton Lectures 1992-1993, Milano, Bompiani, 1994, pp. 91-92.

⁷ Ivi, p. 94.

sottinteso come corrispondente alle leggi e alla situazione del mondo reale.⁸

Il mondo narrativo da un lato, in quanto ci narra solo la storia di alcuni personaggi, solitamente in tempo e luoghi definiti, dovrebbe apparire come un piccolo mondo, decisamente più limitato rispetto al mondo reale; ma, poiché contiene il mondo reale come sfondo, è più vasto del mondo della nostra esperienza. Infatti, l'autore non deve solo presupporre il mondo reale come sfondo della propria invenzione, ma deve anche e continuamente dare al lettore informazioni su aspetti del mondo reale che probabilmente il lettore non conosce. Dall'altra parte il lettore stesso deve sia accettare che l'informazione finzionale sia vera, sia prendere per vere le informazioni storico-geografiche provviste dall'autore. In un certo senso il racconto finzionale non si conclude con la storia che racconta, ma si estende interminabilmente. Nulla ci appare com'è, ogni universo narrativo cela significati e segni infiniti e, poiché non possiamo uscire dai suoi limiti, siamo spinti a esplorarlo in profondità. Allora, lo stupore dell'irreale, dell'impossibile, dell'assurdo è un bisogno che ogni lettore manifesta quando si trova ad aprire le pagine di un libro. D'altronde anche l'autore stesso, quando ricorre alla finzione, allarga per un momento lo spazio del reale, muovendo i propri passi in zone solitamente vietate.

I.3. Verità e realtà in un testo narrativo

Le infrazioni alla verità sarebbero dunque giustificate dall'obiettivo primo del poeta: farsi ascoltare o leggere. Esse rientrano nell'insieme di procedimenti artistici con i quali si conquista e si mantiene l'attenzione del pubblico. «Ma l'ammissibilità delle menzogne non

⁸ Ivi, p. 101.

si commisura, secondo Aristotele, alla distanza della realtà, bensì alla connessione in cui esse vengono poste con i momenti della narrazione. Anzi il giudizio di ammissibilità viene superato da un giudizio di validità, in cui gli elementi menzogneri svolgono il ruolo assegnato loro».⁹ È raro, infatti, che il destinatario dell'opera letteraria sia sorpreso dalla presentazione di accadimenti impossibili. La normativa dei generi letterari prevede già la misura e il tipo di infrazioni al possibile. Chi legge una fiaba vi trova ovvia la presenza di fate, orchi, gnomi con i loro poteri sovranaturali. Perciò, il lettore è preparato ad assistere a qualcosa di eccezionale, ma non sa, in partenza, di che cosa si tratti nel caso specifico; perciò viene colpito dagli avvenimenti meravigliosi della storia e non dalla loro mera presenza.

Nel tempo sono variate le concezioni di realismo. Ogni epoca elabora certe norme per definire, a livello linguistico, contenutistico, stilistico e strutturale, un grado di rapporto tra finzione e realtà, tra verosimiglianza e possibilità; tanto che i lettori modificano la propria soglia di accettabilità degli eventi, dei personaggi anche in relazione alle diverse epoche storiche. Proprio per questo nelle opere letterarie, la finzione gira intorno alla realtà, la tiene d'occhio nel suo allontanarsene o si precipita verso di essa. Quanto più audace è la fantasia, tanto più il lettore è spinto a verificare la sua validità nel reale, entro o magari oltre i limiti delle sue esperienze. Fuga dal reale e ritorno al reale sono, dunque, le due direzioni in cui si alterna l'attività di ogni racconto.

Per comprendere, allora, il passaggio che avviene tra finzione e realtà è necessario approfondire il concetto che si ha di reale. La realtà non è qualcosa di stabile e definito in assoluto, ma in continua rielaborazione. Ognuno possiede un concetto di realtà a cui fa

⁹ CESARE SEGRE, *Avviamento all'analisi del testo letterario*, Torino, Einaudi editore, 1985, p. 218.

riferimento per valutare gli eventi, sia quelli che vive direttamente, sia quelli che vengono raccontati da altri:

Pensiamo che nel mondo reale debba valere il principio di Verità, mentre nei mondi narrativi debba valere il principio di Fiducia. Eppure anche nel mondo reale il principio di Fiducia è tanto importante quanto quello di Verità.¹⁰

Quello che Eco intende sostenere è che il modo in cui accettiamo la rappresentazione del mondo reale non è diverso dal modo in cui accettiamo la rappresentazione di un mondo possibile presente in un libro. Ad esempio, il lettore può fidarsi del fatto che Cappuccetto Rosso viene mangiata dal lupo e ne esca viva dalla sua pancia, così come si fida che Napoleone Bonaparte sia esistito. La differenza si manifesta nel grado di fiducia: la fiducia che si dà al narratore della fiaba è diversa dalla fiducia che si dà agli storici. Decidere cosa sia vero o falso nel mondo reale è molto più complesso, mentre i libri offrono al lettore la sensazione di vivere in un mondo in cui la Verità non può essere messa in discussione.

In relazione a quanto finora sostenuto, Cesare Segre conferma che nella narrativa contemporanea non è stabilita una zona precisa di pertinenza dell'irreale o del meraviglioso; pertanto, divenute sfuggenti le proprietà del reale, è anche compromessa l'identificazione del suo opposto. Nonostante tutto la fiducia che il lettore ripone in quanto legge rimane invariata:

Uscendo dalla realtà, la finzione rende più raffinata e sensibile la nostra percezione del reale, corrobora le nostre facoltà critiche, rivela attraverso il paradosso, forze e motivazioni. Tanto più che la realtà da cui si esce può essere proprio interpretata dall'irrealtà in cui si entra [...] è come tendere al massimo il filo che ci collega col reale. Un filo, del resto, che può allungarsi non soltanto oltre i limiti del

¹⁰ U. ECO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, cit., p. 109.

reale, ma entro i limiti stessi.¹¹

I.4. Modelli di lettura e modelli di lettore

In virtù del fatto che non esiste una realtà assoluta, non esiste neppure un lettore assoluto. Infatti, l'autore, seppure artefice della storia narrata, scompare silenziosamente dalla scena, lasciando che il racconto venga definito dall'immaginazione individuale di ognuno, mostrandosi non come un architetto onnipotente della nostra esperienza di lettura, ma piuttosto come una guida che conduce il nostro modo di immaginare senza determinarlo. Ciascuno legge un testo a proprio modo, scopre dettagli, significati, relazioni tra i personaggi del racconto, interroga il testo in modo sempre differente. Proprio per questo la lettura non può essere considerata un atto passivo. Il lettore, entrando a contatto con una nuova storia, esercita uno sforzo creativo volto a trasformare la realtà in fantasia. Nella misura in cui la storia suscita il bisogno di essere riportata in vita, si svela la figura portante e generatrice del racconto stesso, trasformando così il lettore in un elemento imprescindibile dell'atto creativo.

Se la lettura non fosse un processo capace di contribuire in qualche misura al senso dell'opera, se non fosse possibile compiere infinite letture di un testo, se non fosse possibile, interrogandolo in modo diverso, scoprirne nuovi significati, un testo verrebbe interpretato una volta per tutte, rischiando di esaurire in parte la sua funzione generatrice. Gerald Prince, ad esempio, osserva che «ogni lettore deve essere in grado di percepire visivamente i simboli presentati; deve avere la capacità di mettere in serbo le informazioni [...]; e deve essere in grado di fare deduzioni e trarre conclusioni».¹² Nel processo di lettura, infatti, è necessario

¹¹ C. SEGRE, *Avviamento all'analisi del testo letterario*, cit., pp. 227-228.

¹² GERALD PRINCE, *Narratologia*, trad. it. di Mario Salvadori, Parma, Pratiche Editrice, 1984 (Berlino 1982), p.

interrogare il testo e compiere una serie d'inferenze in merito alle informazioni in esso contenute. L'abilità del lettore starà, quindi, nel porre un alto numero di domande pertinenti e di compiere analogamente un alto numero di deduzioni in relazione alla storia narrata.

Va da sé che ogni lettore compie queste operazioni a modo suo. A questo proposito Italo Calvino in *Se una notte d'inverno un viaggiatore* ci dà una panoramica completa dei differenti modelli di lettura attraverso modelli di lettore. Calvino scrive un romanzo sul piacere di leggere romanzi. Il protagonista è il Lettore il quale per dieci volte comincia a leggere un libro che per vicissitudini estranee alla sua volontà non riesce a finire. Calvino stesso afferma: «Ho voluto rappresentare (e allegorizzare) il coinvolgimento del lettore (del lettore comune) in un libro che non è mai quello che s'aspetta».¹³ L'autore si prende, quindi, la libertà di instaurare un dialogo con il suo destinatario, mettendolo al centro del racconto. Calvino elabora dieci diversi incipit di romanzi di autori immaginari, ognuno dei quali rappresenta differenti generi narrativi. L'autore, però, non si indentifica con gli scrittori dei romanzi inventati da lui stesso; al contrario vive, insieme al pubblico, le medesime sensazioni originate dalla lettura. Le vicende narrate ruotano intorno alla curiosità del Lettore che, catturato dalla potenza narrativa, va alla ricerca del prosieguo di ognuno dei racconti sospesi, entrando invece in altre storie. Si innesca un meccanismo per cui un libro richiama un altro libro. Al termine della frustante ricerca il Lettore si trova a confronto con altri Lettori e con il loro modo di interpretare la lettura. E, a questo punto, grazie a uno di loro, comprende qual è il fine del suo cercare.

Ogni Lettore presenta un elemento caratteristico che chiarisce la diversità con cui ciascuno si immedesima nelle storie narrate. L'idea che Calvino ha di lettura è basata

6.

¹³ ITALO CALVINO, *Presentazione*, in ID., *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Milano, Mondadori, 2002 (1979), p. X.

fondamentalmente sul rapporto tra il testo e il soggetto che lo legge; e può essere indirizzata secondo due principali orientamenti: uno più sbilanciato verso il testo, l'altro più focalizzato verso la soggettività del lettore.¹⁴ Il primo lettore mette in atto una strategia di lettura in cui il testo serve solo come stimolo per fornire il punto di partenza alla catena dei suoi pensieri:

Se un libro mi interessa veramente, non riesco a seguirlo per più di poche righe senza che la mia mente, captato un pensiero che il testo le propone, o un sentimento, o un interrogativo, o un'immagine, non parta per la tangente e rimbalzi di pensiero in pensiero, d'immagine in immagine, in un itinerario di ragionamenti e fantasie che sento il bisogno di percorrere fino in fondo, allontanandomi dal libro fino a perderlo di vista.¹⁵

È una lettura frammentata e discontinua del testo che porta lontano dal testo stesso, privilegiando l'aspetto soggettivo della lettura. Il secondo lettore favorisce la propria soggettività nella pratica di lettura in un modo diverso dal primo:

L'oggetto della lettura è una materia puntiforme e pulviscolare. Nella diligente distesa della scrittura l'attenzione del lettore distingue dei segmenti minimi, accostamenti di parole, metafore, nessi sintattici, passaggi logici che si rivelano d'una intensità di significato estremamente concentrata. [...] Per questo la mia attenzione [...] non può staccarsi dalle righe scritte neanche per un attimo. Non devo distrarmi se non voglio trascurare qualche indizio prezioso. (...) Per questo la mia lettura non ha mai fine: leggo e rileggo ogni volta cercando la verifica d'una nuova scoperta tra le pieghe delle frasi.¹⁶

Si tratta sempre di una lettura che frammenta il testo, ma che porta la soggettività del lettore a trovare un rispecchiamento dentro il testo. Il terzo lettore, invece, vede la lettura

¹⁴ ANDREA BERNARDELLI, REMO CESERANI, *Il testo narrativo*, Bologna, Il Mulino, 2005, p. 121.

¹⁵ I. CALVINO, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, cit., p. 298.

¹⁶ Ivi, p. 299.

come un processo in cui la propria coscienza trova ogni volta nuovi stimoli nell'incontro stesso con il testo, ogni volta rinnovato:

Ad ogni rilettura mi sembra di leggere per la prima volta un libro nuovo. Sarò io che continuo a cambiare e che vedo cose nuove di cui prima non mi ero accorto? Oppure la lettura è una costruzione che prende forma mettendo insieme un gran numero di variabili e non può ripetersi due volte secondo lo stesso disegno?¹⁷

L'accento, in questo caso, è posto nel rapporto stesso tra la soggettività del lettore e il testo che stimola continuamente nuove idee e interpretazioni.

Gli altri tre lettori, a differenza dei primi, testimoniano un orientamento diverso, sembrano preferire il ruolo svolto dal testo stesso. Infatti, per il quarto lettore ogni libro da lui letto entra a far parte di un unico grande libro che è il risultato di tutte le sue esperienze di lettura:

Ogni nuovo libro che leggo entra a far parte di quel libro complessivo e unitario che è la somma delle mie letture. Questo non avviene senza sforzo: per comporre quel libro generale, ogni libro particolare deve trasformarsi, entrare in rapporto con gli altri libri che ho letto precedentemente [...].¹⁸

L'esperienza di lettura è, quindi, costituita dalla catena di testi letti che si sommano per costruire un unico percorso testuale. Il quinto lettore vuole invece recuperare, attraverso le proprie letture, un libro antico e perduto nel passato, la storia che viene prima di ogni storia e che per lui è modello di riferimento per ogni narrazione:

Anche per me tutti i libri che leggo portano ad un unico libro, ma è un libro

¹⁷ Ivi, pp. 299-300.

¹⁸ Ivi, p. 300.

indietro nel tempo che affiora appena dai miei ricordi. C'è una storia che per me viene prima di tutte le altre storie e di cui tutte le storie che leggo mi sembra portino un'eco che subito si perde.¹⁹

Il sesto lettore, al contrario, ci dà un'ulteriore possibilità: «Il momento che più conta per me è quello precedente alla lettura. Alle volte è il titolo che basta ad accendere in me il desiderio d'un libro che forse non esiste».²⁰ È il lettore della potenzialità e del possibile, poiché si accontenta della «promessa della lettura».²¹ Si tratta di un lettore di titoli, attraverso i quali tenta di ipotizzare il contenuto dei testi. Il settimo lettore, infine, nel testo che legge cerca la fine, l'obiettivo ultimo che supera la stessa conclusione del testo letto:

Per me invece è la fine che conta, ma la fine vera, ultima, nascosta nel buio, il punto d'arrivo a cui il libro vuole portarti. Anch'io leggendo cerco degli spiragli, ma il mio sguardo scava tra le parole per cercare di scorgere cosa si profila in lontananza, negli spazi che si estendono al di là della parola «fine».²²

È lui a fornire la morale del brano che può essere condensata in due possibili percorsi: la continuità della vita o la sua fine inevitabile con la morte. Qui il Lettore protagonista della storia di Calvino trova il senso del suo percorso di lettura. La sua fine la trova fuori dal testo, nella vita, perché il senso di tutte le storie risiede nella capacità di ciascuno di renderle proprie.

Attraverso l'analisi compiuta da Calvino è evidente che la lettura viene considerata un bisogno primario nell'uomo, poiché risveglia la domanda di senso che ciascuno porta dentro. Sia che susciti nostalgia per un passato che non si trova – come il quinto lettore ricercava

¹⁹ Ivi, p. 301.

²⁰ *Ibidem.*

²¹ *Ibidem.*

²² *Ibidem.*

l'origine, il principio di tutte le storie – sia che porti con sé un desiderio di novità, mescolato alla ricerca di un futuro ancora sospeso – così come accade per il terzo lettore – la narrazione non si allontana mai dal suo destinatario. Il libro, come uno specchio, riflette la vita che è prerogativa di ogni uomo. Non aggiunge nulla in più a quello che già c'è nella storia personale di ciascuno. Se diviene uno strumento grazie al quale potersi osservare attraverso occhi esterni, allora nessun racconto è inutile e anche la fantasia può avvicinarsi al reale.

CAPITOLO SECONDO

LA FANTASIA: UNA PORTA DI ACCESSO ALLA REALTÀ

II.1. Il circuito comunicativo reale e immaginario

Come il lettore anche l'autore di un libro penetra e si coinvolge nella storia da lui stesso narrata. Perciò, l'opera letteraria si inserisce in un circuito comunicativo i cui elementi fondamentali sono: autore, testo e pubblico (o lettore). All'interno del testo è possibile individuare una sorta di circuito immaginario, una proiezione nella narrazione degli agenti reali della comunicazione. Perciò la comunicazione si suddivide in due differenti universi; nel primo si collocano le persone empiriche, gli agenti della comunicazione concreta (autore e lettore reali), mentre nel secondo si trovano solo aspetti e funzioni del testo, gli agenti della comunicazione immaginaria (autore e lettore impliciti). L'Autore Reale indica la persona storica dell'autore dell'opera narrativa che noi possiamo conoscere attingendo a fonti documentarie storiche o mediante contatti diretti. L'Autore Implicito, invece, designa l'idea che il lettore, leggendo un'opera, si fa di chi l'ha scritta in base a elementi che solo il testo fornisce. Lo scrittore, quindi, è un individuo complesso e soggetto a mutamenti nel tempo che proietta nel testo un'immagine parziale e momentanea di sé, in grado di cristallizzarsi nella figura letteraria e immutabile dell'autore implicito.

Ogni racconto è costitutivo di entrambi, autore reale e implicito, ma non si esaurisce in queste sole figure narranti, poiché aggiunge alla narrazione una terza voce: il narratore. Quest'ultimo impersona il personaggio che dice "io" nel racconto nel caso in cui la storia sia narrata in prima persona, oppure, se raccontata in terza persona designa colui che è responsabile dell'atto di enunciazione della storia. Spesso il narratore tende a confondersi con l'autore implicito o a scomparire del tutto dalla storia.

Umberto Eco sostiene che l'autore implicito o narratore debba essere catalogato con il termine di Autore Modello che va a designare non necessariamente una voce gloriosa o una strategia sublime, ma agisce e si mostra per comunicare che le descrizioni che provvede debbono essere stimolo per la nostra immaginazione. Per avere un esempio di autore modello che senza pudore si mostra subito, dalla prima pagina, al lettore, prescrivendogli le emozioni che dovrà provare, anche nel caso il libro non riuscisse a comunicargliele, ecco l'inizio di *Se una notte d'inverno un viaggiatore* di Italo Calvino:

Stai per cominciare a leggere il nuovo romanzo *Se una notte d'inverno un viaggiatore* di Italo Calvino. Rilassati. Raccogliti, Allontana da te ogni altro pensiero. Lascia che il mondo che ti circonda sfumi nell'indistinto. La porta è meglio chiuderla; di là c'è sempre la televisione accesa. Dillo subito, agli altri: «No, non voglio vedere la televisione!» Alza la voce, se no non ti sentono: «Sto leggendo! Non voglio essere disturbato!» Forse non ti hanno sentito, con tutto quel chiasso; dillo più forte, grida: «Sto cominciando a leggere il nuovo romanzo di Italo Calvino!» O se non vuoi non dirlo; speriamo che ti lascino in pace. Prendi la posizione più comoda: seduto, sdraiato, raggomitolato, coricato. Coricato sulla schiena, su un fianco, sulla pancia. In poltrona, sul divano, sulla sedia a dondolo, sulla sedia a sdraio, sul pouf. Sull'amaca, se hai un'amaca. Sul letto, naturalmente, o dentro il letto. Puoi anche metterti a testa in giù, in posizione yoga, Col libro capovolto, si capisce.¹

¹ I. CALVINO, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, cit., p. 5.

Qui la presenza dell'autore modello è esplicita; il narratore prosegue per ben dieci pagine atteggiandosi al lettore con estrema spudoratezza. Non sempre è così, per la gran parte dei casi la voce narrante rimane estranea alla storia, ciò nonostante l'intervento di un soggetto che narra è sempre complementare all'attivazione di un lettore modello determinato solo dal tipo di operazioni interpretative che quella voce gli chiede di compiere: considerare, guardare, vedere, osservare. Nello stesso modo l'autore non è altro che una strategia testuale capace di stabilire correlazioni semantiche, e che chiede di essere imitato; una voce senza corpo, senza sesso (e senza una storia che non sia quella che inizia con la prima pagina del libro) che invita il lettore a collaborare al suo gioco.

Gérard Genette, saggista e critico letterario francese, ha definito alcuni tratti caratteristici della voce narrante a partire dall'analisi dell'opera di Marcel Proust *Alla ricerca del tempo perduto*. Genette sostiene a sua volta che la voce narrante non debba essere catalogata come in "prima persona" o "terza persona" poiché la presenza, implicita o esplicita, del narratore all'interno del suo racconto può esistere solo (come qualunque soggetto dell'enunciazione in un enunciato) in prima persona. La scelta del romanziere non si verifica, quindi, fra due forme grammaticali, ma fra due atteggiamenti narrativi, in funzione dei quali le scelte grammaticali sono solo la meccanica conseguenza, ovvero far raccontare la storia da uno dei personaggi oppure da un narratore estraneo alla storia stessa. La presenza di verbi in prima persona in un testo narrativo può quindi rinviare a due situazioni diversissime: la designazione del narratore in quanto tale da parte di sé stesso o l'identità di persona fra il narratore e uno dei personaggi della storia.

Il termine 'racconto in prima persona' si riferisce soltanto alla seconda situazione, ma dato che il narratore può, ad ogni momento, intervenire come tale nel racconto, qualunque narrazione è, per definizione, virtualmente fatta in prima persona. Il vero problema è sapere se il narratore ha o no l'occasione di usare la prima persona *per*

*designare i suoi personaggi.*²

Perciò, Genette distingue due tipi di racconto: eterodiegetico e omodiegetico. Il primo tipo con narratore assente dalla storia raccontata e il secondo con narratore presente come personaggio nella storia raccontata.

Se ne deduce che il circuito comunicativo di una storia è sempre reale, poiché costruito da una persona narrante concreta, è in proporzione alla richiesta immaginaria di un racconto che il circuito comunicativo si trasforma, facendo sì che anche il narratore come il lettore, diventando parte integrante della narrazione, muti la sua figura adattandola all'irrealtà.

II.2. Un racconto particolare

Fin qui lettore e autore rimangono due figure distinte, a unirli resta il patto narrativo che non solo stabilisce i confini tra due mondi (quello reale a cui appartengono e quello fantastico di cui entrano a far parte), ma dispone il filo sottilissimo della storia che congiunge il mittente al suo destinatario.

Il tono di un'opera, cioè lo stile nel suo insieme, stabilisce una relazione immediata tra autore e lettore, e crea rapidamente l'immagine del lettore implicito. Nei libri in cui l'autore implicito è un bambino, gli autori tendono a rafforzare il rapporto con il lettore adottando un punto di vista focalizzato sul loro protagonista: questo significa che al centro della storia è posto un protagonista bambino e che tutta la narrazione è filtrata attraverso il suo sguardo e le sue emozioni. Il lettore-bambino, nel momento in cui si trova nel libro un autore implicito con quale può entrare in sintonia, si lascia facilmente trascinare dentro al testo. Adotta cioè

² GÉRARD GENETTE, *Figure III. Discorso del racconto*, trad. it. di Lina Zecchi, Torino, Einaudi editore, 2006 (Paris 1972), p. 292.

il punto di vista del lettore-bambino implicito, ed è quindi disposto ad arrendersi all'autore e al libro per lasciarsi condurre in qualsiasi esperienza o avventura offerta dal testo. In questo modo il punto di vista assunto da un autore all'interno di una storia, non solo agisce come espediente per costruire una relazione del tutto unica con il proprio lettore, ma incide profondamente sull'approccio del bambino alla lettura, vincendo le sue resistenze e riuscendo a trasformarlo nel tipo di lettore richiesto dal testo.

La questione diventa tanto più interessante quanto intrigante nel momento in cui lettore e autore s'intrecciano e diventano entrambi protagonisti e scrittori della medesima storia, quasi a farsi un'unica persona.

Per comprendere fino a che punto realtà e fantasia si fondono e confondono, vorrei analizzare un racconto fantastico che esemplifica i passaggi che finora sono stati trattati. Il libro in questione è *La storia infinita* romanzo d'avventura dello scrittore tedesco Michael Ende. La storia è ambientata nel Regno di Fantasia, un mondo immaginario minacciato da una forza misteriosa chiamata Nulla che causa la sparizione di molte regioni del regno. Il protagonista è un bambino del mondo reale, Bastiano Baldassarre Bucci, il quale si ritrova progressivamente coinvolto negli eventi del racconto, diventando (nel tentativo di salvare il regno) egli stesso parte di Fantasia. Che tipo di storia è questa che costringe il lettore a entrarvi dentro? Perché la storia ha bisogno di lui?

Fin qui si è sempre dimostrato come la storia abbia necessariamente bisogno del suo interlocutore per poter prendere vita, ma, in questo caso, il lettore non è solo colui che potenzialmente le dà forma, anzi, ne diventa il suo diretto salvatore; passa da agente passivo a responsabile primo degli eventi raccontati. La struttura narrativa e la cura dei dettagli tipografici del libro contribuiscono alla riuscita della contrapposizione che l'autore ha voluto sottolineare tra mondo reale e fantastico.

Il primo particolare tipografico che balza agli occhi è la scelta del diverso colore di stesura. Le prime sette pagine sono scritte in rosso, mentre quelle che seguono in verde con un continuo intercalare tra i due colori. Questo perché il diverso inchiostro delle parole serve al lettore per distinguere la realtà dalla fantasia, poiché sono così tanto compenetranti nel racconto che si rischierebbe di confonderle. Perciò è probabilmente un aiuto visivo e concreto che l'autore ha voluto dare al lettore per evitare che, come il protagonista, possa perdere la strada di casa. Quello, però, che diventa interessante, sotto un punto di vista critico, è proprio la scelta dei colori che non può essere semplicemente casuale. Infatti, il colore rosso è associato al colore del sangue vivo, si dice del colorito di una persona sana, perciò connotati che anche nella sua rappresentazione fisica richiamano a una dimensione più vicina alla realtà. Il colore rosso è utilizzato anche nel codice stradale, in cui impone l'obbligo di fermarsi, ad esempio al semaforo, così come può essere adoperato in segnali indicanti pericolo. Quindi se da un lato è legato alla vita, dall'altro, in un certo senso, sembra escludere *a priori* qualcosa. In opposizione al rosso c'è il colore verde che è associato all'erba, ai prati, in natura alle foglie giovani e fresche, alla frutta non ancora matura; il verde nel codice stradale, rispetto al rosso, indica il via libera, si pensi al semaforo. Perciò la contrapposizione dei due colori non solo è visiva, ma anche simbolica; dove il primo, il rosso, si avvicina al concetto di realtà, in quanto riflette la materialità del sangue e perciò del corpo e il divieto di accesso, in questo caso, ad altri mondi, invece il secondo, il verde, collabora alla creazione, collegato alla novità, alla giovane età e al pieno accesso ad altre strade.

La struttura narrativa del libro presenta elementi legati alla corrente letteraria del postmodernismo sorta negli anni Settanta del '900. I principali caratteri di questa corrente risiedono nell'affermazione della finzione ai danni della realtà. La letteratura postmodernista

si apre al gioco, alla contaminazione, alla deformazione metaletteraria, in un vivace laboratorio di creatività linguistica e narrativa: ne offrono esempi illustri nel panorama italiano Italo Calvino e Umberto Eco. I tratti distintivi sono in primo luogo la perdita di una visione unitaria all'interno del testo che porta alla discontinuità dei piani della rappresentazione del mondo e di conseguenza a una consapevole rinuncia a produrne una visione conoscitiva coerente; in secondo luogo si ha la scomposizione e risistemazione delle regole letterarie all'interno del testo creativo con il risultato che il testo gioca su se stesso o rimanda a altri testi. Si tentano così opere ambiziose e continuamente aperte alla costruzione di mondi paralleli.

Michael Ende pubblica il romanzo nel 1979 a Stoccarda, sicuramente la sua opera è stata influenzata dal flusso europeista dei nuovi tratti di stesura che si andavano via via diffondendo, ed è per questo che l'autore adotta, dalla corrente letteraria postmodernista, la formula del metaromanzo, ovvero di una storia che si sviluppa attraverso un meccanismo a scatola cinese che rivela diversi livelli narrativi, ognuno dei quali apre una porta di accesso sempre più ampia e sicura verso la fantasia. I diversi piani sono racchiusi in una cornice narrativa reale che supporta il suo contrario al punto tale da diventarne garante.

Un altro filone presente nel romanzo è la ciclicità del tempo e dello spazio. All'interno il volume, infatti, è costituito da 26 capitoli ognuno dei quali, oltre ad avere un titolo ed essere numerato in cifre romane, è contrassegnato da un capolettera che ricorda le miniature medioevali e raffigurante le lettere dell'alfabeto in sequenza dalla A alla Z. In questo modo l'autore ha voluto riproporre, non solo nella storia (così come preannuncia il titolo), ma anche nella struttura portante una simbologia che rappresenti una visione allegorica del tempo; basti pensare all'ultimo capitolo Z il quale lascia intendere un ritorno alla A dell'incipit, dal momento che una storia infinita non può avere un capitolo finale. Altro

elemento che richiama la ciclicità temporale è la copertina del libro raffigurante «due serpenti, uno scuro e l'altro chiaro, che si mordono la coda, formando così un ovale»,³ figura geometrica che non ha né inizio e né fine.

Se ne deduce che ogni elemento contrario presente nella storia, basti pensare al ciclo temporale finito e infinito o all'opposta cromaticità delle parole, incrementa la complessità e complementarità dei due mondi.

II.3. Mondi a confronto: autore e lettore

Ne *La storia infinita* la voce narrante racconta gli eventi in terza persona; esterno alla vicenda narrata, il narratore non abbandona quasi mai il punto di vista del protagonista, adottando una focalizzazione interna. Quasi mai, poiché, com'è usuale nei romanzi d'avventura, l'interesse nasce proprio dal fatto che c'è un mistero, di modo tale che l'autore non ci rivela subito tutto quello che sa, pur sapendolo. Per questo motivo le prime pagine del libro sono mediate da una focalizzazione esterna infatti, nell'incipit del racconto, il lettore non è a conoscenza diretta e immediata di tutti gli eventi che stanno accadendo.

Analizzando più da vicino le prime pagine, il narratore esordisce riportando, in dimensione e carattere differente rispetto al resto del testo, un'insegna con le scritte al contrario “otairauqitnA eralotiT olraC odarroC ilodnairoC”⁴ specificando sotto all'immagine che «questa scritta stava sulla porta a vetri di una botteguccia e così la si vedeva solo guardando attraverso il vetro interno del locale in penombra»⁵ a questo primo intervento è facilmente intuibile come l'autore voglia fin da subito che il lettore entri dentro alla storia

³ MICHAEL ENDE, *La storia infinita*, trad. it. di Amina Pandolfi, Milano, Corbaccio, 2011 (Stuttgart 1979), p. 13.

⁴ *Ivi*, p. 7.

⁵ *Ibidem*.

sentendosene parte, al punto tale da cambiare anche la prospettiva interna, basti pensare alla scritta al contrario per cui colui che legge non si vede come semplice spettatore, ma già parte integrante del racconto. La storia ha inizio in una «grigia giornata novembrina»⁶ all'interno di un luogo che ancora non è stato specificato, ma che l'arrivo di un ospite ci consente di esplorare. All'improvviso, infatti, entra un «ragazzino piccolo e grassoccio tra i dieci, undici anni»,⁷ il cui nome è Bastiano Baldassarre Bucci, ovvero il protagonista che si presta a diventare la figura guida del lettore, una sorta di *alter ego*, colui che lo accompagna in tutta la storia e che assume il suo stesso ruolo. Il luogo in cui si trova è un negozio di antiquariato, casa e custode di tutti i libri dimenticati, come se la storia prendesse vita in virtù di altre storie. L'autore stesso ne descrive la quantità: «Alla parete c'erano scaffali che arrivavano fino al soffitto, zeppi di libri d'ogni formato e dimensione. Sul pavimento stavano accatastati gruppi di volumetti 'in-folio', su alcune tavole erano ammassate montagne di libri più piccoli, rilegati in pelle e dal brillante taglio dorato».⁸ L'infinità di libri presenti ci introduce anche al titolo del romanzo *La storia infinita*, ovvero la storia che può contenerle tutte, tanto è inesauribile.

All'interno del negozio c'è un vecchio proprietario che figura come una sorta di guida per il bambino, come l'autore lo è nei confronti del lettore. Pertanto potremmo paragonarlo all'autore del libro stesso per diversi motivi. In primo luogo si trova a essere il proprietario di un negozio di antiquariato che per la quantità di libri che presenta potrebbe essere associato tranquillamente a una libreria o una biblioteca, perciò in quanto custode dei libri e pertanto l'unico che possieda la chiave, concreta e simbolica allo stesso tempo, per poterci entrare dentro. In secondo luogo, attraverso velati richiami, crea una spaccatura sottile tra

⁶ *Ibidem.*

⁷ *Ibidem.*

⁸ M. ENDE, *La storia infinita*, cit., p. 8

realtà e finzione; una fessura quasi impercettibile dal lettore, ma così presente da riuscire a incastrarlo nella fitta rete di eventi che si andrà creando. La prima volta che si rivolge al protagonista è attraverso questa affermazione: «Si meravigli dentro o fuori, ma chiuda la porta. C'è corrente».⁹ Potrebbe sembrare un semplice invito a entrare all'interno del negozio, ma tenendo conto dell'analisi che si sta svolgendo, assume un duplice significato. Il «dentro»¹⁰ e «fuori»¹¹ indicano più in profondità la soglia d'entrata del mondo fantastico, una sorta di invito indiretto rivolto al lettore, affinché non si limiti a osservare, ma diventi esso stesso protagonista degli eventi; dove la «porta»¹² di accesso diviene il libro stesso. L'espressione finale «c'è corrente»¹³ si potrebbe facilmente collegare alla fisicità del libro, poiché, quando il lettore lo prende in mano per la prima volta, il gesto automatico e istintivo è quello di sfogliarne le pagine. La citazione sopra indicata è situata nella prima metà della seconda facciata del romanzo, posizione di lettura per cui necessariamente il lettore arrivato a tal punto debba aver voltato pagina, creando, nel pieno svolgere dell'azione, una reale, seppur minima, corrente d'aria.

Nelle prime sette pagine continua il dialogo tra libraio e bambino e quanto più si infittisce la conversazione, tanto più si svela il gioco che l'autore intende svolgere con il singolo lettore come un dialogo figurato tra i due che prende via via più concretezza.

Si pensi all'autore, non potrebbe esistere la sua storia senza un lettore da cui prenda vita, e allo stesso tempo uno scrittore non potrebbe inventare un nuovo racconto se prima egli stesso non fosse stato un lettore bambino. Michael Ende in una raccolta di saggi lo specifica:

⁹ *Ibidem.*

¹⁰ *Ibidem.*

¹¹ *Ibidem.*

¹² *Ibidem.*

¹³ *Ibidem.*

Il bambino che sono stato vive ancora oggi dentro di me; crescendo, non si è scavata alcuna voragine che me ne separa; sotto sotto io mi sento ancora di essere esattamente quello che ero allora. [...] Ecco io credo che in ogni uomo, che non si è ancora appiattito e non ha perso tutta la sua capacità creativa, viva questo bambino. [...] questo bambino che vive dentro di noi indipendentemente dalla nostra età esteriore, sia che abbiamo nove sia novanta anni; questo bambino che non ha perso la capacità di meravigliarsi, di domandare, di entusiasinarsi, questo bambino dentro di noi, così vulnerabile indifeso, che soffre e cerca consolazione e speranza; questo bambino in noi che fino all'ultimo giorno della nostra vita significa per noi futuro. Per questo bambino in me e in tutti noi, io racconto le mie storie, altrimenti perché vale la pena fare qualsiasi cosa?¹⁴

Lo stesso bambino vive nel signor Coriandoli, che, perciò, è in grado di accompagnare Bastiano alle porte di Fantàsia, poiché, essendo stato anch'egli lettore, ha compiuto la sua stessa avventura molti anni prima.

Il protagonista, come un ipotetico e ideale lettore modello, sta scappando dalla realtà da cui vive: un padre assente e una bocciatura a scuola. È lo stesso bibliotecario a chiedere il perché di questa fuga, come se fosse l'autore in persona a domandare al lettore il momento decisivo che lo ha condotto ad avere tra le mani questo libro: «Come mai ti sei precipitato nel mio negozio facendo tutto quel baccano? Mi fa tutta l'impressione che tu stessi scappando. È così?».¹⁵ L'autore ci introduce chiaramente all'immagine, ormai stereotipata, della lettura come fuga, una sorta di viaggio che «ci permette di astrarci dal mondo per trovargli un senso».¹⁶ Quando, invece, il legame che si viene a creare tra libro e lettore va oltre il desiderio di allontanarsi dalla realtà; diventa un rapporto che si stabilisce a prescindere dal proprio bisogno, come una sorta di attrazione inspiegabile:

¹⁴ M. ENDE, *Storie infinite*, trad. it. di Saverio Simonelli, Soveria Mannelli, Rubettino Editore, 2010 (1994), pp. 47-48.

¹⁵ ID., *La storia infinita*, cit., p. 9.

¹⁶ DANIEL PENNAC, *Come un romanzo*, trad. it. di Yasmina Melaouah, Milano, Feltrinelli, 2000 (1992), p. 14.

Bastiano si rese conto d'un tratto che tutto quel tempo aveva tenuto lo sguardo continuamente fisso sul libro che il signor Coriandoli aveva avuto in mano prima, quando sedeva in poltrona. Non riusciva a staccarne gli occhi. Come se da quel libro emanasse qualche forza magnetica che lo attirava irresistibilmente.

Si avvicinò alla poltrona, allungò lentamente la mano, toccò il libro, e in quello stesso istante dentro di lui qualcosa fece "click!" come se una trappola si fosse serrata. Bastiano ebbe l'oscura sensazione che con quel breve contatto avesse avuto inizio qualcosa di irrevocabile, che ora avrebbe proseguito il suo corso.¹⁷

In quel preciso istante come un «click!»,¹⁸ un filo sottilissimo andava disponendo ciò che sarebbe diventato il motore di tutta la storia: il legame tra libro e lettore. Viene addirittura definita una trappola, come se non ci fosse una via di uscita, come se la storia fosse in grado di invaderci a tal punto da dimenticare totalmente la realtà, chi siamo, da dove veniamo. Il libro, il mezzo che permette questa simbiosi, lo fa un "vivo richiamo". Infatti, Bastiano sperimenta un'attrazione inspiegabile e totale, come se fosse stato proprio «il libro a chiamarlo in quella sua misteriosa maniera, perché voleva andare da lui, perché in fondo era già suo, gli apparteneva da sempre!».¹⁹ Ed è questo nesso che elimina ogni tipo di distanza fra i due mondi; realtà e fantasia diventano una sola cosa, ogni tipo di intervallo viene azzerato.

II.4. Tre livelli narrativi, tre libri

E se l'autore intendesse invadere la nostra realtà al punto tale da confondere i piani spazio-temporali che la dividono dalla finzione? Se, cioè, non fosse più un atto di fiducia del

¹⁷ M. ENDE, *La storia infinita*, cit., p. 12.

¹⁸ *Ibidem*.

¹⁹ *Ibidem*.

lettore a rendere possibile l'immedesimazione, se l'autore stesso contribuisse materialmente e concretamente al patto narrativo che meccanicamente si crea? Questo accade attraverso un espediente narrativo che pone la storia in tre diversi livelli, per cui nella finzione letteraria *La storia infinita* è il titolo di ben tre volumi. Il primo livello è della realtà, poiché vi si trovano autore e lettore reali, ovvero il libro scritto dall'autore Michael Ende. Il secondo livello è della verosimiglianza, poiché vi si trovano autore e lettore modello o impliciti, ovvero si tratta del libro rubato da Bastiano nel negozio di antiquariato del signor Coriandoli, rilegato in pelle, in cui si raccontano solo le vicende del Regno di Fantàsia. E infine il terzo livello è della finzione, poiché facente parte di Fantàsia stessa e si riconcilia con il primo livello narrativo della realtà, infatti si tratta del libro, speculare a quello di Ende, scritto da un personaggio di Fantàsia. Tutti e tre i libri hanno una cosa in comune: la copertina esterna, descritta per tutti allo stesso modo. Il passaggio tra primo e secondo livello avviene nella bottega del signor Coriandoli, mentre quest'ultimo si assenta per qualche minuto, Bastiano si accorge del libro che il vecchio ha poggiato sul tavolo e lo descrive così:

La copertina era di seta color rubino cupo e luccicava mentre la rigirava di qua e di là. Sfogliandolo fuggevolmente vide che i fogli erano stampati in due colori diversi. Illustrazioni pareva non ce ne fossero, ma in compenso vi erano meravigliosi capilettera figurati. Quando tornò ad osservare la copertina, ci scoprì sopra due serpenti, uno scuro e l'altro chiaro che si mordevano la coda, formando così un ovale e in questo ovale, c'era il titolo, in strani caratteri: *La Storia Infinita*.²⁰

Il libro in questione che si sta descrivendo è lo stesso libro reale che il lettore tiene tra le mani e che in quello stesso istante sta leggendo; immagini, materiali e colori sono esattamente gli stessi, corrisponde in tutto e per tutto al libro reale. Questo espediente viene

²⁰ *Ibidem*.

utilizzato per far credere al lettore di essere già parte integrante della storia, come se avesse un ruolo fondamentale anche solo attraverso il semplice atto di lettura, o più direttamente consapevolizza nel lettore l'immedesimazione con il protagonista e gli eventi narrati. Infatti, il lettore e Bastiano hanno tra le mani lo stesso identico oggetto e si prestano a compiere il medesimo viaggio insieme. L'identificazione tra i due non è più solo ideale ma diviene tangibile, rendendo fisicamente presente lo strumento attraverso cui è possibile vivere ogni tipo di avventura. L'autore, così facendo, restituisce al lettore la sensazione di avere un libro "magico" che sfida i confini spazio-temporali che ci sono tra realtà e finzione, poiché il medesimo libro reale che si può toccare si trova, così descritto, proiettato nel mondo finzionale.

Allo stesso modo i confini vengono violati, nel corso del racconto, dal protagonista. Il momento decisivo avviene dopo che Bastiano ruba il libro del Signor Coriandoli. Si nasconde nella soffitta della scuola e, non riuscendo a trattenere la curiosità, inizia immediatamente a leggerlo e, mentre il lettore reale ha la sensazione di leggere una storia dentro alla storia, Bastiano, invece, immedesimato totalmente nella lettura viene letteralmente catapultato all'interno della realtà finzionale del libro, dando nuova vita al mondo di Fantàsia. Il protagonista passa dal ruolo di lettore "passivo" a quello di personaggio "attivo" in grado di decidere e modificare il corso degli eventi del libro.

Questa trasposizione e modificazione di ruoli avviene nel terzo livello narrativo, quello della verosimiglianza, ma prima di entrarvi Bastiano ha bisogno di credere intensamente che tutto quello che fin qui ha letto sia intrinsecamente e oggettivamente vero; perciò l'autore elabora il secondo livello narrativo, quello della finzione che funge da collante tra primo e terzo livello. Per procedere nella descrizione verrà precisata la circostanza in cui il protagonista si trova.

La storia narrata, come in ogni racconto fantastico, in vista della minaccia di distruzione imminente richiede una possibilità di salvezza e cerca aiuto in «un esploratore che sia capace di scoprire vie là dove non ne esistono, che non si arretri di fronte a pericoli di alcun genere, che sia in grado di affrontare qualsiasi sforzo e fatica; in breve: un eroe».²¹ L'eroe è un personaggio che fa da tramite con la realtà; è facilmente accessibile al lettore poiché protagonista delle avventure, in grado di cedere la propria identità, lasciando che, condotto dal bene, sia il lettore ad affidargliene una. In questo caso il protagonista si chiama Atreiu, si tratta di un bambino motivo per cui Bastiano può facilmente immedesimarvici. Assume le sembianze di un personaggio che nessuno conosce nel mondo di Fantasia e che, nonostante sia ignaro del pericolo che si sta diffondendo nel regno, accetta l'incarico affidatogli. Come già è stato osservato precedentemente, anche in questo caso, c'è un significato nascosto: Atreiu assume gli stessi connotati del lettore modello e reale. Infatti, l'autore non conosce prima l'identità del suo destinatario che rimane misterioso e il quale accondiscende alle avventure che lo aspetteranno pur non conoscendole; sebbene sia all'oscuro dei rischi che incontrerà tra le pagine, accetta la sfida e intraprende il metaforico viaggio letterario. Pertanto, il lettore bambino immediatamente riconosce di avere qualcosa in comune con Atreiu: «non aveva il suo coraggio, la sua decisione e non gli somigliava neppure nel fisico. Eppure anche lui, Bastiano, era alla Grande Ricerca, e non sapeva dove lo avrebbe portato e come sarebbe andata a finire».²² La «Grande Ricerca»²³ di cui si parla e che entrambi perseguono è la storia personale di ognuno; che si tratti di un personaggio reale o fantastico rimane il filo conduttore che lega i destini dei due: eroe e lettore. La medesima ricerca non investe solo i personaggi, ma anche l'autore reale che scrive il libro:

²¹ Ivi, p. 44.

²² Ivi, p. 50.

²³ *Ibidem*.

Lavorare a un libro per me è ogni volta un viaggio nuovo, del quale non conosco la meta, un'avventura che mi pone di fronte a delle difficoltà che in precedenza non conoscevo; vengono alla luce esperienze, idee e pensieri fino ad allora ignoti. Insomma è un'avventura al termine della quale io stesso sono diverso da prima.²⁴

Ende esplicita che sia la lettura che la scrittura contribuiscono in ugual maniera a rispondere al bisogno di ciascun lettore, personaggio e autore. L'esperienza che hanno vissuto, attraverso la lettura e la scrittura, li ha condotti alla strada del ritorno con un animo diverso, rinnovato.

Atreiu in questa circostanza, però, torna al punto di partenza senza aver risolto la propria ricerca, torna sapendo di non aver trovato quello che sta cercando. L'eroe, infatti, come in ogni storia ha un compito preciso: sconfiggere il nemico; solitamente il lieto fine del racconto dipende tutto dall'esito positivo della missione affidatagli. La conclusione risolutiva dipende esclusivamente dall'eroe, sia esso un cavaliere valoroso o un topolino insignificante; il suo compito è, comunque, riportare l'ordine a tutti i costi, eliminando la variabile che inizialmente disturbava l'equilibrio primo degli eventi. In questa storia, l'eroe non porta a termine la sua missione, o almeno non nella modalità che ci si aspetterebbe. Dopo aver cercato a lungo una soluzione al pericolo imminente, Atreiu stremato fa ritorno a casa senza aver trovato una risposta alla distruzione del regno di cui ormai non rimane intatto che un solo luogo: la dimora dell'Infanta Imperatrice. L'eroe triste per aver fallito la missione e deluso le aspettative che tutti avevano riposto in lui ritorna al punto di partenza, incontrando la sua regina. Accade però un colpo di scena quando l'imperatrice, invece di rimproverarlo, si congratula con lui che ha adempiuto, contro ogni aspettativa del lettore e del protagonista stesso, il compito che gli era stato affidato, ovvero condurre nel regno il

²⁴ M. ENDE, *Storie infinite*, cit., p. 54.

vero salvatore, colui che al suo posto sarebbe stato in grado di salvare le sorti di Fantàsia. Nel dialogo tra i due si intende che il salvatore di cui parlano è il lettore modello: Bastiano. Il bambino viene chiamato più volte dai personaggi del regno che hanno bisogno di lui per potersi salvare; una sorta di messaggio che il libro invia tra le righe al suo lettore. La chiave di salvezza dell'intero mondo di Fantàsia la possiede solo il lettore che però non riesce ancora a credere di essere il salvatore che l'eroe del racconto ha cercato durante tutte le sue avventure; undici capitoli di eventi coinvolgenti e pericolosi che l'autore ha lasciato condurre all'eroe protagonista delle vicende, lasciando credere al lettore, come in qualsiasi altro libro, di essere un semplice spettatore. L'Infanta Imperatrice chiarisce il destino di entrambi, come se l'autore in persona interloquisse direttamente con il suo eroe, con il personaggio da lui creato, per esplicitargli la sua funzione: «Ora capisci Atreiu perché ho dovuto sottoporli a tante prove? Solo attraverso una lunga storia piena di avventure, di meraviglie e di pericoli, tu potevi condurre a me il nostro salvatore. E questa è stata la tua storia». ²⁵ Perciò, ogni avventura è stata vissuta solo perché il lettore potesse appassionarsi e seguire il suo eroe a tal punto da non stancarsi mai, evitando che annoiatisi rischiasse di chiudere il libro. Questo espediente è stato pensato perché Bastiano potesse arrivare al centro del racconto e potervi entrare dentro. In sintesi, tutte le pagine lette avrebbero potuto anche non essere scritte se si pensa all'originale obiettivo, ovvero catturare l'attenzione del lettore e coinvolgerlo esclusivamente nella storia. In un certo senso, l'autore non può pretendere che il destinatario del suo libro si fidi istantaneamente di lui, la fiducia ha bisogno di essere conquistata pagina dopo pagina, meraviglia dopo meraviglia. Allora se la presenza del lettore è così fondamentale al fine della salvezza del mondo finzionale, lo è ancora di più per l'esistenza stessa di ogni singolo personaggio che, qualora il libro venisse abbandonato,

²⁵ ID., *La storia infinita*, cit., p. 180.

perderebbe senso. I personaggi fantastici acquistano, così, un'anima propria tanto da non poter rischiare di essere abbandonati, perché anche loro come il lettore sono in cammino verso la «Grande Ricerca».²⁶ Per questo la storia di Atreiu viene percepita come individuale e diventa la sua storia personale, insostituibile, come unica è la missione affidatagli. Il compito e il destino ultimo che l'autore gli ha donato lo hanno reso vero, tanto quanto Bastiano viene percepito vivo dal lettore reale. Il cammino che avvicina ancora una volta questi tre livelli diventa un ideale comune: la scoperta di sé. Ecco perché, come nel primo capitolo veniva accennato, i libri hanno la capacità di entrare così tanto in contatto con il reale, essi sono la trasposizione del desiderio che ognuno porta dentro.

Prima che il lettore passi direttamente al terzo livello narrativo, l'autore introduce un livello intermedio: quello della finzione; non solo per accreditarsi la fiducia di Bastiano, ma soprattutto per cogliere quella del lettore reale. Bastiano, per confondere definitivamente i due piani (quello reale e quello fantastico), seguendo le vicende narrate, viene condotto dal suo protagonista dal Vecchio della Montagna Vagante, il quale gli farà capire che «oramai fa anch'egli parte della Storia Infinita».²⁷ Qui avviene il passaggio tra primo e secondo livello narrativo. Arrivato in cima alla montagna Atreiu trova un libro che così viene descritto:

Il libro pendeva obliquo, così che se ne poteva vedere il dorso. Era rilegato in seta color rubino cupo e, come l'amuleto che dell'Infanta Imperatrice portava al collo, sulla copertina si vedevano due serpenti che si mordevano la coda, formando un ovale. E in quell'ovale stava il titolo: *La Storia Infinita*²⁸

Allo stesso modo in cui è accaduto per il lettore reale nelle prime pagine, così anche Bastiano viene sorpreso dal constatare che si tratta dello stesso identico libro che ha tra le

²⁶ Ivi, p. 50.

²⁷ Ivi, p. 184.

²⁸ Ivi, p. 195.

mani. «Ma come poteva questo libro comparire come oggetto nella storia che esso stesso narrava»?²⁹ *La Storia Infinita* sta dentro a se stessa, come in un cerchio dell'eterno ritorno, e come in una fine infinita il racconto ricomincia dal principio. Le parole passano da verdi a rosse rubino, perciò secondo lo schema già spiegato avviene il passaggio da eventi fantastici a reali. Il Vecchio inizia a leggere il racconto partendo dall'inizio e la storia ricomincia esattamente dall'incipit che il lettore reale ha letto: le lettere all'incontrario, il bambino che entra nel negozio d'antiquariato del signor Coriandoli in una fredda mattinata novembrina. La realtà così com'è stata catalogata nel libro, attraverso la suddivisione dei colori, viene riscritta in verde, diventando parte del mondo finzionale. Questo per far capire a Bastiano che *La Storia Infinita* è ormai diventata la sua stessa storia. La realtà diventa libro o viceversa la finzione realtà. Si tratta di una metamorfosi lampante che chiama in causa non solo il campo letterale, ma anche quello visivo, perciò le parole si ripetono, la storia racconta di nuovo se stessa, ma soprattutto cambiano i colori delle lettere che perdono la loro distinzione iniziale e diventano monocromatici. Il passaggio da un colore all'altro è graduale, la distinzione cromatica rimane finché non viene intaccata nella sua struttura grammaticale; la costruzione interna alla frase viene divisa, per cui non si attende più la conclusione del capitolo, del paragrafo o dell'enunciato per dividere i due mondi, i colori cambiano dall'interno:

Ma la fonda voce del Vecchio della Montagna Vagante continua a raccontare, e
Bastiano non poteva far nulla per impedirlo.³⁰

La locuzione in merito cambia colore ancora prima che sia terminata. La percezione è

²⁹ *Ibidem.*

³⁰ Ivi, p. 201.

di una violazione di spazi e confini, non solo metaforici, ma anche grammaticali. Non vi è più una distinzione netta tra realtà e finzione, come se la voce narrante facesse continui balzi spazio-temporali dentro al libro e poi fuori nella realtà esterna. Il narratore onnisciente, a poco a poco, penetra nella realtà del bambino rendendola storia:

Quella che il Vecchio stava leggendo era la sua storia! E la sua storia era dentro la Storia Infinita. Lui, Bastiano, entrava in scena come un personaggio del libro di cui fino a quel momento si era creduto lettore! E chissà quale altro lettore ora lo stava leggendo, e a sua volta credeva di essere soltanto un lettore... e così di seguito all'infinito!³¹

Ende riesce a infrangere la barriera che divide lettore e personaggio, poiché Bastiano passa da un ruolo all'altro nel corso della medesima storia. Perciò, scoprendosi parte dello stesso cerchio infinito, la fiducia diventa totale di modo che si ritrova letteralmente dentro al libro:

Si levò un vento di tempesta che veniva da lontano e uscì dalle pagine del libro che Bastiano teneva sulle ginocchia, così che esse cominciarono a svolazzare furiosamente. Bastiano sentì la raffica nei capelli e sul viso, gli toglieva quasi il respiro; le fiamme delle candele del candeliere a sette bracci cominciarono a danzare come impazzite, piegandosi fino a diventare orizzontali; e poi venne un secondo ancora più violento turbine di vento che entrò nel libro e spense tutte le luci.³²

Come in precedenza, i colori sono diversi, pur trovandoci nella stessa frase, per restituire il passaggio del vento che fuoriesce dal libro raggiungendo la conoscenza sensibile reale del lettore che percepisce «la raffica nei capelli e sul viso».³³

³¹ Ivi, p. 200.

³² Ivi, p. 203.

³³ *Ibidem*.

In questo istante il lettore reale passa dal secondo livello narrativo al terzo, quello della verosimiglianza. Il lettore modello diventa personaggio, perciò esso stesso finzione, e nel lettore reale cambia la prospettiva narrativa. L'immedesimazione nel lettore avviene in un processo diretto. Mentre prima le avventure compiute da Atreiu erano filtrate dal punto di vista di Bastiano, ora, essendo Bastiano stesso il protagonista, il livello della verosimiglianza si applica senza alcun filtro. Il fatto che il lettore modello entri fisicamente dentro al libro, trasformandosi in agente primo degli eventi narrati, lo rende possibile anche per il lettore reale. Entrando nel terzo livello la storia fa sì che il lettore reale si trovi nella stessa esatta posizione in cui prima si trovava Bastiano, ovvero come lo spettatore delle avventure compiute dal protagonista.

Riassumendo, i libri sono appunto tre: quello reale che il lettore possiede e citato durante il primo livello narrativo, il libro appartenente al Signor Coriandoli e rubato da Bastiano che viene anch'esso citato nel primo livello narrativo e il libro del Vecchio della Montagna Vagante facente parte del mondo fantastico e citato nel secondo livello narrativo che li comprende tutti. Il terzo livello integra gli ultimi due libri, quello di Bastiano e quello del Vecchio, in uno solo: quello che il lettore reale sta leggendo. Infatti, alla fine delle avventure vissute dal bambino, quando quest'ultimo ritorna alla sua realtà salutandolo il Mondo di Fantasia, il libro in cui lui stesso era entrato e dove erano narrate le avventure di Atreiu non esiste più.

Cercò il libro che aveva rubato e con il quale era cominciata ogni cosa. Era fermamente deciso a riportarlo a quello scorbutico del Signor Coriandoli. [...] Ma il libro non c'era più. Bastiano cercò e cercò, buttò per aria tutte le coperte e andò a frugare in ogni cantuccio. Niente da fare. La storia infinita era scomparsa.³⁴

³⁴ Ivi, p. 437.

Quel libro che prima era così “reale”, ora non esiste più, o meglio la realtà di cui fa parte non è quella di Bastiano, e neppure quella di Fantasia, ma quella del lettore che, se ancora sta leggendo, lo avrà tra le mani; l’unico libro, il solo che l’autore ha replicato in altre realtà. Lo stesso Coriandoli lo definisce così:

Non appartiene né a me, né a te, né a chiunque altro. Se non mi sbaglio, il libro stesso viene da Fantasia. Chi lo sa, forse in questo preciso momento è arrivato nelle mani di qualcun altro che si è messo a leggerlo.³⁵

Come in un viaggio che non ha fine, così la storia continua di lettore in lettore. Idealmente non ha forma, poiché in un certo senso ingloba tutti i libri e tutte le storie che siano mai state scritte, lasciando intendere che «Ogni vera storia è una Storia Infinita».³⁶

³⁵ Ivi, p. 444.

³⁶ *Ibidem*.

CAPITOLO TERZO

PERSONAGGI REALI

III.1. I personaggi narrativi: funzioni e personalità

Dopo aver analizzato la relazione che intercorre tra autore e lettore e il grado di realtà e finzione che si può raggiungere a partire da questo legame, urge scoprire maggiormente la figura del personaggio narrativo. Come abbiamo visto ne *La storia infinita*, Bastiano, il protagonista, passa da lettore a personaggio nello stesso racconto, trasformando la sua capacità di interazione con le vicende narrate. Un personaggio narrativo è, quindi, in grado di interagire con la finzione e se potesse entrare anche nel mondo reale? Se anzi un personaggio reale entrasse nel mondo fantastico?

Un libro difficilmente viene ricordato per l'autore, l'impaginatura o le immagini, ciò che lo rende unico non sono nemmeno gli eventi straordinari narrati. Un libro nasce dall'eroicità dei personaggi che vivono la storia, dal loro carattere, dalle scelte difficili a cui sono chiamati e il lettore cresce insieme a loro, facendoli diventare amici e compagni di vita.

Conoscere nuovi personaggi è come incontrare volti nuovi, con la differenza che possiamo subito scoprirli dall'interno, osservando l'azione dal punto di vista del suo autore. Meno questi personaggi sono simili a noi e più ci allargano l'orizzonte,

arricchendo così il nostro universo.¹

Ogni storia è un incontro. I personaggi, creature di parole e di carta, afferrano il lettore con la loro particolarissima esistenza ed esercitano su di lui un profondo attaccamento identificativo. Seguendo l'analisi del personaggio nel romanzo svolta da Enrico Testa, saggista e poeta italiano, è possibile comprendere come qualunque personaggio sia primariamente ancorato alla realtà e solo successivamente una proiezione finzionale, in grado di riprodurre in tutto e per tutto una vita ipoteticamente possibile, ma pur sempre non ancora reale. Testa afferma:

È necessario – in primo luogo – abbandonare una visione mimetica del personaggio, inteso come diretta imitazione della vita reale (e, in particolare, di quella del suo autore) e come ricalco preciso di una persona concreta. Ben più ricca e fruttuosa è apparsa, al contrario, l'idea che il personaggio, al di fuori di ogni effetto-specchio, sia piuttosto, insieme, il luogo di un commento e di un'interpretazione della vita reale che si realizza producendo una vita possibile: con i tasselli del concreto, insomma, un mosaico della finzione in cui a prevalere è l'*intentio* cognitiva su quella imitativa.²

Questa prospettiva consente di interpretare i personaggi come degli io sperimentali, una sorta di personalità in continuo divenire, collocati su una scala di gradazioni intermedie tra essere e possibilità di essere. Il racconto costruisce l'identità del personaggio come una “quasi persona” fittizia e concreta allo stesso tempo, poiché vissuta in una dimensione imitativa. Perciò la letteratura e i suoi protagonisti hanno una rinnovata pertinenza con la vita, in quanto sia il testo che il personaggio sono una riproduzione della situazione reale del lettore e, in quanto tali, definiscono l'orizzonte conoscitivo che è insito esplorare.

¹ TZVETAN TODOROV, *La letteratura in pericolo*, trad. it. di Emanuele Lana, Milano, Garzanti Editore, 2008 (Paris 2007), p. 69.

² ENRICO TESTA, *Eroi e figuranti. Personaggio nel romanzo*, Torino, Einaudi, 2009, p. 4.

Il personaggio è l'elemento narrativo che in assoluto ha suscitato il maggiore interesse nei critici. La narrativa, infatti, è un prodotto umano e di uomini tratta o agli uomini allude; basti pensare ad esempio quando i personaggi sono animali parlanti o virtù e vizi personificati. Perciò il personaggio è stato di epoca in epoca e da scrittore a scrittore concepito e rappresentato in forme molto diverse. Se lo paragoniamo, infatti, a una rappresentazione umana è chiaro che come l'uomo è soggetto al divenire storico e muta con il modificarsi delle concezioni del mondo.

In particolare, per quanto riguarda le indagini più recenti, si individuano principalmente due direzioni d'indagine che hanno cercato di analizzare il personaggio rispettivamente per ciò che fa e per ciò che è, ovvero, da un lato, per le azioni che compie e le funzioni che svolge nel racconto, dall'altro, per la psicologia che manifesta con parole, pensieri e azioni. A questo proposito lo studio di Vladimir Propp, in *Morfologia della fiaba*, pubblicato in Unione Sovietica nel 1928, ma diffusosi in Occidente con i formalisti russi negli anni '60, si propone di descrivere la struttura delle favole di magia. Egli individua dall'analisi svolta:

Cambiano i nomi (e con gli stessi gli attributi) dei personaggi, ma non le loro azioni, o funzioni, donde la conclusione che la favola non di rado attribuisce un diverso operato a personaggi diversi. Questo ci dà la possibilità di studiare la favola *secondo le funzioni del personaggio*.³

La ricerca di Propp rileva come la ripetibilità delle funzioni sia sorprendente: «le funzioni sono straordinariamente poche e i personaggi straordinariamente numerosi».⁴ Oltre a questo egli dimostra che «la successione delle funzioni è sempre identica»,⁵ almeno

³ VLADIMIR PROPP, *Morfologia della fiaba*, trad. it. di Gian Luigi Bravo, Torino, Einaudi, 1966 (1928), p. 25.

⁴ Ivi, p. 26.

⁵ Ivi, p. 28.

nell'ambito di testi che sono stati presi in considerazione.

In un contesto più strettamente letterario ciò che è doveroso sottolineare è che cosa Propp intenda per funzione:

Per individuare le funzioni bisogna poterle definire e tale definizione dovrà partire da due punti di vista. In primo luogo, in nessun caso bisognerà tener conto del personaggio esecutore. La definizione consisterà quasi sempre in un sostantivo indicante un'azione (divieto, interrogazione, fuga e così via). In secondo luogo, l'azione non potrà essere determinata senza riferimento alla sua collocazione nello svolgimento della narrazione. Quello che va considerato è il significato di una data funzione nella vicenda narrativa. [...] Per funzione intendiamo l'operato d'un personaggio determinato dal punto di vista del suo significato per lo svolgimento della vicenda.⁶

Propp, quindi, individua, ad esempio, le seguenti funzioni: allontanamento, divieto, infrazione, investigazione, tranello, danneggiamento, mancanza, mediazione, partenza, smascheramento, punizione. Una volta definite le funzioni, Propp distingue alcuni ruoli propri dei personaggi: eroe, falso eroe, antagonista, donatore, aiutante, mandante, principessa e re. Ogni personaggio, secondo i suoi studi, si associa abbastanza stabilmente a determinate funzioni: ad esempio la sfera d'azione dell'antagonista comprende il danneggiamento, il combattimento o altre forme di lotta contro l'eroe.

Sorge spontaneo chiedersi se sia possibile estendere questo tipo di analisi al di là di un *corpus* limitato quale quello preso in esame da Propp. È possibile arrivare a definire un modello generale della narrativa, applicabile a qualsiasi testo, sulla base di funzioni così specifiche? E se il personaggio della narrativa contemporanea non fosse più solo un insieme di funzioni prevedibili, ma un individuo più complesso caratterizzato da una psicologia propria e tratti fisici distintivi di persone realmente esistite? Perché, in questo caso, anche il

⁶ Ivi, p. 27.

personaggio contribuirebbe alla mescolanza di realtà e fantasia in uno stesso testo narrativo.

A questo proposito, una ricerca svolta da Cesare Segre accenna un'obiezione di fondo che entra in conflitto con il lavoro di Propp. Egli propone degli aggiustamenti allo studio svolto da quest'ultimo e ne evidenzia i limiti, pur non rigettandone completamente l'impostazione. Scrive, in particolare:

A mio parere i rapporti tra personaggi e azioni devono invece essere capovolti: un'azione interessa nella misura in cui essa riflette l'indole e la volontà di un personaggio. Anzi un personaggio che per lo più ha un nome e cognome, ed è iscritto a un'anagrafe seppur fittizia, costituisce un fascio di attitudine e di tratti caratteriali che, sia egli un individuo atipico oppure un tipo tradizionale o una maschera, costituisce ipso facto la spiegazione dei suoi moventi e contiene la possibilità di sviluppi interiori.⁷

È evidente che il personaggio non si può ridurre semplicemente a pura funzione e non può diventare una categoria narrativa statica, ma permane in continuo divenire proprio per il suo essere io sperimentale e in comunicazione con il mondo. Ma ancor più in generale, Segre prosegue:

Mi pare indispensabile l'affermazione di principio: un modello generale della narrativa è impossibile, perché sono gli eventi stessi che, attraverso i tempi e i luoghi, vengono ritagliati in modo diverso dalla realtà e assumono significati diversi. Le funzioni narrative rispecchiano questo mutamento lento ma continuo. Non posso analizzare un testo epico feudale senza far leva sul codice feudale e sulle sue violazioni [...] E soprattutto è diversa la connessione logica tra le azioni, perché ogni epoca concepisce diversamente meriti e colpe, godimenti e sofferenze, gratificazioni e castighi, e diversamente immagina i loro collegamenti nella vita d'un uomo.⁸

Secondo Segre, quindi, i personaggi sono esseri autonomi, non pure finzioni

⁷ C. SEGRE, *Le strutture e il tempo. Narrazione, poesia e modelli*, Torino, Einaudi, 1976, pp. 45-46.

⁸ Ivi, p. 51.

dell'intreccio, hanno cioè una loro individualità, una dimensione psicologica che il lettore non deve trascurare. Infatti, come precedentemente detto, il lettore non dimentica i protagonisti delle avventure. Molto spesso è più facile che si ricordi nitidamente dei personaggi inventati, piuttosto che del testo dal quale provengono, questo perché lo scrittore invita il pubblico a considerare i personaggi come persone, a immaginarseli anche in situazioni estranee a quelle narrate, ad esempio quando gli si impone di colmare nelle lacune nel testo.

L'opera letteraria si caratterizza proprio per il suo non limitarsi alle motivazioni esplicite. Il narratore non dice quasi mai che un personaggio compie un'azione per una certa ragione, ma fornisce una serie di indizi che avviano alla scoperta di questa e alla comprensione della sua complessità.⁹

Perciò, il lettore è generalmente disposto ad assecondare l'autore in questo atteggiamento, poiché si ritrova costantemente a fantasticare liberamente su altre avventure e vicende del protagonista, donandogli una vita propria, tralasciando, invece, la trasposizione narrativa che lo ha creato.

Spesso l'abilità dello scrittore si misura nella capacità di dare un sufficiente numero di indizi, senza però esaurire l'interpretazione del personaggio con notazioni esplicite: lascia intuire una psicologia, un sistema di valori, un insieme di motivazioni dell'agire, senza nominarli.

Un minimo di ambiguità spesso giova al personaggio: innanzi tutto rispecchia la complessità delle spinte che agiscono sull'uomo e le difficoltà che ogni individuo reale trova nel decifrare le motivazioni profonde dell'agire proprio e altrui, e poi acuisce l'interesse del lettore, lo sprona a nominare ciò che il testo tace o lascia solo intuire, lo

⁹ Ivi, p. 30.

invita all'attività intellettualmente gratificante della ricerca di indizi e tracce.¹⁰

Perciò l'attaccamento e l'immedesimazione del lettore con il personaggio diventano garanti di una relazione che va oltre alla storia narrata, tanto che il protagonista diventa oggetto di altre avventure non più scritte dalla mano del suo creatore, ma pensate dal lettore stesso.

III.2. Abolizione dell'eccesso di realtà

Bisognerebbe poter distinguere fra personaggi completamente inventati, che non hanno cioè alcuna corrispondenza con il mondo reale, e personaggi al contrario denotativi, referenziali o storici che stabiliscono un qualche rimando, individuale o collettivo, con la realtà. La nozione di personaggio però non ha nessuna caratteristica che permanga assolutamente immutata, che non possa mai variare. I personaggi, così come ha sottolineato Ludwig Wittgenstein, non costituiscono una classe, ma una famiglia; non c'è tra essi nessun tratto che rimanga sempre e comunque invariato, che possa costituire un infallibile criterio di identificazione. I personaggi delle diverse arti formano invece una famiglia, poiché non condividono un solo tratto presente dovunque, ma una serie di tratti che compongono una rete complicata di somiglianze che si sovrappongono e si incrociano a vicenda. Pertanto, i personaggi che hanno una correlazione diretta con la realtà presentano dei tratti comuni che si andranno delineando:

Personaggio, nel senso in cui oggi ci si serve comunemente della parola, è entrato nell'uso a partire dal francese *personage*, nel senso di «persona che agisce o che è rappresentata in un'opera artistica», significato le cui prime attestazioni risalgono, nella

¹⁰ H. GROSSER, *Narrativa. Manuale/antologia*, cit., p. 253.

lingua italiana, all'incirca al Quattrocento. A sua volta, il sostantivo francese rimanda al latino *persona*.¹¹

Il termine "*persona*" è stato utilizzato per indicare l'individuo in generale, ma anche specificamente l'individuo in quanto unità corporea (la propria persona, ossia il proprio corpo), l'individuo in senso grammaticale (prima, seconda, terza persona), oppure in senso teologico, in senso giuridico e in altre occorrenze altrettanto decisive della vita privata e pubblica. Anche la persona è un personaggio; una sorta di finzione indispensabile della quale l'uomo si serve nei suoi contatti con il mondo e con gli altri, una finzione che gli permette di rappresentarsi come unità corporea, linguistica, spirituale, giuridica, psichica nelle circostanze fondamentali della sua esistenza. Dunque, "*personaggio*" vorrebbe dire moltiplicare all'infinito il potere di questa finzione originale che consiste nel presentarsi sulla scena del mondo come individuo, come unità; sia nel senso di rendere se stessi presenza vicaria dell'individualità di qualcun altro, sia in quello di rappresentarla simbolicamente. Perciò la nozione di "*personaggio*", così come quella di "*persona*", ruota intorno all'uomo, al modo in cui quest'ultimo rappresenta sé e il proprio mondo, tanto da confondersi con la realtà dei fatti narrati.

Esistono romanzi in cui gli eventi narrati sono realmente accaduti e l'autore crea i protagonisti assolutamente simili al vero, talvolta perfino troppo simili perché l'opera, una volta terminata, possa circolare nel mondo senza alcuna restrizione.

Così lo stesso Defoe, nella prefazione a *Roxana*, scriveva che l'ambientazione del suo racconto era talmente prossima ai luoghi dove esso realmente si era svolto, da rendere necessario mascherare nomi e persone al fine di evitare ogni riconoscimento inopportuno da parte delle molte persone viventi che avrebbero potuto altrimenti

¹¹ ARRIGO STARA, *L'avventura del personaggio*, Firenze, Mondadori, 2004, p. 20.

identificarsi nell'uno o nell'altro personaggio, sulla base di particolari assolutamente realistici.¹²

Questa procedura narrativa di lasciare intendere, nascondendola, la presenza di una realtà soggiacente al testo, di segnalare nel retroscena del personaggio romanzesco l'esistenza di un modello reale che si è cercato per quanto possibile di nascondere, è la più tipica delle figure che verranno impiegate per modificarne la caratterizzazione, una figura che si può chiamare «abolizione dell'eccesso di realtà»:¹³ i personaggi dei romanzi saranno a tal punto simili al vero, così perfettamente copiati dal libro della natura, da costringere l'autore a dare garanzie al lettore quanto al loro carattere finzionale, piuttosto che sulla loro natura realistica, che risulterà al contrario del tutto evidente. Solo un altro passo verso la realtà e la finzione sarebbe stata completamente abolita; sulla scena del romanzo sarebbero allora comparse persone e non più personaggi.

La struttura del romanzo concepisce al suo interno un gioco di confini reali e finzionali di cui il personaggio è garante. Perciò, l'autore è colui che decide per primo, assegnando un nome al personaggio, la natura del racconto; comincerà cioè a costruire i personaggi come persone fin dal momento della loro comparsa sulla pagina, attribuendo loro dei nomi assolutamente identici a quelli che vengono utilizzati nella vita reale.

Perciò il personaggio romanzesco si trasforma in una figura, in «un'immagine dell'uomo» estremamente realistica, che il lettore potrà osservare inizialmente dall'esterno, nei tratti familiari della sua superficie, ma che già soltanto per questa somiglianza così stretta con lui sembrerà possedere anche quella «vita interiore» che egli non aveva fino ad allora condiviso con nessuno.¹⁴

¹² Ivi, p. 105.

¹³ Ivi, p. 106.

¹⁴ Ivi, p. 114.

L'imitazione fantastica del reale supera la realtà stessa, così da non poter essere più distinta. Il personaggio, di qualsiasi natura esso sia, diviene a tutti gli effetti una creatura reale o, viceversa, da reale a fantastica, poiché non è detto che i piani debbano essere invertiti solo da un lato; come il personaggio fantastico appare realistico, anche il personaggio appartenente al mondo reale può entrare a far parte della fantasia. Il libro si arricchisce di elementi illusori a tal punto da confondere il principio creativo del lettore, in modo tale che quest'ultimo non riesca più a decifrare in quale dei due mondi esistano realmente i personaggi con cui ha vissuto le sue avventure.

III.3. *Il grande albero*: il fantastico nel reale

Anche se in molti casi la realtà viene vista come una minaccia e un ostacolo che allontana il lettore dalla totale immedesimazione con la storia narrata e spesso, come già è stato studiato, la sua eccessiva presenza nella narrazione porta alla sua medesima abolizione, è altrettanto vero che può invece diventare una risorsa. Se l'autore fa in modo che la realtà e tutto ciò che a essa è collegato collaborino con la sua parte fantastica, la prima può apportare un contributo sostanziale alla seconda. È possibile trasformare il mondo concreto in un elemento in grado di incentivare l'immedesimazione del lettore con le vicende narrate. La realtà entra in gioco in maniera diretta quando l'autore richiede un suo intervento per poter superare i limiti che si vengono a creare tra i due mondi. Questo accade per evitare che il lettore, leggendo, possa sentirsi estraniato dalla storia stessa o, peggio, possa continuamente essere risvegliato da punti di riferimento che lo catapultano nel mondo reale, distogliendolo dalla fantasia. Ci sono due modi per far sì che il libro tolga ogni dubbio sull'esistenza di entrambi i mondi.

Il primo espediente utilizzato dallo scrittore per superare le barriere è far sì che il reale abbia libero accesso al mondo finzionale. L'autore per farlo gioca con la realtà del lettore rendendola indispensabile per la risoluzione del disordine che il fantastico si trova ad affrontare. Come già è stato analizzato, questo meccanismo è presente ne *La storia infinita*, in cui il lettore entra nel libro, diventando personaggio della stessa storia che prima stava leggendo. Il reale penetra nel fantastico, poiché il mondo finzionale ha bisogno dell'aiuto del primo per poter sopravvivere, pertanto il loro contatto avviene tramite una chiamata esplicita di soccorso.

Il secondo espediente, invece, pone in primo piano il mondo reale; ambientazione e personaggi corrispondono a luoghi e persone realmente esistenti. In questo caso è il fantastico a interagire con la realtà e non viceversa.

Seppure in entrambi i casi le barriere tra i due mondi vengano abbattute nel medesimo modo, ovvero attraverso una richiesta di aiuto da parte del mondo finzionale, il percorso compiuto appare inverso. Mentre nel primo caso la realtà cede alla fantasia, abbandonando il proprio mondo, nel secondo, invece, è la fantasia ad allungare dei passi verso la realtà.

Per approfondire l'invasione della finzione nel reale analizzerò due testi che esplicitano questo passaggio grazie all'intervento di due personaggi conosciuti nel mondo reale. L'uso di personaggi che appartengono alla sfera della realtà è un mezzo attraverso cui l'autore può facilitare il patto narrativo con il lettore, poiché il fatto che ci siano personaggi realmente esistiti e viventi garantisce un fondo di verità in più alla narrazione, indipendentemente dal grado di finzione che vi si trova.

Si parla di personaggi reali quando i soggetti non sono più inventati dalla mente creativa dell'autore, ma strappati dalla realtà del mondo. Con personaggi concreti non s'intende il primo passante che si potrebbe incontrare per strada, ma persone che rivestono

incarichi importanti nel mondo e sono, perciò, universalmente riconosciute. Si tratta di personaggi denotativi, o referenziali, o storici, che stabiliscono un rimando, collettivo o individuale, con la realtà. Riassumendo, sono individui che possono essere riconosciuti con facilità da qualsiasi lettore che abbia una minima relazione con il mondo che lo circonda.

Il primo racconto in questione che bene esprime questo meccanismo inverso è *Il grande albero* scritto da Susanna Tamaro. Si tratta di una fiaba moderna, la storia di un abete e della sua lunga vita fatta di incontri con personaggi illustri e del suo viaggio verso Roma per diventare l'albero di Natale di piazza San Pietro.

L'incipit è tipicamente fiabesco, in quanto ricorda la formula narrativa del "c'era una volta", infatti l'autrice esordisce così: «Questa storia comincia tanti, tanti anni fa».¹⁵ Il tempo narrativo non viene espresso e l'ambientazione è propria del mondo fantastico, ovvero una foresta ricca di svariati tipi di specie animali e vegetali. La storia è scritta in terza persona e nei primi sette capitoli il luogo in cui si svolgono le vicende rimane la foresta. Il narratore si concentra sulla nascita e crescita dell'abete protagonista, il quale è caratterizzato da un cuore e un'anima pensanti. A differenza degli altri alberi e animali della foresta che interloquiscono tra loro come appartenenti a una grande e unica famiglia, l'abete osserva in silenzio. Non c'è alcun segno di realtà, il bambino lettore è cosciente di trovarsi in una storia fantastica, soprattutto in virtù del fatto che animali e piante sono dotati di parola. La vicenda però diventa interessante qualora quella che appare come una favola si arricchisce di elementi realistici e storici con personaggi illustri che hanno segnato la storia del mondo. Il tutto accade secondo un ordine cronologico, l'albero è nato in un periodo indefinito, eppure nel suo crescere matura insieme alla storia dell'umanità. Il primo incontro che fa con l'uomo avviene con un bambino:

¹⁵ SUSANNA TAMARO, *Il grande albero*, Firenze, Giunti Editore, 2009, p. 7.

I primi cent'anni di vita furono, tutto sommato, piuttosto tranquilli. Il grande albero cresceva come crescevano e morivano gli alberi intorno a lui. [...] Allo spuntare della prima erba, arrivarono le mucche, accompagnate da un bambino scalzo. Quel bambino fu il primo essere umano che il grande albero conobbe.¹⁶

L'abete conosce per la prima volta l'uomo nella sua forma più innocente e pura. Il bambino, che «cercava riparo sotto di lui, si sedeva con la schiena contro il tronco e con le dita andava a caccia delle gocce di resina sparse lungo la corteccia»,¹⁷ potrebbe raffigurare il piccolo lettore che si appresta alla lettura della storia e con la stessa curiosità va alla ricerca di nuove avventure. Lo scorrere del tempo viene descritto attraverso i cambiamenti fisici del bambino che crescendo si costruisce una casa e una famiglia, mentre il grande albero, apparentemente sempre lo stesso, lo osserva da lontano. Il primo incontro con l'uomo non è particolare, ma generico, rappresentativo delle abitudini della nuova specie appena conosciuta, nulla che possa figurare come un'improvvisa immissione del reale nel fantastico, cosa che accade, invece, nelle pagine successive.

Di lì a poco, infatti, in groppa a un maestoso lipizzano bianco e accompagnato dalla sua amata consorte Sissi, nella radura fece la sua apparizione l'imperatore d'Austria, Francesco Giuseppe. «Che visione» bisbigliò una betulla. «Se potessi, m'inginocchierei». L'imperatore d'Austria, che aveva cacciato il cervo per tutta la mattinata, si guardò intorno, vide il grande albero e decise di fermarsi nella radura per un pranzo sull'erba.¹⁸

Si tratta del primo grande incontro con un personaggio decisamente illustre appartenente al mondo reale e con una precisa esistenza datata storicamente. L'introduzione

¹⁶ Ivi, p. 31.

¹⁷ Ivi, p. 32.

¹⁸ Ivi, p. 35.

del reale all'interno delle vicende, in questo caso, ha una minima importanza, serve semplicemente come richiamo al lettore con la conferma che l'abete non è un qualsiasi albero della foresta, ma, essendo contestualizzato storicamente, ha, invece, una sua esistenza reale. Nonostante il luogo in cui si trova non sia puntualizzato, la sua datazione storica lo rende un abete speciale, non uno qualsiasi. Il percorso storico continua:

«È scoppiata la guerra!» pigolavano in allarme piccoli stormi di uccelli. «Gli uomini si ammazzano più dei cervi, tutto brucia, tutto arde. C'è solo morte». Il grande albero vide alzarsi grandi colonne di fumo verso sud. Invece di crepitare come quello degli incendi, produceva dei grandi boati, *buuum buuum, buum*. Sembrava che un gigante percuotesse il suolo con gli stivali. Vibrava l'aria e vibrava ancora più la terra. Per alcuni istanti le sue radici sembravano perdere la presa mentre sui rami le pigne tremavano come lampadari durante i terremoti. Per tre stagioni le voci del bosco tacquero. Al loro posto parlarono quelle della guerra.¹⁹

Viene descritta la Prima guerra mondiale. Il grande albero è come se percorresse le tappe della storia dell'uomo; impara a conoscerlo anche attraverso le grandi scoperte:

Il mondo degli uomini cominciò a produrre un gran numero di rumori. Dapprima fu un trattore, che uscì borbottando dalla stalla, poi fu la volta della motocicletta del padrone della fattoria, e infine la voce gracchiante della radio. Si aggiunsero col tempo rumori più fastidiosi e insistenti. Le seghe elettriche, il rombo delle automobili, gli elicotteri che borbottavano sopra la sua testa, gli aeroplani che solcavano l'aria, mentre, dalle finestre della fattoria, non veniva più il canto melodioso di una giovane voce, ma l'sterico stridio di un televisore perennemente acceso.²⁰

Quella che era iniziata come una fiaba, fa invece penetrare il lettore sempre di più all'interno del mondo reale, presentandogli non solo personaggi conosciuti, ma anche eventi

¹⁹ Ivi, p. 44.

²⁰ Ivi, p. 46.

realmente accaduti. Il tempo non è indefinito come quello delle fiabe, anzi, è immancabilmente scandito dal susseguirsi delle vicende storiche narrate che ne determinano in maniera specifica il suo accadere: «Il grande abete cominciava a sentirsi vecchio, era da tre secoli che vegliava su quella radura».²¹ Non sono esplicitati la data e il luogo della sua nascita, ma è possibile con certezza identificarlo più vicino al mondo reale, piuttosto che a quello fantastico, che è richiamato, ora, solo dall'ambientazione inespressa e, pertanto, favolistica.

Come ogni altro abete, dopo aver raggiunto una specifica grandezza viene abbattuto per divenire uno dei moltissimi oggetti in legno costruiti dall'uomo. Eppure «più che un albero destinato a qualche falegnameria, sembrava trasportasse un prezioso lampadario di cristallo».²² Quest'affermazione introduce la storia in una prospettiva più realistica di quella che l'autrice ha presentato nell'incipit. Se, inizialmente, l'aspetto fiabesco della storia era dominante, nonostante alcuni squarci realistici sul mondo, successivamente è altrettanto vero che il futuro del Grande Albero è molto più di quello che ci si potrebbe immaginare. Infatti, il suo è un lungo viaggio che lo porta in città, e non in una città qualunque. L'abete dopo essere stato tagliato cade in un sonno profondo «e in quel sonno, probabilmente, sarebbe rimasto per sempre»,²³ perciò perde la capacità di pensiero e torna a essere un albero inanimato, reale. Il cambio di ambientazione, dalla fiabesca foresta alla città sede del reale, gli fa perdere la sua capacità di pensiero, seppure puramente immaginativa. Come accade a Sebastian ne *La storia infinita*, il passaggio dal fantastico al reale comporta una perdita. Il salto che viene richiesto tra i due mondi è decisivo e radicale, in virtù del fatto che non sono equiparabili.

²¹ Ivi, p. 47.

²² Ivi, p. 54.

²³ Ivi, p. 61.

Così come è accaduto nella foresta, anche in mezzo al trambusto cittadino, il primo ad accorgersi della sua presenza è un bambino:

Alcuni bambini sonnecchiavano nelle automobili imbacuccati come se dovessero affrontare una spedizione polare, mentre altri si guardavano intorno con curiosità. Fu proprio uno di questi a gridare: «Mamma, guarda. Un albero giganteschissimo!» Poco davanti a loro, una macchina della polizia procedeva piano con i lampeggianti accesi, scortando un enorme tir che trasportava, legato e avvolto in una rete come una salamella, una conifera straordinariamente grande. [...] Lo salutò con la mano aperta: «Ciao ciao, grande albero di Natale!»²⁴

Ecco un primo indizio che ci svela il destino dell'abete, ovvero venire addobbato in stile natalizio per essere esposto in piazza.

Con il cambio di ambientazione entrano in scena nuovi personaggi: uno scoiattolo e un piccione. Lo scoiattolo Crick aveva trovato una sistemazione all'interno dell'albero durante il lungo periodo del letargo invernale, perciò, quando il Grande Albero è stato abbattuto, Crick stava dormendo e non si è accorto di essersi allontanato così tanto dalla foresta. Il rumore del traffico cittadino lo ha fatto svegliare e successivamente lo scoiattolo farà di tutto per riportare alla foresta l'abete e poterlo così salvare.

Lo scoiattolo incontra un piccione cittadino che cercherà di aiutarlo nella sua impresa di salvataggio, svelando un po' di misteri rispetto alla città in cui la storia è ambientata. Entrambi gli animali sono parlanti, mantengono cioè la loro caratteristica fantastica pur trovandosi all'interno del mondo reale. Questa particolarità risiede nel fatto che nonostante il cambio di ambientazione abbia fatto perdere al protagonista la sua essenza, ciò non toglie che i suoi eroi, mantenendo le loro caratteristiche originali, possano riportarlo indietro.

²⁴ Ivi, pp. 59-60.

Durante un dialogo tra i due animali viene svelato al lettore il nome della città in cui le vicende narrate sono ambientate.

«Roma, si chiama così questo posto?»

«Giovane, sei proprio rustico. Roma è il nome della città. La città delle città. E qui siamo nel cuore del suo cuore. Anzi, nel cuore del cuore del mondo, perché siamo esattamente al centro di piazza San Pietro, dove vive l'uomo più potente del mondo.»²⁵

Con estrema precisione l'autrice specifica il luogo, riportando nomi e riferimenti non casuali, come ad esempio l'espressione qui «vive l'uomo più potente del mondo».²⁶ È evidente che questa è la sede del reale dove ogni cosa descritta viene riportata così com'è realmente. Sono svariati i riferimenti al luogo e alle abitudini e usanze cittadine: l'addobbo dell'albero in piazza, le campane che suonano e la gente che si riunisce per ascoltare l'angelus del Papa, la descrizione del presepe di piazza San Pietro. Ogni cosa, seppur raffigurata come si trova nella realtà, è descritta in modo particolare, perché osservata dagli occhi di uno scoiattolo, appartenente a un altro mondo e perciò incapace di contestualizzare il luogo in cui si trova.

Per rendere, oltre al contesto, anche gli animali parlanti più realistici e, così, differenziarli dallo scoiattolo che viene dalla foresta, l'autrice fa in modo che parlino in dialetto romano, come succede in questo dialogo:

«Numa, Numa... Me sa che nun ce sta. Me sa che se n'è ito a Venezia a trova' la sorella».

«E come faccio ad andare a Venezia?»

«Nun ce vai. Aspetti che torni».

«Ma io non posso aspettare!»

²⁵ Ivi, p. 69.

²⁶ *Ibidem*.

«Ahò, rega', questo è 'n americano, c'ìa la prescia».

«Davvero non posso».

«E che sei, il Papa?»²⁷

È la prima volta che il personaggio reale viene esplicitamente nominato con il suo vero titolo «Papa» senza alcun tipo di filtro o appellativo, così come era stato, invece, chiamato «l'uomo più potente al mondo»²⁸ o «l'uomo bianco».²⁹ È anche la prima volta che compare sulla scena un personaggio reale ancora esistente ai giorni nostri, ovvero riconosciuto dal mondo intero. Non si tratta più di personaggi, anche se pur sempre reali, appartenenti al passato. Ora la realtà diventa contemporanea a quella del lettore e le vicende narrate acquistano sempre di più un valore di verità assoluta.

Lo scoiattolo sotto il consiglio di Numa il piccione è alla ricerca di un miracolo che possa salvare il Grande Albero e decide di rivolgersi direttamente al Papa: «l'uomo potente che fa miracoli».³⁰ Pertanto elaborano il piano:

Il piano era questo. Di lì a qualche giorno sarebbe stato Natale e, come ogni anno, il puntino bianco avrebbe lasciato la finestra per raggiungere la basilica. Ci sarebbe stata una folla spaventosa e lui, per qualche ora, sarebbe stato fermo dietro a un tavolo con una tovaglia bianca. Qualche volta faceva anche un giro della piazza in piedi su una macchina, ma siccome non ce la faceva sempre, era meglio non contarci. Bisognava agire quando stava dietro al tavolo, all'interno della chiesa. Il problema più serio era riuscire a raggiungerlo uno scoiattolo che attraversava piazza San Pietro avrebbe creato un bello scompiglio. Molto probabilmente sarebbe stato scambiato per un ratto, ci sarebbero state grida e svenimenti e in breve qualcuno del servizio d'ordine l'avrebbe finito a bastonate. Alla fine, stabilirono che la cosa migliore sarebbe stata nascondersi nel cappuccio di un frate o mimetizzarsi sul collo della pelliccia di qualche anziana pellegrina. Ne avrebbe potuti cambiare diversi, fino a giungere in prossimità del tavolo.

²⁷ Ivi, p. 81.

²⁸ Ivi, p. 83.

²⁹ Ivi, p. 105.

³⁰ Ivi, p. 103.

Una volta lì...

«Bè, una volta lì, agisci con diplomazia. Con gentilezza gli esponi le tue ragioni. Come il tuo cuore ti parla, così gli parli».³¹

Crick entrerà in scena il 25 dicembre, il giorno di Natale, durante la Santa messa che il Papa celebrerà in piazza San Pietro. È decisiva la scelta del momento in cui la fantasia decide di chiedere aiuto alla realtà, poiché accade nel giorno in cui tutto il mondo è collegato in diretta televisiva con l'evento.

Ma perché realtà e fantasia dovrebbero entrare in contatto e aiutarsi vicendevolmente? L'autrice giustifica la vicinanza dei due mondi come un aiuto reciproco. Infatti, subito dopo che lo scoiattolo e il piccione pianificano le ore successive, cambia il punto di vista nella storia. Negli ultimi capitoli del libro la prospettiva da cui si osservano gli eventi narrati è quella del Papa. L'autrice vuole far conoscere in profondità il personaggio reale che sarà la chiave di volta della vicenda; vuol far percepire al lettore che la sua realtà e quella di cui fa parte il libro sono la medesima.

Il Papa si stava avviando nella Sala Clementina, la sala delle udienze; lì lo aspettavano i capi di tutte le religioni del mondo. Li aveva convocati lui, perché «la situazione sulla Terra era molto grave».³² La Terra era diventata una discarica a cielo aperto e gli esseri umani non sembravano preoccuparsene. Il Santo Padre, passando vicino a un albero di Natale allestito in sala si rattristò al pensiero che in pochi giorni avrebbe perso gli aghi e in breve tempo sarebbe morto. È evidente, quindi, che la preoccupazione del Papa è la stessa di Crick, e a confermarlo c'è lo stesso desiderio di un miracolo che più volte è stato nominato dallo scoiattolo:

³¹ Ivi, p. 106.

³² Ivi, p. 110.

Ci vorrebbe un miracolo, sì, pensò avviandosi verso la cena, ci vorrebbe davvero un miracolo perché l'uomo riuscisse a comprendere la sua somiglianza con gli alberi.³³

Il problema diventa comune: la salvezza del Grande Albero per Crick è la salvezza dell'umanità per il Papa.

Arriva il gran giorno, la sicurezza è piazzata, i telecronisti in postazione e la piazza in gran visibilio per la messa che di lì a poco il Papa avrebbe celebrato. La scrittura diventa quasi una telecronaca scandita con orari e spostamenti. Crick inizia la sua corsa verso «l'uomo bianco»,³⁴ nel momento in cui il Santo Padre si alza in piedi per l'omelia, Crick con un balzo si lancia sopra l'altare della celebrazione. Così come accade nel mondo reale quando c'è una minaccia di pericolo, la televisione e la sicurezza entrano in uno stato di allerta e l'autrice riporta dialoghi e interviste, quasi stesse accadendo in tempo reale un vero colpo di stato. Anche nelle case i telespettatori assopiti davanti alla televisione di colpo vengono risvegliati. Dopo l'incredulità e la paura iniziale, il sorriso pacato che il Papa rivolge ai fedeli e allo scoiattolo dà il coraggio a quest'ultimo di comunicare al Santo Padre quello per cui era giunto fino a lì:

Era un sorriso buono. Sembrava invitarlo ad aprire il suo cuore. E così Crick fece. Con calma di spirito, accompagnando i punti più importanti del discorso con gesti delle sue zampine rosa, parlò a lungo all'uomo che gli stava di fronte. Che cosa gli disse, in quei pochi e intensissimi minuti, è un mistero che probabilmente non verrà mai svelato. Tutto ciò che era possibile vedere sui megaschermi erano solo i suoi occhi – punte di spillo nere come carbone – le sue piccole zampe rosa in movimento e il viso assorto del Papa che ogni tanto annuiva gravemente.³⁵

³³ Ivi, p. 111.

³⁴ Ivi, p. 117.

³⁵ Ivi, pp. 121-122.

Avviene l'incontro tra i due mondi e non è dato sapere il modo in cui siano riusciti a comunicare. Il lettore non è a conoscenza del linguaggio che hanno utilizzato. Le possibilità potrebbero essere molteplici; se lo scoiattolo effettivamente non ha parlato può essersi fatto comprendere attraverso «le sue piccole zampe rosa in movimento»,³⁶ oppure, come sopra è stato esplicitato, il dialogo può essere avvenuto grazie al sorriso del Papa che lo ha incoraggiato «ad aprire il suo cuore».³⁷ In ogni caso, con o senza parole rimane «un mistero che probabilmente non verrà mai svelato»³⁸ e che restituisce la storia come se fosse realmente successa, poiché effettivamente non c'è nulla agli occhi del lettore bambino che renda il gesto compromettente, tanto da considerarlo esclusivamente fantasioso. Potrebbe essere stato valutato come fantasioso nel momento in cui l'autrice avesse riportato il dialogo tra i due e quindi evidenziato nello scoiattolo l'uso di un linguaggio umano che sarebbe risultato a tutti gli effetti inverosimile, perché nella realtà non esistono animali parlanti.

In questo modo è più facile tenere separati i due mondi. Infatti, gli animali hanno utilizzato un linguaggio che è stato riportato come umano solo nei dialoghi tra i loro simili ed è da considerarsi un filtro che la scrittrice ha voluto porre per far sì che le conversazioni potessero essere comprensibili anche al lettore. Mentre gli umani non sono mai entrati in contatto con gli animali lungo il corso della storia, anzi, gli animali sono sempre stati guardati con sospetto. Lo scoiattolo più volte è stato scambiato per un topo e allontanato. L'unico momento della narrazione in cui avviene un 'dialogo' tra le due specie non è stato riportato al lettore. Come ne *La Storia infinita* i due mondi sono distinti da due diversi colori, il confine viene delineato con precisione, e a farlo è la diversa specie a cui appartengono i personaggi: quella animale, associata al mondo fantastico e quella umana, legata al mondo

³⁶ *Ibidem.*

³⁷ *Ibidem.*

³⁸ *Ibidem.*

reale.

La novità introdotta da questo racconto è il grado di realtà che supera i tratti fantastici della favola. Il richiamo di un personaggio illustre come il Santo Padre e gli elementi reali presenti lungo il corso degli eventi arricchiscono la storia di un carattere più vicino al verosimile, aumentando la credibilità nel lettore.

Il Papa dopo aver ascoltato lo scoiattolo lo appoggia sulla sua spalla e, in seguito a un breve discorso rivolto ai fedeli, si dirige verso il Grande Albero, scosso dalle lacrime, stringe a sé la corteccia dell'abete e deposita Crick in un ramo lì vicino. Il giorno seguente un'altissima gru fa irruzione in piazza per riportare il Grande Albero nella foresta da dove era venuto.

Nessuno mai, nella storia del bosco e di tutti gli alberi del mondo, era riuscito a tornare indietro dalla falegnameria. [...] In un paio d'ore, con corde e puntelli, fu sistemato nuovamente sulla base del tronco. [...] Appena venne depresso sulle sue radici, il grande albero si sentì percorrere da un formicolio che partiva dal fittone principale e arrivava all'apice della chioma, come se qualcuno gli stesse facendo il solletico. Cosa mi è successo? si chiese. È come se avessi fatto un lungo sonno, forse ho sognato.³⁹

La storia si conclude così come era cominciata: nella foresta. L'abete ritornando nel suo luogo natio, o meglio nel mondo fantastico, cambia nuovamente le regole naturali, poiché la rinascita di un albero dopo essere stato reciso dalle sue radici è chiaramente impossibile nel mondo reale. Inoltre, ritorna se stesso con la capacità di pensiero e dialogo, infatti si domanda «cosa mi è successo?». ⁴⁰ Tutto ritorna all'equilibrio iniziale e l'intervento della realtà è risultato decisivo per la salvezza dell'abete.

Da questo racconto si può aggiungere un'ulteriore caratteristica ai due mondi. Oltre a

³⁹ Ivi, p. 135.

⁴⁰ *Ibidem*.

un aiuto reciproco, c'è stata una irruzione del fantastico nel reale senza che il primo apportasse modifiche al secondo, anzi, mantenendo fin nei particolari la realtà così come accade nel concreto. È possibile che il contatto avvenga, non solo nel mondo fantastico, ma anche in quello reale, senza in alcun modo stravolgere le leggi naturali di quest'ultimo che ha mantenuto, invece, il suo stato concreto nei luoghi e nei personaggi. Mentre la presenza del personaggio illustre ha restituito maggiore credibilità alla storia, senza nulla togliere alla componente favolistica.

III.4. Il Grande Gigante Gentile e l'incontro con il reale

Il secondo libro che presenta lo stesso espediente realistico è *Il GGG* di Roald Dahl. Anche in questo caso la storia introduce un personaggio illustre e importante conosciuto in tutto il mondo che dà concretezza al racconto e che sarà risolutore dell'intera vicenda.

Il racconto, come il precedente, assume fin da subito i connotati specifici del fantastico. L'incipit si presenta senza uno spaziotemporale definito e i personaggi, salvo gli esseri umani, sono per la maggior parte immaginari. La protagonista è Sofia, una bambina che vive in un orfanotrofio e una notte, durante «l'ora delle ombre»,⁴¹ non riuscendo a dormire, scorge tra le vie silenziose e solitarie della città un «individuo gigantesco».⁴² Si tratta di un gigante, il cui nome è GGG (Grande Gigante Gentile), che durante le ore notturne con una lunga tromba soffia i sogni nei cuori dei bambini.

«L'ora delle ombre»⁴³ rappresenta un particolare momento a metà della notte in cui tutti gli esseri oscuri escono all'aperto, oppure la parte della giornata in cui la fantasia ha più

⁴¹ ROALD DAHL, *Il GGG*, trad. it. di Donatella Ziliotto, Milano, Salani Editore, 2017 (1987), p. 7.

⁴² *Ivi*, p. 9.

⁴³ *Ibidem*.

potere nel mondo reale. Potrebbe essere classificata come l'ora delle streghe, delle favole o degli gnomi. L'autore esordisce con questo appellativo che viene assegnato al primo capitolo del racconto per far entrare subito il lettore nel mondo finzionale e assegnare alla storia la sua natura primariamente fantastica.

La bambina viene vista dal GGG che, per paura di essere scoperto e catturato dagli esseri umani, la prende e la porta nel lontano paese dei giganti. Qui la bambina impara a conoscerlo e a scoprire le strane usanze del posto. Il paese è popolato da altri nove giganti di natura cattiva che durante la notte, a differenza del Grande Gigante Gentile, si nutrono di bambini, scelgono un luogo nel mondo in cui recarsi ed entrano nelle case per mangiarseli. Il GGG si presenta, invece, come un essere buono che si nutre solo di «cetrionzoli»,⁴⁴ un particolare ortaggio che cresce nel paese dei giganti, parla in modo strano, ha un udito molto sviluppato ed è deriso dai suoi simili per non essere carnivoro come loro. La missione di entrambi è quella di far smettere ai nove giganti di cibarsi di bambini ed evitare che colpiscano ancora un'altra città.

All'inizio la bambina è incredula; come un buon lettore inizia ad addentrarsi in un mondo che non è il suo e fatica a credere a ciò che legge, così anche Sofia ancora non si fida di ciò che vede:

«Cetrionzolo!» esclamò Sofia. «Ma non esiste!»

«Ieri» disse «non si credeva ai giganti, vero? Ed ecco oggi non si crede ai cetrionzoli. Allora, solo perché non si è *visto* qualcosa con queste tue due palpebrette, si pretende che non esiste. E come la mette con la gattabuia delle steppe?»

«Scusi?»

«E con la forca dei mari del Sud?»

«Che sarebbe?»

«E col tapiro rulante?»

⁴⁴ Ivi, p. 46.

«Cos'è?»

«E con il calcestruzzo?»

«Sono animali?»

«È animale *molto* comuni» disse il GGG con sussiego. «E io non è tra i giganti più istruiti, ma mi sembra che tu è un esemplare di popollo che non sa proprio niente. Ha la testa piena di cotone anglòfilo».

«Vuol dire di cotone idrofilo?»

«È due cose diverse» disse sostenuto il GGG. «E ora ti mostrerà un cetrionzolo».⁴⁵

Questo episodio esprime nei particolari le differenze che intercorrono tra fantastico e reale. Sarà compito del Gigante convincere la bambina che quello che vede esiste, per avvicinarla allo stesso patto finzionale che l'autore instaura con il lettore. La fantasia aggiunge nuovi nomi agli oggetti che richiamano quelli reali. Ad esempio, il «cetrionzolo» potrebbe essere paragonato al cetriolo, eppure, nonostante nell'aspetto sia somigliante, differisce da quest'ultimo in dimensioni, consistenza e gusto. In seguito, il GGG esprime uno dei punti cardini del mondo reale: «solo perché non si è *visto* qualcosa [...] si pretende che non esiste».⁴⁶ L'espressione appena citata evidenzia la scarsa capacità immaginativa della bambina, come se la realtà avesse eliminato la possibilità nel meraviglioso di acquistare sembianze reali. L'uso del corsivo sul verbo “vedere” carica di significato la reale percezione delle cose, la cui esistenza si attesta qualora i sensi siano in grado di confermarla. L'atto immaginativo, invece, non necessita di prove e dimostrazioni, ma sussiste già nel puro pensiero; la sua presenza consiste in un gesto di fiducia della sua esistenza. Quindi, il Gigante sta cercando di instaurare un ponte tra la reale esistenza delle cose e la loro infinita capacità di creazione. L'elenco di animali e oggetti che segue vuole essere un esercizio immaginativo.

⁴⁵ *Ibidem.*

⁴⁶ *Ibidem.*

Ad esempio, il «tapiro rulante» può raffigurare varie cose, per un'assonanza di suono delle lettere che compongono il nome potrebbe indicare un tappeto volante, oppure un tapis roulant, o ancora un tapiro, ovvero l'animale, che con il suo verso ricorda il suono del rullante, una tipologia di tamburo. Sono svariati i paragoni con il reale, e le connessioni razionali sono molteplici, ma la sua natura meravigliosa, nonostante le incalzanti domande di Sofia, non viene svelata. Resta un velo di mistero che è tipico del fantastico che concede spazio alla fantasia di ciascuno, affinché l'immaginazione assuma i caratteri dell'individuo che la crea e non quelli dell'autore che la suscita.

Per fermare i nove giganti dal compiere un altro massacro, Sofia suggerisce al GGG un aiuto che proviene dal mondo reale degli uomini. Entra in scena il personaggio illustre che i due devono incontrare personalmente per poter mettere in atto un piano salvifico.

I nove sono diretti in Inghilterra per la scorpacciata notturna e, durante una discussione tra i due protagonisti per trovare una soluzione all'imminente catastrofe, Sofia ha un'idea:

«Ho trovato! Evviva! Questa volta ci siamo!»

«Che cosa ha trovato?»

«La soluzione! Una trovata fantastica! Andremo dalla Regina! Se andiamo dalla Regina e le raccontiamo di questi disgustosi giganti mangiatori d'uomini, sono sicura che troverà il rimedio!»

Il GGG la fissò tristemente e scosse la testa. «Non ci creerà mai, neanche se le dà la tua parola d'orrore».

«Sono sicura di sì»

«Mai» insisté il GGG. «Io ti ho già spiegato che i popoli della terra semplicemente *non crede* ai giganti».

«E noi faremo in modo che ci creda».⁴⁷

⁴⁷ Ivi, p. 120.

Il luogo è uno dei primi riferimenti che iniziano a comparire nel racconto con l'addentrarsi del fantastico nel reale e il personaggio illustre che entra a far parte della storia è la Regina d'Inghilterra. Ritorna il dubbio che gli uomini, com'è accaduto per Sofia, siano incapaci di credere all'esistenza di un mondo che vada oltre ogni razionale pensiero. Anche questa volta viene utilizzato l'uso del corsivo con l'intenzione di porre in evidenza l'incapacità del mondo di credere nell'esistenza di cose che non ha mai visto. L'espressione «faremo in modo che ci creda»⁴⁸ preannuncia un successivo passaggio che viene qui esplicitato:

«Un momentino, solo un momentino, mi sta venendo un'altra idea straordinaria!»

«Le tue idee è completamente strappalate».

«Questa no. Lei crede che, se raccontiamo questa storia alla Regina, la Regina non le crederà».

«Mai e poi mai».

«E allora noi non gliela raccontiamo» continuò Sofia sempre più esaltata, «non ce ne sarà bisogno, perché lei la *sognerà!*»

«Questa è un'idea ancora più insassata: i sogni è una bella cosa, ma nessuno li prende per veri. Tu ci crede solo mentre sta sognando, ma quando tu si sveglia dice: “Oh, malemeno, era solo un sogno!”»

«Non si preoccupi a questo si rimedia» assicurò Sofia.⁴⁹

Il sogno è una dimensione in cui realtà e fantasia si confondono. Il cervello umano rielabora gli stimoli esterni ricevuti durante la giornata e aggiunge a questi ultimi un tocco immaginativo che distorce la realtà rielaborata. Compare anche qui l'uso del corsivo per sottolineare il «*sognerà*»⁵⁰ come l'espedito immaginativo più vicino al reale, attraverso cui il passaggio del fantastico non è così vincolante. Il sogno molto spesso è considerato

⁴⁸ *Ibidem.*

⁴⁹ *Ivi*, p. 121.

⁵⁰ *Ibidem.*

vero, come dice il Gigante, «solo mentre stai sognando»,⁵¹ perciò una volta sveglio l'atto immaginativo che si era innescato torna a non essere più credibile. Invece, per rendere verosimile l'esistenza del fantastico, Sofia chiede al Gigante di creare un sogno personalizzato per la Regina d'Inghilterra, dove l'impossibile diventi attendibile. La Regina avrebbe dovuto sognare l'attacco dei novi giganti nelle case inglesi, avrebbe dovuto ricordare i loro nomi e le sarebbe stata rivelata l'esistenza di un Grande Gigante Gentile che le avrebbe mostrato dove trovare i giganti cattivi, così da poter mandare le sue armate a catturarli. Fin qui prevale il fantastico, perciò Sofia decide di introdurre un ultimo elemento decisivo nel sogno:

«E ora non resta che farle sognare un'ultima cosa, ma importantissima: una bambina seduta sul davanzale della sua finestra, che le riveli dove si nasconde il Grande Gigante Gentile».

[...]

«Poi si sveglia e la prima cosa che pensa è: "che orribile sogno ho fatto! Meno male che era *solo* un sogno". E qui alza la testa dal cuscino e cosa vede? Vede una bambina di nome Sofia siede sul davanzale della finestra, viva e vegeta, proprio davanti ai suoi occhi. [...] Questo è il trucco. Se uno *sogna* che c'è una bambina sul suo davanzale, e quando si sveglia c'è *davvero* una bambina seduta lì, il sogno diventa realtà, no?»⁵²

Sofia è riuscita a trovare il giusto compromesso per rendere reale anche ciò che reale non è. Riportare nella realtà uno stesso elemento presente anche nel sogno è la conferma che serve alla Regina per concretizzare completamente ogni particolarità interiorizzata nel sonno. Le parole di Sofia e la viva presenza del Gigante fungeranno da prove tangibili dell'esistenza della minaccia imminente.

⁵¹ *Ibidem*.

⁵² Ivi, p. 124.

Perciò, il GGG si mette all'opera per fabbricare il sogno che lui stesso, con la sua tromba, soffierà nel cuore della Regina. Una volta pronto, i due protagonisti, durante la notte, partono per raggiungere Londra. Decidono di muoversi di notte, poiché sarebbe stato più facile per il GGG non farsi scoprire. Lo stesso autore gioca sulla credibilità: «Forse qualche nottambulo poteva aver visto un'ombra lunga e nera scivolare in una stradina buia, ma non doveva aver creduto ai suoi occhi; forse aveva pensato a un'allucinazione».⁵³ È una costante del racconto la credenza che il mondo abbia ormai dimenticato che cosa significhi aver fiducia che ciò che non si è mai visto esista. E la fantasia per penetrare nel reale ha continuamente bisogno di costruirsi un passaggio per poterlo fare.

Come è stato per il racconto di Susanna Tamaro, con l'avvicinarsi del fantastico nel reale si modifica la percezione spaziotemporale che diventa più precisa. Arrivarono in Inghilterra «circa un'ora più tardi»⁵⁴ e, quasi giunti a destinazione, si intensificano i punti di riferimento limitrofi al Palazzo Reale:

«Siamo effettivamente nel centro di Londra. Si chiama Hyde Park. So perfettamente dove ci troviamo.»

[...]

«Vede quella grande area rotonda, laggiù, davanti a noi, all'uscita del parco? È Hyde Park Corner. Di fronte c'è un grande arco di marmo sormontato da una statua equestre. Crede di riuscire a passare di slancio sopra l'arco e la statua, e atterrare dall'altra parte, sul marciapiede?»

«Facilissimo».⁵⁵

Si tratta della statua del duca di Wellington e si trova sul lato nord di Hyde Park Corner. Ogni riferimento spaziale è descritto nei minimi particolari fino all'arrivo a Palazzo Reale.

⁵³ Ivi, p. 141.

⁵⁴ Ivi, p. 139.

⁵⁵ Ivi, p. 142.

Data l'analisi che si sta svolgendo, la parola "reale", in questo caso, assume una doppia accezione e significato. Se associata al Palazzo diventa un aggettivo che sta a indicare la casa o il luogo appartenente a re e regina e i membri della loro famiglia. Se presa singolarmente, invece, rappresenta la sede del reale, ovvero del mondo in cui la fantasia sta avendo accesso. Questa duplicità dà ulteriore valore all'incontro tra i due mondi.

Una volta giunti a destinazione, il gigante poggia la bambina sul davanzale della stanza della Regina:

All'improvviso Sofia si rese conto di osservare un volto che aveva sempre visto riprodotto sui francobolli, sulle monete, sui giornali. [...] Le sembrava impossibile che lei, Sofia, un'orfanello qualsiasi, si trovasse davvero seduta sul davanzale della camera da letto della Regina d'Inghilterra, a tanti metri dal suolo, con la Regina addormentata dietro alle tende.⁵⁶

Subentra l'importanza del personaggio illustre che con tanta leggerezza si era, inizialmente, preso in considerazione. La Regina esiste tanto quanto sembra impossibile alla bambina di poterla incontrare davvero. È una sorta di mito, un pilastro così solido e presente in Inghilterra che poterla conoscere di persona è un onore che non tutti nella vita hanno il piacere di fare. La nuova incredulità di Sofia è di natura differente dalla prima, avvenuta nel paese dei giganti. Mentre la prima è legata al fantastico, e perciò esprime una mancanza di fiducia in ciò che non si è mai visto, la seconda è di carattere realistico, poiché riferisce lo stupore di trovarsi davanti una persona, seppur reale, irraggiungibile. La differenza si verifica rispetto all'oggetto: il primo è fisicamente presente, ma non si pensava potesse essere reale, il secondo esiste, poiché ci sono svariati elementi che lo dimostrano, ma non è mai stato visto dal vivo.

⁵⁶ Ivi, p. 151.

Al momento del risveglio la Regina ricorda perfettamente il sogno che ha fatto e le prime dimostrazioni che non si trattava solo di un sogno non tardano ad arrivare. La cameriera le porta un giornale, non uno qualsiasi, precisamente «una copia del *Times*»⁵⁷ che riporta per filo e per segno la scomparsa di quattordici bambini a Eton, le cui ossa sono state rinvenute sotto le finestre dei dormitori. Ancora non basta questo richiamo per farle credere che quello che ha sognato sia vero; la conferma arriva con la comparsa di Sofia sulla finestra del davanzale e l'arrivo immediato del GGG. Dopo un primo sgomento iniziale, la Regina, senza troppe resistenze, cede alla realtà che vede e accoglie il Gigante e Sofia a Palazzo offrendo loro la colazione. Segue una scena rocambolesca in cui il GGG, viste le dimensioni spropositate, fatica a entrare nelle porte del Palazzo e l'unica sala in grado di contenerlo è la sala da ballo. È curioso scoprire come la realtà, non avendo i mezzi, cerca, con un po' di immaginazione, di adattarsi alla fantasia con quello che il suo mondo le offre. Infatti, Camerieri e maggiordomi, con quello che trovano a Palazzo, si adoperano per ricreare una sedia, un tavolo, delle posate che siano alla portata del Gigante. Ad esempio, creano un tavolo utilizzando come sostegno quattro orologi a colonna e come piano di appoggio un tavolo da ping-pong spogliato delle sue gambe originali. Allo stesso tempo, anche il Gigante deve adattarsi al nuovo mondo che differisce dal suo nel cibo e nelle dimensioni degli edifici.

La regina, prima di chiamare l'esercito e allarmare l'intero paese dell'esistenza di nove giganti, decide di ricevere un'ultima dimostrazione, questa volta dal mondo reale. Scopre che i giganti la notte scorsa si sono diretti a Bagdad, così decide di sentire il sultano per avere notizie in merito a sospette sparizioni del giorno precedente e arriva l'immediata conferma.

Finalmente, la certezza assoluta:

«Abbiamo la prova» disse, rivolgendosi al GGG, «che la vostra storia è vera. Che

⁵⁷ Ivi, p. 155.

si convochino immediatamente il Capo dell'Esercito e quello dell'Aviazione!»⁵⁸

Alla Regina non sono bastati il sogno, l'articolo del «*New York Times*», non è stata sufficiente la presenza del Gigante e della bambina a confermare che tutto quello che aveva sognato, letto e visto era reale. La realtà chiede ragione a se stessa prima di intervenire in un campo che non è il suo.

La Regina e i due protagonisti elaborano un piano insieme al Capo dell'Aviazione per catturare i nove giganti. Gli elicotteri avrebbero seguito il GGG verso il paese dei giganti e una volta giunti lì, in pieno giorno, avrebbero sorpreso i nove durante il loro riposo pomeridiano. Il GGG esce allo scoperto in pieno giorno e «mentre attraversava a galoppo le Isole Britanniche seguito dagli elicotteri rombanti, la gente lo guardava passare stupefatta, chiedendosi che cosa stesse succedendo».⁵⁹ Permane lo stupore negli occhi degli uomini e il mistero che il fantastico porta con sé continua a essere celato.

Il Gigante non ha saputo indicare agli aviatori il bersaglio, ovvero il paese dei giganti, sulla cartina geografica, ha semplicemente suggerito loro di seguirlo, poiché conosceva a memoria il percorso che tutte le notti compiva per soffiare i sogni ai bambini del mondo. Ma accade una cosa strana:

«È divertente scoprire luoghi sconosciuti» osservò il pilota.

«Luoghi sconosciuti!» esclamò il Capo dell'Aviazione. «Che cosa intende per *sconosciuti*?»

«Il posto che stiamo sorvolando ora non figura nell'atlante, vero?» soggignò il pilota.

«Ha maledettamente ragione! Non c'è proprio, nell'atlante! Stiamo volando oltre la pagina!»⁶⁰

⁵⁸ Ivi, p. 180.

⁵⁹ Ivi, p. 189.

⁶⁰ Ivi, p. 92.

È curioso il fatto che si presenti sempre un non detto che resta nascosto alla realtà. Il fantastico non ha confini, era stato descritto da Ende ne *La storia infinita*. E qui Roald Dahl riprende lo stesso concetto di libertà. «Stiamo volando oltre la pagina»⁶¹ dice uno dei piloti, un vivo richiamo metaforico a uscire dai confini del libro, perché l'immaginazione non può essere circoscritta, ma ha bisogno di ali per poter esprimersi. La sua capacità infinita racchiude «un mistero che probabilmente non verrà mai svelato».⁶² L'esatta posizione del paese dei giganti rimarrà sconosciuta, ma questo non è sufficiente per mettere in dubbio la sua esistenza; come è già stato segnalato, ciò che non si vede non significa che non esiste.

Arrivati nel paese dei giganti, i nove stanno dormendo, ma nel tentativo di legarli uno si sveglia. Il GGG e Sofia riescono a catturarlo pungendolo con una spilla che era stata consegnata alla bambina dalla Regina. La puntura provocata dall'oggetto è stata decisiva per l'avvenuta cattura, assegnando così al personaggio reale, anche se in via indiretta, un ruolo determinante ai fini della salvezza del mondo. Una volta legati, i nove giganti vengono trasportati a Londra e rinchiusi in una profondissima fossa, nella quale rimarranno imprigionati per sempre.

Il GGG e Sofia ricevono «telegrammi di congratulazioni e ringraziamenti da parte di Re, Presidenti, Primi Ministri e Capi di Stato di ogni tipo».⁶³ La Regina d'Inghilterra, invece, fece costruire accanto al castello, «a Windsor Great Park, una casa speciale con i soffitti altissimi e le porte smisurate, perché il GGG potesse abitarvi»⁶⁴ e accanto fece sorgere un cottage per Sofia.

Il fantastico non fa ritorno nel suo mondo, ma rimane in quello reale. La sua esistenza

⁶¹ *Ibidem*.

⁶² S. TAMARO, *Il grande albero*, cit., p. 122.

⁶³ R. DAHL, *Il GGG*, cit., p. 212.

⁶⁴ *Ivi*, p. 213.

è ormai consolidata tanto da non destare più stupore e meraviglia. La realtà si adatta ai nuovi ospiti al punto da assegnare a ciascuno un posto: la fossa per i nove giganti e una casa per il GGG.

Il lettore è costantemente esortato alla conferma dei fatti narrati attraverso richiami espliciti, oppure con riferimenti spaziali precisi. Il personaggio reale, anche in questo racconto, funge da garante per una realtà alternativa che difficilmente risulterebbe credibile. L'autore per rendere il fantastico ancora più vicino alla realtà del lettore elabora un ulteriore espediente narrativo per concludere la storia:

Il GGG aveva espresso il desiderio di imparare a parlare correttamente, e Sofia propose di dare lei stessa lezione ogni giorno a quel gigante che ormai amava come un padre. Gli insegnò l'ortografia e l'arte di comporre le frasi.

«Perché non incominci a scrivere un libro su noi due?»

Il GGG si mise all'opera, lavorò sodo e arrivò a finire il manoscritto. Timidamente lo mostrò alla Regina, che lo lesse a voce alta ai suoi nipotini. Quand'ebbe terminata la lettura disse: «Credo che bisognerebbe far stampare questo libro e pubblicarlo, in modo che anche gli altri bambini possano leggerlo».

Così avvenne, ma siccome il GGG è un gigante molto modesto, non volle che il suo nome figurasse in copertina. Al suo posto si stampò quello di un altro. E ora forse domanderete dov'è finito il libro scritto dal GGG.

Eccolo qui: avete appena terminato di leggerlo.⁶⁵

L'autore finge che il GGG abbia creato uno pseudonimo per far sì che il lettore, qualora avesse ancora qualche dubbio sui fatti narrati, avendo tra le mani lo stesso libro citato, acquisti maggior fiducia nel fantastico. Il fatto che quest'ultimo entri nel reale senza mai lasciarlo concede al mondo il privilegio di esistere con entrambi gli universi mescolati assieme. Appunto per questo, l'incontro tra i due mondi è qui descritto attraverso un graduale

⁶⁵ Ivi, pp. 215-216.

passaggio iniziale, ma che nel tempo arriva a consolidarsi al punto da far permanere fantasia e realtà in un *unicum*.

III.5. Personaggi reali a confronto

I due testi presentano diversità e somiglianze che concedono spazio al fantastico da una parte e al reale dall'altra. Apparentemente, entrambi i racconti sembrano avere lo stesso principio di realtà all'interno della storia, poiché il personaggio reale ha la medesima funzione: riportare l'equilibrio iniziale. Eppure, la risoluzione del caos e la conclusione della narrazione presentano caratteri tra loro contrastanti.

Inizialmente, i due racconti concedono spazio al fantastico, introducendo la storia a partire da una prospettiva esclusivamente surreale. L'autrice de *Il grande albero* non esita a introdurre, già nelle prime pagine, il parlato negli animali; allo stesso modo ne *Il GGG* l'incontro con il gigante rappresenta la scena iniziale. C'è una diversità, però da non sottovalutare; mentre nel primo l'ambientazione è fantastica e solo successivamente entrerà nel reale, nel secondo il fantastico viaggia già dentro alla realtà. Infatti, il GGG si trova a Londra quando incontra Sofia per la prima volta. Quindi la divisione dei due mondi non è sottolineata come nel secondo caso.

Susanna Tamaro mantiene reale e fantastico distinti. La trama degli eventi procede seguendo una linearità nei passaggi da un mondo all'altro. Si passa da fantastico a reale per ritornare nuovamente allo stato di quiete originariamente fantasioso. Quindi variano le ambientazioni: foresta, città e ritorno alla foresta. Questo meccanismo evidenzia la precarietà del mondo reale, il quale viene visto come un universo di passaggio. Il reale crea uno squilibrio nel fantastico andando ad abbattere l'abete nella foresta e sempre il reale riporta

gli eventi com'erano prima del suo intervento. Perciò l'azione salvifica del personaggio reale figura come gesto riparatore degli errori compiuti dalla realtà stessa. Dunque, cambia anche il ruolo del fantastico che non lancia una richiesta di aiuto verso la realtà per uno squilibrio iniziato dai personaggi fantastici, ma esige ragione al mondo degli uomini del gesto che ha compiuto ai suoi danni. A favore di ciò i personaggi che interloquiscono con la realtà appartengono al mondo fantastico; infatti l'incontro tra lo scoiattolo e il Papa avviene senza alcun tipo di intermediario.

In Roald Dahl il cambio di ambientazione non è un semplice passaggio, perché il fantastico, una volta che la narrazione torna all'equilibrio iniziale, rimane nel reale. Nessuno dei personaggi fantastici fa ritorno al paese dei giganti; la Regina regala al GGG una casa speciale vicino alla sua tenuta e ai nove giganti viene assegnata una profonda fossa di prigionia al centro della città. In questo caso, il fantastico entra nel mondo reale per una minaccia che è stata creata dal suo stesso universo. È il mondo fantastico a dover rimediare ai danni compiuti nella realtà e per farlo chiede aiuto al personaggio reale che, oltre a risolvere la vicenda, dà la possibilità al fantastico di continuare ad abitare nel mondo degli uomini. Quindi, la vicenda non si conclude così com'è iniziata, anzi, i due mondi decidono di rimanere mescolati insieme e non più divisi. L'incontro tra le due realtà avviene tramite un intermediario, infatti sarà la bambina a condurre il GGG dalla Regina d'Inghilterra. Il fantastico, non essendo in grado di risolvere il caos creatosi, dipende in tutto e per tutto dalla realtà.

Una volta precisato il diverso ruolo delle due parti, è doveroso analizzare l'uso del linguaggio, significativo in entrambi i racconti.

Ne *Il grande albero* ci sono due tipi di linguaggio: quello animale e quello umano e non entrano mai in contatto. Al momento dell'incontro tra realtà e finzione il linguaggio

utilizzato per la comunicazione tra lo scoiattolo e il Papa non viene precisato, lasciando un velo di mistero che concede spazio all'immaginazione del lettore. Non confermando il contatto linguistico, non è possibile con certezza identificare l'incontro tra le due parti attraverso uno scambio di linguaggi differenti. Perciò, anche in questo dettaglio, l'autrice tiene separati i due mondi. Tuttavia, il parlato animale riceve l'influenza del reale. Infatti, i piccioni di piazza San Pietro interloquiscono tra loro con un accento romano, caratteristica del mondo degli uomini. Quindi, seppure senza un concreto contatto linguistico è inevitabile che le due realtà si condizionino, salvaguardando lo spiraglio che consente di penetrare in uno o nell'altro universo.

Ne *Il GGG* il linguaggio acquista tutt'altro carattere. I personaggi reali e quelli fantastici comunicano senza alcun tipo di filtro. Tuttavia, l'autore, per differenziare i due linguaggi, fa in modo che i giganti, non avendo seguito alcun tipo di istruzione, parlino tra loro in maniera sgrammaticata. È difficile comprendere il loro linguaggio, perché invertono le lettere e non mantengono l'impostazione classica della frase, ciò nonostante riescono a farsi comprendere. I personaggi fantastici conferiscono titoli e significati agli oggetti che, seppur simili, rimangono differenti da quelli del mondo reale. Questo espediente consente di mantenere realtà e finzione separati, senza lasciare che la comunicazione tra i mondi risulti esattamente la medesima. In questo caso, però, l'incontro con il reale non avviene senza l'uso del linguaggio, anzi, la comunicazione tra i due universi è così determinante che il reale giunge a modificare il linguaggio del primo. Infatti, la bambina alla fine della storia si offre di svolgere dei corsi linguistici per il gigante che impara a leggere, scrivere e parlare con le regole grammaticali umane e diventerà anche uno scrittore di storie. Perciò, la contaminazione tra i due mondi è tale da portare il fantastico sempre più vicino alla realtà, tanto da dimenticare le sue origini.

Infine, i personaggi illustri che compaiono nelle due storie presentano caratteristiche differenti di azione.

Il Papa ne *Il grande albero* non è descritto con connotati fisici specifici, per cui il lettore è portato a identificarlo con il Santo Padre attualmente in vita. La mancanza di caratteristiche strettamente legate all'aspetto del personaggio conferisce alla storia maggiore contemporaneità. Per quanto riguarda il campo di azione, il personaggio interviene personalmente e in maniera immediata nella risoluzione degli eventi. Il personaggio reale non mette in dubbio l'esistenza del mondo fantastico, al contrario alla vista dello scoiattolo non si spaventa e senza alcuna esitazione accoglie la richiesta dell'animale. La mancata indecisione del Papa non è la stessa delle reti televisive collegate all'evento; infatti, giornalisti e fedeli alla vista dello scoiattolo si allarmano, giudicando il gesto del Papa del tutto inusuale. Perciò, il personaggio illustre non solo appartiene al mondo reale del lettore, ma viene qui descritto con una credibilità in più nei confronti del mondo finzionale, a dispetto del resto del mondo, suscitando una maggiore immedesimazione con le vicende fantastiche narrate. Quindi, da questo episodio, emerge una totale fiducia da parte del reale nei confronti del mondo finzionale. Ciò nonostante, è sottolineata la diversità dei due mondi, in quanto le vicende connesse al Santo Padre vengono descritte secondo una prospettiva differente da quella dell'animale e, nel momento in cui i due mondi entrano in contatto, il punto di vista non è né quello dello scoiattolo né quello del Papa. Il narratore segue il momento dello scambio di informazioni mantenendo una distanza oggettiva.

La Regina d'Inghilterra nel racconto di Roald Dahl non viene fisicamente descritta dall'autore, ma il libro presenta delle figure che la ritraggono come un'anziana signora. La bambina stessa prima di incontrarla elenca una serie di caratteristiche, ad esempio il suo volto raffigurato sulle monete. Perciò è da escludersi la contemporaneità delle vicende

narrate, poiché il personaggio reale, identificato nell'attuale Regina d'Inghilterra Elisabetta II, un giorno, non arriverà più a toccare la stessa realtà del lettore. Per quanto riguarda il campo di azione non è immediato e la Regina non è fisicamente presente al momento della risoluzione degli eventi, se non attraverso un oggetto che la ricorda. Infatti, la bambina salva la situazione grazie a una spilla regalata dal personaggio reale. La mancata prontezza di intervento è dovuta all'assenza di credibilità nel mondo fantastico. La Regina ha bisogno di molte prove che confermino la vera esistenza del paese dei giganti; basti pensare alla creazione del sogno o alla chiamata al Capo di Stato di un altro paese. Appunto nel testo è distesamente trattata la scarsa attendibilità verso il mondo finzionale. Gli uomini non accettano l'esistenza di un universo differente da quello che conoscono e il fatto che il personaggio reale segua questo filone lascia al lettore la libertà di non crederci.

Nel testo di Dahl sono molti gli elementi a sfavore del reale. Il fantastico domina le vicende narrate e cerca costantemente un passaggio alla realtà che spesso gli viene negato. Mentre il racconto di Susanna Tamaro rispetta gli equilibri dei due mondi mantenendoli separati; questo consente al reale di lasciar entrare il fantastico quanto basta per poterlo poi far ritornare al suo mondo. In entrambi i testi il personaggio reale è una viva conferma di realtà all'interno di un mondo che non andrebbe mai violato, però la differente conclusione delle vicende lascia al lettore la libertà di captare l'inverosimile. Nel primo caso i due mondi rimangono uniti in uno stesso universo, perciò la realtà è in grado di smentire gli episodi narrati nella storia. Mentre nel secondo caso la fantasia, facendo ritorno nel suo mondo, lascia la realtà immutata, senza che il lettore abbia la possibilità di verificare l'evidenza dei fatti contenuti nella storia.

In conclusione, il personaggio reale ha importanza ai fini della credibilità, ma l'ultima conferma viene concessa solo alla capacità immaginativa del lettore.

CAPITOLO QUARTO

REALTÀ E FINZIONE: IMMAGINI PARLANTI

IV.1. Narrare con le parole e con le figure

Nel percorso che è stato svolto, ai fini del riconoscimento del reale e del fantastico, sono stati presi in considerazione diversi fattori: il ruolo del lettore in un testo narrativo, il patto narrativo, l'uso del colore per distinguere i due mondi, il meccanismo narrativo del testo dentro al testo, la presenza nel racconto di un personaggio ancora esistente. Tuttavia, questi elementi ancora non bastano per definire con certezza il limite tra reale e immaginario. È preferibile studiare un testo a partire dalla sua struttura fisica e dai suoi elementi grafici.

Com'è stato analizzato nei racconti presi in esame, l'elemento principe che esorta la fantasia è la parola scritta. Il potere del testo viene spiegato nel brano qui sotto riportato, tratto da un saggio del celebre scrittore per ragazzi Gianni Rodari:

Una parola, gettata nella mente a caso, produce onde di superficie e di profondità, provoca una serie infinita di reazioni a catena, coinvolgendo nella sua caduta suoni e immagini, analogie e ricordi, significati e sogni, in un movimento che interessa l'esperienza e la memoria, la fantasia e l'inconscio e che è complicato dal fatto che la stessa mente non assiste passiva alla rappresentazione, ma vi interviene continuamente,

per accettare e respingere, collegare e censurare, costruire e distruggere.¹

È evidente che la singola parola agisce nel momento in cui costringe il lettore a uscire dai binari dell'abitudine, al punto da stimolare la sua capacità immaginativa. Eppure, la meraviglia che incarnano le parole scritte, non basta ai fini della totale immedesimazione. Proprio perché si tratta di testi per l'infanzia, è doveroso distinguere la diversità che intercorre tra un lettore adulto e uno bambino. L'importanza della parola ha valore per i lettori la cui immaginazione non è pari alla fantasia dei più piccoli che, al contrario, è ricca di cose impossibili.

La meraviglia che il lettore adulto cerca risiede nella realtà; in quanto concreta, si tratta di una realtà che presenta tratti e caratteristiche del mondo in cui esso vive. Questo permette al lettore un'immedesimazione totale con i personaggi che abitano il romanzo, poiché desidera essere ingannato (almeno momentaneamente) e nulla può fuorviarlo se non ha una somiglianza plausibile con il reale. Il desiderio di evasione dal quotidiano ha un'importanza decisiva ai fini dell'immaginazione, poiché il lettore adulto è già predisposto al patto narrativo che l'autore si presta a costruire. A questo proposito, C.S. Lewis, scrittore di romanzi per ragazzi, definisce la compenetrazione tra lettore e testo "realismo di presentazione". Si tratta «dell'arte di rendere qualcosa vicino a noi, di renderla palpabile e vivida attraverso dettagli osservati o immaginati in modo particolarmente nitido».² Se ne deduce che più il contenuto del racconto ha attinenza con l'attualità immediata, più il lettore viene imbrogliato e intrappolato in un mondo che non è il suo. Come spesso è stata definita, la lettura diventa un modo per evadere dalla realtà. Essa implica un temporaneo passaggio

¹ GIANNI RODARI, *Grammatica della fantasia, Introduzione all'arte d'inventare storie*, Torino, Einaudi, 2001, p. 7.

² CLIVE STAPLES LEWIS, *Lettori e letture, Un esperimento di critica*, trad. it. di Carlo M. Bajetta, Milano, Vita e Pensiero, 1997 (Cambridge 1961), p. 81.

della mente da ciò che circonda realmente il lettore a cose solamente immaginate o pensate. Infatti, sempre più, il lettore moderno cerca un testo che risolva i suoi problemi, oppure che sia in grado di farglieli dimenticare. Questo tipo di finzione, però, non può essere paragonata a quella dei bambini che, invece, nella fantasia non cercano un universo nuovo in cui fuggire, ma la chiave per poterlo osservare e conoscere.

La realtà è per entrambi i lettori un punto di partenza e allo stesso tempo di divisione. La diversità di lettura non solo risiede nel modo in cui i più piccoli osservano il reale, ma soprattutto nella loro capacità di accogliere il dato che esso offre. Lo stesso Giovanni Pascoli lo esprime nel suo saggio dedicato alla poetica. *Il fanciullino* esplicita la peculiarità del bambino che sopra è stata rilevata: «scopre nelle cose le somiglianze e relazioni più ingegnose [...] impicciolisce per poter vedere, ingrandisce per poter ammirare».³ Il bambino non crea, ma scopre quello che c'è già.

Perché una storia abbia un valore assoluto, ovvero sia accolta sia dal lettore adulto che da quello bambino, per essere raccontata, necessita di una personalità composita tra narratore e ascoltatore. Solo se l'autore crede in quello che scrive e vive, lui per primo, la fantasia che racconta può instaurare un legame con il lettore. Il racconto, infatti, deve mostrarsi come una forma utilizzata dallo scrittore per esprimere qualcosa che vuole trasmettere. La struttura narrativa scelta diventa semplicemente uno strumento e un mezzo di comunicazione, per cui i destinatari possono essere molteplici. Molto più spesso, invece, i racconti per bambini vengono allontanati dagli adulti, perché considerati troppo infantili. Tuttavia, un adulto che torna a leggere libri per bambini non regredisce e non abbandona un patrimonio culturale acquisito, ma ne guadagna uno nuovo.

Appurate le caratteristiche dei due lettori e distinte le peculiarità del bambino, appare

³ GIOVANNI PASCOLI, *Il fanciullino*, a cura e con apparato critico di Rossella Terreni, Bologna, Alice, 2006, pp. 67-68.

evidente che il potere che le parole hanno in un testo varia a seconda del pubblico che si presta a leggerlo. Per un lettore adulto la fantasia ha valore solo in un testo scritto, poiché le illustrazioni possono figurare come un allontanamento dal reale e perciò dalla capacità di immedesimazione. Viceversa, il lettore bambino trova una porta di accesso nel mondo finzionale solo tramite le immagini che attivano esplicitamente la fantasia; mentre, al contrario, le parole rappresentano per il piccolo lettore una barriera comunicativa. Perciò l'uso esclusivo dell'una o dell'altra forma allontana uno dei due lettori; è solo tramite la combinazione di testo e figure che si può arricchire la comunicazione conferendo alla realtà e alla finzione una nuova via di trasmissione.

L'illustrazione ha un compito complementare a quello della parola e può avere, soprattutto nei testi editi per bambini, un ruolo narrativo capace di risultare addirittura superiore rispetto al testo formulato con le parole:

Una esperienza visiva, cioè una relazione autentica con le immagini, è [...] una esperienza di produzione di senso. Perché l'immagine, al pari di ogni linguaggio, invita il lettore a una disciplina rigorosa del senso. Pratica che, oggi, più che mai necessaria, vitale, indispensabile, benché sistematicamente disattesa.⁴

La riflessione di Giovanna Zoboli sottolinea l'importanza dell'albo illustrato per quanto riguarda la crescita del lettore bambino. Con albo illustrato o picturebook, si intendono quei libri in cui le immagini sovrastano l'intera pagina e raccontano esse stesse la storia, servendosi di poche parole. La presenza delle figure facilita il coinvolgimento e la partecipazione del lettore alla pratica della lettura e amplia le possibilità di accesso alla trama narrativa. Infatti, una volta assimilata la trama visiva, il bambino è incoraggiato a leggere oltre il dicibile e il visibile:

⁴ GIOVANNA ZOBOLI, *Le parole e le immagini, 22 esercizi di lettura*, Milano, Babalibri, 2008, p. 22.

Leggere gli albi illustrati caratterizzati da un linguaggio iconico connotativo e simbolico abitua il giovane lettore alla ricerca inquieta, intrepida, permanente sui significati sottesi alla trama, obbligandolo a mettersi in relazione con il mondo, con gli altri, con se stesso, in una sfida continua.⁵

La potenza letteraria nasce dalla capacità della narrazione, sia iconica che testuale, di aprire un dialogo con il lettore. Questa relazione germoglia a partire dalla bellezza narrativa dell'opera, dalle trame originali, emozionanti che affrontano temi e pensieri della vita interiore del bambino.

L'illustrazione non è solo lo strumento per far leggere chi non legge, ma anche l'elemento più efficace, sia nei grandi che nei piccoli, per dispiegare la potenza immaginifica nella lettura. Nel racconto *C'era una volta un topo chiuso in un libro*,⁶ edito in Italia nel 1981, l'uso esclusivo delle immagini costruisce la narrazione dando forma al significato intrinseco della lettura:

L'esperienza del topolino che rosicchia con meraviglia le pagine bianche di un libro e con le quali si fabbrica un aereo che gli consente di viaggiare verso un nuovo paesaggio, evoca lo stupore nel bambino posto per la prima volta in un'analoga situazione di lettura e diventa metafora stessa del lettore e dell'atto del leggere che è stimolazione dell'immaginario, curiosità, ricerca e piacere della scoperta.⁷

L'effetto narrativo della pagina rosicchiata lascia intravedere, di volta in volta, un paesaggio, un ambiente, un particolare. Infatti, il panorama su cui si apre la pagina di destra, si mostra sempre diverso. Inizialmente splende il sole e i campi vengono arati,

⁵ MARNIE CAMPAGNARO e MARCO DALLARI, *Incanto e racconto nel labirinto delle figure, Albi illustrati e relazione educativa*, Trento, Erickson, 2013, p. 66.

⁶ MONIQUE FELIX, *C'era una volta un topo chiuso in un libro*, Trieste, Emme edizioni, 2009.

⁷ LIVIO SOSSI, *Metafore d'infanzia*, Trieste, Einaudi Ragazzi, 1998, p. 46.

successivamente scoppia un terribile temporale e un acquazzone che, nell'ultima scena, si placa con la nascita di uno splendido arcobaleno. In parallelo troviamo, invece, nella pagina di sinistra, la realtà in cui si trova il topolino, anch'esso in continua evoluzione, impegnato nella costruzione di un aeroplano di carta. Queste mutazioni trasmettono, in chi guarda, la sensazione di un tempo che scorre in simultaneità tra le due realtà, tra le due pagine. Il tempo della storia e quello reale del lettore scorrono ugualmente, anche se non con lo stesso ritmo, senza che uno fermi l'altro. L'esempio riporta il lettore adulto alla consapevolezza del viaggio intrapreso con l'atto della lettura, mentre conduce il lettore bambino alla scoperta di un mondo che sfonda la pagina, che va oltre il libro e si concretizza nella sua capacità creativa, conferendogli la possibilità di diventare esso stesso personaggio di quella realtà:

L'illustrazione si configura, perciò, come un'imprescindibile agente trasformativo, in quanto stimola la dimensione del «possibile», del «come se», la dimensione della possibilità: il lavoro immaginifico di un bambino intorno ad una trama aperta e flessuosa gli dà modo di accogliere e rilanciare una spinta progettuale.⁸

La mutabilità delle illustrazioni fa sì che «la dimensione della possibilità»⁹ riesca a dilatarsi oltre ogni misura, concedendo al fantastico di superare il reale. L'illustrazione, come ogni immagine, ha un'infinita capacità di aggiungere elementi alla narrazione, moltiplicando e valorizzando la complessità della lettura. Le figure hanno un compito narrativo non subalterno, ma complementare a quello della parola.

La diversità dei due linguaggi (parole e figure) richiede strategie differenti di lettura. Dalla loro interazione nasce un inedito e particolare tipo di comunicazione, un nuovo linguaggio che non è la semplice somma dei due originari; si tratta nello specifico appunto

⁸ M. CAMPAGNARO e M. DALLARI, *Incanto e racconto nel labirinto delle figure, Albi illustrati e relazione educativa*, cit., p. 78.

⁹ *Ibidem*.

dell'albo illustrato. In questo particolare genere narrativo le immagini sono supportate dal testo e non viceversa, poiché sono le illustrazioni a raccontare la storia: «L'immagine non è soltanto rappresentazione, ma è anche invito a partecipare al lavoro di invenzione-interpretazione di una storia attraverso un linguaggio fatto di immagini e parole che ha una sua autonomia e originalità». ¹⁰ L'albo illustrato è una creazione artistica composta e originale, frutto di importanti sperimentazioni e innovazioni semantiche sul piano verbale e soprattutto dal punto di vista iconico e grafico. Nell'albo illustrato la parola e l'immagine si intrecciano in modo armonioso e apportano entrambe riferimenti e contenuti specifici, senza i quali l'interpretazione e la comprensione del testo non potrebbe essere esaustiva.

Anche in questi testi realtà e finzione continuano ad avere un ruolo fondante nel racconto. La contrapposizione tra i due mondi non viene più solo filtrata attraverso l'uso delle parole, anzi, le illustrazioni diventano garanti della costruzione dei due universi. Perciò, l'uso di entrambi gli strumenti di comunicazione consente di individuare con più precisione la contrapposizione dei due mondi; i punti di forza e debolezza di entrambi vengono rappresentati secondo uno schema che è determinato dalla somma delle caratteristiche testuali, iconiche e grafiche del libro.

IV.2. Silent book: oltre le parole

Alla luce di quanto è stato studiato, sfogliare le pagine di un albo illustrato significa non solo leggere il testo contenuto, ma, soprattutto, soffermarsi sugli elementi rilevanti e sui significati apportati dalle illustrazioni: «Il testo, tuttavia, non rappresenta un elemento accessorio e nemmeno occupa una funzione marginale rispetto all'illustrazione, anche se, in

¹⁰ Ivi, p. 34.

effetti, il testo scritto in alcuni albi illustrati è completamente assente».¹¹ Infatti, esistono dei libri che sono privi di parole in cui la storia è raccontata solo attraverso la narrazione iconica:

Gli albi senza parole sono rituali di benvenuto dedicati al percorso della formazione dello sguardo, vocabolari di introduzioni alle narrazioni visive che raccontano le complessità con cui il linguaggio delle immagini mette in comunicazione i lettori, figure, storie travalicando tempo e spazio, motivando il lettore a nuove scoperte mentre lo dilettano. [...] Sono libri che chiedono al lettore di completare il senso delle lacune, delle distanze e dei bianchi fra le cose; libri che interpellano il desiderio di costruire il racconto, leggere un ordine nel caos.¹²

Un libro senza parole è un luogo silenzioso dove le voci squillanti dei lettori possono risuonare liberamente. Nel gioco della rappresentazione assume un valore centrale proprio ciò che viene taciuto. La «misura lacunosa»¹³ insita in ogni forma letteraria, che qui è evidenziata anche dalla mancanza di un testo scritto, agisce nel gioco di nascondimenti e apparenti salti logici che invitano a trovare legami tra le pagine, «a leggere e dare voce al senso di un discorso di figure».¹⁴

In questi testi emerge, primariamente, un rapporto tra letteratura e arte e perciò l'autore, non scrivendo, guida lo sguardo e il pensiero verso la costruzione di una storia che decide il lettore stesso. L'assenza di descrizioni costringe il lettore a interpretare le figure e captarne il significato intrinseco: «Nell'assenza delle parole un'immagine spesso acquista maggiore spazio concettuale, richiede una maggiore attenzione al lettore, che magari davanti ad una comoda didascalia affiderebbe ad essa la guida della propria immaginazione».¹⁵

¹¹ Ivi, p. 166.

¹² MARCELLA TERRUSI, *Meraviglie mute, Silent book e letteratura per l'infanzia*, Roma, Carrocci Editore, 2017, p. 34.

¹³ Ivi, p. 35.

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ Ivi, p. 128.

La presenza delle immagini conferisce un vantaggio a favore della fantasia che acquista forza dalle illustrazioni. L'immaginazione stessa, in quanto potenza creatrice, nasce dalla formazione di immagini. Perciò, negli albi illustrati, dove le figure regnano sovrane, la realtà sembra non far parte del racconto. Tuttavia, una storia per raggiungere il lettore necessita di un grado di realtà. Infatti, vista la presenza delle illustrazioni, il reale raggiunge la finzione attraverso nuovi espedienti narrativi. Nei silent book, ad esempio, il testo non comunica solo attraverso le sue caratteristiche iconiche e grafiche, ma anche tramite la sua struttura fisica. A questo proposito, nel 2012 esce in Italia il saggio *La trilogia del limite* dedicato da Suzy Lee ai libri senza parole di cui l'artista coreana è autrice acclamata. Si tratta di una guida ispirata all'esplorazione dello spazio che si crea quando si apre un libro illustrato. L'autrice, con l'analisi di tre silent book, accompagna i lettori attraverso il limite della pagina, il confine del visibile e il corpo fisico del libro.

In un testo senza le parole la forma del libro stesso assume una funzione di rilievo maggiore, la sua struttura narrativa acquista più visibilità dalla trama della carta alla direzione in cui le pagine vengono sfogliate. Se nei testi scritti a parlare sono le parole, in un albo illustrato il lettore non deve dare peso solo alle illustrazioni, ma anche al modo in cui esse vengono presentate. Perciò i due tipi di testi non si differenziano solo per il mezzo di comunicazione adottato, ma anche per l'uso di diverse regole tipografiche. Gli aspetti fisici del libro possono limitare l'immaginazione dell'artista, ma dall'altra parte possono rivelarsi un nuovo punto di partenza per l'immaginazione. Il libro in quanto oggetto una volta completato appare in maniera diversa. Nei silent book, così come negli albi illustrati, quando un libro è aperto, due pagine affiancate diventano un unico grande spazio. In realtà, si tratta di due spazi separati ognuno con i propri margini, ma il lettore tende a ignorare la piega centrale della rilegatura durante la lettura:

Esiste una regola non scritta dell'editoria, che afferma che l'autore di albi illustrati dovrebbe evitare di disegnare al centro della doppia pagina per non ostacolare la lettura. Cosa succede quando questa regola viene ignorata? Ma cosa succederebbe se questa regola venisse *deliberatamente* ignorata? Se la rilegatura centrale non venisse esclusa, ma anzi riconosciuta come tale? Cosa accadrebbe se un libro venisse costruito proprio utilizzando questa rilegatura? Se le componenti fisiche del libro diventassero parte della storia? E se il libro stesso diventasse parte dell'esperienza di lettura?¹⁶

Questa è l'idea comune che ha condotto l'autrice a creare tre silent book: *Mirror*, *L'onda* e *Ombra*. Tutte e tre le storie sono costruite a partire dal limite posto dalla rilegatura del libro, facendo sì che la sua componente fisica venga inglobata nella narrazione iconica.

L'analisi che segue vuole rendere l'oggetto libro partecipe della trasmissione del mondo reale e finzionale per non precludere il loro passaggio alla sola strada del testo scritto. Infatti, ogni forma narrativa, sia essa costituita dalle parole o raccontata attraverso le immagini e la fisicità del libro, nella sua completezza, si fa garante della trasmissione dei due universi.

IV.3. *Mirror*: mondi riflessi

Il primo silent book appartenente a *La trilogia del limite* è *Mirror*. L'albo illustrato mantiene il titolo originale inglese.¹⁷

¹⁶ SUSY LEE, *La trilogia del limite*, trad. it. di Nicola Locatelli, Mantova, Corraini Edizioni, 2012 (2011), p. 9.

¹⁷ È rilevante il fatto che l'autrice mantenga il titolo originale inglese solo in questo silent book. Gli altri due albi illustrati appartenenti alla trilogia sono stati tradotti in molte lingue. Ad esempio, in *L'onda* l'autrice ha adattato il titolo a ogni traduzione linguistica e riprodotto, a mano libera, nella stesura delle lettere il moto ondoso marino.

La particolarità di *Mirror* risiede nel fatto che la pagina viene considerata come la superficie riflettente di uno specchio. Il riflesso di un'immagine crea la medesima figura proiettata in un'altra dimensione che appare esattamente identica.



Fig. 1 S. LEE, *Mirror*, Mantova, Corraini Edizioni, (2003) 2008, copertina e quarta di copertina.

In figura è stata riportata la copertina del libro sulla sinistra e la quarta di copertina sulla destra per dimostrare come già il significato espresso dal titolo è visivamente presente anche nelle immagini. È esplicita l'esistenza nella storia di due diverse realtà. Infatti, la bambina, in quanto riflessa, appare duplicata nel suo aspetto e il titolo è anch'esso proiettato in due dimensioni: «Nella maggior parte dei casi, il *Mirror* superiore è letto come lettere, mentre quello inferiore è visto come immagine. È piuttosto interessante il fatto che si presuma con naturalezza che delle lettere riflesse siano immagini». ¹⁸ Anche la differenziazione tra immagine e parola contribuisce alla formazione di due realtà. Mentre nella quarta di copertina, quello che dovrebbe essere uno specchio modifica la sua originale natura, in quando la bambina non riflette se stessa, poiché l'immagine riflessa invece di

¹⁸ Ivi, p. 128.

essere osservata di fronte, appare di spalle. Preannuncia la proprietà della superficie riflettente, ovvero non la semplice riproduzione della scena, piuttosto la creazione di un *alter ego* della protagonista stessa alla ricerca di una propria autonomia.

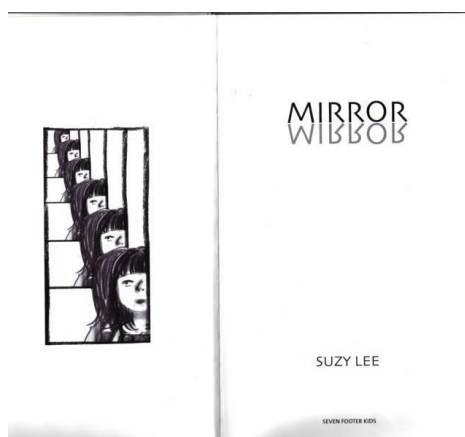


Fig. 2 S. LEE, *Mirror*, cit., frontespizio.

Il frontespizio, che solitamente accoglie il lettore all'interno del testo prima che la storia abbia inizio, rivela la varietà di riflessi che uno specchio può diffondere. Sembra quasi che l'autrice voglia catturare le svariate realtà che riflettono ogni tipo di lettore rendendolo ospite e partecipe del racconto iconico.

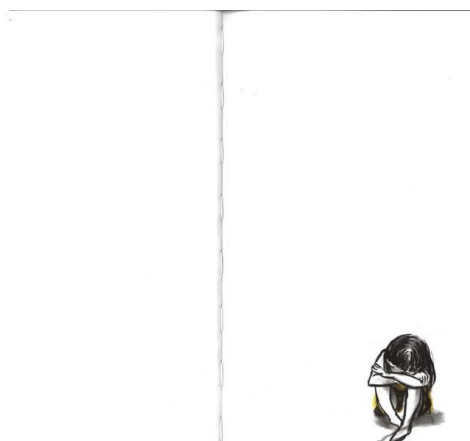


Fig. 3 S. LEE, *Mirror*, cit., tavola n. 1.

L'incipit della storia raffigura una bambina seduta nella pagina di destra. Lo sfondo è completamente omesso. La bambina come protagonista e lo specchio che ne contiene l'immagine riflessa (che, in realtà, non è un autentico pezzo d'arredo, ma lo spazio in cui il personaggio si trova: la pagina fisica) sono le uniche due presenze sulla scena.



Fig. 3 S. LEE, *Mirror*, cit., tavola n. 2.

Nella pagina successiva entra in azione il ruolo della “pagina specchio”. La bambina è sorpresa di scoprire il proprio riflesso nel lato opposto. Nonostante l'allusione fosse già presente nel titolo, questo è il momento in cui il lettore si trova di fronte per la prima volta allo specchio che riflette con la pagina della rilegatura come centro. Non c'è nessun indizio del fatto che si tratti di uno specchio: creare lo spazio della superficie riflettente spetta al lettore. In questo caso, i margini del libro e la piega centrale della rilegatura trovano naturalmente il proprio ruolo di cornice nello specchio.

Dapprima paura e incertezza invadono la bambina che appare visivamente turbata alla vista del suo doppio; allo stesso tempo, però, emerge a poco a poco la curiosità verso la nuova scoperta e, dopo un gioco di imitazioni, le due realtà riflesse diventano amiche.



Fig. 4 S. LEE, *Mirror*, cit., tavola n. 8.

Le emozioni vissute dalle due bambine vengono rese dall'autrice attraverso l'uso del colore: «Le immagini della bambina sono state sempre copiate dalle immagini della pagina a fronte e riflesse digitalmente. La macchia centrale invece è stata eseguita dal vero, facendo gocciolare il colore e facendo pressione sul foglio. Il risultato cambiava in base alla quantità di colore e talvolta era irregolare: guardando attentamente da vicino, ci si accorge che la simmetria non è perfetta».¹⁹ Diversamente dalle immagini riflesse dal computer, l'autrice ha scelto un tocco naturale, «per esprimere come il mondo in cui viviamo non sia fatto di simmetrie perfette».²⁰ Il colore non esprime solo dinamicità, ma rappresenta anche un vivo punto d'incontro tra le due realtà che, seppure separate dalle pagine, iniziano ad entrare in stretto collegamento.

¹⁹ Ivi, p. 21.

²⁰ *Ibidem*.



Fig. 5 S. LEE, *Mirror*, cit., tavola n. 10.

A partire da questo momento, la bambina e il suo doppio oltrepassano il limite posto dalla rilegatura fino al punto di scomparire totalmente al centro del libro, lasciando la pagina bianca. «Una pagina vuota senza contesto può essere un errore di stampa, ma se il vuoto della pagina è essenziale per aggiungere significato *nel* contesto, allora una pagina senza parole né immagini non è una pagina vuota».²¹ In questo caso, la pagina bianca prepara i lettori a un'imminente svolta, senza esplicitare nulla rappresenta l'incontro tra realtà e finzione. Allo stesso modo, nel racconto di Susanna Tamaro il contatto tra i due universi non viene espresso; il dialogo tra il personaggio reale e quello fantastico non è riportato. Il lettore, in entrambi i casi, viene lasciato all'oscuro dei fatti. La sospensione creata dalla pagina vuota lascia spazio all'immaginazione personale di ciascun lettore. La bambina e il suo doppio possono essersi incontranti oppure aver vagato senza mai entrare in contatto.

²¹ Ivi, p. 102.



Fig. 6 S. LEE, *Mirror*, cit., tavola n. 15.



Fig. 7 S. LEE, *Mirror*, cit., tavola n. 16.

Ciò che colpisce è il loro ritorno nel libro. Le due bambine ricompaiono di nuovo, ma da quando sono scomparse dalla rilegatura per poi tornare indietro è decisamente cambiato qualcosa. Il mondo della bambina non è più simmetrico, entrambe assumono pose simili, ma diverse. Infatti, in *fig. 6* la bambina di sinistra, a differenza di quella di destra, apre furtivamente gli occhi. Guardando con attenzione nella *fig. 7*, invece, la stessa immagine viene ripresa un momento dopo, infatti la bambina di destra compie lo stesso gesto fatto dalla bambina di sinistra nella pagina precedente. Se ne deduce che, anziché muoversi improvvisamente in maniera autonoma, le due bambine si scoprono ancora nell'ambito dello specchio. Entrambe non si trovano a loro agio; ma la bambina sulla sinistra non era forse il riflesso? Sembra che ironicamente sia proprio il suo doppio a prendere l'iniziativa, a patto che le due dimensioni, dopo lo scambio, siano rimaste invariate nella stessa pagina. Secondo la prospettiva del lettore, però, le pagine sono sfogliate da destra verso sinistra, perciò è spontaneamente attratto in primo luogo dalla pagina di sinistra che è la prima su cui cade la sua attenzione. Inconsciamente, quindi, i lettori, sono portati a credere che il personaggio di sinistra sia quello principale, dimenticando che l'originale, all'inizio della storia, è la bambina di destra, mentre quella sulla sinistra è il suo riflesso. Pertanto, nella testa del

lettore, realtà e finzione possono essersi scambiate di posto in seguito al vuoto lasciato dalla pagina bianca. I due universi, cambiando pagina, modificano il loro spazio d'azione.



Fig. 8 S. LEE, Mirror, cit., tavola n. 19.

Dopo il lungo gioco di asimmetrie, le due bambine si stancano e quella di sinistra respinge l'altra. Questo gesto conferma al lettore che la pagina di destra è effettivamente la parte riflessa, poiché l'iniziativa viene sempre presa dalla bambina reale. Come spiegato in precedenza, lo scambio può essere avvenuto subito dopo la prima pagina o quando le bambine sono scomparse al centro del libro per poi ricomparire. Quindi realtà e finzione sono mescolate e rovesciate e la loro distinzione è sfumata.



Fig. 9 S. LEE, *Mirror*, cit., tavola n. 20.



Fig. 7 S. LEE, *Mirror*, cit., tavola n. 21.

In queste due figure compare materialmente la presenza dello specchio che è rappresentato come una pagina di carta. La stessa autrice specifica: «Ho voluto suggerire il taglio affilato dello specchio e insieme mantenere la trama frastagliata di un bordo di carta. La pagina di un libro è uno spazio con una certa profondità in cui tutto può accadere. Allo stesso tempo, è soltanto un sottile foglio di carta».²² Realtà e finzione, violando il limite fisico posto dal libro, rompono i loro equilibri al punto che lo specchio viene infranto dalla dissonanza che intercorre tra gli universi. Sembra quasi che il cambiamento spaziale comporti una frattura interna; la realtà prende l'iniziativa e la pagina che ospita lo specchio perde la sua profondità, come se la fantasia abbandonasse ogni illusione e ritornasse da dove è venuta. In seguito, il buio si solleva e la pagina a fronte ritorna a essere una piatta superficie di carta, perdendo il suo potere immaginifico.

²² Ivi, p. 28.



Fig. 11 S. LEE, *Mirror*, cit., tavola n. 23.

La bambina ritorna all'equilibrio iniziale con un'unica differenza: mentre all'inizio era seduta sulla destra ora si trova seduta sulla sinistra. Il cambiamento spaziale sembra ricordare al lettore che la fantasia modifica il reale. Infatti, «nonostante la prima e ultima bambina siano identiche, in qualche modo quest'ultima sembra più triste».²³

In questo racconto, la forma e la struttura fisica del libro acquisiscono una funzione attiva nei meccanismi narrativi. Infatti, i due elementi che diventano portatori della significazione del racconto sono: la rilegatura delle pagine e la forma allungata del libro. Dopo aver disegnato un personaggio nella pagina, non rimane molto spazio a disposizione in un libro con un formato verticale. I lettori sono attirati ancora di più dal personaggio, focalizzandosi sull'espressione o sui dettagli delle sue azioni. Lo specifica l'autrice:

Mirror era stato concepito inizialmente in un formato standard rettangolare, perché pensavo che dovesse essere presente sufficiente ampiezza perché la bambina potesse giocare. Ma una volta pronta la bozza, l'eccesso di margine, al contrario, rendeva lo spazio interno soffocante. Cercando di ridurre il formato del libro per risolvere questo problema, mi trovai di fronte ad un altro dilemma: la dimensione del personaggio diminuiva proporzionalmente, e diventava difficile distinguere

²³ Ivi, p. 29.

l'espressione della bambina. E se lasciassi la bambina così com'è e cambiassi lo spazio? La svolta arrivò dall'idea del tipico specchio stretto e alto: riducendo soltanto la larghezza del rettangolo standard, la sensazione di uno specchio risultava valorizzata, senza per questo sconvolgere l'espressione e i gesti della bambina né avere l'impressione di uno spazio angusto.²⁴

Lo stesso libro figura come uno specchio, aggiungendo valore fisico al racconto. La sua proprietà fisica e concreta è presente anche ne *La storia infinita* dove il libro che il lettore ha tra le mani è lo stesso del protagonista del romanzo. Quindi la contaminazione tra realtà e finzione è riprodotta anche dalla fisicità dell'oggetto libro che diventa una strada di passaggio per i due mondi.

Il limite posto dalla rilegatura e la presenza della pagina bianca esplicitano il misterioso incontro tra le due realtà. Anche questo espediente equivale agli altri metodi narrativi analizzati negli ultimi due racconti. In Susanna Tamaro l'assenza di linguaggio tra i due protagonisti nasconde al lettore il concreto contatto tra i due mondi; allo stesso modo, in Roald Dahl le pagine bianche dell'atlante a indicare l'infinita possibilità dell'esistenza di altri universi. L'albo illustrato preso in esame, pur seguendo altri parametri narrativi, conferisce alla narrazione il potere di ritrarre due mondi in conflitto tra loro, siano essi rappresentati attraverso le parole o raffigurati da sole immagini.

IV.3. *L'onda*: mondi in movimento

Con *L'onda* l'autrice sviluppa il libro in un formato orizzontale. Se il libro verticale si concentra sul personaggio, il libro orizzontale è efficace nel mostrare il rapporto tra

²⁴ Ivi, pp. 94-95.

personaggio e ciò che lo circonda. In questo silent book, rispetto al precedente, è ancora più evidente la presenza di due mondi paralleli, il limite posto dalla rilegatura al centro diventa una concreta porta di passaggio da cui filtrano sia finzione che realtà.

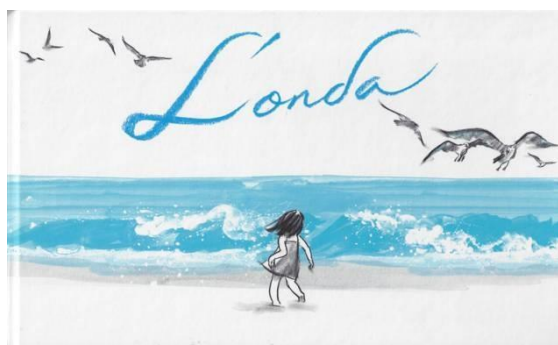


Fig. 11 S. LEE, *L'onda*, Mantova, Corraini Edizioni, (2008) 2010, copertina.

In copertina si trovano la distesa del mare e una bambina davanti alle onde che si infrangono. L'unico colore presente è l'azzurro intenso dell'acqua, tutto il resto è in bianco e nero. La presenza del colore è fondamentale ai fini del riconoscimento del fantastico che è rappresentato proprio dall'azzurro lucente.

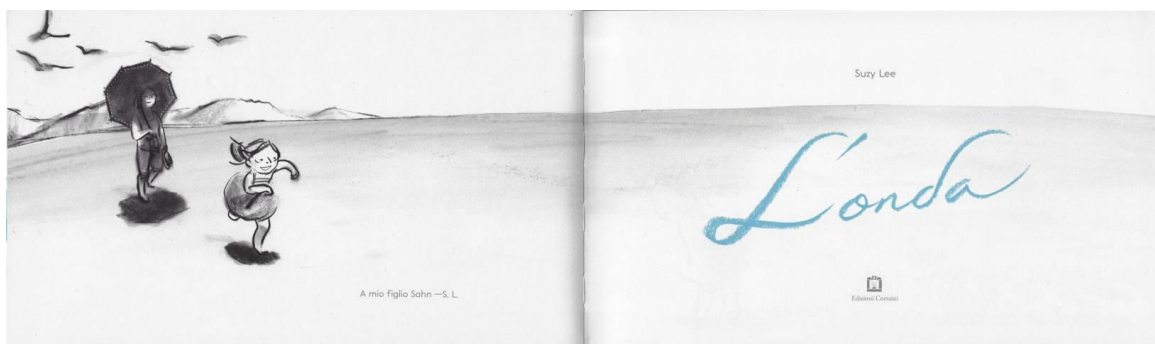


Fig. 12 S. LEE, *L'onda*, cit., frontespizio.

Nel frontespizio non è presente il mare e perciò il colore compare solo nel titolo. In primo piano una bambina, guardata dalla mamma, sembra correre fuori dalla pagina in direzione del lettore, quasi a volerlo trascinare con sé verso ciò che l'attende nel prosieguo della storia.

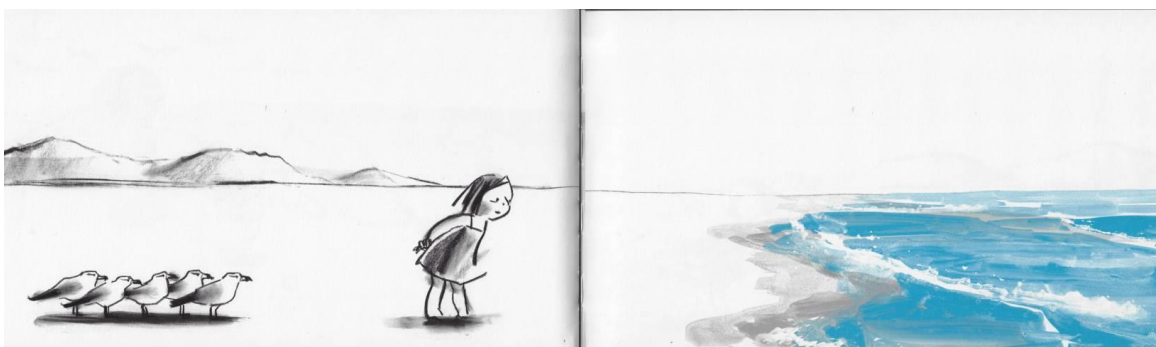


Fig. 13 S. LEE, *L'onda*, cit., tavola n. 1.

Nell'incipit oltre alla bambina compaiono dei gabbiani che vengono introdotti dall'autrice nel ruolo di personaggi secondari. La bambina e le onde occupano rispettivamente spazi diversi, vengono rappresentati come due attori che recitano autonomamente e non si incontrano mai sulla carta. Il colore del mare sulla pagina di destra sta a simboleggiare la capacità immaginativa di ognuno che arricchisce la storia di dinamicità e vitalità. La pagina in cui si trovano la bambina e i gabbiani incarna il reale, privo di vita e senza colore. Infatti, i vestiti che indossa la protagonista e il paesaggio circostante sono spenti; l'uso del nero sta a simboleggiare un mondo quasi abbozzato, senza fantasia.

I gabbiani, seppure personaggi secondari, hanno un ruolo importante nel racconto. È evidente già nell'incipit che imitano i movimenti della bambina. In questo caso, essa è protesa in avanti con curiosità verso una realtà diversa dalla sua e gli animali le fanno eco, la seguono con la stessa propensione verso la novità. Questi ultimi prendono parte attiva

all'azione sempre agendo a favore del protagonista. L'autrice lo conferma: «I gabbiani sono personaggi interessanti: supportano la storia aggiungendo molto del loro. Una volta ho letto in una rivista che i gabbiani sono simili al coro nel teatro greco antico. Mentre i protagonisti nella tragedia sono numericamente pochi, i molti membri del coro portano a conoscenza del pubblico ulteriori elementi che si aggiungono alle parole e alle azioni degli attori».²⁵



Fig. 14 S. LEE, *L'onda*, cit., tavola n. 4.

Emerge la piega centrale del libro. Le onde non superano la pagina, ma rimbalzano per poi tornare nel loro stesso spazio. La bambina accovacciata sembra interrogarsi sulla possibilità di affrontare il vuoto creato dalla rilegatura, lo stesso vuoto che in *Mirror* si era casualmente presentato in un momento di gioco tra la protagonista e il suo doppio.

²⁵ Ivi, p. 40.

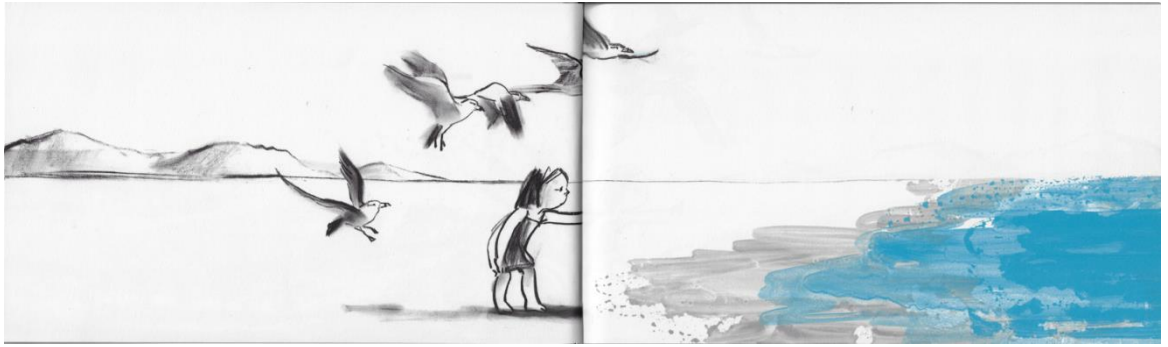


Fig. 15 S. LEE, *L'onda*, cit., tavola n. 5.



Fig. 16 S. LEE, *L'onda*, cit., tavola n. 6.

In figura 15 la bambina, spinta dalla forte curiosità, decide di oltrepassare il confine. Potrebbe sembrare sempre lo stesso ambiente, ma il fatto che il braccio proteso non faccia intravedere la mano nella pagina successiva lascia intendere che siano stati concepiti proprio come due mondi separati tra loro. L'autrice afferma: «Poiché i due spazi sono tutt'uno ma contemporaneamente separati, ho voluto che fosse chiara l'entrata in un'altra dimensione. Perciò, la bambina che passa nello spazio di destra è visibile soltanto nello spazio di sinistra, e non ancora sul lato opposto: le parti del corpo mancanti si trovano forse in quello spazio nel "mezzo". Non dev'essere per niente facile attraversare il confine per entrare nella dimensione dell'immaginazione».²⁶ I gabbiani, imitando la bambina, iniziano a superare la

²⁶ Ivi, p. 43.

barriera e anticipano il cambiamento apportato dal fantastico. Infatti, le punte delle ali del primo gabbiano si colorano di azzurro come le onde del mare. Il fantastico influenza il reale al punto da modificare la sua natura originale.

In figura 16, come è stato precedentemente spiegato, quando la bambina emerge sul lato destro, le parti del corpo che stanno lasciando la realtà non sono visibili sulla pagina di sinistra. Lo stesso principio vale per entrambi i mondi. La barriera da superare non è automatica e lascia intendere che lo spazio che sta nel mezzo sia vuoto, cioè non visibile in nessuno dei due universi.



Fig. 17 S. LEE, L'onda, cit., tavola n. 8.

La bambina, una volta entrata del mondo fantastico, inizia a giocare con i gabbiani, entusiasta, schizzando acqua tutt'intorno. I due mondi appaiono ancora separati, infatti l'immagine di una grande goccia d'acqua che si infrange al limite della pagina è tagliata; nessuna goccia è schizzata sulla pagina di sinistra, che rimane ancora statica e priva di colore. Il ruolo dei gabbiani, in questo caso, è creare azione e dinamicità oltre ad anticipare le scene successive. Infatti, come anche nelle pagine precedenti, gli animali si accorgono, prima ancora della bambina, che una piccola onda si sta avvicinando.



Fig. 18 S. LEE, L'onda, cit., tavola n. 10.

L'onda cresce a dismisura, facendo scappare la bambina spaventata. La particolarità di questa scena risiede nell'ala del gabbiano posta in mezzo tra le due pagine. Diversamente dalla prima volta che la bambina oltrepassa la piega centrale, l'ala del gabbiano non è tagliata, ma si distende attraverso il centro del libro. Una volta che la bambina decide di dare fiducia al fantastico, superando il limite della pagina, crea uno spiraglio per cui anche alla finzione è ora concesso raggiungere il reale. Le ali del gabbiano lo confermano; i due mondi sono diventati uno, non c'è più il vuoto spaziale situato nella rilegatura del libro.



Fig. 19 S. LEE, L'onda, cit., tavola n. 12.

Questa scena è un trionfo di colore. L'onda, oramai diventata gigante supera il centro del libro e si rovescia sulla bambina. Le gocce d'acqua sono schizzate allo stesso modo su entrambe le pagine. La finzione esplode nel reale che diventa anch'esso arricchito dal colore.



Fig. 20 S. LEE, *L'onda*, cit., tavola n. 14.

Il vestito della bambina e il cielo sono diventati completamente azzurri, ciò suggerisce al lettore che il mondo in cui si trova ora è diverso da quello precedente. Potrebbe trattarsi del ritorno alla realtà dall'immaginazione o del mondo cambiato dal cuore della bambina. Una cosa è certa, il contatto tra i due mondi ha provocato un cambiamento permanente. Il mare lascia anche dei doni alla protagonista, come se la finzione fosse in grado di far tornare il lettore alla realtà arricchito da ciò che ha vissuto nel mondo fantastico.

In *L'onda* l'uso del colore è fondamentale, poiché è la fonte espressiva del fantastico che diventa così più visibile agli occhi del lettore. La separazione originata dalla pagina e il salto nel vuoto compiuto dalla bambina diventano frutto di una vera decisione e consapevolezza, quasi una sorta di patto narrativo che il personaggio instaura con l'autore. Inoltre, è interessante il cambiamento permanente che la fantasia lascia nel reale, poiché il colore trasferito al paesaggio, alla bambina e in seguito anche alla mamma di quest'ultima, ricorda al lettore che è lo stesso mondo in cui egli si trova, quasi a conferma del fatto che il

reale ha bisogno del fantastico per riacquistare la sua forma originale. Si potrebbe concludere, la finzione completa l'opera e aggiunge ciò che manca nel reale, avvicinandosi contemporaneamente anche alla realtà osservata dal lettore.

Come nel precedente albo illustrato, il libro si fa strumento per l'attivazione dei meccanismi narrativi. La rilegatura della pagina acquista valore poiché esprime il peregrinare dei due mondi, diventando un limite fisico e presente. Anche i risguardi del libro assumono importanza, poiché esprimono il cambiamento apportato dopo l'incontro vivo tra le due realtà. Infatti, i risguardi iniziali sono realizzati in bianco e nero e raffigurano il fondo sabbioso in movimento, mentre quelli finali, pur mantenendo lo stesso sfondo, aggiungono il colore e riportano le conchiglie lasciate dalle onde dopo essersi infrante sulla sabbia.

IV.3. *Ombra*: mondi capovolti

Il terzo e ultimo libro che completa la trilogia si apre dal basso verso l'alto; un mondo si trova nella parte superiore e un altro in quella inferiore, entrambi divisi, come nei precedenti racconti, dalla piega centrale della rilegatura. Il tema dell'ombra esprime, come in *Mirror*, la riflessione del sé, poiché narra del gioco di ombre creato dalla fantasia di una bambina.



Fig. 21 S. LEE, *Ombra*, Mantova, Corraini Edizioni (2010), 2018, copertina.

La copertina ricorda nella scritta del titolo il *Mirror* riflesso dello specchio e richiama *L'onda* nella presenza del colore. Questo silent book sembra riassumere gli altri due. L'immaginazione è fortemente presente, poiché le ombre occupano gran parte della scena.

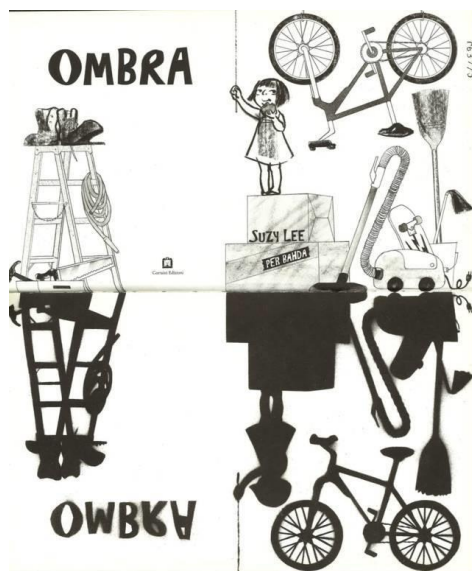


Fig. 22 S. LEE, *Ombra*, cit., frontespizio.

Il frontespizio precede l'incipit della storia annunciando al lettore lo scenario in cui si svolgeranno le vicende. Si accende la luce e compare una soffitta ricca di oggetti con una

bambina nelle vesti di sceneggiatrice. La piega della rilegatura diventa il confine tra il mondo reale della soffitta e quello immaginario delle ombre.



Fig. 23 S. LEE, *Ombra*, cit., tavola n. 1.

Le due pagine sono una lo specchio dell'altra, in quella superiore compare la realtà così com'è, perciò la bambina in mezzo agli oggetti della sua stanza, mentre, in quella inferiore ne vediamo l'ombra perfettamente corrispondente. Non esiste colore, il tutto è raffigurato con l'uso del bianco e il nero. La bambina accortasi dell'ombra che gli oggetti e il suo corpo proiettano inizia a muoversi per creare delle forme.



Fig. 24 S. LEE, *Ombra*, cit., tavola n. 2.

La mente creativa della bambina inizia a produrre altro dai semplici contorni perfetti degli oggetti e si ritrova a creare l'ombra di un uccello con le sue mani. Mentre il suo gioco di ombre continua, inizia silenziosamente la prima trasformazione. È difficile per il lettore notare questo cambiamento sin dall'inizio, dovrebbe confrontare le pagine precedenti per comprendere l'ordine delle mutazioni. Infatti, si noti che non solo si modificano le mani della bambina, ma cambia il suo stato originale, poiché anche la scopa che si trova sulla destra della pagina muta la sua forma, diventando un fiore.

Inoltre, le pagine di quest'albo illustrato abbondano di risorse retoriche. Infatti, le figure retoriche che ritroviamo sono il simbolismo dell'immagine e la metafora visiva. La metafora è la più importante tra le risorse poetiche. Essa consiste nell'identificazione di un elemento reale con un'immagine, in virtù di una relazione di somiglianza. Si differenzia dal simbolo che, invece, prescinde assolutamente dalla somiglianza tra il termine reale e l'immagine rappresentata. Si tratta di figure di uso comune che, tradotte nello stile poetico, connotano qualcosa di diverso, inesprimibile in altri modi. La metafora viene applicata

dall'autrice nel momento in cui la bambina, affascinata dai giochi di sovrapposizione che si creano tramite l'ombra dei diversi oggetti, attraverso l'uso delle mani, realizza, personalmente, nuove forme. La figura dell'uccello, frutto dell'immaginazione della bambina, rappresenta sia una metafora che un simbolo. Nel primo caso, l'uso di un oggetto reale, quindi le mani, genera l'identificazione con un'immagine: un uccello. Nel secondo caso, l'immagine rimanda a un significato che si esprime oltre l'oggetto della rappresentazione. Infatti, gli uccelli raffigurano, non solo l'animale, ma di più il processo di trasformazione subito, lo sviluppo di un cambiamento che, in qualche modo, richiama al significato dell'intera narrazione. È una caratteristica dell'ombra, appunto, mutare la forma originale degli oggetti. La metafora e il simbolo sono, quindi, particolarmente comunicativi, soprattutto quando c'è il bisogno di incrementare il potere espressivo del messaggio e il linguaggio verbale quotidiano non mette a disposizione meccanismi più immediati e adeguati. Allora, «per comprendere che cosa ci trasmette un'immagine dobbiamo prima pensarla verbalmente e poi creare una corrispondenza fra i significanti e i significati non normalizzati».²⁷ Che cosa può rappresentare un'ombra? In questo caso, diviene il mezzo da cui scaturisce il potere dell'immaginazione e della creatività e, per renderlo ancora più forte e visibile, l'autrice utilizza un valido espediente, ossia pone su tutti gli oggetti immaginati un contorno giallo. Il giallo, infatti, sta a indicare l'area della fantasia. Non solo gli oggetti contornati di giallo prendono vita, ma è l'immaginazione stessa che diventa vita. Perciò, il lettore è accompagnato a cogliere la trasformazione che, di pagina in pagina, si verifica in tutti gli oggetti della scena.

²⁷ M. CAMPAGNARO e M. DALLARI, *Incanto e racconto nel labirinto delle figure, Albi illustrati e relazione educativa*, cit., p. 176.



Fig. 25 S. LEE, *Ombra*, cit., tavola n. 3.

Nella fantasia della bambina, l'ombra dell'uccello si anima e vola verso l'alto. Mentre la scopa che, precedentemente, era mutata in un fiore è scomparsa. Gli oggetti reali una volta trasformati in ombre fantastiche spariscono dalla realtà quasi risucchiati dal potere immaginifico che, come una calamita, li attrae nella parte inferiore della pagina. Si verifica un altro cambiamento, ovvero le due ruote della bicicletta diventano due lune e a trasformazione completata scompariranno anch'esse dal mondo a cui appartengono. Ogni scena porta con sé una mutazione e il fantastico toglie sempre più elementi dal reale.



Fig. 26 S. LEE, *Ombra*, cit., tavola n. 5.

Il senso dei cambiamenti appare ora chiaro: non appena un oggetto si trasforma, l'originale scompare dalla pagina superiore. Il luogo stipato di oggetti del mondo reale si svuota gradualmente, dando alla bambina un ampio spazio in cui giocare. La scala è diventata un albero di banane e il fantastico prende la forma di una foresta tropicale. La particolarità della scena è l'uccello d'ombra che oltrepassa il limite della rilegatura ed entra nel mondo reale, mentre la bambina, assorbita com'è dalla sua immaginazione, non si accorge di nulla. Il superamento da parte della finzione delle barriere poste dal mondo reale avviene, come ne *L'onda*, solo dopo che la protagonista cede al potere immaginifico delle proiezioni, perdendo poi il completo controllo delle ombre da lei stessa create.



Fig. 27 S. LEE, *Ombra*, cit., tavola n. 6.

Il mondo reale è completamente svuotato dagli oggetti, rimane solo la bambina che con le mani crea l'ombra di un cigno. Un altro personaggio del mondo delle ombre supera il confine della pagina e la bambina stessa sembra riflettersi nell'ombra di una principessa. Il mondo del fantastico è quasi completo, poiché per terminare la sua transizione ha bisogno di assorbire anche la bambina nella finzione. La parte inferiore della pagina acquista sempre più dinamicità e colore, mentre la superficie su cui poggiano le ombre figura come un laghetto. L'autrice lo giustifica così: «Ho pensato che l'acqua avrebbe reso il confine più flessibile da attraversare».²⁸ La narrazione prosegue in un crescendo di alterazioni del reale che conducono a una corrispondenza non più identificativa, nessun oggetto concreto combacia con la sua ombra. L'autrice supera la barriera grafica; le ombre, entrando nell'emisfero proibito, perdono il controllo, forzando il confine stabilito dalla pagina.

²⁸ S. LEE, *La trilogia del limite*, cit., p. 63.



Fig. 28 S. LEE, Ombra, cit., tavola n. 7.

La finzione supera la rilegatura del libro e scatta oltre la pagina sorprendendo la bambina. Il mondo inferiore è profondamente scosso quando il lupo balza nel mondo superiore. Le onde si alzano e tutto è così tumultuosamente colto di sorpresa che perfino lo sfondo costruito della fantasia scompare. La fantasia diventa indipendente, infatti l'ombra dell'uccello non proietta se stessa nel suo medesimo mondo e la bambina non è più in grado di controllarle.



Fig. 29 S. LEE, *Ombra*, cit., tavola n. 8.

Il reale cade nel fantastico diventando anch'esso della stessa materia che compone il mondo immaginifico. Infatti, la bambina diventa l'ombra di se stessa e la principessa non è più la sua proiezione, ma un personaggio a sé stante, una sorta di *alter ego* della protagonista. Le macchie dello sfondo giallo si accorpano poco a poco e quello che era uno spazio diventa infine una superficie piatta. Pertanto, le ombre non hanno volume e il foglio di carta esprime perfettamente la loro mancanza bidimensionale. La fantasia sorprende il reale che scivola nell'altro mondo quasi costretto, infatti la protagonista perde l'equilibrio in seguito all'irruzione del lupo nell'altra pagina ed è trascinata oltre il confine dalla principessa e dall'uccello, oggetti della sua stessa immaginazione; mentre il lupo rimane sovrano nel mondo reale. Quest'ultimo tenta di ritornare nella parte inferiore della pagina, ma le ombre si uniscono a formare qualcosa di grande con cui scacciare l'animale, il quale spaventato scoppia a piangere. Il lupo rimane prigioniero del limite posto dalla rilegatura, poiché per superare il confine non basta solo oltrepassare la pagina, ma la fantasia stessa deve concederlo.



Fig. 30 S. LEE, *Ombra*, cit., tavola n. 11.

Il giallo prerogativa del mondo delle ombre soltanto gradualmente si espande fino al margine superiore. Diversamente da *Mirror* c'è una riconciliazione. Oggetto reale e ombra entrano uno nella realtà grafica dell'altro e ne restano imprigionati, fino a quando l'autrice non decide di farli interagire.



Fig. 31 S. LEE, *Ombra*, cit., tavola n. 12.

In figura, realtà e finzione diventano un tutt'uno, cosicché il lettore non percepisce più cosa è immaginazione e cosa è realtà; i due universi si compenetrano. Non ci sono più confini; il serpente e il cigno sono a cavallo della piega centrale, come le ali dei gabbiani nelle due pagine affiancate di *L'onda*. «Non solo lo sfondo, ma anche le figure della bambina, del lupo, dell'elefante e della principessa sono rappresentate come trame caleidoscopiche». ²⁹ L'abbattimento grafico attuato da Suzy Lee esplicita la potenza immaginifica del bambino, capace di far prendere vita agli oggetti inanimati. Le forme inventate sono vive più di quelle reali e la fantasia non è più astratta, ma concreta. L'invenzione è così tangibile che non ha più bisogno del suo creatore, diventa autonoma; nella conclusione, infatti le ombre nascono da sé.



Fig. 32 S. LEE, *Ombra*, cit. tavola n. 13.

²⁹ Ivi, p. 69.

L'unica cosa che riporta i bambini dalla fantasia alla realtà è la voce della mamma. Infatti, la voce che annuncia che la cena è pronta potrebbe rappresentare un punto fermo nella vita di tutti i giorni di un bambino. Si tratta di un intervento fuori campo, che con una luce bianca richiama al mondo reale da cui proviene, è situato, infatti, nella parte superiore della pagina, spazio dedicato alla realtà. L'intrusione testuale non aggiunge né toglie nulla alla lettura immaginifica di ciò che accade alle ombre e alla bambina. All'autrice non interessa tenere nascosto il contesto, peraltro molto esplicito in apparenza, bensì far perdere il lettore in ciò che accade dopo che il sipario è stato aperto. L'intervento della voce fuori campo dà occasione alla narrazione di uscire da se stessa, di concluderla apparentemente e di farla continuare a sipario chiuso. Per questo motivo, l'immagine resta la protagonista della scena, ostentando la sua influenza nel personaggio della storia e catturando l'attenzione del suo lettore che viene travolto nell'atto creativo.



Fig. 33 S. LEE, *Ombra*, cit., tavola n. 14.

In seguito alla chiamata esterna, la bambina torna al reale. La protagonista ha la stessa posizione della pagina precedente con in mano i lacci di uno stivale che erano diventati le fauci del lupo. Lo sfondo sottosopra è la prova di quanto intensamente la bambina abbia giocato. Anche la finizione torna a essere realtà, infatti la parte inferiore raffigura l'esatta proiezione degli oggetti presenti della pagina superiore. Come in *L'onda* il vestito della bambina acquista un colore diverso, un indizio che forse non si è trattato di sola immaginazione. Entrambe le bambine dei racconti, dopo essere entrate in contatto con il mondo finzionale, tornano al reale cambiate. La fantasia dona nuova vita alla protagonista e aggiunge qualcosa alla realtà, confermando la sua esistenza fisica, poiché appunto la colorazione dell'abito rimane un segno permanente del cambiamento avvenuto.

Come nei precedenti albi illustrati il libro conferma la sua presenza scenica. Acquistano particolare valore il frontespizio iniziale e quello finale. Entrambi vengono raffigurati come un blackout, infatti si tratta di due pagine completamente nere. Mentre nel primo è presente un "click" raffigurato sulla pagina superiore con il colore bianco, nel secondo il "click" di colore giallo proviene dalla pagina inferiore. I due richiami testuali stanno a indicare l'accensione della luce della stanza. Nel primo caso è il reale a prendere l'iniziativa, infatti l'incipit della storia vede la bambina con una mano protesa verso l'alto in direzione del filo di accensione della lampada. Invece, nel secondo caso è il fantastico che autonomamente ritorna nel racconto che si era appunto concluso con lo spegnimento della luce da parte della protagonista. Sembra che, alla fine del racconto, le ombre siano diventate indipendenti, poiché anche senza la bambina iniziano di nuovo a giocare. Nella pagina inferiore compaiono sia le ombre sia gli oggetti che le hanno create. Questo espediente conferisce alla finzione un'esistenza esclusiva a prescindere dal reale.

Il particolare formato del libro permette alla storia di essere letta anche capovolta, ovvero con il mondo delle ombre sulla parte superiore. In questo modo, decide il lettore a che cosa dare maggiore importanza e la diversa prospettiva può cambiare la narrazione stessa. «I tre libri sono nati tutti dall'idea di avere uno stesso formato, in modo che, una volta chiusi, avessero le stesse dimensioni. Tuttavia, una volta aperti rivelano diversi. Analogamente, le forme dei libri esprimo esplicitamente importanti aspetti della storia di ognuno di loro».³⁰

I silent book analizzati nascono da un filone comune: la finzione modifica il reale. Il concetto espresso si sviluppa in un crescendo d'intensità. In *Mirror* la fantasia è solamente abbozzata, poiché la sua presenza non è esplicita. Mentre il reale ha un potere assoluto, in quanto è la protagonista che prende l'iniziativa di distruggere lo specchio e così eliminare per sempre il suo doppio. Pertanto, del fantastico non rimane traccia se non nella solitudine e tristezza della bambina dell'ultima pagina. Invece, *L'onda* e *Ombra* esprimono maggiormente il cambiamento apportato dal fantastico, poiché in entrambi il colore non solo è un tratto distintivo della finzione, ma rappresenta l'impronta di riconoscimento che quest'ultima lascia al reale come garanzia della sua esistenza. Nonostante ciò, ne *L'onda* la bambina prima di entrare nel fantastico ha bisogno di tempo che le serve per maturare una consapevolezza e fiducia in più nei confronti dell'universo ancora inesplorato. Chiaramente, una volta che il limite è stato oltrepassato la finzione agisce nel reale e, pur lasciando al secondo un segno permanente, ritorna alla quiete iniziale. In *Ombra* è la bambina stessa a creare gli oggetti immaginari, perciò la fantasia è frutto della sua capacità immaginifica. Nel momento in cui i due mondi si uniscono non c'è più distinzione tra reale e fantastico, tutto diventa ombra e colore. La fantasia, assorbendo le proprietà del reale, diviene autonoma e in

³⁰ Ivi, p. 99.

grado di crearsi da sé. Ecco perché nei risguardi finali le ombre nascono senza che nessuno le immagini. Quindi, nei tre libri il fantastico, oltre ad aggiungere qualità alla natura originale della realtà, giunge gradualmente ad avere un pieno possesso delle proprie capacità, senza il bisogno di dipendere da un universo esistente.

CONCLUSIONE

Per quanto realtà e finzione partecipino entrambe alla creazione di un senso di identità nel lettore con la storia narrata, il reale rimane sempre il punto di partenza. Si è visto come un libro è di più di quello che contiene e l'esperienza della lettura nasconde un incontro. Indipendentemente dal grado di finzione che si trova all'interno di un racconto, la realtà è l'unico elemento che permette l'unione tra le due dimensioni. Si pensi all'incipit dei testi che sono stati analizzati, le storie sono sempre state introdotte da un'ambientazione realistica. In Michael Ende un bambino entra nella bottega di un antiquario, in Roald Dahl una bambina non riesce a dormire e osserva il mondo notturno fuori dal balcone, in Suzy Lee la protagonista in *Ombra* gioca in una soffitta. La fantasia non potrebbe esistere se non ci fosse la realtà. Anche quando la finzione si spoglia del suo legame con il reale e acquista autonomia, come accade nella conclusione de *L'ombra*, non può prescindere dalla realtà che l'ha creata. Infatti, nell'ultima scena dell'albo illustrato non ci sono solo le ombre, ma anche gli oggetti che le hanno originate.

Il momento in cui realtà e finzione confluiscono in una stessa dimensione, i portali di accesso suggeriti nei testi sono diversi. Ne *La storia infinita* come nei tre silent book di Susy Lee, il libro stesso diventa un passaggio. Bastiano entra fisicamente nel libro che ha tra le mani per poter accedere al mondo di Fantasia, mentre negli albi illustrati è la rilegatura delle pagine a rappresentare il limite da oltrepassare. In entrambi i casi la struttura del libro,

proprio perché riveste un ruolo attivo nella narrazione, diventa per il lettore la via principale che gli consente di esplorare sia la finzione che la sua stessa realtà. Invece, in Roald Dahl e ne *Il grande albero* di Susanna Tamaro il portale di accesso diventa l'intervento del personaggio reale, e quindi il riconoscimento di un bisogno comune. Il contatto avviene per entrambi i testi attraverso un dialogo tra le due parti, sia esso esplicito o celato. Le diverse forme di compenetrazione esprimono l'infinita possibilità di incontri che realtà e finzione possono raggiungere e lo scambio che avviene è sempre vicendevole; ogni universo apporta delle modifiche all'altro.

Il limite che divide i due universi è sempre fisicamente presente nei libri, ma non altrettanto misurabile. Ciò che sta nel passaggio, in mezzo tra realtà e finzione, non è descrivibile e la trasformazione che ogni personaggio subisce, dopo aver superato il confine, rimane misteriosa. L'unico dato palpabile è il cambiamento avvenuto; per la bambina degli albi illustrati il colore aggiunto al reale, per Bastiano la fiducia in se stesso e il rapporto con il padre e per il Grande Albero l'essere ritornato in vita. Ogni cambiamento subito ricorda al lettore che la finzione, in virtù del fatto che è in grado di attuare una trasformazione al reale, può assumere connotati realistici e perciò esistenti. Pertanto, l'analisi approfondita dei testi narrativi e iconici ha confermato che il processo attraverso il quale realtà e finzione entrano in contatto permane anche se muta la modalità di trasmissione. Le sfumature che si creano nel mezzo resteranno per sempre, come la lettura stessa, un misterioso piacere da scoprire.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA GENERALE E CRITICA SUL RAPPORTO TRA REALTÀ E FINZIONE

ANDREA BERNARDELLI, Remo Ceserani, *Il testo narrativo*, Bologna, Il Mulino, 2005.

ANDREA DOTTI, *Autori di letteratura per l'infanzia*, Modena, Centro programmazione editoriale, 1983.

ARRIGO STARA, *L'avventura del personaggio*, Firenze, Mondadori, 2004.

CESARE SEGRE, *Avviamento all'analisi del testo letterario*, Torino, Einaudi editore, 1985.

CLIVE STAPLES LEWIS, *Lettori e letture, Un esperimento di critica*, trad. it. di Carlo M. Bajetta, Milano, Vita e Pensiero, 1997 (Cambridge 1961).

DANIEL PENNAC, *Come un romanzo*, trad. it. di Yasmina Melaouah, Milano, Feltrinelli, 2000 (1992).

ENRICO TESTA, *Eroi e figuranti. Personaggio nel romanzo*, Torino, Einaudi, 2009.

GERALD PRINCE, *Narratologia*, trad. it. di Mario Salvadori, Parma, Pratiche Editrice, 1984 (Berlin 1982).

GÉRARD GENETTE, *Figure III. Discorso del racconto*, trad. it. di Lina Zecchi, Torino, Einaudi editore, 2006 (Paris 1972).

GIANNI RODARI, *Grammatica della fantasia, Introduzione all'arte d'inventare storie*, Torino, Einaudi, 2001.

GIOVANNA ZOBOLI, *Le parole e le immagini, 22 esercizi di lettura*, Milano, Babalibri, 2008.

GIOVANNI PASCOLI, *Il fanciullino*, a cura con apparato critico di Rossella Terreni, Bologna, Alice, 2006.

GIUSEPPE MONTESANO, *Come diventare vivi. Un vademecum per lettori selvaggi*, Firenze, Bompiani, 2017.

HERMANN GROSSER, *Narrativa. Manuale/antologia*, Milano, Principato, 2008.

ITALO CALVINO, *Presentazione*, in ID., *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Milano, Mondadori, 2002 (1979).

JONATHAN GOTTSCHALL, *L'istinto di narrare come le storie ci hanno resi umani*, trad. it. di Giuliana Oliviero, Torino, Bollati Boringhieri, 2014 (Boston 2012).

LIVIO SOSSI, *Metafore d'infanzia*, Trieste, Einaudi Ragazzi, 1998.

MARCELLA TERRUSI, *Meraviglie mute, Silent book e letteratura per l'infanzia*, Roma, Carrocci Editore, 2017.

MARIO FRIZZIERO, *Leggere, gesto umano*, Venezia, Damocle, 2017.

MARNIE CAMPAGNARO e MARCO DALLARI, *Incanto e racconto nel labirinto delle figure, Albi illustrati e relazione educativa*, Trento, Erickson, 2013.

MICHAEL ENDE, *Storie infinite*, trad. it. di Saverio Simonelli, Soveria Mannelli, Rubettino Editore, 2010 (1994).

MONIQUE FELIX, *C'era una volta un topo chiuso in un libro*, Trieste, Emme edizioni, 2009.

RAY BRADBURY, *Fahrenheit 451*, trad. it. di Giorgio Monicelli, Milano, Mondadori, 1995 (Los Angeles 1953).

SUZY LEE, *La trilogia del limite*, trad. it. di Nicola Locatelli, Mantova, Corraini Edizioni, 2012 (2011).

TZVETAN TODOROV, *La letteratura in pericolo*, trad. it. di Emanuele Lana, Milano, Garzanti Editore, 2008 (Paris 2007).

UMBERTO ECO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Harvard University, Norton Lectures 1992-1993, Milano, Bompiani, 1994.

VLADIMIR PROPP, *Morfologia della fiaba*, Torino, Einaudi, 1966 (1928).

TESTI PRESI IN ESAME

MICHAEL ENDE, *La storia infinita*, trad. it. di Amina Pandolfi, Milano, Corbaccio, 2011
(Stuttgart 1979).

ROALD DAHL, *Il GGG*, trad. it. di Donatella Ziliotto, Milano, Salani Editore, 2017 (1987).

SUSANNA TAMARO, *Il grande albero*, Firenze, Giunti Editore, 2009.

SUZY LEE, *Mirror*, Mantova, Corraini Edizioni, (2003) 2008.

SUZY LEE, *L'onda*, Mantova, Corraini Edizioni, (2008) 2010.

SUZY LEE, *Ombra*, Mantova, Corraini Edizioni, (2010) 2018.