Marianna Boero
Donatella Giagnacovo
Donella Giuliani

PIN'OCCHIO

Sguardi plurali e didattiche laboratoriali

IL Sileno Edizioni

Pin’occhio. Sguardi plurali e didattiche laboratoriali

Marianna Boero, Donatella Giagnacovo, Donella Giuliani

mariannaboero@libero.it
donatella.giagnacovo@gmail.com
donella.giuliani@gmail.com

IL Sileno Edizioni

Pin'occhio. Sguardi plurali e didattiche laboratoriali

di

Marianna Boero, Donatella Giagnacovo, Donella Giuliani

è un volume pubblicato dalla casa editrice "Il Sileno Edizioni"

www.ilsileno.it/

Copyright © 2021 by Il Sileno Edizioni
Scientific International Publisher "Il Sileno", VAT number: 03716380781.
Via Piave, 3/A, 87035 - Lago (CS), Italy, e-mail: ilsilenoedizioni@gmail.com

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore.
L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito web:
https://www.ilsileno.it/edizioni/licenzaduso/

- l'Utente è autorizzato a memorizzare l'opera sul proprio pc o altro supporto sempre di propria pertinenza attraverso l'operazione di download.
Non è consentito conservare alcuna copia dell'opera (o parti di essa) su network dove potrebbe essere utilizzata da più computer contemporaneamente;
- l'Utente è autorizzato a fare uso esclusivamente a scopo personale (di studio e di ricerca) e non commerciale di detta copia digitale dell'opera. Non è autorizzato ad effettuare stampe dell'opera (o di parti di essa).
Sono esclusi utilizzi direttamente o indirettamente commerciali dell'opera (o di parti di essa);
- è vietata la modifica, la traduzione, l'adattamento totale o parziale dell'opera e/o il suo utilizzo per l'inclusione in miscellanee, raccolte, o comunque opere derivate.

ISBN 979-12-80064-25-7
November 2021
(First Edition)

Abstract

The book aims to investigate some dimensions, still rarely explored, on the story of Pinocchio, addressing, with an interdisciplinary gaze, both students and teachers interested in the study of fables and fairy tales from a semiotic point of view, as well as from the children's literature and visual arts perspective. The plural vision, in investigating specific written textual and visual textual languages, offers an innovative overview aimed at exploring analytic methods for narrative analysis, in order to promote a critical and conscious reading of the text. The book is structured in three complementary sections, with an in-depth path that will guide the reader to understand the different semantic components that characterize the story: from the semiotic analysis of the text and its cinematographic and advertising translations, to the study of the concepts of promise and lie, considered as two poles in the complex of the relational dynamics of the narrative, to finally arrive at the study of the subject Pinocchio in the field of visual creative thought, with particular attention to the analysis and development of its perceptible form. The result is a laboratory of ideas, intended as a fertile ground to promote further reflections also in the didactic field. Indeed, at the end of each section, the book presents laboratory paths related to specific themes: fake news, ludolinguistics and visual representation.

Keywords

Pinocchio, Semiotics of the text, Visual Arts, Children's literature, laboratory didactics.

Indice

Abstract IV
Premessa 6

CAPITOLO I
Pinocchio: temi, simboli, trasposizioni 10
1.1 Introduzione 11
1.2 Spunti per un'analisi semiotica del testo 12
1.3 Trasposizione cinematografica: Pinocchio di Garrone 21
1.4 Trasposizione pubblicitaria: Pinocchio nella pubblicità commerciale 26
1.5 Conclusioni 31
Percorsi didattici: Pinocchio tra realtà e finzione 32
Bibliografia 40

CAPITOLO II
Pinocchio: promesse e bugie 42
2.1 Introduzione 43
2.2 La promessa come dialogo interiore 43
2.3 La promessa attraverso sguardi diversi 58
2.4 Conclusioni 63
Percorsi didattici: Pinocchio nella ludo linguistica 65
Bibliografia 78

CAPITOLO III
Pinocchio: da icona ad archetipo, medium per infinite visioni 80
3.1 Introduzione 81
3.2 Pinocchio e la forma percepita 82
3.3 Pinocchio nella rappresentazione visiva 92
3.4 Pinocchio nella didattica artistica 101
3.5 Conclusioni 107
Percorsi didattici: dal personaggio alla rappresentazione 108
Bibliografia 120
Indice dei riferimenti visivi 122

Archetipo 1.

Premessa

Il libro ha l'obiettivo di indagare alcune dimensioni ancora poco esplorate sul racconto di Pinocchio, rivolgendosi, con uno sguardo interdisciplinare, sia a studenti che docenti interessati allo studio delle favole e delle fiabe dal punto di vista semiotico, della letteratura dell'infanzia e delle arti visive. La visione plurale, nell'indagare i linguaggi specifici testuali scritti e testuali visivi, offre un'innovativa azione di analisi volta ad ampliare le metodiche afferenti alle letture attive e critiche per attraversarle consapevolmente. Oltre a presentare alcuni nodi centrali nell'ambito della ricerca su un testo considerato

universale, il libro presenta anche degli approfondimenti sul piano della didattica laboratoriale, con lo scopo di fornire utili indicazioni perché Pinocchio faccia il suo ingresso a scuola, questa volta senza perdersi lungo il cammino, portando con sé il piacere di sperimentare e di conquistare nuovi traguardi. Con la consapevolezza dell'attualità di un testo che non invecchia mai, non solo per l'indiscusso valore che riveste nell'ambito della letteratura dell'infanzia, ma soprattutto per la sua capacità di aderire perfettamente alle fragilità, ai deragliamenti, ai dubbi e alle certezze che inevitabilmente ci inseguono nelle fasi della vita.

Gli aspetti di originalità del libro rispetto ai precedenti studi e ricerche su Pinocchio consistono nell'inedito dialogo tra tre prospettive di indagine che non sempre si sono incrociate nell'analisi dei classici della letteratura per l'infanzia. I tre ambiti di ricerca hanno in comune la capacità di cogliere in Pinocchio la caratteristica di un testo migrante, che non ha concluso il suo viaggio ma anzi, attraversando la contemporaneità, si pone come riferimento aperto, aderente e generatore di nuovi orientamenti. Le illustrazioni originali presenti nel testo, create appositamente, costituiscono un altro livello di lettura: nell'immediatezza percettiva tra forme, colori ed oggetti si promuove una ricerca visiva che sposta la fruizione razionale verso quella sensoriale – emotiva. Il soggetto va scoperto, individuato, non è descritto o rappresentato ma evocato. Le forme che ne derivano sono archetipi, costruzioni ludiche di parti accessorie che nella loro unità ci restituiscono il soggetto, il simbolo, l'icona. Le illustrazioni stimolano un'ulteriore visione che completa la pluralità di sguardi aprendo nuove narrazioni.

Per quanto riguarda la struttura[1], il libro è diviso in tre sezioni complementari, in un percorso di approfondimento che guida il lettore alla comprensione dei diversi livelli di analisi che entrano in gioco per la comprensione del racconto.

Il capitolo 1, "Pinocchio: temi, simboli, trasposizioni", parte da alcuni studi fondativi condotti in ambito semiotico sul testo di Pinocchio per arrivare a un'analisi narratologica dell'opera e a una disamina sui temi, i valori e i simboli predominanti. Una riflessione particolare viene poi riservata ad alcune delle possibili traduzioni del testo di partenza in forme discorsive quali il linguaggio cinematografico e quello

[1] Le pagine che seguono sono state pensate e discusse insieme dalle tre autrici. La stesura definitiva va tuttavia ascritta per il capitolo 1 a Marianna Boero, il capitolo 2 a Donella Giuliani e il capitolo 3 a Donatella Giagnacovo.

pubblicitario, in un percorso volto ad approfondire il rapporto tra realtà e finzione. La sezione di didattica laboratoriale che conclude il capitolo è incentrata proprio su attività miranti a indagare le implicazioni di questa categoria oppositiva, con particolare riferimento all'attuale fenomeno delle false verità in ambito informativo.

Nel capitolo 2, "Pinocchio: promesse e bugie", si parte da un'analisi dei concetti di promessa e bugia come di due poli di un'unica dimensione, quella della relazione, per poi analizzarli all'interno del libro "Le avventure di Pinocchio". Promettere e mentire sono per l'uomo fenomeni naturali, fanno parte della sua esistenza, così come di quella di Pinocchio che attraverso un percorso di metamorfosi diventerà un bambino in carne e ossa. Si metterà in evidenza cosa accomuna Pinocchio agli esseri umani; entrambi sperimentano la loro capacità di "reggere" alle relazioni importanti anche attraverso l'alternanza di promesse e bugie. Vi sono accenni anche ad altri classici della letteratura per l'infanzia che hanno come elemento comune quello della promessa. La parte didattica proposta è il gioco, al centro la promessa di poter giocare in tranquillità, tutti insieme senza per questo venir giudicati negativamente, ma anzi, potendo affermare: "stiamo facendo lezione" che potrà impedire a molti di salire sul carro, seducente e falsamente promissorio, verso il paese dei balocchi.

Il capitolo 3 si intitola "Pinocchio: da icona ad archetipo, medium per infinite visioni". Avvicinarsi a una narrazione di universale valore non è mai facile. Lo è ancora meno se si intraprende una lettura del testo soffermandosi sul soggetto Pinocchio come oggetto di analisi, ricerca e pratica in funzione della sua forma percepibile. Obiettivo iniziale della ricerca è verificare come l'atto della visione promuove inevitabilmente un altro livello di struttura narrativa che non si esplica esclusivamente nel dar forma a una descrizione ma, nel rappresentarla, promuove personali e intime suggestioni e concede infinite restituzioni spesso autonome dal contesto che l'ha generata. I riferimenti della costruzione formale del burattino che si evolvono in figura fino a elevarsi a icona, contribuiscono a comprendere meglio come questo personaggio afferma compiutamente la sua denotazione proprio nel suo essere gioco non finito e incompleto, ricco di tensioni ed inevitabili mutamenti percepiti come rumori visivi altalenanti riconducibili alla presenza- assenza della mutazione anatomica del naso e del suo essere di legno o di carne. Finalità esplorativa è l'attenzione creativa verso una struttura aperta, non conclusa e dinamica, nelle varianti formali, che invita quindi a partecipare, come attori o fruitori attivi, all'evoluzione che non è mai solo figurata e rappresentata ma interpretata, assimilata, negata,

attraversata. Le testimonianze raccolte ci consegnano un burattino multiforme, strumento di studio e applicazione. Pinocchio nella genesi del pensiero creativo visivo si pone come medium comunicativo. Terreno fertile, quindi, per promuovere ulteriori riflessioni anche in ambito didattico.

Illustrazione 1.

CAPITOLO I

Pinocchio: temi, simboli, trasposizioni

di Marianna Boero

"Si può narrare per scoprire, non narrare soltanto per rappresentare"

(Paolo Fabbri)

1.1 Introduzione

Quando Carlo Collodi, pseudonimo di Carlo Lorenzini, scrisse *Le avventure di Pinocchio: storia di un burattino*, romanzo apparso a puntate sul *Giornale per i bambini* tra il 1881 e il 1883, il suo intento era quello di far sì che la storia narrata fosse un monito per i ragazzi a cui egli voleva rivolgersi: il cattivo comportamento di Pinocchio non rappresentava un modello da seguire, ma mostrava le conseguenze negative che possono derivare dal fatto di trasgredire le regole, di non ascoltare la voce illuminante della coscienza e i consigli disinteressati delle persone fidate. Questo burattino di legno, infatti, attratto dal luccichio dello svago, dal divertimento e dagli apparenti facili successi, si pone da subito come irrispettoso e noncurante degli avvertimenti degli adulti, andando incontro a una serie di (dis-)avventure, metamorfosi e dolorose esperienze, che lo trasformeranno profondamente; un viaggio esteriore ma al contempo interiore attraverso cui arriverà a comprendere il vero senso delle parole, delle promesse, delle azioni, e che lo renderà degno di diventare un ragazzo in carne e ossa.

Il racconto si presenta ancora oggi come un'opera di inesauribile vitalità, all'origine di numerosi studi critici – condotti anche da prospettive disciplinari molto diverse – e, soprattutto, come un testo all'origine di infinite riprese e riproposte, di numerose interpretazioni, rielaborazioni creative e traduzioni. L'obiettivo di questo capitolo, introduttivo rispetto alle sezioni seguenti, è quello di analizzare gli elementi narrativi, tematici e simbolici che caratterizzano *Le Avventure di Pinocchio* in quanto testo[2], per poi estendere lo sguardo ad alcune trasposizioni del racconto letterario nel linguaggio cinematografico e pubblicitario. In particolare, adottando la prospettiva semiotica, si cercherà di riflettere sugli elementi che rendono Pinocchio, ancora oggi, nelle sue varie forme e traduzioni, un racconto universale, in grado di legarsi efficacemente alla contemporaneità, di andare al di là del contesto specifico in cui è stato scritto per entrare a far parte dell'identità individuale e collettiva.

[2] Il riferimento va qui alla definizione semiotica del concetto di "testo". Sui principi dell'analisi semiotica del testo si rimanda a Marsciani e Zinna (1991), Pezzini (1998); Fabbri e Marrone (2001); Marrone (2001; 2010), Traini (2013).

1.2 Spunti per un'analisi semiotica del testo

Non è semplice analizzare un testo denso e altamente simbolico come Pinocchio. Le possibilità di indagine sono numerose, sia per quanto concerne la prospettiva disciplinare che il metodo. Anche la delimitazione dell'oggetto è complessa: Pinocchio, infatti, non è solo il testo letterario di partenza – che, già di per sé, si presta a diverse possibilità di lettura e analisi – ma anche l'insieme di tutti i discorsi fatti su quest'ultimo, delle traduzioni inter-semiotiche, delle differenti modalità rappresentative che lo riguardano. Analizzare Pinocchio, di conseguenza, può significare analizzare la struttura, lo stile narrativo, i personaggi, i simboli, le immagini, i messaggi impliciti rivolti al lettore; analogamente, nelle traduzioni del testo in altre tipologie testuali, può significare analizzare la componente sonora, lo stile della regia, la sceneggiatura (come nel caso del film); la grafica, le immagini, le espressioni dei personaggi, i dialoghi (come nel caso del fumetto); le figure, il rapporto testo-immagini, la dimensione cromatica (come nel caso delle illustrazioni). Gli studi condotti al riguardo sono diversi e poliedrici[3].

In questo paragrafo ci concentreremo su alcuni elementi centrali ai fini di un'analisi semiotica del testo letterario[4]: la struttura narrativa, i temi, le opposizioni valoriali e i simboli. Per ricostruire la struttura narrativa del racconto, è utile fare riferimento allo *schema narrativo canonico* di Algirdas Julien Greimas (1970), un modello articolato in quattro fasi – manipolazione, competenza, performanza, sanzione –, che rappresenta la struttura narrativa di base di ogni racconto[5].

Pinocchio, soggetto della narrazione, è un burattino che ha l'obiettivo di essere riconosciuto come bambino e deve pertanto trasformarsi. Per farlo deve compiere un certo numero di operazioni: essere ubbidiente, andare a scuola, ecc. Solo attraverso queste azioni può essere qualificato e portare a termine il suo percorso narrativo. Tuttavia, nonostante i buoni propositi iniziali, Pinocchio da subito è disubbidiente: non va a scuola,

[3] Ricordiamo, limitandoci all'ambito semiotico, la raccolta di saggi a cura di Pezzini e Fabbri (2002).

[4] Edizione di Pinocchio consultata: Collodi, C., 1999, *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*, RCS libri, Milano.

[5] Lo schema narrativo canonico è un modello utilizzabile nell'analisi di qualsiasi formazione testuale, sia essa un racconto, un discorso, un film, una pubblicità, una colonna sonora, e così via. Appare interessante, come sottolineato da Fabbri (1998), la generalizzabilità del concetto di narratività, intesa come principio di organizzazione semantica che soggiace a diverse realizzazioni narrative, linguistiche o meno.

dice bugie, infrange promesse, si integra sempre più con i cattivi amici, e così via. Nel suo cammino, Pinocchio incontra *adiuvanti*, come la Fata Turchina e il Grillo, e *opponenti*, come il Gatto e la Volpe.
Nello specifico, nella fase della manipolazione, il Destinante-Geppetto modella un pezzo di legno magico con le sembianze di un bambino, affinché possa diventare vero. A questo scopo sigla un patto con il burattino, il quale accetta l'incarico di diventare umano attraverso un percorso di crescita interiore, fatto di rispetto delle promesse e di azioni oneste. Il patto viene stipulato da Geppetto anche con sé stesso: riuscire a guidare il burattino lungo le insidie della vita. Emerge da subito la densità narrativa della storia, che si sviluppa su più piani di azione, in cui osserviamo la coincidenza di diversi ruoli attanziali.
Nella fase della competenza, il Soggetto-Pinocchio deve acquisire le abilità necessarie per raggiungere il suo obiettivo. Parte da un volere (egli vuole diventare un bambino in carne e ossa) ma è motivato anche dal dovere (legato alla promessa fatta a Geppetto, che si aspetta dal burattino un certo tipo di comportamento)[6]. Sarà proprio questa seconda modalizzazione a prendere il sopravvento nelle avventure di Pinocchio, il quale sentirà sempre più come un'imposizione il fatto di dover rispettare quanto promesso. Solo in una fase finale, dopo aver compreso le conseguenze dei propri errori e aver fatto proprie le sofferenze del padre, tornerà a voler raggiungere il suo obiettivo iniziale. Appare centrale, dunque, il momento della formazione: il viaggio di Pinocchio è lo specchio stesso della vita del bambino[7].
Nella fase della performanza, il Soggetto porta a termine il suo Programma Narrativo di base. Nel caso di Pinocchio questo succede quando, dopo aver capito il peso e le conseguenze delle sue promesse mancate, agisce per invertire la direzione della storia. A quel punto, sarà in grado di lasciare da parte le insidie legate alle false promesse del Gatto e della Volpe e compirà l'azione fondamentale, che è quella di rendere al padre quello che il padre gli ha dato. Alla fine della storia, infatti,

[6] Mentre la prevalenza del "dovere" rimanda alla rivendicazione di qualche autorità, quando prevale la modalizzazione del "volere" il Soggetto sente propria l'adesione a un determinato sistema di valori. La dimensione della fiducia, della credenza e l'adesione a un sistema di valori risultano centrali rispetto al dovere, poiché nessuna autorità si impone.
[7] Emerge inoltre il ruolo determinante dell'"Adiuvante magico", derivante dall'idea che quasi in ogni racconto, a un certo punto, l'eroe è insufficiente all'azione e le sue incapacità sul sapere, sul potere, sul desiderio, vengono sostituite da strumenti, o da persone, o da animali o altre entità, le quali arrivano porgendo a chi deve compiere l'azione una parte della sua competenza mancante.

Pinocchio si occupa di Geppetto, ormai paralizzato, lo libera dalla balena e prende in mano la situazione, diventando egli stesso il padre di questo padre divenuto bambino.
Una volta qualificato dalla sofferenza, dall'avventura e anche da alcuni meriti personali, il burattino si sveglia e diventa un bambino. La sanzione finale è dunque positiva per Pinocchio, che riesce a congiungersi con il suo oggetto di valore (la volontà di diventare umano) dopo una serie di prove e di peripezie.
Nella storia di Pinocchio emergono alcuni valori fondamentali, che fanno da sfondo all'intera vicenda. È da notare che tali valori convivono senza trovare una reale soluzione, sempre a testimonianza della complessità del racconto e delle diverse anime che caratterizzano ciascun personaggio. Possiamo dunque presentare i valori predominanti attraverso alcune opposizioni centrali, come *natura vs cultura*, *bene vs male*, *vita vs morte*, *animato vs non animato*.
La grande opposizione tra *natura* e *cultura* può essere descritta in modo più dettagliato attraverso quella tra *animalità* e *umanità*, espressa non solo dalla compresenza di personaggi umani e animali nella storia, ma anche, metaforicamente, attraverso le diverse sfumature caratteriali dei personaggi stessi. All'interno di ciascuno c'è un lato più istintivo, irrazionale, che porta a seguire strade più rischiose (animalità), ma al contempo un lato più razionale, riflessivo, che aiuta a seguire la strada corretta. Pinocchio si pone al centro di questa opposizione: è un burattino che fa da intermediario tra il mondo degli animali, della natura e il mondo degli uomini. Ha alcune qualità, come il fatto di essere di legno, che lo legano al mondo degli animali e della natura, e ha altre qualità, come i vizi e le virtù, che lo avvicinano al mondo degli uomini. Questa grande opposizione valoriale all'interno della storia rimanda al tema delle *metamorfosi*, in quanto è evidente che quella di Pinocchio può essere letta come una storia di trasformazione sia dal punto di vista interiore che esteriore: un cambiamento che parte dal corpo per rivolgersi all'anima. Questo percorso, come affermato da Pezzini (2002, p. 12), emerge anche dalla ricchezza figurativa e dalle particolari costruzioni semantiche in cui essa si articola, a partire dal modo in cui si caratterizza la descrizione corporea di Pinocchio: "un pezzo di legno, che piangeva e rideva come un bambino" (Pinocchio, capitolo I). Pinocchio, infatti, è già interamente presente nel ciocco di legno ed è interessante anche riflettere sul modello utilizzato per la produzione del burattino da parte di Geppetto, attraverso i gesti dell'intaglio e della scultura, che sono successivi all'atto primario della nominazione, quasi

a sottolineare la priorità dell'unità della persona cercata sui dettagli costruttivi.
La tensione tra il burattino e il bambino porta a riflettere inoltre sul tema del *corpo plurale*. Pinocchio, prima di nascere come burattino, è già nato nella forma di un pezzo di legno parlante capitato per caso nella bottega di Mastro Ciliegia. È evidente, quindi, la particolarità dello stato di Pinocchio: "uno stato di passaggio, in quanto tale in apparenza mobile, instabile, ma al tempo stesso obbligato, nel suo disegnare in fondo una sorta di circuito sempre uguale fra poche componenti astratte, e di risultare di conseguenza sostanzialmente contraddittorio" (Pezzini, 2002, p. 10).
La "legnosità" esprime una serie di qualità sul piano dell'*essere* prima ancora che su quello del *fare*:

> Pinocchio non può quindi modificarsi realmente e neppure a rigore piegarsi: è tutto d'un pezzo come il legno di cui è fatto, monoplanare, sempre attualmente presente, già nato e nascente, con coscienza e senza coscienza, già esperto e privo di ogni esperienza, rigido come una contraddizione, come due ingranaggi che lavorano in antitesi, come un corpuscolo puntiforme sollecitato da due forze uguali e contrarie. È, in questo senso, il personaggio più semplice che si potesse immaginare, dato che può passare soltanto di situazione in situazione senza mutarsi […]. Non potendo modificarsi realmente e neppure piegarsi, Pinocchio può solo continuare a ribellarsi o può morire (Garroni, 1975, pp. 67-68).

A questa mobilità, che vede Pinocchio sempre in fuga, sempre in movimento, in perenne metamorfosi, si associa, sul piano opposto, un immobilismo interno, soprattutto nelle fasi centrali della narrazione, quando emerge la sua ingenuità nel seguire le proprie pulsioni e gli adescamenti del mondo. Solo nella fase conclusiva si metterà in atto il profondo cambiamento interno, che renderà completa la metamorfosi del pezzo di legno in bambino. Pinocchio deve essere un burattino proprio perché possa poi trasformarsi in ragazzo: assistiamo così alla trasformazione del burattino in animale e poi in ragazzo: un processo di "animalizzazione" che è una sorta di re-immersione di Pinocchio nel mondo organico, un fargli ripercorrere il cammino evolutivo che porta dal preumano all'umano (Garroni, 1975, p. 117).
Oltre alle grandi opposizioni evidenziate, un altro aspetto su cui occorre riflettere è il problema della *circolazione* e del *dono*. Pinocchio si limita a prendere ciò che gli viene donato dal padre e dalla fata, senza mai di

fatto rendere nulla in cambio. Solo alla fine della storia si mette nella posizione di donare a sua volta, avviando un processo di inversione dei ruoli. La storia mette al centro dell'attenzione la relazione padre-figlio, a differenza delle favole italiane tradizionali, dove la relazione centrale era quella con la figura femminile della madre. Nel libro di Collodi la madre, rappresentata dalla figura ambigua della Fata Turchina, non è tanto un'educatrice, quanto colei che aiuta il figlio: non si tratta dunque di una vera e propria madre, ma di un personaggio destinato alla qualificazione e al riconoscimento di Pinocchio.
Un ultimo aspetto su cui occorre soffermarsi è quello della *moralità*, collegata profondamente al cammino che il burattino-bambino deve compiere per raggiungere il proprio obiettivo e diventare umano. Tra Soggetto e Oggetto desiderato entrano in gioco una serie di valori o doveri, come abbiamo già accennato parlando della narratività. Nella storia di Pinocchio si riscontra un continuo contrasto tra i suoi obblighi-doveri e i suoi desideri:

> Alla fine, la storia si conclude con un'organizzazione dei doveri, per cui Pinocchio deve rendere ciò che gli è stato dato, e con l'arresto del volere, per cui egli non deve più desiderare la sua individualità e libertà. Si entra in un circuito di obblighi, che in Pinocchio è fondamentale (Fabbri, 2004).

Lo stato tensivo soggiacente alla narrazione viene espresso attraverso il ricorso a numerosi simboli, che mantengono ancora oggi una particolare efficacia comunicativa. Vediamone nel dettaglio qualcuno:

- Il nome. "Pinocchio" deriva dall'unione dei termini "pino" e "occhio". È stato osservato come i frutti del pino abbiano la stessa forma della ghiandola pineale, che nella tradizione esoterica è associata al "terzo occhio". Il testo, pertanto, indirizza i suoi lettori verso un percorso tendente all'apertura del terzo occhio, come emblema del risveglio dell'essere.
- Il modo in cui Pinocchio è plasmato. L'utilizzo del legno da parte di Geppetto, assimilabile al demiurgo platonico, offre tangibili assonanze con i racconti sulla creazione di matrice biblica, con il limite che la creatura forgiata dovrà superare le insidie del mondo materiale.
- La Fata Turchina. La fata rappresenta "il vero sé" di Pinocchio, poiché riesce alla fine, dopo innumerevoli vicissitudini, a

infondere la vita nel burattino di legno, dopo averlo aiutato a trovare la retta via.

- Il viaggio di Pinocchio. L'itinerario esistenziale del burattino appare come un vero e proprio percorso iniziatico, volendo richiamare la discesa dell'uomo sulla Terra, che si separa dal Creatore, come lo stesso Pinocchio, attratto dalle lusinghe dei falsi divertimenti, si allontana da suo padre. Il burattino, infatti, fugge dal suo benefattore per inseguire apparenti divertimenti mondani, come sempre l'umanità si è allontanata da Dio, la sua vera origine, per correre dietro ad effimere quanto pericolose passioni di ogni genere. Il viaggio di Pinocchio è pertanto una storia di trasformazione interiore e ontologica, non solo di un bambino ma dell'essere umano[8].
- Il dono. Se analizziamo con attenzione la storia di Pinocchio, nulla gli viene donato senza sacrificio: il burattino dovrà dirigersi verso la conoscenza, rappresentata dalla scuola, superando tutte le tentazioni che la vita man mano gli offre.
- Il Paese dei Balocchi. Rappresenta il tema della tentazione e si pone come metafora di un'esistenza in cui l'uomo si abbandona agli istinti più bassi, lasciando prevalere l'ignoranza e la ricerca delle gratificazioni più immediate.
- La scuola. In contrapposizione al Paese dei Balocchi, la scuola rappresenta il simbolo del dovere che ogni bambino deve compiere per crescere e diventare un buon adulto.
- Il somaro. Simbolo dell'ignoranza e del lavoro faticoso e sottopagato. Il racconto si pone così come metafora della formazione di ogni bambino e bambina che, se si abbandona all'ozio senza obbedire ai genitori, si riduce a un animale, con la condanna a un'esistenza infelice.
- Il padre. Rappresenta la guida, la luce in fondo al tunnel delle tenebre, il Creatore. Quando finalmente Pinocchio capirà di essere stato ingannato da sé stesso, più che dalle cattive compagnie, dovrà ritrovare il suo "creatore", suo padre Geppetto, compiendo la sua iniziazione finale.
- Il ventre del mostro marino. Identificato come una balena dall'iconografia Disney, il mostro simboleggia la vita cieca di Pinocchio, dalla quale capisce di voler (oltre che dover) fuggire.

[8] Come abbiamo visto, infatti, Collodi parte dall'idea di un burattino di legno, quindi senza anima, e gli fa percorrere un viaggio che lo conduce a una profonda metamorfosi, che coinvolge sia il suo mondo interiore ma anche quello esteriore.

> L'incontro con il padre all'interno della balena è un chiaro riferimento all'episodio narrato nel libro di Giona, nell'ambito dell'Antico Testamento biblico, quando lo stesso profeta, punito da Dio, si trova in balìa di una forte tempesta e viene miracolosamente salvato da un enorme pesce che lo aveva inghiottito[9].

È interessante, infine, riflettere sul *significato dello spazio* all'interno della storia. Come sottolineato da Barcellona (2002), al di là delle loro determinazioni semantiche (e cioè del loro essere figure del mondo narrativo, come case, teatri, scuole, prigioni ecc.), gli spazi del racconto complessivamente funzionano come articolazione topologica chiara "dello statuto modale e patemico del soggetto enunciato e delle relazioni fra attanti" (*ivi*, p. 36). Ogni diverso spazio rappresenta uno dei diversi ambiti di valore che Pinocchio deve esperire, spesso dominato dalla presenza di un soggetto che si pone come Destinante (o Anti-Destinante) nei suoi confronti. Pinocchio si trova così, all'interno di ogni diverso spazio, a essere sottomesso a un volere altrui, in un rapporto di conflitto o viceversa di compatibilità (e quindi sul piano patemico di euforia o di disforia) con quelli che sono – o gli appaiono momentaneamente – i suoi reali desideri.
La casa di Geppetto (come poi quelle della fata) è ad esempio con tutta evidenza il luogo dell'obbligo, della sottomissione e del "dover essere", tanto quanto il fuori casa è il luogo della scelta, dell'affermazione dell'autonomia. Di particolare interesse si rivela poi la figura della strada, dalle ricche ambiguità: la strada che separa e raccorda al tempo stesso i diversi spazi della geografia testuale, le varie esperienze e i diversi valori messi in gioco. Sulla strada il burattino si ritrova con sé tra un'avventura e l'altra, riprende con le migliori intenzioni il filo dei suoi pensieri e un cammino interrotto, ma incontra sempre anche nuove vie traverse che lo riportano all'incertezza e alle nuove deviazioni, prima della ricomposizione finale in un luogo proprio, dove finalmente "metter su casa" con il padre. La strada è lo spazio in cui avvengono incontri inaspettati e imprevisti, avventure e iniziazioni, e si configura come il luogo del cammino, che mette in moto il corpo ma soprattutto la mente. È un movimento metaforico che libera le forze dell'immaginazione.

[9] Giona rimane tre giorni e tre notti nel ventre del pesce, pregando Dio e ammettendo le proprie colpe. Il soggiorno all'interno del pesce rappresenta per il profeta il passaggio definitivo verso una consapevolezza spirituale elevata.

Conduce verso l'ignoto, verso l'altro. Il viaggio è costituito da un dedalo di percorsi che si intersecano, da una polifonia di voci, da molteplici sensazioni, pensieri ed emozioni.
Il Paese dei Balocchi è paragonabile ai paesi della Cuccagna, descritti nelle fiabe e nelle novelle popolari e caratterizzati da case di marzapane e dolci, fiumi di latte o di miele, montagne di pasta: luoghi in cui ogni desiderio umano diventa realizzabile. In queste rappresentazioni tipiche della narrazione popolare, secondo la teoria della compensazione formulata nell'Ottocento dagli studiosi di folclore, viene creato un mondo perfetto per sopperire alle mancanze del mondo reale. Questi temi tornano con diverse forme e sfaccettature nei vari generi letterari. Nella novella di Calandrino, la terza novella dell'VIII giornata del *Decameron*, ad esempio, Boccaccio fa una descrizione basata sulle immagini tradizionali del paese della Cuccagna, definendolo come il luogo in cui si potevano trovare molti esemplari di elitropia, favolosa pietra con la virtù di rendere invisibili.
Pinocchio è dunque un'opera ricca di simboli, significati, segni misteriosi, che analizza e discute cose profonde, anche complesse, con parole semplici e immagini dirette, che arrivano al lettore comunicando efficacemente il messaggio. Si evince, al contempo, come le bugie non siano legate solo alla dimensione istintuale e trasgressiva che caratterizza l'animo umano – e talvolta tende a prendere il sopravvento rispetto a quella razionale – ma anche alla presenza di false informazioni, false promesse a cui si fa affidamento. Anche in questo caso risulta evidente l'attualità di questo racconto rispetto al contesto comunicativo contemporaneo, in cui spesso la corretta informazione è deviata dalla disponibilità di una mole ingente – ma difficilmente controllabile – di materiale sul web e dalla diffusione delle *fake news*[10]. Su questo aspetto, Pinocchio appare quasi un *unicum* nella cultura popolare, poiché non esiste una storia che abbia prodotto una parabola più indimenticabile sui pericoli di dire una bugia[11].
In termini narrativi, la bugia si configura come la rottura del patto tra Destinante e Destinatario: una promessa viene infranta e l'equilibrio narrativo deve ridefinirsi. Abbiamo così l'occasione di riflettere su un'altra grande opposizione nella storia, quella tra *bugia* e *verità*, che

[10] Su questo, cfr. Leone (2021).
[11] Generazioni di bambini sono cresciute con le parole della Fata Turchina: "Le bugie, ragazzo mio, si riconoscono subito, perché ve ne sono di due specie: vi sono le bugie che hanno le gambe corte, e le bugie che hanno il naso lungo: la tua per l'appunto è di quelle che hanno il naso lungo".

più volte si ripresenta nel corso delle avventure di Pinocchio. Risulta così comprensibile la metafora usata da Collodi per sottolineare le conseguenze delle bugie: le bugie hanno le gambe corte, di conseguenza portano a poca distanza e non possono superare la verità, dato che quest'ultima, proseguendo con la metafora, procede con un passo sicuro e veloce. Le bugie, all'interno del racconto, sono inoltre figurativizzate dalla crescita del naso, che tutti gli interlocutori di Pinocchio possono vedere: si tratta, infatti, di bugie ovvie, evidenti per tutti, tranne che per la persona che le ha dette, che risulta così prevedibile e ridicola agli occhi del lettore. Il ridicolo è una delle strategie fondamentali per smascherare le intenzioni di coloro che intendono ingannare Pinocchio e svelare le false verità: Pinocchio, infatti, si lascia trascinare dalle cattive compagnie, rappresentate da diversi personaggi come Lucignolo, il Gatto e la Volpe, e cade spesso nelle tentazioni, rappresentate da luoghi come il Paese dei Balocchi, perdendo di vista la verità: le conseguenze delle bugie sono dunque negative. La favola evidenzia la vacuità del seguire strade dalla gratificazione immediata che promettono la ricchezza e la felicità, ma che poi conducono alla perdizione: la trasformazione dei bambini inconsapevoli in somari, animali che indicano la figura degli schiavi incapaci di ribellarsi, è emblematica in proposito e rappresenta uno dei punti più drammatici del processo di perdizione del protagonista.

Alla luce di quanto fin qui esposto, emerge come Pinocchio sia un racconto *sui generis*, che possiede una narrazione con riverberi archetipici profondi: parla di libertà, verità, amore, redenzione ma anche di menzogne, errori, tentazioni. Inoltre, è una storia densa di simbolismi, metafore e allegorie della società in cui viviamo, in grado di offrire suggestioni e spunti di riflessione. I rimandi simbolici presenti nel testo compongono infatti un teatro dialettico che spiega come l'uomo possa facilmente sbagliare, perdersi, fallire, ma come possa poi avere la forza e la determinazione per riparare gli errori commessi, invertendo così il corso degli eventi. L'analisi semiotica, attraverso la scomposizione del testo nelle sue componenti narrative, valoriali, tematiche e simboliche, ci consente di comprendere come questa inversione avviene e di cogliere i diversi piani di lettura che entrano in gioco, fornendo così gli strumenti per ricostruire il senso profondo della storia.

1.3 Trasposizione cinematografica: Pinocchio di Garrone

Pinocchio è stato raffigurato da numerosi fumettisti italiani e stranieri, ispirando, anche nell'ambito cinematografico, molte produzioni – non sempre riuscite, a conferma della complessità del testo collodiano – di carattere internazionale[12]. Ricordiamo in proposito la versione in cartoni animati prodotta dalla Disney nel 1940, diventata presto famosa e attualmente inserita nell'elenco dei film di alto contenuto da preservare; il riadattamento di Luigi Comencini del 1972, trasmesso a puntate dalla RAI, ottenendo un grande successo di pubblico e una rassicurante risposta dalla critica; infine, l'adattamento cinematografico del 2002, diretto da Roberto Benigni, che ne ha interpretato anche il personaggio principale.

In questo paragrafo ci soffermeremo sul film *Pinocchio* di Matteo Garrone, uscito nelle sale cinematografiche italiane il 19 dicembre 2019. L'obiettivo è quello di esplorare il dialogo tra il libro di Collodi e il film, analizzando in particolare come Pinocchio e i principali personaggi dell'opera collodiana siano resi attraverso la riscrittura cinematografica. Il film si apre con la descrizione della vita di Geppetto, un povero falegname che, per riuscire a guadagnare qualcosa, decide di costruire un burattino di legno, grazie all'aiuto dell'amico Mastro Ciliegia, che gli offre un tronco apparentemente vitale. Già da questa prima scena – in cui il film si discosta dal libro[13] – si comprende come il Pinocchio di Garrone sia una storia di povertà e indigenza: l'ambientazione, il paesaggio autunnale desolato, i luoghi polverosi apparentemente abbandonati, il modo in cui Geppetto è vestito, la ricerca disperata di qualcosa da mangiare comunicano il vuoto di un mondo infelice, in cui la miseria svolge il ruolo di protagonista nella quotidianità delle persone comuni:

> Un Eden composto di distese di grano, di campi coltivati a ulivi, colline verdi e strade bianche che le attraversano, un Paese bucolico in cui si muove un miserrimo Roberto Benigni povero

[12] Cfr. Bettetini (1994), De Berti (2002).

[13] Il film comincia proprio con Geppetto immerso nella vita quotidiana del paese di campagna, alla disperata ricerca di cibo, nel nome di quella fame atavica che è una delle caratteristiche dominanti del libro di Collodi: scena che nel libro non c'è, tuttavia, dando inizio a quella serie di tradimenti che sono necessari in ogni rifacimento o trasposizione. Questi tradimenti, di solito, costituiscono l'identità dell'opera di secondo grado, rivelandone non tanto il livello di fedeltà o infedeltà, quanto le scelte autoriali e interpretative.

> in canna, misero tra poveri, dove il Gatto (Massimo Ceccherini) e la Volpe (Rocco Papaleo) sono altrettanti sventurati che s'arrabattano per mettere insieme il pasto con la cena e derubano il burattino dei suoi cinque zecchini d'oro quasi per intrinseca necessità più che per cattiveria (Belpoliti, 2020).

Il film, a differenza dei precedenti sul tema, insiste molto su questo aspetto: si comprende bene come Garrone abbia voluto richiamare i capolavori artistici contemporanei all'opera, testimoni di un'epoca in cui la vita in Italia era molto dura per la maggior parte dei cittadini e i gesti di umanità erano rari e poco compresi. In quel periodo, come ci mostrano le scene del film, i furti erano all'ordine del giorno, le azioni crudeli erano guardate con indifferenza, le pene comminate erano ingiuste e applicate a seconda del ceto sociale dell'accusato.
Mentre plasma il burattino dalla materia grezza, Geppetto, interpretato da Roberto Benigni, si accorge che è vivo e lo adotta idealmente come suo figlio, a cui attribuisce il nome di Pinocchio. Le difficoltà di quel periodo traspaiono da ogni azione di Geppetto: tutte le decisioni prese, specialmente quella di creare un burattino che poi si animerà e sarà suo figlio, parlano di bisogno d'amore, sogni e insoddisfazione. Geppetto non esita a sacrificarsi, a privarsi di tutto per amore del figlio: così, senza esitazioni, vende il suo cappotto e trascorre l'inverno al freddo per poter comprare l'abbecedario e permettere a Pinocchio di iscriversi a scuola, unica possibilità di ascesa sociale per i poveri. Nel film è Geppetto il vero eroe: il suo amore nei confronti del figlio non viene mai meno nella storia, nonostante le speranze di volta in volta infrante a causa del comportamento di quest'ultimo. Pinocchio è consapevole dell'amore genitoriale, lo ricambia, e in diversi punti del racconto mostra tentennamenti di fronte alla possibilità di disattendere le promesse fatte, come quando si appresta a tornare a casa dopo aver ricevuto da Mangiafuoco cinque monete d'oro da consegnare a Geppetto. La tentazione di un guadagno facile, prospettato dal Gatto e dalla Volpe, e di una vita di divertimenti, senza doveri né impegno scolastico, sulla scia di Lucignolo, ha però la meglio sulla volontà del protagonista, che finisce così per rompere il patto con il padre e infrangere la promessa fatta.
La figura di Pinocchio appare da subito differente rispetto alle rappresentazioni presenti in altri adattamenti cinematografici: il tronco lavorato da Geppetto, infatti, assume le sembianze umane ma mantiene per tutta la storia i colori e la rigidità del legno da cui deriva; rimane dunque sempre evidente la mancata compiutezza fisica del protagonista,

a cui corrisponde una mancata maturità caratteriale ed emotiva. I due aspetti, quello fisico e quello psichico, evolvono parallelamente, in un complesso percorso di accettazione e comprensione del sé.
Nel film, Pinocchio – che nel libro è sempre, simultaneamente e misteriosamente, sia burattino sia bambino, "uno e bino", citando Garroni (1975) – è quasi fino alla fine della narrazione solo una marionetta, mentre poi, in seguito alla sua trasformazione, solo un bambino. L'essere marionetta si manifesta nelle sembianze, legnose, meccaniche, prive di espressioni[14], nelle movenze, scandite dal clangore ligneo, e dalle azioni, in quanto Pinocchio sembra subire più che governare gli eventi. L'ingenuità di Pinocchio, in alcuni punti esasperata, rende questa figura profondamente umana nella sua fallibilità. A differenza del libro, nel film Pinocchio è rappresentato come innocente, candido. L'innocenza è più volte sottolineata nelle scene ambientate nella scuola, dove "Pinocchio è una sorta Pierrot-anima bella in mezzo alla marmaglia dei ragazzacci della scuola con un maestro sadico (Enzo Vetrano)" (Belpoliti, 2020).
Un altro punto in cui il film si discosta dall'opera originaria è la metamorfosi finale del burattino in bambino vero: se nell'opera di Collodi la trasformazione del burattino in bambino appare l'epilogo prevedibile di un tipico romanzo di formazione, nel film di Garrone il passaggio finale appare più come un traguardo che un ovvio risultato, come il raggiungimento di uno stadio di consapevolezza derivante dall'insieme delle esperienze positive e negative. Nel film si riscontra quindi una maggiore centratura su questo aspetto di maturazione caratteriale ed emotiva del personaggio principale. Il burattino di legno, animatosi, vive le sue avventure fino a ricongiungersi con il padre e diventare lui il suo tutore: il passaggio dall'ambito vegetale, a quello animale e, infine, umano si caratterizza dunque per una forte tensione evolutiva, minacciata da una continua tendenza alla regressione: il film comunica efficacemente l'evoluzione di questo stato tensivo.
La Fata Turchina, interpretata nella versione bambina da Alida Baldari Calabria e nella versione adulta da Marine Vacth, ha un ruolo fondamentale nel percorso di cambiamento del protagonista. Inizialmente bambina, diventa nel corso della storia una donna dai molteplici volti. Pinocchio mostra una grande riconoscenza per questa figura misteriosa, alla quale si sente profondamente legato. Una figura che sembra ricoprire a tratti il ruolo di una strega in grado di manipolare

[14] I sentimenti che prova, dallo stupore, alla gioia, alla paura, sono espressi attraverso il cambiamento del tono di voce più che attraverso il volto.

le situazioni, a tratti quello di una madre dal potere autoritario («Tu mi ubbidirai e farai sempre quello che ti dirò io.»), o ancora quello di una madre-sorella dal ruolo educativo-affettivo. Pinocchio, tuttavia, non riesce a essere sincero e delude le aspettative della fata. Ciò nonostante, in diverse circostanze l'aiuto della donna risulta determinante e consente a Pinocchio di salvarsi dalle conseguenze negative delle sue scelte.
Così, come nel romanzo di Collodi, nel film di Garrone la fata è una figura non convenzionale: una non-fata, una fata-strega, una fata-bambina, ma anche una fata-madre, insomma un insieme di figure difficili da riassumere in un unico personaggio. La fata rappresenta quindi un principio magico mutevole, che assume di volta in volta una forma diversa, simboleggiando la libertà di trasformarsi e la potenza dell'energia creativa. Alla fine della storia, la fata arriva persino a scomparire e ricompare soltanto nei sogni di Pinocchio, poco prima che il burattino abbandoni la sua forma di legno per diventare a tutti gli effetti un bambino. Una figura camaleontica, vicina alla descrizione collodiana e lontana dal modello della fata buona, bella e amorevole presente nel film di animazione di Walt Disney (1940).
In generale, il film ripropone in maniera fedele il libro da cui è tratto e, nel fare questo, non contiene tracce delle riscritture cinematografiche, o di altro tipo, che lo hanno preceduto[15]. Gli elementi in cui il film si discosta maggiormente consistono soprattutto nella scelta di rappresentare senza edulcorazioni il contesto di miseria che fa da sfondo alla storia. In questa scelta, manca, rispetto al libro, la descrizione di alcune delle avventure di Pinocchio: la cattura da parte del contadino e la sostituzione del cane, l'isola delle api industriose, la lotta con compagni di classe e il secondo arresto, il pescatore verde e la frittura in padella, il ciuchino destinato a far da pelle di tamburo. Inoltre, l'assenza del litigio tra Geppetto e mastro Ciliegia, provocato dal pezzo di legno animato, rivela il ridimensionamento del peso della componente umoristica rispetto al libro di Collodi. Il film è in linea con il libro nella ricostruzione e nella descrizione del contesto storico in cui la storia è ambientata: le vicende raccontate da Garrone sono ambientate nella toscana contadina di fine Ottocento, in luoghi reali riconoscibili, come il borgo medievale La Fratta.

[15] Pinocchio è oggi l'insieme di tutti i discorsi e di tutte le rivisitazioni che lo hanno riguardato nel corso tempo. Il film sembra non tenere conto di questo aspetto: torna indietro al testo originario, senza considerare il percorso che l'ha portato fino a noi. Un'eccezione è la scelta di Roberto Benigni come personaggio interprete di Geppetto, segnale di continuità e al contempo differenziazione (per il ruolo ricoperto) rispetto al film del 2002.

Notiamo la compresenza di tendenze stilistiche e narrative contrapposte: da un lato il rimando alle atmosfere soffuse dei romanzi di fantasia, attraverso l'inserimento nel testo di elementi fantastici, così come la presenza della perenne lotta tra bene e male; dall'altro il richiamo allo stile realista del verismo, attraverso la descrizione impietosa di una società ingiusta, crudele, pericolosa. Pinocchio è messo continuamente in difficoltà dagli inganni, dalle false promesse, dalle intenzioni negative dei personaggi che incontra nel suo cammino e Garrone dà molta enfasi alla disperazione degli ultimi che, spinti dalla fame e dalla miseria, diventano predatori, meschini, violenti: in questo senso, la favola sembra riprendere almeno in parte la sua missione originale, quella di mettere in guardia i bambini riguardo al mondo pieno di pericoli e insidie che li aspetta fuori dalla porta di casa. I personaggi del Gatto e della Volpe mettono in evidenza come l'uomo, quando non è animato da un amore infinito come nel caso di Geppetto, possa perdere la sua umanità per collocarsi in un limbo tra animalità e mostruosità.
Nella parte conclusiva del film, dopo aver ritrovato il padre, Pinocchio incontra il Gatto e la Volpe, ormai vinti dalla miseria e ridotti in pessime condizioni per le conseguenze delle loro malefatte. Questa volta il burattino non cede alle loro lusinghe e, con suo padre convalescente, si rifugia presso la casa del Grillo Parlante. Per prendersi cura di Geppetto, lavora duramente presso il mugnaio Giangio, diventato il padrone dell'asino Lucignolo: quest'ultimo diventa l'esempio di come sia impossibile sfuggire a un destino infelice senza un adeguato impegno nello studio e nel lavoro. Pinocchio continua a lavorare e a studiare con encomiabile impegno per aiutare sia suo padre che la Fata Turchina, ammalatasi e senza soldi per curarsi. Nel felice e ben noto epilogo, la Fata ricompensa Pinocchio rendendolo un bambino in carne e ossa. I rimandi al mondo animale sono ben presenti anche in questa parte del racconto, grazie all'evocazione degli innumerevoli personaggi che appaiono nell'opera originaria: dalla Lumaca al Gatto e la Volpe, a Lucignolo, ormai definitivamente trasformato in ciuchino; Pinocchio, invece, proprio in questa sezione conclusiva si discosta dal mondo vegetale e animale, (ri)trovando la sua umanità, sia in senso fisico che morale.

Se Garrone non cita né richiama elementi, linguaggi e stilemi narrativi di adattamenti cinematografici e televisivi che lo hanno preceduto, lo stesso non può dirsi per le musiche presenti nel film. La colonna sonora, a cura di Dario Marianelli, è ispirata infatti ai grandi maestri e alle sonorità del passato. Da questo punto di vista, un importante rimando intertestuale va alla miniserie televisiva su

Pinocchio del 1972, con Nino Manfredi e Gina Lollobrigida tra gli attori principali e la regia di Luigi Comencini. Il riferimento a Fiorenzo Carpi, compositore della famosa serie degli anni Settanta, è palese nelle scelte dei temi musicali da parte di Marianelli: nella colonna sonora del film di Garrone si ritrova così tutta la malinconica e fiabesca elegia rurale già presente nei testi musicali richiamati, sia dal punto di vista armonico che strumentale, evocativa di immagini e sonorità familiari per l'ascoltatore.

La musica svolge ruoli molteplici: collega le varie scene, imposta il ritmo della narrazione, sottolinea gli stati d'animo, intensifica i toni dei dialoghi. Inoltre, orienta il senso della storia, sollecita degli interrogativi, preannuncia il sentire e le azioni dei personaggi. Da un lato si riscontra un approccio più neutro e oggettivo, per cui la colonna sonora segue un proprio percorso narrativo, indipendente dal succedersi degli eventi, dall'altro, invece, si evince come la musica cerchi di amplificare degli stati d'animo soggettivi, come nel pezzo della "Fuga dal Pescecane", nella marcetta "Il Gatto e la Volpe" o nella traccia "Babbo mio, se tu fossi qui…", in cui prevale la passione della malinconia, assecondando la rappresentazione del carattere più tenero e generoso di Pinocchio rispetto al libro di Collodi. L'analisi semiotica del film non può dunque non considerare questo aspetto, che risulta centrale nella creazione dell'effetto di senso complessivo e nella comprensione del testo: il film, a differenza del libro, combina infatti una pluralità di linguaggi espressivi che coinvolgono anche l'aspetto sonoro, dai dialoghi, alle musiche, ai rumori in sottofondo, per amplificare la dimensione emozionale e favorire l'identificazione da parte del pubblico.

1.4 Trasposizione pubblicitaria: Pinocchio nella pubblicità commerciale

Il personaggio di Pinocchio è presente anche all'interno dei testi pubblicitari. Del resto, la pubblicità ha spesso instaurato un legame profondo con il mondo delle fiabe e delle favole, attingendo a personaggi e ambientazioni fantastiche. La fiaba si inserisce in un quadro sistemico dei generi letterari orali e scritti, mutevoli di epoca in epoca. Fa parte di un genere letterario specifico, quello che Tzvetan Todorov (1970) indica con la categoria del "meraviglioso". È evidente, però, il legame con altri generi: il romanzo, i racconti fantastici, le novelle, i generi teatrali, la poesia. Nelle fiabe, dunque, si intrecciano molte forme di narrazione: ci sono racconti di viaggi iniziatici e di avventure, percorsi all'interno dell'animo umano e dell'inconscio, analisi del mondo interiore o

esteriore. Questo legame rende la fiaba estremamente versatile e vicina al linguaggio pubblicitario. Fiabe e pubblicità hanno, infatti, molti aspetti in comune: la *brevitas*, cioè una breve durata esteriore ma anche interiore; la *delectatio*, ossia la piacevolezza con cui aspirano a intrattenere il pubblico; le formule e le ripetizioni, che favoriscono la comprensione e la ritenzione del messaggio; la mancanza di caratterizzazione dei personaggi, che risultano stereotipati; l'a-temporalità e l'a-spazialità; la presenza di aspetti psicologici/esistenziali. Entrambe le forme narrative non vogliono ricreare un *factum*, ma il *fictum*, l'evento inventato: non mettono in rilievo gli elementi veritieri dell'evento fittizio, ma enfatizzano la fittività della *fictio*.

La fabulazione fiabesca consta di ripetizione e libertà, particolarità e universalità, e si adatta a codici e linguaggi diversi, così come la fabulazione pubblicitaria. Essendo atemporale e indeterminata riguardo allo spazio, la fiaba è sempre valida e attraversa i diversi generi, le varie tradizioni e culture, quindi è particolarmente funzionale alle logiche comunicative pubblicitarie. Le formule che si ripetono sono dispositivi che favoriscono la comprensione e memorizzazione del testo, ma anche il processo di identificazione, proiezione e oggettivazione dei conflitti interiori (Cristofaro, 2016).

Per conquistare il bambino, nuovo destinatario del messaggio pubblicitario, ma anche lo stato bambino dell'io presente in ogni adulto, lo spot si avvicina al modo di narrare delle fiabe, poiché il bambino prima di volere il prodotto vuole la realizzazione di un sogno, vuole una storia più che un soggetto. Come nella fiaba, nella pubblicità vengono realizzati i desideri e si superano ostacoli e problemi grazie all'intervento del donatore del mezzo magico, in genere l'oggetto di consumo. Grazie a questo avvicinamento, la pubblicità può trovare nuove linee espressive in cui tutto è possibile perché ci sono leggi diverse da quelle del mondo vigente. La realtà altra offre al soggetto la possibilità di analizzare meglio la società in cui vive, di mettere in ordine il caos della sua vita interiore, proiettando vari aspetti del suo mondo psichico nei diversi personaggi. Il linguaggio pubblicitario infatti, come quello fiabesco, assolve a due esigenze compresenti nel processo di crescita dell'individuo: il bisogno di magia e il bisogno di rassicurazione. Questo legame tra pubblicità e favole è evidente, ad esempio, in alcune saghe come quelle del marchio Mulino Bianco, dedicate interamente alla citazione di favole della tradizione. Anche più di recente non manca il ricorso a fiabe e favole, in particolare Alice nel paese delle meraviglie, Cappuccetto Rosso, Cenerentola (Boero e Cruciani, 2020).

Nel caso di Pinocchio i rimandi sono stati più rari nel corso del tempo. Ricordiamo in particolare alcune immagini che hanno ripreso questo personaggio (fig. 1, 2, 3) ma sempre come monito, per avvertire delle conseguenze negative di alcuni comportamenti. Notiamo, rispettivamente, la centratura sulle bugie (il naso che cresce, fig. 1), sulle promesse infrante e le conseguenze dell'ozio (orecchie dell'asino, fig. 2) e sulla natura di legno del protagonista (fig. 3). Manca completamente il riferimento al percorso di crescita del personaggio, che continua a essere presentato esclusivamente come un modello negativo.

Figura 1.

Figura 2.

Figura 3.

A partire dagli anni Ottanta, rileviamo la comparsa di Pinocchio in alcuni spot pubblicitari: quello dei Sofficini risalente al 1989[16], interamente concentrato sul rapporto padre/figlio, sebbene piuttosto semplificato nella narrazione; quello del 2004[17], dei Rigoli Mulino Bianco, in cui la narrazione inizia a essere più complessa, mostrando Pinocchio ancora burattino all'interno di un nucleo familiare (il claim "Mangia sano, vivi meglio" esemplifica il passaggio dalla natura lignea a quella umana, grazie al biscotto, elemento magico); quello del 2014[18], riguardante la Peugeot 208, in cui il riferimento a Pinocchio diventa più velato e sofisticato, richiamando anche la genialità del suo costruttore (Geppetto) e la complessità dell'operato per arrivare al prodotto finale.

Soffermiamoci brevemente sullo spot della Peugeot 208, "Future is sensations" (2014), di particolare interesse per l'inedita rappresentazione di Pinocchio in versione futuristica. Lo spot si apre con l'inquadratura di un robot che, approfittando della stanchezza del suo inventore, che si è addormentato in laboratorio, prende le chiavi della macchina ed esce a fare un giro per le strade della città. Non è subito chiara la sua identità ma la comparsa di alcuni personaggi, come il Gatto e la Volpe, fanno presto capire che si tratta di un Pinocchio-robot. Il materiale di cui è fatto il robot non appartiene al mondo vegetale, come nel caso del legno da cui è creato e modellato il Pinocchio di Collodi; si tratta di un materiale difficile da plasmare, che esprime freddezza, staticità e assenza di emozioni. Eppure, nel momento in cui Pinocchio-robot si siede al volante e lo tocca, qualcosa di magico attraversa le sue braccia, percorre metallo e fili e arriva fino al cuore, che inizia a pulsare forte: un'energia che lo rende umano, come mostra la lacrima che fuoriesce dai suoi occhi mentre guida. Grazie alla macchina, oggetto-magico, il robot comincia a provare sensazioni intense e piacevoli: un brivido sulla pelle, il cuore che accelera, la capacità di emozionarsi. Passando davanti a una ragazza che ricambia il suo sguardo, Pinocchio-robot si specchia nel retrovisore e si sistema "il ciuffo" di capelli che non ha: il robot diventa così un ragazzo nel suo sentire profondo e nel modo di fare, sebbene le sembianze rimangano le stesse in tutta la narrazione.

L'umanità, questa volta, non risiede nella trasformazione fisica in bambino in carne e ossa, che di fatto nello spot non avviene, ma nella capacità di provare emozioni. Quando il robot rientra nel laboratorio, "papà Geppetto", che non è un falegname ma uno scienziato esperto di

[16] https://www.youtube.com/watch?v=CEaJm5XJ9uw (ultimo accesso 15.11.2021).
[17] https://www.youtube.com/watch?v=qAdDN9BQQyQ (ultimo accesso 15.11.2021).
[18] https://www.youtube.com/watch?v=t2T4ssHtnUU (ultimo accesso 15.11.2021)

robotica, si sveglia, lo guarda e ricostruisce facilmente l'accaduto: il nasino del robot che si allunga, infatti, ha tradito il suo segreto. In un modo originale, il testo pubblicitario lega la favola intramontabile di Pinocchio alla contemporaneità: la casa automobilistica francese punta al bambino che è dentro ognuno di noi e utilizza una figura ben presente nella nostra memoria per trasmettere le sensazioni uniche che si possono provare guidando la nuova berlina. Nello spot, ancora di più che nel film, la colonna sonora, "Photomaton" di Jabberwocky, svolge un ruolo fondamentale, data l'assenza di dialoghi tra i personaggi. La comunicazione è affidata alle azioni, ai gesti, alle emozioni, agli sguardi e la musica in sottofondo, con un ritmo lento pieno di suoni, completa le scene senza dialogo, riempie i momenti di pausa narrativa, sottolinea gli stati d'animo dei personaggi, creando senso di attesa e aspettativa nel pubblico che la ascolta.

In generale, possiamo dire che la figura di Pinocchio non è restituita dai testi pubblicitari in tutte le sue molteplici sfaccettature. Se da un lato questo è legato all'inevitabile necessità di sintesi richiesta dalla natura stessa del mezzo pubblicitario, dall'altro non si può non considerare come dietro le immagini presenti in pubblicità si nasconda un'idea semplificata del personaggio. Data la pervasività della comunicazione pubblicitaria, così in grado di entrare nella quotidianità e di rimanere impressa nella memoria del pubblico, il rischio è quello della circolazione nell'immaginario collettivo di un'immagine essenzialmente negativa del personaggio di Pinocchio, non corrispondente alla complessità presente nell'opera di Collodi. Da qui, l'importanza di (ri-)leggere Pinocchio nella contemporaneità, per scoprire e comprendere tutte le tappe del suo percorso di trasformazione ed evitarne la stereotipizzazione.

1.5 Conclusioni

In questo capitolo abbiamo fornito alcuni strumenti per l'analisi semiotica della struttura narrativa, dei valori, dei temi e della simbologia del libro *Le Avventure di Pinocchio*, per poi soffermarci sul film *Pinocchio* di Garrone e su alcuni testi pubblicitari che riprendono il protagonista dell'opera di Collodi. L'obiettivo è stato quello di mostrare gli elementi su cui si fonda il significato profondo del testo, evidenziando il motivo per cui esso ancora oggi appaia come un racconto in grado di veicolare valori universali, anche attraverso le sue trasposizioni. Il messaggio che l'opera vuole trasmettere al proprio

pubblico è, infatti, immediatamente comprensibile perché si fonda su modelli relazionali e affettivi nei quali il destinatario della comunicazione riesce a identificarsi: a chiunque, come a Pinocchio, è capitato di cadere in errore, di fare scelte sbagliate, preferendo le lusinghe degli antagonisti-ingannatori (Gatto e Volpe, Lucignolo) alla voce della coscienza e della saggezza (Geppetto, Grillo Parlante, Fata Turchina). Tuttavia, è proprio attraverso gli errori, che portano con sé conseguenze negative, che si comprende infine come la vita non possa essere condotta in modo passivo, come avviene nel Paese dei Balocchi, ma che occorre piuttosto acquisire consapevolezze, rifugiarsi nel proprio mondo interiore (il ventre del mostro marino), per raggiungere l'illuminazione necessaria a ritrovare la giusta motivazione per il proprio miglioramento.

Ecco così che Pinocchio, dalla letteratura al cinema, dai cartoni animati alla pubblicità, continua a stupirci, ponendosi al contempo come racconto semplice e complesso, in un mondo attuale dove i fili invisibili che ci muovono e orientano le nostre scelte e azioni sono sempre più imprevedibili e intricati. È il tipo di storia che sa continuamente trasformarsi e adattarsi, un testo che non ha bisogno di aggiornamenti per riuscire a dirci qualcosa, e questo avviene perché riesce ad andare oltre al contesto storico specifico – pure presente nella narrazione – in cui è stato scritto.

La storia di Pinocchio custodisce, infatti, valori eterni come l'altruismo, la lealtà, la ricerca della verità e il bisogno di essere autentici oltre le convenzioni. Il burattino di legno che diventa bambino rappresenta il percorso interiore che ogni essere umano è chiamato a compiere in un'ottica di trasformazione e completezza; un viaggio fatto certamente di sconfitte, di ostacoli e di amare scoperte, ma anche di piccole-grandi vittorie e soddisfazioni personali. Una storia senza tempo e che, dopo quasi due secoli, mantiene ancora intatta la sua capacità narrativa ed evocativa, legandosi efficacemente anche a tematiche contemporanee.

Percorsi didattici: Pinocchio tra realtà e finzione[19]

Pinocchio, romanzo di formazione per eccellenza, offre numerosi e variegati spunti per organizzare una didattica attiva e feconda, con

[19] Si ringrazia Marisa Bellorini, formatrice e insegnante di scuola primaria, per i suggerimenti nell'elaborazione della parte didattica del primo capitolo.

attività capaci di guidare i ragazzi tra le molte sollecitazioni che il mondo attuale offre loro, tra le quali, però, è facile perdere l'orientamento, come spesso accade al nostro burattino senza tempo.
Molti "doppi" sono presenti nelle avventure di Pinocchio: finzione e realtà, ma anche finzione vera e realtà finta, desiderio di divertimento e senso del dovere, saggezza e inconsapevolezza, egoismo e generosità, vita e morte, verità e bugia. Abbiamo scelto di lavorare su quest'ultima coppia, alla quale si collegano la capacità di distinguere dati di fatto e interpretazioni "creative", l'abilità di persuasione e la capacità di realizzare confronti autentici e fruttuosi tra opinioni differenti. Il tentativo è di offrire qualche spunto didattico che approfondisca questi elementi e permetta di affrontarli con chiarezza e semplicità, mettendo insieme conoscenze didattiche consolidate e nuove sollecitazioni.
Definiamo per prima cosa i concetti di "opinione", "dato" e "persuasione".
L'opinione è il concetto personale che ognuno di noi si forma riguardo a fatti, fenomeni e manifestazioni, un'interpretazione nella quale si crede pur sapendo che potremmo ingannarci e nei confronti della quale dovremmo (il condizionale è d'obbligo) essere disposti a un cambiamento nell'eventualità di nuovi elementi.
Il dato di fatto invece indica uno o più avvenimenti, fenomeni, azioni che avvengono e che hanno consistenza vera e reale. In ambito scientifico, per esempio, contano i fatti; si parla in base a ciò che la ricerca scopre e sperimenta; di conseguenza, solo le pubblicazioni scientifiche ufficiali hanno titolo per essere prese in considerazione. In ambito non scientifico invece parliamo in base a idee personali che spesso nascono e sono nutrite da stati emozionali, da sentimenti, da credenze e concetti (e preconcetti) da desideri e speranze, da volontà e ricordi.
Nel primo caso siamo nel campo dei dati di fatto, mentre nel secondo ci troviamo in quello delle opinioni.
Persuadere (per-suadere) ha a che fare con la capacità di attuare un fine che solitamente non è comune tra chi persuade e chi viene persuaso, nel farlo chi compie l'azione usa tutti i mezzi "suadenti" a sua disposizione. Il sinonimo del verbo persuadere, convincere (con-vincere), invece, intende, di solito, un fine comune.
Per venire ora alla scuola e alle proposte didattiche, diciamo che spesso i piani sono confusi e il bambino non distingue tra i fatti reali e le idee personali o espresse dal suo gruppo di riferimento, familiare o d'altro genere. Il piano oggettivo e soggettivo, le emozioni, i sentimenti e le conoscenze si mescolano e questo assume particolare rilevanza, ad

esempio, nel campo dell'educazione linguistica e in quello dell'educazione scientifica.
Proponiamo tre attività didattiche a forte carattere ludico, inerenti soprattutto all'area linguistica, ma che presentano collegamenti con altre discipline, nella consapevolezza che la mescolanza non rappresenta in sé un fatto negativo, ma che possa contribuire piuttosto a stimolare la capacità critica e il pensiero divergente in ciascun bambino. Il tema riguarda tutti noi, soprattutto nella società contemporanea: gli adulti infatti non sono esenti dal meccanismo che mette fatti e opinioni sullo stesso piano e spesso si lasciano persuadere da false notizie, da bugie, che sono più comode da accettare della verità dei fatti.
Pinocchio rappresenta bene ciò che abbiamo detto. Egli vive nella confusione perenne tra il piano emozionale e la realtà, con la quale impara a fare i conti solo dopo un lungo cammino fatto di piccoli e faticosi passi avanti e numerosi "inciampi" e ricadute.
Le attività proposte hanno un'importante valenza formativa e mirano a sviluppare, oltre alle competenze disciplinari, quelle trasversali, legate alle *life skills* (in particolare alla comunicazione efficace, alla gestione delle emozioni e al *problem solving*) e alle *soft skills* (saper ascoltare, capacità di negoziazione, sviluppo della comunicazione non verbale, capacità di persuasione, *public speaking*, capacità di sintesi). Inoltre, per le scuole secondarie di primo e secondo grado, si potrebbero approfondire ulteriormente le tematiche analizzate durante le attività previste attraverso la pratica della metodologia del DEBATE.

1. IL BAROMETRO DEI VALORI: OPINIONI A CONFRONTO

Il gioco (da noi rivisitato per legarlo maggiormente all'argomento di cui ci stiamo occupando), adatto ai ragazzi a partire dagli otto anni, è tratto dal manuale didattico relativo alla mostra itinerante "Gli altri siamo noi" che da più di vent'anni gira l'Europa e che per l'Italia fa capo alla Casa per la Pace di Milano. La mostra si prefigge di combattere discriminazioni, razzismo e pregiudizi e per farlo propone numerosi giochi e attività alle classi che la visitano. Nel gioco che presentiamo, considerato come strumento per un dibattito attivo, gli obiettivi sono principalmente sei, ma ogni insegnante potrà trovarne altri.

Obiettivi:

- Contribuire a chiarire la differenza tra opinione e dato di fatto.
- Attivare il confronto, spingendo tutti a dichiarare pubblicamente la propria opinione.
- Imparare a discutere considerando anche opinioni diverse dalla propria.
- Approfondire l'analisi dei temi trattati.
- Imparare ad argomentare in modo efficace utilizzando al meglio la lingua italiana ricca com'è da tutti i punti di vista (lessicale, sintattico eccetera).
- Comprendere che le opinioni sono mutevoli e che in questo non c'è nulla di sbagliato; ogni persona può cambiare idea nel corso della sua vita ma, proprio perché è mutevole, nessuna opinione possiede la verità assoluta.

Regole e svolgimento del gioco:

In uno spazio su due pareti opposte si dispongono due cartelli, indicanti le seguenti opzioni:

"Sì, sono d'accordo" e "No, non sono d'accordo".

Tutti i presenti si dispongono nel centro della stanza, in piedi. Chi conduce il barometro pronuncia un'affermazione. Dopo averla ascoltata tutti devono schierarsi fisicamente verso il Sì o verso il NO, a seconda che siano d'accordo o meno con la frase. Inizialmente non sono consentite posizioni intermedie. A questo punto viene concessa la parola alternativamente ai due opposti schieramenti. Ciascuno deve argomentare esclusivamente circa il motivo che lo porta a trovarsi dove si trova (mi sono schierato qui perché...) e non deve pronunciarsi contro chi si è schierato dalla parte opposta.
Alla fine, il conduttore del "gioco" chiede se qualcuno voglia cambiare schieramento, oppure prendere una posizione intermedia. Chi cambia posto deve spiegarne la ragione: cosa mi ha fatto modificare l'opinione iniziale?
A questo punto si può dedicare un certo tempo alla riflessione comune che verrà attivata mantenendo le posizioni assunte fino a quel momento, ma sedendosi a terra.

È fondamentale far comprendere bene ai bambini, ai ragazzi, che lo schieramento fisico è un modo semplice e chiaro per prendere posizione e per agevolare la riflessione comune e non ha nulla a che vedere con la ragione e il torto, né con la vittoria o la sconfitta di uno dei due gruppi, perché non si tratta di una gara.
Vanno osservate in tal senso, con particolare cura e sapienza, situazioni di maggioranze e minoranze, di posizioni solitarie per assicurare a tutti i medesimi diritti e doveri, la stessa dignità di espressione.
Va da sé che la scelta degli argomenti rende questo gioco molto duttile e malleabile, nel senso che può essere inserito a pieno titolo nell'attività di educazione alla cittadinanza attiva, nelle scienze e così via e può diventare una prassi efficace quando si devono prendere decisioni importanti all'interno della classe, che è sempre un frammento di mondo, vivo e reale, nel quale ci si allena all'ingresso a pieno titolo nel mondo adulto.
Da valutare, infine, le numerose e basilari implicazioni linguistiche presenti in questa attività. Esse sono particolarmente utili perché spendibili nell'immediatezza dell'azione e quindi subito verificabili. Ogni insegnante può cogliere e adattare alle esigenze del gruppo di bambini con il quale interagisce gli aspetti linguistici che ritiene di analizzare e rendere fruibili a tutti.
Infine, sottolineiamo l'aspetto inclusivo del "Barometro dei valori", che non solo permette a tutti di esprimersi secondo le proprie possibilità, ma, chiamando ciascun bambino a farlo, anche con una sola parola, recupera e ribadisce il valore civico e sociale dell'esprimere un'opinione, che è una delle basi del sistema democratico di ogni Paese civile.
Questa attività, per tornare alla premessa didattica alla quale ci riferiamo, chiarisce implicitamente molto bene la differenza tra "fatto" e "opinione" e lo fa attraverso azioni ludiche concrete e visibili a tutti, anche a chi dovesse trovarsi lì come semplice spettatore. Inoltre, mette in luce la capacità di persuasione dei singoli e gli effetti che questa attitudine ha sull'uditorio, richiamando una riflessione importante su tutti i mezzi di comunicazione di massa, dai giornali ai libri, alla televisione, ai social.
A questo proposito ricordiamo le numerose occasioni "persuasive" nelle quali ci imbattiamo durante la lettura del libro di Pinocchio, illustrate perfettamente da Collodi nei loro meccanismi linguistici e non solo, come l'incontro con il Gatto e la Volpe, il rapporto con Lucignolo e il brano in cui Pinocchio persuade Mangiafuoco a risparmiare la vita di Arlecchino.

Il gioco viene proposto ormai da molti anni dagli operatori della "Casa per la pace" nell'ambito della mostra itinerante "Gli altri siamo noi", coinvolgendo bambini della scuola primaria (partendo dalla classe terza) e della scuola secondaria sia di primo che di secondo grado.

2. I DUE CIUCHINI

Questo gioco è adatto agli alunni più piccoli delle prime due classi della scuola primaria, anche se l'esperienza ci dice che i bambini più grandi, quando viene loro proposto, si divertono molto.

Obiettivi:

- Distinzione netta tra "opinioni" e "dati di fatto".
- Capacità di osservare le relazioni tra opinioni e fatti e di "metterle in moto". Conoscenza dell'esistenza e del significato dei termini soggettivo e oggettivo in area linguistica.
- Uso corretto dei connettivi logici nella formulazione di frasi e periodi.
- Arricchimento lessicale.
- Consapevolezza dell'esistenza di diversi campi semantici.

Regole e svolgimento del gioco

Vanno sistemate nell'aula, in posizioni lontane tra loro, le sagome cartonate di due ciuchini dal manto di diverso colore. Le sagome possono essere preparate dagli alunni stessi, oppure giungere a loro come regalo dal mondo di Pinocchio.
Ogni sagoma ha un cesto di cartoncino o di altro materiale incollato sul fianco nel quale sono contenuti dei biglietti dello stesso colore del mantello dell'animale.
Uno dei due ciuchini porta nel suo cesto biglietti con scritte riferite alle opinioni: "credo che...", "sono convinto del fatto che...", "per me...", "secondo me...", "sono sicuro che...", "mi pare che...", "forse sarà...", eccetera.
I "gradi" di convinzione dei biglietti sono differenti e vanno dalla convinzione forte a quella meno sicura.

L’altro asinello invece ha nel suo cestino biglietti con scritte che si riferiscono ai dati di fatto: “è lungo...”, “si è guastato...”, “è color...”, “è aperto...”, “senza luce”, “vive nel...”, “è cresciuto rispetto a...”.
Viene deciso dal capogioco l’ambito nel quale giocare, per esempio le piante curate in classe o gli animali che i bambini hanno a casa. Nel primo caso il controllo del gioco è più semplice e sicuro, mentre se lavoriamo con elementi non presenti, che non possono essere controllati, occorre fare più attenzione per mantenere comunque la situazione in un ambito di credibilità e verità.
Il capogioco si siede al centro dell’aula, ha un cestino alla sua destra e uno alla sua sinistra, ciascuno ha il colore di uno dei due contenitori appesi all’asino. Il conduttore chiama un bambino alla volta e lo invita a pescare un cartellino da ciascun contenitore appeso all’asinello, poi a leggerli uno alla volta e a formulare a voce alta e con chiarezza una frase adatta che può essere vera o inventata, ad esempio:

- Credo che fare l’orto sia una buona idea.
- Senza luce le piantine di basilico muoiono, o sono morte.

Alcuni compagni di classe che hanno preso posizione all’inizio del gioco vicino ai rispettivi ciuchini ripetono in coro le due frasi. Il capogioco, alla fine, invita il bambino che ha formulato le frasi a gettare i cartellini utilizzati nel cestino corrispondente.
Al termine dell’attività, che si può modulare in molti modi a seconda del numero dei bambini, del tempo e degli spazi a disposizione, il capogioco può ripescare i cartellini e ogni bambino ricostruirà per iscritto le affermazioni fatte poco prima. Si può, con o senza il ripescaggio, discutere tutti insieme guidati dall’insegnante per esprimere dubbi, osservazioni, per porre domande e così via, appropriandosi dei meccanismi legati al tema del gioco, opinioni e dati di fatto, e degli strumenti linguistici necessari per esprimersi in campo soggettivo e oggettivo.
Ciò può esaurirsi nell’immediato o dare luogo a molteplici e varie attività linguistiche, scientifiche e d’altro genere.

3. ArgomentiAmo

L'ultima attività ludica è adatta a ragazzi di nove, dieci anni e riprende i tre elementi dei quali ci occupiamo in questo capitolo.

Obiettivi:

- Approfondimento del meccanismo di tesi, antitesi, sintesi.
- Comprensione del concetto di dato e opinione.
- Osservazione delle proprie capacità di persuasione: quali sono le mie strategie?
- Consapevolezza delle proprie reazioni di fronte a discorsi persuasivi: quali tecniche, quali argomenti mi convincono, quali effetti hanno su di me le varie argomentazioni e i metodi persuasivi usati dagli altri?
- Arricchimento linguistico su vari piani (lessicale, sintattico...).

Regole e svolgimento del gioco:

In classe si discute di un argomento, una tesi, i ragazzi si esprimono a favore o contro e in base a ciò si dividono in due gruppi che argomentando a turno attraverso tutti i loro membri espongono la bontà dell'idea sostenuta dal gruppo al quale appartengono. Ogni gruppo scrive su un grande cartello la tesi propugnata.
In un secondo momento le due tesi vengono invertite, fisicamente questo si traduce nello scambio dei cartelli tra i due gruppi, in modo che ora essi abbiano davanti a sé il cartello che sostiene la tesi del gruppo opposto.
A questo punto, dopo un momento di discussione interna, ogni gruppo deve sostenere la nuova tesi e lo fa attraverso una o più frasi concordate che vengono pronunciate da ciascun ragazzo appartenente a quello schieramento.
C'è poi un momento finale di confronto e discussione durante e attraverso il quale l'esperienza vissuta viene in qualche modo "metabolizzata" e ogni ragazzo potrà decidere quale delle due opinioni ora sia la sua. L'importante non è tanto questo, quanto l'aver avuto l'opportunità di sperimentare concretamente dati, opinioni e capacità persuasive per fare un passo in più verso la consapevolezza di sé, delle proprie attitudini, dei punti di forza e di quelli di debolezza.

Bibliografia

Barcellona, L., 2002, "Il burattino itinerante: uno studio sullo spazio", in Pezzini I. e Fabbri P. (a cura di), *Le avventure di Pinocchio*, Meltemi, Roma, pp. 35-74.

Belpoliti, M (2020) "Pinocchio, l'Italia", *Doppiozero*, 2.01.2020, https://www.doppiozero.com/materiali/pinocchio-litalia (ultimo accesso 15.11.2021).

Bettetini, G., 1994, "Il burattino elettronico. L'immagine audiovisiva di Pinocchio: uno sguardo d'insieme", in Flores d'Arcais G., a cura di, *Pinocchio sullo schermo e sulla scena*, La Nuova Italia, Scandicci.

Boero, M., Cruciani, F., 2020, "Pubblicità mitiche: il caso delle fiabe", *Filosofi(e) Semiotiche*, n. 7, vol. 1, 2020, pp. 38-48.

Cristofaro, G., 2016, *Perché narrare le fiabe*, Anicia, Roma.

De Berti, R., 2002, "Il Pinocchio cinematografico di Giulio Antamoro" in Pezzini I. e Fabbri P. (a cura di), *Le avventure di Pinocchio*, Meltemi, Roma, pp. 157-174.

Disney, W., 1940, *Pinocchio*, film, The Walt Disney Company, USA.

Fabbri, P., 2002, "Dal burattino al cyborg. Varianti, variazioni, varietà", in Pezzini I. e Fabbri P. (a cura di), *Le avventure di Pinocchio*, Meltemi, Roma, pp. 277-298.

Fabbri, P., 1998, "Pinocchio e la semiotica", da *Immagini del pensiero*, programma televisivo di RAI Educational, puntata del 19/08/1998. Tratto dall'intervista: "Semiotica e narratività" – Parigi, Istituto Italiano di Cultura, 17 maggio 1994, https://www.paolofabbri.it/interviste/pinocchio_semiotica/ (ultimo accesso 15.11.2021).

Fabbri, P., 2004, "Pinocchio", Intervista con Alessio Filippi, Italian studies, UCLA, Los Angeles, 2004, https://www.paolofabbri.it/interviste/pinocchio-2004/ (ultimo accesso 15.11.2021).

Fabbri, P., Marrone, G., a cura di, 2001, *Semiotica in nuce II: Teoria del discorso*, Meltemi, Roma.

Garroni, E., 1975, *Pinocchio uno e bino*, Laterza, Bari.

Greimas, A. J., 1970, *Du sens. Essais sémiotiques*, Paris, Seuil; trad. it. 1974, *Del senso*, Bompiani, Milano.

Leone, M., 2021, "The Digital Pinocchio: Face and fake in Contemporary E-technological Societies", Paris, 22-23 giugno 2021, https://www.youtube.com/watch?v=I23-wSDkHPA (ultimo accesso 15.11.2021).

Marrone, G., 2001, *Corpi sociali. Processi comunicativi e semiotica del testo*, Einaudi, Torino.

Marrone, G., 2010, *L'invenzione del testo: una nuova critica della cultura*, Laterza, Roma-Bari.

Marsciani, F., Zinna, A., 1991, *Elementi di semiotica generativa*, Progetto Leonardo, Bologna.

Pezzini, I., 2002, "Tra un Pinocchio e l'altro", in Pezzini I., Fabbri P., a cura di, *Le avventure di Pinocchio*, Meltemi, Roma, pp. 7-34.

Pezzini, I., Fabbri, P., 2002 (a cura di), *Le avventure di Pinocchio. Tra un linguaggio e l'altro*, Meltemi, Roma.

Pezzini, I., 1998, *Le passioni del lettore. Saggi di semiotica del testo*, Bompiani, Milano.

Pisanty, V., 1993, *Leggere la fiaba*, Bompiani, Milano.

Traini S., 2013, *Le basi della semiotica*, Bompiani, Milano.

Todorov, 1970, *Introduction à la littérature fantastique*, Éditions du Seuil, Paris (trad. it. a cura di Imberciadori E. K. *La letteratura fantastica*, 2000, Garzanti, Milano).

Illustrazione 2.

CAPITOLO II

Pinocchio: promesse e bugie

di Donella Giuliani

2.1 Introduzione

> *"*Promettere costa poco, si dice, se poi non si mantiene l'impegno. E non farlo? Costa ancora meno, praticamente niente, basta girarsi dall'altra parte. Una promessa è un impegno, è il mettersi ancora in corsa, è il non sedersi su quel che si è fatto. Dà nuove responsabilità, obbliga a cercare, a trovare nuove energie".
> (Gino Strada)

Quando ero bambina, Pinocchio era il racconto preferito dai miei genitori, me lo narravano, me lo leggevano spesso. Era una sorta di rito nelle sere d'inverno prima di addormentarmi. Il libro aveva una copertina rossa e blu che con il passare del tempo diventava sempre più leggera. Poi per anni non ho più visto quel libro, nascosto da me adolescente in uno scatolone in soffitta. Pinocchio però c'era, la sua storia è sempre stata lì, non dico solo nello scatolone, ma nel mio cuore, nella mia mente, in un pezzetto di me e in qualche modo mi ha reso la persona che sono oggi. Pinocchio ti segna inevitabilmente, perché è la storia dell'umanità intera, dell'uomo che cerca la sua strada, che cerca se stesso, che vince, che perde, che ama e desidera amore e conferme. Ed ora da adulta, forte è stato il desiderio di analizzare il suo meraviglioso percorso di metamorfosi attraverso promesse e bugie non dimenticando che tutti noi siamo un po' quel Pinocchio, un po' quel bambino che si fa convincere a seguire la strada più semplice e conveniente ma che alla fine comprende che la strada per diventare un uomo per bene e che fa il bene è proprio quella più ardua, più faticosa. Ma cosa c'è di più bello che mettersi alla prova anche attraverso promesse mancate?

2.2 La promessa come dialogo interiore

È il libro più celebre di tutta la letteratura italiana del secondo ottocento "Le avventure di Pinocchio" apparso a puntate dal 1881 al 1883 e raccolto in un volume nello stesso '83. L'autore si firmava con il nome di Collodi ma si chiamava in realtà Carlo Lorenzini ed era nato nel 1826 a Firenze. Il successo di Pinocchio è stato costante per tutto il tempo che ci separa dalla sua prima apparizione: è andato al di là dei confini del nostro paese fino ad attribuire al piccolo burattino di legno

quasi una vita propria, indipendente dal testo che lo ha fatto nascere. È perciò universale la vicenda di Pinocchio, che trasgredisce continuamente i suoi doveri verso il padre, che non ascolta le sagge raccomandazioni del grillo parlante, che si lascia plagiare continuamente dei cattivi compagni ma poi dopo tante esperienze negative si mette sulla giusta strada e chiede di abbandonare la sua vita da burattino per diventare un bambino vero. Siamo di fronte a romanzo di formazione che vuole mostrare che si può trovare se stessi e acquisire una vera identità quando si supera l'incoscienza del burattino che è in ciascuno di noi e ci si impegna nella vita di tutti i giorni. Ma il valore di questo testo è infinito, nel tempo si è prestato a moltissime interpretazioni. Il romanzo di Pinocchio si rifà al romanzo picaresco, perché racconta le avventure che si svolgono in un mondo fatto di furfanti, a volte è anche crudele. Il burattino fugge dalle certezze di cui è garante Geppetto perché affascinato dai misteri della vita, dalle sorprese del mondo. Pinocchio sembra sempre vicino alla rovina, ma si salva sempre e sempre ripete gli stessi sbagli, si caccia costantemente in situazioni pericolose. Pinocchio dà voce allo sgomento dell'uomo di fronte al mistero della vita, all'incontro tra la paura e il fascino di quest'ultima da cui tutti siamo attratti. Uno degli elementi che caratterizzano romanzo è il concetto di promessa. Il significato etimologico di questa parola viene dal latino tardo promĭssa-ae, in origine promissa-orum «cose promesse», neutro plurale del participio passato di promittĕre «promettere». Secondo il dizionario *Sabatini Coletti* (1993) il termine [pro-més-sa] singolare femminile, può avere più di un significato:

1) Dichiarazione con cui ci si impegna a compiere un dato atto o a tenere un dato comportamento: mantenere la p. fatta || p. da marinaio, che non sarà mantenuta | nel detto ogni p. è debito, ogni promessa costituisce un obbligo morale;

2) dir. Impegno assunto mediante un apposito atto negoziale, col quale ci si obbliga a dare o a fare qlco: p. di vendita || p. di matrimonio, che non obbliga a contrarre il matrimonio, ma alla restituzione dei doni ricevuti e al risarcimento delle spese sostenute in vista del matrimonio qualora questo non avesse luogo;

3) fig. Giovane che promette bene, che fa ben sperare perché si distingue in un qualche campo SIN speranza: p. del calcio.

Quelli che ci possono interessare in questa sede sono i primi due significati. Per convenzione la promessa obbliga chi la fa a "darle corso", cioè a fare quello che ha detto, questo perché si presume che chi promette sia capace di eseguire ciò per cui si è impegnato. Ovviamente si dà per

scontato che la promessa non sia già stata compiuta. Essa può essere formulata usando il verbo al presente o al futuro:

"Te lo prometto!"

"Farò quello che ho detto, puoi contarci!"

"Sicuramente farò così!"

Grande importanza assumono, nell'atto formale della promessa, l'intonazione della voce, l'enfasi usata per darle più forza, l'intenzione, lo scopo del parlante e la formula linguistica usata. Guardiamo ora un po' più da vicino l'aspetto linguistico della promessa, soprattutto per quanto riguarda le voci verbali. Per farlo rispolveriamo gli studi del grande filosofo del linguaggio John L. Austin[20], che negli anni cinquanta animò il dibattito tra gli studiosi con la sua "Teoria degli atti linguistici"[21], divulgata alla fine degli anni sessanta da un suo successore, John Searle tuttora vivente, con il celebre "Speech Acts" del '69[22]. Che dicono questi studiosi che possa riguardarci in questo saggio sulla promessa? All'interno delle funzioni linguistiche, ci sono gli atti illocutivi, cioè azioni che consistono nel dire qualcosa e per esprimerli abbiamo a disposizione i verbi illocutivi. Questi verbi "speciali" (e ne parliamo perché promettere è uno di loro) hanno una caratteristica che consiste in un'asimmetria fra la prima persona del presente indicativo e tutte le altre persone e gli altri tempi.

Se infatti "Io avevo promesso... Egli promise...Voi promettete..." descrivono ciò che è avvenuto o avviene e inseriti in una frase, in qualsiasi contesto questa si trovi, riferiscono il fatto, "Io prometto..." ha una invece duplice possibilità: può rappresentare una descrizione, può raccontare ciò che ho fatto, ma può altresì essere usato come formula specifica per compiere l'atto stesso del promettere, con tutta la forza che

[20] John Langshaw Austin tenne una lezione all'Università di Harvard dal titolo How To Do Things With Words, che tuttavia fu pubblicata postuma nel 1962. Il vero responsabile della divulgazione della teoria degli atti linguistici è stato John Searle, che con il suo libro Speech acts del 1969 sistematizza in maniera più efficace sotto alcuni aspetti il pensiero di Austin, anche se modificandolo parzialmente.

[21] La teoria degli atti linguistici può essere definita come la teoria delle azioni che è possibile compiere tramite l'uso del linguaggio. Il "sapere" ha un uso performativo analogo a quello di "promettere" ad esempio se pronuncio "Io so" non voglio descrivere un atto conoscitivo ma rappresento un modo da parte del parlante di sottolineare la verità di quanto afferma.

[22] Un gruppo di studiosi appartenenti allo stesso orizzonte culturale angloamericano, tra cui John Searle, erano direzionati verso un unico campo di ricerca, quello degli *speech acts* (pragmatica). Lo *speech art* è la teoria del discorso, un sottocampo della pragmatica che studia come le parole vengono utilizzate non solo per presentare informazioni ma anche per realizzare azioni.

questo verbo ha in sé. Naturalmente promettere non è l'unico a comportarsi così, si trova in buona compagnia: ribadire, ringraziare, scusarsi, avvisare, diagnosticare, domandare, sono alcuni dei suoi "compagni di strada" che come lui si riferiscono direttamente all'azione, la quale viene "messa in moto" automaticamente pronunciando il verbo che la rappresenta. All'interno di questo piccolo "universo illocutivo" il "nostro verbo, promettere, appartiene ad una categoria specifica: i verbi commissivi, verbi cioè che indicano l'impegno a fare qualcosa e hanno quindi carattere promissorio, la promessa, appunto, un atto specifico che predica ora qualcosa che sarà compiuto e ne assicura la realizzazione. Conosciamo tutti i principali enunciati commissivi dei quali è ricca la letteratura di ogni tempo, classica o moderna che sia, ne vedremo alcuni esempi tra poco, ma certamente ognuno di noi ha pronunciato nella vita almeno una volta una formula promissaria in forma strettamente privata o pubblica, in ambito laico, profano o sacro, religioso. Pensiamo alle cerimonie di rito cattolico dei principali sacramenti come il Battesimo di un figlio, nella quale il genitore promette al posto del neonato che quest'ultimo si terrà alla larga da Satana e dalle sue lusinghe, o la Cresima, dove i ragazzi diventano soldati di Cristo e promettono di difenderlo, o il matrimonio (laico o religioso), nel quale i coniugi si scambiano reciproche promesse di amore e fedeltà rese palesi e concrete dallo scambio delle fedi nuziali. Queste enunciazioni assumono un carattere estremamente solenne e vincolante anche in campo laico, politico, basti pensare al giuramento del presidente degli U.S.A. che promette fedeltà alla nazione giurando sulla Bibbia, unendo in questo caso sacro e profano, fede religiosa e i valori etici, che appartengono e caratterizzano una comunità civile. Ricordiamo infine il giuramento al quale i testimoni si sottopongono in tribunale che dovrebbe (il condizionale è d'obbligo) vincolarli con la promessa di "dire la verità, tutta la verità, nient'altro che la verità." Promettere dunque, ma anche giurare, fare voto sono azioni commissive, a carattere promissorio e sono quindi da considerarsi sinonimi, anche se in realtà non è esattamente così. La forza e il carattere che ciascun vocabolo assume per ciascuno di noi e più in generale per la società ha sfumature di valore diverse con gradazione a salire o a scendere sia in campo laico che religioso. Ma torniamo alle *Avventure di Pinocchio* (2011) simbolo delle promesse non mantenute, di un'infanzia ingenua, della voglia di "ribellione", cammino necessario per ogni essere umano. Esso rappresenta un romanzo di formazione, un viaggio verso un cambiamento interiore profondo. Nella storia di Pinocchio si contrappongono obblighi e doveri che egli deve rispettare e desideri che vorrebbe realizzare. La trasformazione da pezzo

di legno a burattino e infine a bambino segna proprio il passaggio dall'infanzia all'età adulta, dall'inconsapevolezza alla presa di coscienza della vera realtà. Uno degli elementi fondamentali del racconto è il desiderio del burattino di diventare un uomo, di essere capace di vivere insieme agli altri, ma per fare questo è necessario un cammino verso la responsabilità. Pinocchio, all'inizio, viene rappresentato come un "bambino" svogliato, pigro, e tutti i suoi propositi di diventare buono, di andare a scuola, di ubbidire, di non far arrabbiare il papà sono disattesi continuamente, non vengono mai mantenuti. Pinocchio non resiste alle tentazioni e si mette sempre nei guai. È sempre pronto a pentirsi, ma sembra un pentimento superficiale, perché solo quando sa di essere in pericolo si ricorda le parole del padre, del Grillo parlante o della Fata. La storia di Pinocchio è la storia dell'umanità, tutti gli uomini mentono e hanno paura di essere scoperti, provano sensi di colpa, paure. «Il legno, in cui è tagliato Pinocchio, è l'umanità» affermava Benedetto Croce (1937).

Tornando al concetto di promessa non possiamo non accorgerci del suo legame con quello di bugia. La bugia fa parte della crescita dell'essere umano. È una specie di banco di prova. I bambini in età prescolare giocano spesso con le parole, sono magiche e attraverso di loro i pensieri prendono vita. J. Piaget (2000) definisce questo tipo di pensiero "pensiero magico" e "egocentrismo infantile". Verso i sei anni, con l'ingresso nella scuola "primaria" inizia il periodo delle operazioni intellettuali e si sviluppa pian piano quello che viene definito giudizio morale. Anche nelle bugie dei bambini grandi che "mentono sapendo di mentire", ci sono segni del pensiero magico infantile. Dopo i sette anni il bambino inventa bugie perché ha paura dei castighi, o del giudizio, del rimprovero, oppure perché non vuole deludere le aspettative degli adulti, c'è in lui una maggiore consapevolezza. Perché le persone dicono bugie?

Quando pensiamo alla menzogna di solito immaginiamo un comportamento negativo che nasce dal voler sfuggire a una punizione o alla paura di essere scoperti.

Il concetto di bugia è spesso collegato a quello di tradimento, anche se il più delle volte il "movente" non è questo. Si può mentire per tanti motivi: per evitare il dolore, per timore, per alleggerirsi di un problema, per sentirsi più forti, per farci accettare dagli altri, per proteggere qualcuno o se stessi, allo scopo di ottenere ammirazione, di evitare la punizione, per ottenere una ricompensa, per difendersi, per evitare di vergognarsi. Lo psicologo statunitense Paul Ekman (2009), nel suo saggio *I volti della menzogna. Gli indizi dell'inganno nei rapporti*

interpersonali"[23]*,* analizza la bugia e la definisce un atto creativo, un tipo di "arte, che richiede molte capacità, sia per essere detta in modo adeguato, sia per non venire scoperta. La bugia rappresenta la nostra libertà, è uno spazio di felicità nel quale possiamo fare ciò che più desideriamo. L'adulto mente spesso per fuggire dai sensi di colpa; nel bambino invece è un istinto naturale che permette di esercitare la fantasia, solo più tardi gli servirà per sfuggire la punizione. Il linguaggio non verbale ci aiuta a capire se l'interlocutore ci sta mentendo: si tratta di elementi analogici che l'essere umano mette in moto senza accorgersene e che normalmente non controlla (a meno di essere una spia ben addestrata), come ad esempio espressioni facciali, sudorazione, timbro della voce, movimenti del capo, gestualità, postura, alterazioni nel ritmo della respirazione. Mentire è un atto di grande sforzo cognitivo perché bisogna ricordare, memorizzare, sostituire, riordinare, eliminare. La memoria ha un ruolo importantissimo, può aiutarci o meno. Quindi il concetto di promessa si lega anche a quello di menzogna intesa come la mancanza di rispettare gli impegni presi. Kant (1725) nella Metafisica dei costumi[24] scriveva del "mentire" come di un vizio morale, come rifiuto del dovere verso se stessi (questione interna), ciò significa che l'uomo rischia di disprezzarsi e disprezzare gli altri (questione esterna) o meglio l'uomo diviene oggetto di disprezzo agli occhi degli altri. Promettere, cioè "mettere in presenza di", significa in qualche modo anticipare ciò che avverrà, impegnandosi in prima persona perché possa realizzarsi. È un "dare la parola", obbligare se stessi a rispettare un impegno. Indica la nostra condizione esistenziale, caratterizzata dalla convivenza di cambiamento e resistenza, istanti ed eternità, accettazione di sé e degli altri; c'è uno scambio tra noi e gli altri, questo caratterizza le relazioni umane. Promettere è un inizio, un tenere insieme, mettendoci in rapporto stretto con il tempo interiore (interno, soggettivo e emotivo) e quello esteriore (esterno, oggettivo e che non è 'uguale per tutti'), è la decisione di percorrere una nuova strada, è un nuovo inizio nel tempo e con il tempo e percorrendo questa strada possiamo incontrare libertà e obblighi, costanza e incostanza. La promessa è una capacità fondamentale per la vita. Machiavelli, nel XVIII capitolo de "Il

[23] Ekman Paul, afferma che i volti, la voce, l'atteggiamento e le parole, ci svelano degli indizi che rivelano la menzogna. Paul Ekman è un'autorità riconosciuta per lo studio della psicologia delle emozioni e della comunicazione non verbale, le sue ricerche esplorano alcuni gli impulsi più profondi del comportamento umano.

[24] L'etica di Immanuel Kant è giustamente considerata ancora oggi uno dei fondamenti della filosofia morale e la base dell'intera storia della filosofia.

Principe"[25] (1514) descrive le qualità del principe, usando la metafora della volpe e del leone, sottolineando due necessarie caratteristiche: l'astuzia ma anche la capacità di usare violenza, afferma quindi che il sovrano non è obbligato a rispettare la parola se l'obiettivo da raggiungere è la sopravvivenza dello Stato, in questi casi egli non deve farsi scrupoli morali. All'inizio neanche Pinocchio si fa scrupoli a mentire. Nel caso di Pinocchio è il naso a tradirlo, perché cresce ogni qual volta egli dice una bugia. Pinocchio dice bugie, ma ad ogni menzogna capisce che cercare di fuggire ai problemi trovando degli inganni non lo conduce alla felicità. Inizia così un percorso verso la libertà, libertà interiore, che salvi dalle paure, dalle illusioni della vita. Perché essere liberi non è fare ciò che più ci piace (partire per il paese dei Balocchi o non andare a scuola), ma fare ciò che più ci rende umani, nell'accezione più ampia del termine. Attraversando pericoli e paure Pinocchio cresce e impara a superare le difficoltà, ad avere coraggio, ad essere se stesso con i propri limiti e le proprie carenze. Dagli errori impara, proprio come fanno gli eroi, gli eroi liberi. Nell'ottavo capitolo Geppetto cerca di aiutare Pinocchio a rendersi conto di quello che gli è accaduto: si era bruciato i piedi e Geppetto con amore glieli aveva rifatti. Il babbo aveva chiesto a Pinocchio chi gli avesse mangiato i piedi, per tutta risposta il burattino aveva risposto "il gatto". Poco prima Pinocchio aveva rifiutato di mangiare le pere con le bucce, in una casa in cui non c'era nulla da mangiare. Geppetto ha pazienza ed è sicuro che in breve tempo sarà la fame a far ragionare il burattino. Infatti Pinocchio mangia le bucce e promette di essere buono, di andare a scuola, di studiare e di fare onore al padre. Geppetto sa che le sue promesse sono molto fragili, ma rischia. È convinto che Pinocchio voglia crescere e scommette sulla sua forza e volontà. È quello che accade a noi quando qualcuno che conosciamo ci promette qualcosa. Sappiamo in cuor nostro se possiamo fidarci o meno. Geppetto gli cuce un vestito di carta fiorita, costruisce un paio di scarpe con la scorza di albero e un cappello con la mollica di pane. Questo è un gesto che suggella la promessa fatta da Pinocchio e sottolinea quanto noi siamo artefici liberi, unici delle e nelle nostre scelte, anche quelle che riguardano il mantenere o meno le promesse. Sono molti i protagonisti delle fiabe a vivere di bugie, ma Pinocchio

[25] Per governare sono necessarie le leggi ma a volte queste non bastano serve allora la forza che appartiene alle bestie. La parte bestiale dell'uomo è divisa tra "volpe" (astuzia) e "leone" (violenza) necessarie a governare. L'astuzia serve per salvaguardare la vita dello Stato attraverso la capacità di venir meno agli impegni presi e nel non mantenere la parola data.

domina su tutti. Sarà per via del suo naso che si allunga svelando la bugia appena detta, mentre nelle altre fiabe, per scoprire l'inganno, ci si affida agli avvenimenti della trama. Nel diciassettesimo capitolo Pinocchio promette alla Fata di bere l'amara medicina solo dopo aver mangiato una pallina di zucchero ma non rispetta la promessa e inventa la scusa che il guanciale è scomodo e poi che gli crea fastidio la porta aperta. Nel diciottesimo capitolo si legge così:

- E ora le quattro monete dove le hai messe? - gli domandò la Fata.

- Le ho perdute! - rispose Pinocchio; ma disse una bugia, perché invece le aveva in tasca. Appena detta la bugia, il suo naso, che era già lungo, gli crebbe subito due dita di più.

- E dove le hai perdute?

- Nel bosco qui vicino.

A questa seconda bugia il naso seguitò a crescere.

- Se le hai perdute nel bosco vicino, - disse la Fata, - le cercheremo e le ritroveremo: perché tutto quello che si perde nel vicino bosco, si ritrova sempre.

- Ah! ora che mi rammento bene, - replicò il burattino, imbrogliandosi, - le quattro monete non le ho perdute, ma senza avvedermene le ho inghiottite mentre bevevo la vostra medicina. -

A questa terza bugia, il naso gli si allungò in un modo così straordinario, che il povero Pinocchio non poteva più girarsi da nessuna parte. [...]

E la Fata lo guardava e rideva.

- Perché ridete? - gli domandò il burattino, tutto confuso e impensierito di quel suo naso che cresceva a occhiate.

- Rido della bugia che hai detto.

- Come mai sapete che ho detto una bugia?

- Le bugie, ragazzo mio, si riconoscono subito! perché ve ne sono di due specie: vi sono le bugie che hanno le gambe corte, e le bugie che hanno il naso lungo: la tua per l'appunto è di quelle che hanno il naso lungo.

Pinocchio rappresenta la bugia, Geppetto lo crea per essere suo figlio, ma lo fa con il legno e come un burattino; è come se Geppetto per primo si fosse detto una bugia. Le frottole di Pinocchio prendono vita dalla voglia di conoscere il mondo, man mano che il burattino diventa bambino, però, il peso delle promesse non mantenute e delle bugie diviene sempre più insopportabile. Ciò che differenzia l'essere umano dal burattino è proprio la capacità di mantenere la promessa. Infatti quando ancora è un personaggio di legno Pinocchio diventa un asino nel paese dei balocchi (la menzogna qui è fatale), quando invece diviene

umano si prenderà cura di suo padre e ci riuscirà. Nel venticinquesimo capitolo Pinocchio promette alla Fata, per la prima volta con convinzione, di essere buono e di studiare, perché è stanco di essere un burattino e vuole diventare un ragazzo. Finalmente esplicita il desiderio di crescere "voglio crescere" e la Fata gli dice che deve meritarlo e per fare questo deve comportarsi come un ragazzino perbene o meglio "fatto per il bene". I ragazzi per bene sono ubbidienti, studiano, lavorano, dicono sempre la verità, sono veri nei rapporti con gli altri. Pinocchio si fa promettere dalla Fata che se si comporterà come un ragazzino per bene, diventerà un bambino in carne ed ossa. La Fata acconsente e così facendo gli dona un "pezzetto" di sé, cosa che d'altronde fa anche Pinocchio. Quando poi salverà il babbo dalle onde furiose, senza paura, con coraggio da leone, perché l'amore per Geppetto è più forte di tutto, anche Pinocchio si salva.

Nel capitolo trentasei Pinocchio andrà a lavorare, farà canestri di vimini e grazie al suo impegno il babbo guarisce; grazie ai suoi quaranta soldi, messi da parte per comprarsi un vestito nuovo e ai quali rinuncia, la Fata potrà comperarsi il pane. Sarà la mattina seguente che si sveglierà bambino, perché quando uno diviene "vero" cambia il mondo. La favola mette in risalto come sia inutile seguire la "strada più facile" perché spesso è quella più ricca di distrazioni, ne è un esempio il Paese dei Balocchi, luogo di divertimento sfrenato ma anche schiavitù. Obbedire alla promessa significa essere liberi, perché riconosco la verità: ho promesso, devo essere vero e la verità può portare solo alla libertà. Pinocchio non è l'unico a mentire, alle sue bugie infatti se ne aggiungono altre, quelle dette dal Gatto e dalla Volpe, che iniziano con il dichiararsi cieco e zoppa e in realtà non lo sono. Le loro bugie nascono per imbrogliare ed ingannare l'ingenuo burattino; anche loro provengono da false certezze, come la sicurezza che dalle monete piantate possano nascere alberi di soldi.

Nel tredicesimo capitolo si legge:

...Intanto, mentre camminava, vide sul tronco di un albero un piccolo animaletto, che riluceva di una luce pallida e opaca, come un lumino da notte dentro una lampada di porcellana trasparente.

— Chi sei? — gli domandò Pinocchio.

— Sono l'ombra del Grillo-parlante — rispose l'animaletto con una vocina fioca fioca, che pareva venisse dal mondo di là.

— Che vuoi da me? — disse il burattino.

— Voglio darti un consiglio. Ritorna indietro e porta i quattro zecchini, che ti sono rimasti, al tuo povero babbo, che piange e si dispera per non averti più veduto.

— Domani il mio babbo sarà un gran signore, perché questi quattro zecchini diventeranno duemila.

— Non ti fidare, ragazzo mio, di quelli che promettono di farti ricco dalla mattina alla sera. Per il solito o sono matti o imbroglioni! Dai retta a me, ritorna indietro.

— E io invece voglio andare avanti.

— L'ora è tarda!

— Voglio andare avanti.

— La nottata è scura…

Il grillo, che rappresenta la coscienza di Pinocchio (che non può avere una coscienza essendo un burattino e quindi la trova nella realtà esterna), non viene ascoltato, nuovamente; Pinocchio prosegue per la sua strada e sembra voler essere disubbidiente a tutti i costi. Il burattino ha già ucciso la sua coscienza con una martellata, ma essa ritorna più forte di prima, anche se sotto vesti diverse, la lucciola, la talpa, la lumaca. Il grillo avverte Pinocchio di stare attento agli imbroglioni che fanno promesse irrealizzabili, ma non viene ascoltato e, certo che Pinocchio non riuscirà a proteggersi da solo, lo affida al cielo perché lo protegga. Il Grillo parlante tornerà con il Corvo e la Civetta, nel capitolo sedicesimo, come uno dei tre medici che chiamati dalla Fata sono accorsi al capezzale di Pinocchio e che, dopo averlo sgridato per il suo comportamento, riescono a farlo guarire.

Molte sono le bugie presenti nel testo, ma una tra le più grandi è che il lavoro, come lo studio, faccia male; Pinocchio confida al Gatto e la Volpe, nel dodicesimo capitolo, che vuole andare a scuola ma i due rispondono così:

- *Guarda me! - disse la Volpe – per la passione sciocca di studiare ho perduto una gamba.*
- *Guarda me! – disse il Gatto – per la passione sciocca di studiare ho perduto la vista.*

Niente accade senza fatica, senza mettersi in gioco, senza responsabilità. Un lavoro è una strada, una sfida, un cammino di crescita, senza lavoro e sacrificio nulla può accadere. Per fortuna la fame poi ricorderà al burattino che bisogna fare qualcosa. Ad una prima lettura, Pinocchio sembra essere un testo semplice e lineare, ma non è così. Esso suscita domande, impone riflessioni e genera curiosità. Nel momento in cui sembra che la risposta sia lì, sotto il nostro naso, un'altra più forte, più intima si genera dalle parole del racconto. Insegna Pinocchio, soprattutto insegna a porsi domande e a farlo nel modo giusto. Attraverso la narrazione scopriamo, impariamo più di quello che ci aspettavamo. È

la storia dell'umanità, di ognuno di noi, l'insieme delle nostre storie, magari comuni, ma tutte eccezionali.

La sua attualità lo rende eterno, perché eterna è la storia di ogni uomo. Perché l'uomo ha bisogno di promettere? Da dove nasce questo bisogno? Una promessa è una specie di pegno, una garanzia che faremo qualcosa per qualcuno o che accadrà qualcosa di cui siamo garanti. Si può promettere a noi stessi o agli altri. La promessa però, a differenza del patto, non porta con sé nessun tipo di obbligo. Una promessa non comporta vincoli tra le parti poiché l'impegno è "a senso unico". La promessa va sempre vista all'interno di un contesto specifico e di una relazione ben precisa. A volte può essere difficile mantenere ciò che si promette anche se prima della promessa può esserci un'attenta valutazione sulla difficoltà di mantenerla.

La promessa siamo noi, attraverso di essa comunichiamo noi stessi. Consegniamo agli altri una nostra rappresentazione con precise caratteristiche e ciò farà in modo che gli altri si aspettino da noi un certo atteggiamento. Diamo così la possibilità all'altro di conoscerci più in profondità, o meglio gli permettiamo di entrare nel nostro spazio vitale, nella nostra vita. Si intessono così relazioni, si creano legami che lasciano il segno sia se la promessa verrà mantenuta sia se essa sarà disattesa. Una promessa mantenuta è una dichiarazione di fiducia, è come dire "hai fatto bene a fidarti di me", mi hai dato fiducia e io non l'ho tradita; la fiducia è un filo che unisce tutte le relazioni importanti, le amicizie, gli amori, la famiglia. Infatti ricordiamo per lungo tempo, restano scolpite nella nostra memoria, proprio le promesse non mantenute, perché sono quelle che ci fanno più male. I genitori utilizzano le promesse come mezzo di incoraggiamento o per motivare i propri figli, ogni promessa fatta crea aspettative perché i bambini hanno grande fiducia nei loro genitori e sono certi che realizzeranno ciò che è stato assicurato, è un mezzo di attaccamento e credibilità. È necessario chiedersi sempre prima di promettere, se quelle promesse siano abbastanza realistiche da permetterci di soddisfarle, se è davvero necessario fare quella promessa, qual è lo scopo di essa, se il rischio di non soddisfarla conviene correrlo. In latino il verbo della promessa con la consecutio della posterità si riferisce al fatto che si può promettere solo ciò che ancora non esiste. Come per dire che la promessa è creazione vera perché l'oggetto a cui si riferisce ancora non c'è. La promessa può riguardare ciò che è già esistito e che però si apre al futuro. La frase "ti prometto che lo farò più" crea un legame con il passato ma anche un'apertura al futuro.

La promessa non è solo di chi la fa, ma anche di chi la riceve che la riempie di ciò che ancora non c'è e non si vede. La promessa, quindi, indica un'intenzione di compiere un'azione nel futuro ma deve esserci l'altra parte, ovvero qualcuno che speri nella sua realizzazione. Nella promessa c'è sempre un certo grado di volontà nel realizzarla e ciò potrebbe dipendere dalle circostanze emotive e razionali esistenti al momento in cui è stata fatta. Mantenere le promesse non è sempre facile, a volte possiamo decidere di non rispettare un impegno del genere per secondi fini, per averne un vantaggio o raggiungere un obiettivo personale. Se prendiamo in esame la Bibbia, uno dei temi che la pervadono è senza dubbio proprio quello della promessa. Nella narrazione biblica, infatti, la rivelazione di Dio è spesso accompagnata da una promessa di vario genere, che trova poi il suo compimento e la sua realizzazione nell'azione di Dio nella storia dei singoli e del popolo. Facendo un rapido excursus sulle promesse di Dio nel testo sacro, dovremmo partire anzitutto da quella di Maria, in seguito, sempre nella Genesi, troviamo la promessa di Dio dopo il diluvio, quando crea un'alleanza con gli uomini promettendo di non ripetere la distruzione del creato per mezzo delle acque. Dio è disponibile a instaurare un rapporto speciale, un legame d'amore che si realizza nella promessa, alla base della quale c'è sempre una relazione, un vincolo. Nella Bibbia Dio chiama Abramo per guidarlo verso una nuova terra che promette ai suoi discendenti, lo salva, gli dona un figlio e mette alla prova la sua fede, rinnovando infine la sua alleanza con i discendenti di Abramo. È Abramo il patriarca con cui Dio inizia la nuova alleanza. A lui assicura una doppia promessa: la terra e la discendenza. Dio realizza le promesse, ma richiede fedeltà anche all'uomo. Abramo infatti sarebbe stato pronto a sacrificare al Signore addirittura il suo unico figlio. La richiesta di fedeltà si manifesta in maniera chiara nel decalogo che Dio diede a Mosè. Dopo aver mantenuto la promessa di far uscire il popolo dall'Egitto, infatti, il Signore consegna la legge. Altra promessa è quella di Dio a Davide. Quando Davide decide di costruire una casa al Signore il profeta Natan riceve una rivelazione in cui Dio promette al re grandi cose. In Cristo la promessa fatta ad Abramo si converte in qualcosa di più grande, una discendenza di sangue che diviene fede, mentre la promessa della terra viene convertita in qualcosa di molto più elevato, ovvero nella vita eterna. La storia del cristianesimo è piena di promesse, ma lo è anche, in modi e con fini molto diversi, quella dei tempi precristiani. "Cum subita incautum dementia coepit amantem,

ignoscenda quidem scirent si ignoscere manes" (*Le Georgiche IV)*[26]. Siamo di fronte alla promessa di Orfeo di non voltarsi indietro per riportare in vita Euridice, ma affinché questo possa avvenire deve innanzitutto credere alla parola della divinità: la sua amata lo sta realmente seguendo. Non deve voltarsi a guardare l'anima direttamente nell'irreale mondo dell'Ade. Una promessa non mantenuta che ci fa comprendere quanto siamo fragili noi umani.

Il termine promessa ci porta ad analizzare anche il concetto di "voto". In realtà il voto rappresenta un'importante promessa fatta agli dei in cambio di favori o aiuto, ma indica anche l'offerta di un dono alla divinità come ringraziamento per i favori ricevuti. Nei poemi omerici troviamo precisi riferimenti ai sacrifici animali promessi agli dei per ingraziarsi il loro aiuto e poter così sperare nella realizzazione dei propri desideri. Forse il voto più celebre è quello di Lucia ne *I Promessi Sposi* (2014)[27]. Nella notte trascorsa nel castello dell'Innominato, quella precedente alla conversione dell'uomo, Lucia ha pregato la Madonna e, sperando di essere ascoltata, ha promesso di rinunciare a Renzo. Mantenere la promessa ci rende liberi; essa modifica le nostre debolezze e regala una dimensione nuova alla nostra libertà, infatti crea un "dopo" rispetto al nostro "adesso ed ora", intrecciando tra loro stabilità, coesione, lealtà in nome di un dovere. Per questo la promessa si muove tra potere e dovere, presente e futuro, identità e trasformazione e pone le persone all'interno di una nuova relazione più vera e forte. Nella vita quotidiana sono molti i fattori che aiutano a mantenere le promesse o a romperle. A volte può accadere che il significato espresso da chi promette (promittente) e il significato che viene compreso da chi ascolta (ricevente) siano ben lontani dall'essere la stessa cosa. Un elemento fondamentale è l'intenzione di chi promette. Le promesse sociali fanno sì che noi modelliamo il nostro essere seguendo valori e modelli che non sono nostri, ma validi per la società. Promettiamo allora per avere amore, accettazione, per rispettare le aspettative altrui, per paura del loro

[26] *Le Georgiche* è un poema di Virgilio di 2188 esametri. La materia è divisa in quattro libri. Fu composto dal 37 al 29 a. C. Il quarto libro è diviso in due parti. La prima parte è dedicata all'allevamento delle api, la seconda parte è legata alla favola di Aristeo intrecciata alla storia di amore e di morte di Orfeo ed Euridice.

[27] Lucia prega così: "O Vergine santissima! Voi, a cui mi sono raccomandata tante volte, e che tante volte m'avete consolata! Voi che avete patito tanti dolori, e siete ora tanto gloriosa, e avete fatti tanti miracoli per i poveri tribolati; aiutatemi! fatemi uscire da questo pericolo, fatemi tornar salva con mia madre, Madre del Signore; e fo voto a voi di rimaner vergine; rinunzio per sempre a quel mio poveretto, per non esser mai d'altri che vostra".

giudizio e così tendiamo a indossare maschere che ci rendono simili agli altri ma che ci fanno perdere noi stessi, con il risultato che diveniamo facile bersaglio di richieste che non ci appartengono in alcun modo o che non siamo in grado di soddisfare. Il rischio è così di costruire false identità e false relazioni dove mi sento accettata ma non sono me stessa e gli altri amano "un'altra me". Chi fa così attiva un "falso sé". Diventa necessario dunque prendere le distanze dalle aspettative altrui, dal promettere agli altri e centrarsi invece su noi stessi, avendo chiaro ciò che desideriamo veramente. Posso promettere, infatti, per non deludere gli altri, per soddisfare i bisogni altrui, oppure posso promettere per riempire il vuoto in me, per "sentirmi utile", per sentirmi amato incondizionatamente. Cappuccetto rosso promette alla madre per farla contenta. Quando mi chiedono di promettere posso accettare di mettermi in gioco oppure no. Se accetto entra in scena il mio super io che come un supervisore interviene per soddisfare i bisogni dell'altro, oppure può accadere che sopravvaluti me stesso o sottovaluti il contenuto stesso della promessa. Posso anche non accettare il rischio, per paura di non riuscire, o perché sono centrata su me stessa e quindi preferisco dire "vedrò se posso". Le promesse che garantiscono qualcosa di eterno non si dovrebbero fare, come per esempio quella che gli sposi si scambiano al momento del matrimonio: "Non ci lasceremo mai". Il domani è sconosciuto, come posso farmi garante di qualcosa che non conosco? Questa promessa può essere disattesa e non possono esserci recriminazioni perché l'amore tra due persone può finire. La promessa matrimoniale è la promessa per eccellenza. Gli sposi si promettono amore eterno e ciò comporta un affidarsi completamente all'altro con la volontà di onorare la promessa. Ecco perché è difficile perdonare chi non la mantiene, è un tradimento e può quindi generare astio. Le persone apprezzano le promesse rispettate e spesso si tende ad ingigantirle ma l'esagerazione non incide sul contenuto di ciò che è stato deciso in precedenza. Si capisce quanto sia importante la parola all'interno del concetto di promessa. Essa è tutto. La parola costruisce ma anche distrugge. Si tratta di uno strumento meraviglioso, il suo potere è immenso. La parola in apparenza più piccola ed insignificante può dare luogo a infiniti pensieri e a una moltitudine di immagini. È talmente forte il suo potere che per creare felicità o tristezza bastano poche parole. Essa lascia tracce. Crea bellezza, poesia, eternità. Ma ha anche il potere di trasmettere bugie o mancate promesse. Ci sono un'infinità di parole che si riferiscono alla promessa: giuramento, assicurazione, legame, relazione, unione, accordo. Ognuna di esse porta con sé un gamma di significati che varia secondo chi l'accoglie.

In questo contesto possiamo rileggere Dante.

Siamo nell'*Inferno*[28], nel VIII cerchio (fraudolenti), 8ª bolgia, canto XXVII, dove si trovano i consiglieri fraudolenti che sono avvolti nelle fiamme. In vita agirono di nascosto, usando la parola per ingannare, sfruttando in modo cattivo la propria intelligenza, ora sono eternamente avvolti in lingue di fuoco. Dante ci invita a non giocare con le promesse facendo sperare inutilmente le persone e quando incontra Guido da Montefeltro che racconta la sua vita troviamo queste parole rivolte a papa Bonifacio VIII che voleva distruggere la città di Palestrina, rifugio dei Colonna:

"Padre, da che tu mi lavi di quel peccato ov'io mo cader deggio, lunga promessa con l'attender corto ti farà trïunfar ne l'alto seggio" ovvero 'Santo padre, giacché tu mi assolvi da quel peccato che ora devo commettere, promettere molto e mantenere poco darà il trionfo alla tua suprema autorità'. "Lunga promessa con l'attender corto", questo per condannare le promesse non mantenute. Bonifacio sconfisse i Colonna mettendo in pratica il consiglio di Guido. Essi scrivono che il papa indusse i nemici ad arrendersi accettando ogni loro richiesta; non mantenendo le promesse, distrusse poi Palestrina e li perseguitò.

Volendo intendere in modo più ampio il concetto di promessa e attribuendogli un senso più intimo e personale, potremmo dire che in molti romanzi di Mino Milani, uno dei più grandi autori italiani per ragazzi (se vogliamo fidarci delle parole di Gianni Rodari: " Nessuno è più bravo di Mino Milani a raccontare storie e avventure"), la promessa, intesa come un patto con se stessi, connota il testo rappresentando un impegno preso per rispondere a principi personali di carattere etico-morale, valori imprescindibili ai quali il personaggio (di solito uno dei protagonisti) non è disposto a rinunciare, per i quali anzi è pronto a sacrificarsi. Un esempio su tutti è quel grande romanzo di formazione che è *Efrem soldato di ventura* (2018), così adatto ai tempi che viviamo. Nel corso delle vicende narrate, crudeli, violente, vividamente descritte, Efrem (un misero contadino di nemmeno diciotto anni) si farà uomo, nel senso più pieno del termine. Milani è uno storico, prima di essere scrittore, e questo fa sì che l'ambientazione, i personaggi e le vicende sulle quali egli "innesta" la storia di Efrem, siano estremamente vere e

[28]Io fui uom d'arme, e poi fui cordigliero,
credendomi, sì cinto, fare ammenda;
e certo il creder mio venìa intero,
se non fosse il gran prete, a cui mal prenda!,
che mi rimise ne le prime colpe;
e come e quare, voglio che m'intenda.

quindi credibili. Siamo nel 1366, Efrem viene rapito dalla banda di guerrieri della Rosa Bianca comandata da Giovanni Acuto, che a quei tempi combatteva al soldo dei Visconti di Milano. Che lo voglia o no, da quel momento il giovane contadino vivrà con quei soldati, con loro scoprirà un se stesso fino ad allora sconosciuto. Ciò che più conta nel romanzo sono le promesse che Efrem fa a se stesso che lo porteranno, come si diceva, a diventare un uomo. Non si tratta di promesse espresse con una formula precisa davanti a testimoni, ma di prese di coscienza che a poco a poco entrano nell'animo del protagonista man mano che il giovane, da una condizione di profonda miseria e deprivazione fisica e morale, di ignoranza totale circa se stesso, gli uomini e il mondo, da uno stato che all'epoca rendeva nella considerazione di tutti i contadini simili più alle bestie che agli uomini, riesce a "nascere" alla luce delle nuove consapevolezze verso se stesso, si riconosce persona capace di intenzioni e volontà, scopre dentro di sé valori universali che fa immediatamente e inesorabilmente, potremmo dire, propri. Efrem riuscirà a comprendere, per esperienza diretta, che le azioni fatte per un fine possono portare conseguenze inaspettate che lo riguardano personalmente e delle quali è chiamato a rispondere. Prometterà a se stesso che mai più, ad esempio, sarà causa di uccisioni che egli considera ingiuste, che mai più per causa sua persone innocenti pagheranno, che di fronte a una scelta drammatica, d'altro canto, tra vittima e carnefice saprà scegliere chi condannare. Si tratta come abbiamo detto di un dialogo interiore non sempre espresso chiaramente, di un cammino lungo e difficile che attraverso tutto il romanzo porta Efrem a costruirsi come soggetto, come essere umano completo e cosciente in un crescendo costante che gli consentirà di capire chi è e di scegliere che persona vuole essere. Perché solo le persone libere, alla fine, possono fare autentiche promesse.

2.3 La promessa attraverso sguardi diversi

In *Cappuccetto Rosso*[29] è lei che promette alla madre e non mantiene, mentre il lupo mente camuffando corpo e voce; si capisce grazie all'uso di una voce "finta", di vestiti non suoi. Promesse fatte da bambini agli

[29] Un giorno sua madre le disse: "Vieni, Cappuccetto Rosso, eccoti un pezzo di focaccia e una bottiglia di vino, portali alla nonna; è debole e malata e si ristorerà. Sii gentile, salutala per me, e va' da brava senza uscire di strada, se no cadi, rompi la bottiglia e la nonna resta a mani vuote."
"Sì, farò tutto per bene," promise Cappuccetto Rosso alla mamma.

adulti che si occupano di loro, promesse fatte anche con buone intenzioni, ma destinate ad essere disattese.

Hansel e Gretel [30]sono traditi tre volte da una stessa bugia. I genitori mentono ai figli e li abbandonano nel bosco, promettendo di tornare a prenderli. Rimasti soli imparano che esiste la bugia che utilizzeranno con la strega. Gretel fingerà di non saper aprire il forno da sola, per poterci spingere dentro la strega. Qui sono gli adulti, i genitori, a promettere e a non mantenere, un significativo rovesciamento di situazione in qualche modo salvifico però, come lo sono nelle fiabe le morti premature delle mamme, i cui mariti si risposano con cattive matrigne o le morti dei padri che chiamano al loro capezzale i figli per l'ultimo discorso. Sono gli abbandoni dei genitori, di coloro che dovrebbero proteggere i bambini che danno ai figli la possibilità di uscire dal guscio protettivo della famiglia, di crescere, di farcela da soli abbandonando l'infanzia, anche se il prezzo da pagare per farlo è salato.

Un grande classico della letteratura per ragazzi di fine ottocento è *Le avventure di Tom Sawyer* (2013). L'autore ci teneva a precisare che il suo romanzo, nato per i ragazzi, si rivolgeva però anche agli adulti, perché ricordassero quali erano i loro pensieri e i loro modi di essere quando avevano l'età di Tom. Con Tom Sawyer e con i suoi amici siamo in un'epoca nella quale i valori di riferimento, il ruolo, la libertà d'azione e di movimento, i comportamenti dei ragazzi sono molto diversi da quelli di oggi, perlomeno nei paesi del "primo mondo".

Anche la promessa e i patti che i personaggi stipulano tra loro e con gli adulti risentono di questi diversi scenari e vanno perciò contestualizzati per evitare frettolosi e fuorvianti commenti.

Difficilmente infatti oggigiorno capiterebbe di ascoltare un dialogo del genere tra due dei "nostri" ragazzi, magari all'uscita di scuola:

"...Quando ripresero fiato Tom sussurrò:

– *Male. Il dottor Robinson è morto e Joe verrà impiccato.*

– *Ma chi parlerà? Noi no di certo – disse Tom.*

– *Vorrei vedere. Se Joe riuscisse a cavarsela, ci ucciderebbe.*

– *Lo penso anch'io.*

– *Penserà Muff a denunciarlo, qualche giorno che sarà ubriaco.*

– *Ma Muff non può farlo – esclamò Tom dopo una breve riflessione – Era a terra tramortito e non ha visto nulla.*

– *Sei sicuro Huck, di non tradire il segreto?*

[30] "Alzatevi bambini, vogliamo andare nel bosco; qui c'è un pezzetto di pane per ciascuno di voi, ma siate saggi e conservatelo per mezzogiorno."

– Dobbiamo tacere per forza. Ne va della nostra pelle. Joe ci affogherebbe come due gatti.

Senti, dobbiamo giurare di mantenere il segreto.

– D'accordo. È la cosa migliore. Alza la mano e giura...

– Non basta. Ci vuole un documento per una cosa tanto importante. E sangue...

Tom prese da terra un'assicella di pino pulita, trasse di tasca un mozzicone di penna d'oca e al chiaro di luna scarabocchiò questa frase: *"Huck Finn e Tom Sawyer giurano di mantenere il segreto riguardo all'affare. Se parlano caschino morti su due piedi".*

Huck si tolse uno spillo dal risvolto della giacca. Stava per pungersi un braccio, ma Tom lo trattenne: - Fermo. Bisognerebbe disinfettare lo spillo per via del verderame. - Egli scovò un ago d'acciaio e punse sé ed Huck al pollice fino a stillarne sangue. Dopo molto spremere, Tom riuscì a tracciare sulla tavola le iniziali del suo nome usando il mignolo come penna dopo di che guidò la mano del compagno per tracciare una H e una T. Così il giuramento solenne venne ratificato e i ragazzi seppellirono l'assicella vicino al muro."

E quando il povero Muff viene accusato ingiustamente dell'omicidio del dottor Robinson, i due amici sono tentati di venir meno alla promessa per salvarlo, ma non osano farlo per paura della vendetta di Joe, il vero assassino; anzi, in un passo successivo, Tom e Huck decideranno di rinnovare la promessa, per maggior sicurezza, e giureranno di nuovo solennemente di mantenere la consegna del silenzio. L'atmosfera cupa ci ricorda gli scenari di Pinocchio, anche lì non si scherza con temi forti come morte, abbandono, sfruttamento, i ragazzi devono in qualche modo imparare a cavarsela. Concludiamo con una breve citazione dall'incipit del XX capitolo, quando Tom si fa socio dell'associazione dei "Cadetti della temperanza" e "dovette impegnarsi di non fumare, di non bere e di non bestemmiare, ma presto s'accorse che basta promettere di non fare una cosa perché si desideri di farla. La tentazione di rompere la promessa si presentò così spesso che Tom sentì forte il desiderio di dimettersi e se non lo fece subito fu per non perdere il diritto di portare la sciarpa rossa, distintivo della Società". *Il piccolo Lord* (2016) Fauntleroy ha dovuto promettere alla mamma che non avrebbe fatto domande sul motivo per il quale ella non va a vivere, come invece fa il bambino, nel grande castello del nonno, il conte di Dorincourt, con il quale la mamma non ha alcun contatto. Il piccolo Lord invece passa col nonno gran parte del suo tempo e tra i due nasce un sentimento di grande affetto autentico e profondo. Come sappiamo le cose cambieranno nel finale, ciò che colpisce però sono la fiducia, l'amore e la stima che corrono tra madre e

figlio e che consentono al piccolo di tener fede ad una promessa pur non capendola. È uno dei pochi casi nella letteratura in cui la mamma è presente in modo molto positivo, ma essa vive in un'altra casa e il figlio può stringere in totale autonomia un rapporto profondo e vero con il nonno, è il Piccolo lord che farà arrivare la madre al castello, che cambierà il cuore degli adulti. Ne *Il barone rampante*[31](2020) Cosimo, il protagonista, per evitare di mangiare l'ennesimo disgustoso pasto preparato dalla sorella Battista, decide di andare a vivere su un albero. Promette a se stesso che ci rimarrà. Quello che sembra un capriccio si trasforma in un'impresa che cambierà tutta la sua vita. Né minacce di punizioni, né promesse di perdono gli faranno cambiare idea e tutti i suoi familiari dovranno accettare quella scelta incomprensibile. Sugli alberi, Cosimo vivrà giorni liberi, avventurosi, imparerà a badare a se stesso e ad amare la natura che lo circonda scoprendo amicizie speciali. Il romanzo si chiude con Cosimo anziano e stanco dagli anni passati sugli alberi, ma che non si arrende e non scende a terra, rispettando fino all'ultimo la propria promessa. Al passaggio di una mongolfiera, si aggrappa ad una cima penzolante e scompare all'orizzonte. Come in Pinocchio, nel Barone rampante, ci imbattiamo in situazioni paradossali, non comuni, che esulano dalla vita di tutti i giorni. *Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare* (2017) ha per protagonista un gatto nero di nome Zorba, che all'improvviso si trova a fare da mamma ad un uovo di gabbiano. La gabbiana Kengah rimasta imprigionata in una macchia di petrolio, riesce a spiccare il volo e a raggiungere il balcone sul quale si trova Zorba. Kengah prima di morire riesce a deporre il suo uovo, facendo promettere al gatto di covarlo, di prendersi cura del pulcino che nascerà e di insegnargli a volare. Zorba, credendo di poterla aiutare a guarire, promette. Kengah muore lasciando il gatto solo con l'uovo. Zorba riflette e pensa a quanto lo avrebbero preso in giro i due gatti arroganti che aveva affrontato al mattino, se lo avessero scoperto. Ma una promessa è una promessa, e così si addormenta con l'uovo bianco ben stretto contro la sua pancia nera. È pronto a sacrificarsi per quella promessa.

Zorba promette avventatamente, senza consapevolezza di ciò che lo aspetta, solo la presenza degli amici lo salverà dal fallimento. Gli amici, le relazioni vere, sono in primo piano nel romanzo di Sepulveda, anche

[31] Nel capitolo primo si legge: "Di lì a poco, dalle finestre, lo vedemmo che s'arrampicava su per l'elce. Così egli saliva per il nodoso albero, muovendo braccia e gambe per i rami con la sicurezza e la rapidità che gli venivano dalla lunga pratica fatta insieme".

Pinocchio senza l'aiuto di personaggi che tengono a lui soccomberebbe. Al termine di questa breve esplorazione legata alla Promessa presentata in altri romanzi, in compagnia di autori di epoche e generi diversi, non possiamo non citare *Harry Potter* [32](2006). Nel mondo dei maghi con le promesse non si scherza, conviene andarci cauti: in ballo ci può essere la vita! Di che si tratta dunque? Narcissa Malfoy, in compagnia della sorella Bellatrix, una mangiamorte fanatica adoratrice di Voldemort, si reca dal professor Piton per chiedergli di proteggere il suo unico figlio, Draco Malfoy studente di Hogwarts, dall'ira del Signore Oscuro (Lord Voldemort); proprio al giovane infatti è stato affidato dal terribile Lord un compito sicuramente superiore alle sue forze: uccidere Albus Silente. Dopo un primo momento di diniego, Piton si dichiara disposto ad intervenire a favore di Draco, a quel punto Narcissa gli chiede qualcosa di più...Ma lasciamo la parola alla Rowling:

"Se tu lo proteggerai... Severus, me lo giuri? Stringerai il Voto Infrangibile?"

"Il Voto Infrangibile?" l'espressione di Piton era vuota, indecifrabile.

Bellatrix emise una risatina chioccia e trionfante. "Lo senti, Narcissa? Oh, ci proverà, certo... le sue solite parole inutili, il suo solito modo di strisciar via dal cuore dell'azione... oh, per ordine del Signore Oscuro, naturalmente!"

Piton non guardò Bellatrix. I suoi occhi neri erano fissi in quelli azzurri e lacrimanti di Narcissa, che continuava a stringergli la mano.

"Certo, Narcissa, stringerò il Voto Infrangibile" disse piano. "Forse tua sorella acconsentirà a essere il nostro Suggello".

Beatrix rimase a bocca aperta. Piton si abbassò e si inginocchiò di fronte a Narcissa. Sotto lo sguardo stupefatto di Bellatrix si strinsero la mano destra.

"Ti servirà la bacchetta, Bellatrix" sibilò Piton, gelido.

Lei la sfoderò, ancora esterrefatta.

"E dovrai avvicinarti" aggiunse Piton.

Bellatrix si fece avanti in modo da sovrastarli e posò la punta della bacchetta sulle loro mani intrecciate.

Narcissa parlò.

[32] Colui che promette, accetta di impegnarsi con il Voto Infrangibile e morirebbe se non rispettasse i termini di questo magico contratto. Il Voto Infrangibile è una magia molto potente con la quale un mago promette ad un altro mago di compiere una determinata azione. Con tale promessa può si può salvare una vita, o al contrario, toglierne un'altra.

“Severus, vuoi tu vegliare su mio figlio Draco nel suo tentativo di adempiere ai voleri del Signore Oscuro?”

“Lo voglio” rispose Piton.

Una lingua sottile di fiamma brillante scivolò dalla bacchetta e si avvolse intorno alle loro mani come un filo incandescente.

“E vuoi tu, al massimo delle tue capacità, proteggerlo da ogni pericolo?”

“Lo voglio” disse Piton.

Una seconda lingua di fiamma scaturì dalla bacchetta e si intrecciò alla prima, formando una sottile catena ardente.

“E se dovesse rendersi necessario... se Draco dovesse fallire...” sussurrò Narcissa (la mano di Piton si mosse nella sua, ma lui non la ritrasse), “vuoi tu portare a compimento l’impresa che il Signore Oscuro ha ordinato a Draco di eseguire?” Ci fu un attimo di silenzio. Bellatrix li guardava, la bacchetta sopra le loro mani intrecciate, gli occhi spalancati.

“Lo voglio” disse Piton.

Il volto stupefatto di Bellatrix si accese di rosso nel bagliore di una terza lingua di fiamma, che esplose dalla bacchetta, si aggiunse alle altre e si strinse attorno alle mani intrecciate, come una fune, come un feroce serpente.

2.4 Conclusioni

Per molti Pinocchio è prima di tutto e soprattutto l’infanzia attraversata, che rimane nella profondità di noi anche se non ci pensiamo e non ne sentiamo la presenza. In qualche modo il romanzo di Collodi ha contribuito alla costruzione del sé di ognuno.

Pinocchio, sempre sull’orlo della rovina, ogni volta si salva e diventa così viatico per tutti coloro che, come il burattino, rischiano di perdersi per sempre.

Verbo commissivo, con carattere promissorio, promettere assume in Pinocchio sfumature diverse ma rimanda sempre alla sincerità delle intenzioni smentita in un secondo momento dall’incapacità di resistere alle tentazioni che, numerose e varie, il burattino si trova davanti...al naso.

Collodi ci ricorda il carattere illusorio di molte certezze, la promessa non mantenuta assume così un ruolo quasi profetico nel dirci: vedrai come andrà a finire, in realtà.

Se per Ekman, psicologo delle emozioni, la bugia, anche legata alla promessa disattesa, è un atto creativo, certo a Pinocchio questa capacità non manca. Egli la esercita costantemente anche quando proprio non vorrebbe o non sarebbe opportuno farlo. Sembra quasi che il risultato non sia così importante per il nostro burattino, ma che mentire sia un'attitudine che fa parte del suo corredo natale.

Tuttavia dagli errori e dalle tante bugie dette Pinocchio impara, impara a vivere assumendosi delle responsabilità e sarà questo che alla fine lo salverà portandolo fino in fondo al suo percorso di formazione che si concluderà con la nota trasformazione in essere umano autentico, con pregi e difetti, ma vivo e reale, compagno dei nostri giochi.

Pinocchio si salva quando accetta di prendersi cura degli altri, quando esce dall'egocentrismo sfrenato che caratterizza molti bambini e non solo. In una società come la nostra, occidentale, che esalta le doti del singolo individuo mettendolo sempre in competizione con gli altri, Pinocchio ci ricorda che solo uscendo da noi stessi, solo dicendo "noi" e non solo e sempre "io", il puzzle della nostra vita si compone finalmente con tutti i pezzi al loro posto.

Collodi ci ricorda però che le bugie non sono tutte uguali, dipendono anche dal carattere del mentitore. L'ingenuità e la "sincerità" delle frottole di Pinocchio non hanno nulla a che vedere con le menzogne "false" e pericolose del gatto e della volpe.

Nel romanzo di Collodi c'è anche l'elogio della fatica, il cui messaggio risulta particolarmente attuale oggi che i bambini sono abituati a veder soddisfatti i loro desideri quasi prima di poterli formulare realmente o comunque di prenderne coscienza.

La promessa è creazione vera, perché l'oggetto ancora non c'è. Essa ci rende liberi e modifica le nostre debolezze, intrecciando tra loro lealtà, stabilità e coesione in nome di un dovere.

Per buona parte del romanzo Pinocchio promette senza rispettare il proprio essere autentico, indossando maschere che lo allontanano da se stesso per essere accettato o evitare una punizione, per essere amato. Alla fine invece le promesse nascono da sentimenti e desideri autentici del burattino, il quale può così vedersi trasformare in bambino a tutti gli effetti.

Un rapido excursus nella letteratura ci ricorda il valore quasi sacro e l'importanza di certe promesse, da Dante a Mino Milani, passando attraverso le fiabe classiche di Hänsel e Gretel e Cappuccetto rosso, fino a ricordare Tom Sawyer, Il piccolo Lord, Il barone rampante, la Gabbianella di Sepulveda e Harry Potter.

Chiude questa parte del saggio una serie di proposte di giochi ludolinguistici, per restare in linea con l'idea del gioco, vincente sempre, da Pinocchio ai nostri bambini.

Percorsi didattici: Pinocchio nella ludolinguistica[33]

Il gioco: parlando di Pinocchio come non pensarci? Sarebbe bello passare il tempo divertendosi, senza pensieri. Forse però possiamo accompagnare i bambini invece di lasciarli andare da soli nel paese dei balocchi dove i veri protagonisti non sono loro e chi gioca lo fa truccando le carte. Il gioco è un'esperienza complessa che però produce un apprendimento duraturo nel tempo e significativo perché è legato al piacere e nei bambini assume una valenza olistica.

Sono coinvolti infatti nel gioco sia l'affettività che la socialità, il corpo e la psiche, gli aspetti emozionali e quelli culturali. Giocare è impegnativo, continuativo (rimane l'attitudine anche negli adulti) e progressivo, perché ci si rinnova sempre, accrescendo le competenze.

L'insegnante che decide di introdurre elementi di ludolinguistica nella sua classe accetta di trasformare l'aula in uno spazio esperienziale dove si prova a giocare con la lingua, un'officina nella quale è possibile smontare, analizzare, modificare, rimontare parole e frasi, costruendo percorsi didattici ludici che continuamente si rinnovano e nello stesso tempo si riconfermano nel loro funzionamento. Si impara facendo, partecipando e non solo vedendo e ascoltando. Mettere in gioco emozioni e razionalità facilita l'apprendimento. Come si sa, l'insegnante deve coniugare il potenziale educativo della ludicità con gli obiettivi della materia che intende trattare, tenendo presente sempre la motivazione dell'alunno che è legata al coinvolgimento personale e al piacere. Molti obiettivi, al di là di quelli strettamente didattici inerenti la materia, vengono perseguiti: la cooperazione e la sana competitività con il piacere della sfida, il sapersi muovere per raggiungere chiari obiettivi, lo sviluppo del pensiero critico e divergente, l'attitudine a porsi domande, a formulare ipotesi, ad accettare il fatto che queste vanno verificate, la concentrazione, la capacità di costruire nuove conoscenze recuperando i saperi pregressi, l'importanza delle regole, senza le quali giocare è impossibile. Tra gli obiettivi più strettamente legati all'educazione linguistica ci sono l'ampliamento del proprio bagaglio

[33] Si ringrazia Marisa Bellorini per i suggerimenti nell'elaborazione della parte didattica del secondo capitolo.

lessicale, la capacità di riflessione sui meccanismi di formazione delle parole, sulla loro forma e sui significati, pur non esplicitando il fatto che questo vuol dire "fare grammatica", e la possibilità di sollecitare i più timidi o i pigri. In questo saggio ci soffermeremo in particolare sulla ludolinguistica, l'enigmistica e alcune tipologie di poesia. Ludolinguistica ed enigmistica sono attività affini, anche se la prima si occupa principalmente dello studio linguistico, la seconda punta soprattutto sulla ricerca delle soluzioni, entrambe comunque hanno finalità estetiche, ludiche, di allenamento e di sviluppo di abilità logiche, di previsione e d'osservazione. Le poesie come l'Aiku, il Limerik e le altre a struttura son giochi linguistici particolari legati al ritmo, a qualcosa che si vuole esprimere, alla rima, a precise regole linguistiche.

Proponiamo giochi di vario genere e diverso grado di difficoltà per gli alunni della scuola primaria. Queste attività permettono di creare parole, frasi, di costruire giochi legati alla lingua e, ai bambini più grandi, viene proposto di inventarne alcuni da proporre ai più piccoli. Trattandosi di un territorio vastissimo non potremo ovviamente citare ed esemplificare tutti i giochi esistenti, ci limitiamo ad alcuni suggerimenti ed esemplificazioni. Ma torniamo a Pinocchio e alle sue avventure: sarà il libro di Collodi ad accompagnarci in questo percorso che si rivolge ai bambini, ma invita anche gli adulti a continuare a giocare.

ATTIVITÀ DI LUDOLINGUISTICA: FAR POESIA INSIEME HAIKU, LIMERIK, ALTRE POESIE A STRUTTURA

HAIKU: Non ci soffermeremo a spiegare cosa siano gli haiku, questa antica parola ormai da parecchi anni è entrata a far parte del lessico scolastico e sono molte le attività creative e di lettura riguardanti questi piccoli componimenti di origine giapponese.

Scegliendo alcuni temi o passaggi presenti in Pinocchio, dopo aver letto e discusso insieme si possono proporre ai ragazzi più grandi delle composizioni di questo tipo, il lavoro creativo sarà svolto "in solitaria", a coppie o in piccoli gruppi. L'importante è che sia sempre chiaro il perimetro poetico all'interno del quale ci si muove, con le sue regole e le peculiarità che lo caratterizzano, così da potersi esprimere al meglio imitando, sperimentando ed eventualmente interpretando questa formula in modo nuovo. Per quanto riguarda i contenuti, ovviamente, piena libertà di interpretazione (pur se all'interno del tema collodiano), stile, coloritura, tono, immagini, suoni e altri dati sensoriali evocati. Comporre un Aiku, contrariamente a quanto molti pensano, non è semplice, come

non lo sono la capacità di analisi, di scelta e di sintesi coinvolte "nell'operazione", perciò sarà bene tener presente che questa forma poetica permette all'insegnante di lavorare con i ragazzi proprio su questi aspetti del pensiero utili in campo artistico ma anche in quello scientifico. Ricordiamo schematicamente le principali caratteristiche degli Aiku classici e moderni per capire bene il perimetro poetico di cui si è detto e per ricordare a noi stessi che si può modificare solo ciò che si conosce.

Assenza del titolo.

Scansione dei versi 5 / 7 / 5 che in lingua italiana si riferisce alle sillabe. Riferimento (anche non esplicito) alle stagioni, per molti fondamento dell'Aiku stesso, dove emerge sempre la dignità della natura.

Sintesi e leggerezza, atmosfera di solito rarefatta e aperta alle interpretazioni.

Rovesciamento semantico o di concetto, dove la nostra immaginazione "salta" da un concetto ad un'immagine all'apparenza distanti tra loro. Potremmo definire questa pratica un antisillogismo che però ci rimanda sempre al sillogismo per eccellenza: la necessità di innovare per affrontare la vita che si rinnova anche attraverso i suoi imprevisti.

Per quanto riguarda la scansione 5/7/5 e i riferimenti alla natura, l'approccio più recente consente di prescindere da questi due aspetti, perciò possiamo considerare anche queste possibilità. L'importante è, a nostro avviso, che i ragazzi conoscano le regole classiche per poi poterne fare a meno ma per scelta e non per ignoranza. Questo dà al lavoro maggiore qualità, fa raccogliere i frutti migliori e permette di rendere gli allievi consapevoli e soddisfatti di ciò che fanno.

Alcuni esempi, senza la pretesa di essere poeti, chiaramente.

PINOCCHIO! DI GUAI
NE HAI COMBINATI TANTI,
ORA CHE FARAI?

PARLA IL GRILLO NERO
PARLA E NON CANTA
TU NON LO ASCOLTI.

SOTTO ALLA QUERCIA GRANDE
SOFFIA TRAMONTANA:
QUANTO FREDDO.

NEL PESCECANE
CI STA MASTRO GEPPETTO:
OH, POVERETTO!

NOTTE D'INVERNO
TUONA FORTE FORTE
CHE LAMPI NEL CIEL!

GETTATO IN MARE AD AFFOGARE
GRAZIE, ACQUA
NASCO DI NUOVO.

Il fatto che si tratti di brevissime composizioni con un numero preciso di sillabe (che corrispondono in un certo modo ai "mori" giapponesi) avvicina queste poesie ai moderni mezzi di comunicazione quali sms, Twitter e compagnia, e ci ricorda il lavoro di Gianni Rodari "Favole al telefono", siamo nel 1962, e il più recente "Favole al telefonino" di Fabian Negrin per Orecchio Acerbo del 2010. Questo a dimostrazione che l'arte interpreta la realtà da sempre, cavalcandola senza rimanerne schiacciata. Naturalmente nessun mezzo espressivo e nessuna tipologia artistica può ritenersi esaustivo e occupare l'intero panorama creativo, perciò non intendiamo proporre come valori assoluti la brevità e la concisione a scapito di altre fondamentali competenze anche dicotomiche rispetto alle precedenti, quali ad esempio l'allargamento del campo narrativo esplorato, l'approfondimento specifico di un tema e quindi altre forme poetiche diverse da questa che completino in qualche modo il quadro e che rispondano soprattutto alle diverse attitudini, ai desideri, ai bisogni formativi dei ragazzi. Ciò detto ci preme richiamare nello specifico la funzione linguistica relativa alla comprensione del testo che gli Haiku, pur nella loro veste di veloci passeggeri, svolgono egregiamente, anzi, potremmo dire che le sollecitazioni a cogliere con precisione e incisività significati sostanziali e a ricercarne di nuovi sono evidenti, anche se spesso sottovalutate.

POESIE E FILASTROCCHE A STRUTTURA

Altre poesie presentano strutture di vario genere, a quelle che leggiamo nei libri ne possiamo aggiungere di nuove, inventate da noi. Si lavora così su due piani: la costruzione del testo poetico su una struttura data e la creazione della struttura stessa.

I maggiori contributi e indicazioni per lavorare con le poesie a struttura sono rintracciabili nel lavoro e nei testi del professor Livio Sossi, massimo esperto in questo settore.

Di seguito ecco alcuni autori di riferimento i cui testi poetici sono fondamentali per l'approccio a questa attività.

Nico Orengo, Massimo Pontremoli, Toti Scialoja, Roberto Piumini, Pietro Formentini, Giusy Quarenghi, Gianni Rodari.

Pista di lavoro:

1) Presentazione del testo a struttura di un autore
2) Individuazione della struttura

3) Scrittura di una nuova poesia o filastrocca utilizzando la struttura appena scoperta

4) Condivisione dell'esperienza.

5) Eventuale creazione e successivo utilizzo di una nuova struttura.

6) Eventuale conoscenza più approfondita dell'autore del "modello" scelto.

7) Utilizzo del romanzo di Collodi per scrivere poesie o filastrocche a struttura.

Esistono strutture più semplici MI PIACE QUANDO...NON MI PIACE QUANDO...; CERCHI E TROVI...; SE IO FOSSI...FAREI...; VORREI ESSERE...ALLORA...; VORREI AVERE...ALLORA....

Altre sono più complesse: NON È FATTA DI... È FORSE FATTA DI...; SE TI SVEGLI UNA NOTTE...E HAI VOGLIA DI... ALZATI E… SEGUITO DELL'AZIONE.

Per rendere più semplice l'approccio a questa attività, per i più piccoli, si possono usare i proverbi con le loro strutture:

CHI VA A ROMA PERDE...CHI VA A MILANO PERDE...; CHI TROVA UN AMICO TROVA... CHI TROVA UN PARENTE TROVA...

Ecco alcuni esempi relativi a Pinocchio:

Chi va a scuola perde la parola, che va in prigione perde la ragione, chi va nel bosco perde il pelo fosco...

Chi trova il pescecane trova due banane, chi trova uno zecchino trova un cotechino, chi trova gatto e volpe trova le sue colpe...

Cerchi la frittata trovi che è scappata, cerchi gli zecchini trovi i gli assassini, cerchi la fatina trovi la bambina...

Se ti svegli una notte
e hai voglia di studiare
alzati e da Lucignolo
cerca di scappare.

Geppetto non è fatto di abbondanza,
Geppetto è forse fatto di speranza?
Lumaca non è fatta poi di pezza,
Lumaca è forse fatta di lentezza?

Qui è interessante notare la doppia lettura della filastrocca data da quel “da” che le fa prendere due significati opposti.

PINOCCHIO: POESIE A STRUTTURA

Esistono numerose poesie definite “a struttura”, anche l’Haiku di fatto lo è, ma abbiamo preferito trattarlo a parte per le sue origini, la sua storia e la sua particolarità.

Veniamo ora a strutture più semplici e a noi familiari, perché molte le abbiamo certamente già incontrate. Tra queste, non potendo essere esaustivi, ne abbiamo scelte alcune.

LIMERIK: Componimento nonsense con il quale si cerca di solito di strappare un sorriso al lettore.

STRUTTURA: Cinque versi
Rima AABBA

Verso 1: indicazione di un protagonista (di solito umano) seguito da una località geografica

Verso 2: descrizione dell’azione o di una qualità del protagonista

Verso 3 e verso 4: conseguenze dell’azione oppure reazione del pubblico.

Verso 5: ripresa del primo verso, con l’aggiunta però di una qualità o di una caratteristica del protagonista passiamo ad un paio di esempi “collodiani”:

C’era un vecchio falegname di Collodi
che fece un burattino senza chiodi
ma era pigro, bugiardo e scalmanato
Ah me tapino, gridava disperato
Lo sprovveduto falegname di Collodi.

C’era una fata laggiù nel bosco grande
che di mestiere rammendava le mutande
ma che mestiere è? Direte voi
Eppure si arricchì, credete a noi
L’abile fata laggiù nel bosco grande.

C’era un somaro nel paese dei balocchi
con sette code e quattro paia d’occhi
tutti i ragazzi ridevano sguaiati
ma quando furon anche loro trasformati
rise il somaro nel paese dei balocchi.

La creazione di Limerik è particolarmente adatta ad un libro come Pinocchio che presenta molti aspetti nonsense, questi possono essere “scovati” dai bambini ed essere messi in risalto da questo tipo di composizione poetica. Gestire il nonsense, la sua illogicità e assoluta libertà interpretativa dentro uno schema ben preciso è un esercizio mentale prezioso, si tratta di raccogliere stimoli e cercare soluzioni, attività che non si ha spesso occasione di esercitare.

ATTIVITÀ DI LUDOLINGUISTICA: giocare con lettere, sillabe e parole, per comporre frasi nuove.

ACROSTICO MESOSTICO ONOMATOPEA

TAUTOGRAMMA LIPOGRAMMA LOGOGRIFO

Queste attività sono accomunate dal fatto di prestarsi alla composizione di frasi oltre che di parole, spesso anche di brevissimi racconti. Riguardo a Pinocchio si può procedere con la consegna che, partendo da parole qualsiasi, ad esempio i nomi dei bambini, le nuove parole e frasi siano attinenti al romanzo, oppure si possono utilizzare i nomi del romanzo e da quelli inventare testi che non necessariamente trattino di Pinocchio.

ACROSTICO: È uno dei giochi più conosciuti. Si scrive una parola verticalmente in stampatello, ogni lettera diventa l’iniziale di un’altra parola, che possibilmente attenga a quella di partenza. La lettura delle nuove parole, l’una di seguito all’altra, ci dà una descrizione, una ministoria, una ricetta o qualsiasi altro tipo di composizione la fantasia suggerisca.

Qualche esempio:

FERMATEVI:
AUTOSTRADA
TUTTA
ALLAGATA

POVERO
ARLECCHINO!
ERA
SEMPRE
ESAURITO!

DICEVAMO
ESCI
INSERISCITI

BEVI
ABBUFFATI
LIBERAMENTE
OFFRONO
CONSUMAZIONI
CARABINIERI.
HAI
INTESO?

MESOSTICO: In una poesia, una filastrocca o una semplice frase, si individua, sempre in modalità- acrostico, una parola e la si evidenzia. Si possono creare i mesostici in modi differenti e con diversi gradi di difficoltà, adattandoli alla classe e a tutti i bambini. I mesostici possono essere proposti anche come indovinelli: scopri la parola nascosta, si può partire dalla parola e attorno ad essa costruire la frase, si può scegliere un tema e in base a quello lavorare, si può, come vedremo negli esempi, scegliere un frammento di testo adatto dal romanzo di Collodi e lavorare con quello. Rispetto all'acrostico il mesostico concede molta più libertà di scelta tra le lettere e quindi si può adattare anche in situazioni dove le competenze linguistiche non sono fortissime.

Qualche esempio:

E IO INVECE VOG**L**IO ANDARE AVANTI.
L'ORA **È** TARDA.
VOGLIO ANDARE AVAN**T**I.
LA NO**T**TATA È SCURA.
VOGLIO ANDAR**E** AVANTI.
LA STRADA È PE**R**ICOLOSA.
VOGLIO ANDARE **A**VANTI.

Alcune parole che si possono evidenziare con un colore o con un altro carattere sono:

ELETTRA; LETTERA; CRICETO; VOLETTO; DRENATO; TAGLIAR.

Anche qui, come in tutte le altre attività ludolinguistiche ed enigmistiche possiamo trovare varie sollecitazioni utili, per esempio soffermandoci sulla scelta obbligata relativa al verbo "tagliar" con l'elisione della E per restare nelle sette lettere. Questa operazione si può applicare anche in altri contesti non per dovere ma per scelta. Investigare sui verbi che si possono "tagliuzzare" così, nascendo dalla pratica del gioco risulta efficace e produttivo e ha più probabilità di diventare bagaglio reale, perché è il frutto di una sperimentazione fatta in prima persona, perciò consapevole.

È MOLTO **C**HE È COMINCIATA LA COMMEDIA?
COMINCIATA **O**RA.
E QUANTO SI S**P**ENDE PER ENTRARE?
QUATTRO SOLD**I**.

Questo frammento, consistendo in sole quattro righe, permette anche ai bambini più piccoli, opportunamente guidati, di comporre molte parole. Sottolineiamo solo un aspetto: la presenza della H in prima fila consente di cercare parole inglesi, si trova anche HORA, ora in latino, e questo è anche il nome di una danza rumena; la parola HOST può essere interessante riferendosi all'informatica, così come è bello ricordare gli HOPI, nome di una popolazione di nativi americani. Come si vede le sollecitazioni sono tante, ognuna ci offre motivo di approfondimento e di nuove conoscenze e tutto solo per gioco.

ONOMATOPEA: Parole o locuzioni che foneticamente ci fanno sentire suoni e rumori e che possono essere senza significato, come i versi degli animali, il tic tac dell'orologio eccetera, oppure avere un significato come miagolare, ticchettio, ronzio eccetera.

È sempre molto divertente per i bambini incontrare queste parole e sfruttare la loro potenza sonora.

In Pinocchio possiamo procedere alla loro ricerca trasformandoci in "abili cacciatori di parole sonore" e una volta trovate maneggiarle come artificieri, come giocolieri, come musicisti e così via.

Con le onomatopee possiamo anche creare buffe filastrocche, piccole canzoni, brevi poesie sonore. Ricordiamo a proposito di Pinocchio la nota poesia di Roberto Piumini: "Mastro Geppetto" da Quieto Patato, Nuove Edizioni Romane, Roma, 1963.

TAUTOGRAMMA e LIPOGRAMMA: Con il primo scriviamo una frase o un breve testo con parole che iniziano tutte con una lettera stabilita, con il secondo invece eliminiamo nella frase o nel testo una data lettera. Proponiamo una serie di attività tautogrammatiche diverse rispetto al grado di difficoltà e alla complessità.

LIVELLO 1: FRAMMENTI COLLODI CREATORE CAPACE;
GEPPETTO GENITORE GENTILE; FATA FORTE FANCIULLA;
LUMACA LENTA LENTA;
ALIDORO ANIMALE AMICO MANGIAFUOCO MANDA MINACCE.

In questo caso si scelgono i protagonisti e si cercano due o più caratteristiche oppure azioni sempre seguendo la regola del tautogramma.

LIVELLO 2: MICROSTORIA: PINOCCHIO PERDE PIEDI,
PAPA' PREPARA PIEDI.

LIVELLO 3: PICCOLA STORIA: PINOCCHIO PESTA PIEDI,
PROTESTA!
POI PERDE PIEDI:
POVERETTO!

PRESTO PRESTO PAPA'
PREPARA PIEDI PERFETTI
PERCHE' PINOCCHIO
POSSA PASSEGGIARE
PRONTAMENTE.

O ancora: POVERO PINOCCHIO,
PURTROPPO POCO PRUDENTE,
PREVEDE POCHISSIMI PERICOLI,
PERCIO' PENZOLERA' PAUROSAMENTE!
PER POCO PERO',
PERCHE' PERSONA PIETOSA
PROVVEDERA' PRONTAMENTE.

Lo stesso vale per i lipogrammi, che possono seguire le stesse modalità.

LOGOGRIFO: Divertente gioco linguistico che consiste nel cercare, all'interno di una parola, altre parole formate con alcune delle sue lettere, si può poi con le nuove parole costruire una frase.

UN ESEMPIO: LUCIGNOLO LUCI; NILO; NOLO; CIGNO; LUI; LINO; NOCI; COLLO; (verrà fuori per forza anche la parola CULO...); GINO; LUCIO; LOGICO...

Scegliendo tra tutte le parole trovate si possono costruire delle frasi, anche strampalate, ridere con i giochi linguistici è previsto. La classe può, come con gli altri giochi, dividersi in gruppi che si sfideranno a chi riesce a trovare più parole, a comporre più frasi e così via. Vince chi utilizza il maggior numero di parole possibili per ogni frase, si possono aggiungere poche parole, quali verbi e preposizioni, bisogna stabilire le modalità in modo preciso però prima di partire con il gioco.

Le regole sia nel lavoro ludolinguistico sia nel gioco a squadre sono fondamentali, in questi casi, come nei giochi in generale, è facile portare i bambini alla consapevolezza della obbligatorietà delle regole, senza le quali il gioco stesso non esiste.

GIOCHI ENIGMISTICI

Inoltrandoci ora nel terreno di gioco più strettamente enigmistico, anche se i confini tra le due aree, come abbiamo già detto, sono sfumati, rischieremmo di perderci, come accade molte volte a Pinocchio. Ci limitiamo perciò a ricordare velocemente per i più piccoli i giochi che riguardano le sillabe, le lettere, la più parte dei quali sono ben conosciuti e praticati nelle scuole; queste attività divertono sempre i bambini e risultano molto utili nelle prime due classi della scuola primaria.

Ecco un breve elenco:

CATENA (FATA- TANA- NASO- SONNO – NOME...);
AGGIUNTA INIZIALE E FINALE (FATA-SFATA; BARA-BARATTO)
INIZIALE E FINALE SUCCESSIVA (MARE - AMARE-TRAMARE; FATA - FATALI - FATALITA');
CAMBIO DI INIZIALE E FINALE (PINOCCHIO - GINOCCHIO; FATO - FATA);

Per i bambini più grandi invece proponiamo il cruciminimo e il quadrato magico:

F	U	O	C	O
A		C		N
I		C		E
N		H		R
A	S	I	N	I

F	A	T	A
A	M	O	R
T	O	P	I
A	R	I	A

ALTRE SOLLECITAZIONI IN COMPAGNIA DI PINOCCHIO

PER I PIU' PICCOLI: realizzazione di un alfabetiere monotematico illustrato:

A
ABBECEDARIO B BURATTINI C OLOMBO D DOTTORI...

Costruzione di un **domino** con i nomi dei personaggi oppure monotematico: gli animali presenti nel romanzo, gli elementi naturali del paesaggio, gli oggetti... Si può usare il cartoncino o altro materiale. Si

può realizzare anche il **Memory** sempre prestando attenzione alla scelta dei soggetti che deve avere un senso. I giochi possono essere costruiti con il fine di farne dei regali per altre classi, in un'ottica di scambio reciproco.

PER I PIU' GRANDI: Si può scegliere di adattare ai bambini due giochi televisivi spesso presenti nel palinsesto in prima serata. La ghigliottina che chiude L'eredità e Una tira l'altra che fa parte di Reazione a catena. Ovviamente si sceglierà un altro titolo: **Parola calamita** nel primo caso e **Saltaparola** nel secondo, ma son solo esempi, la scelta del titolo operata con i ragazzi avrà molto più valore.

Esempi: MATRIMONIO TERRA DEBITO MANTENERE MARINAIO = PROMESSA

LEGNO FALEGNAME GEPPETTO BURATTINO PINOCCHIO LIBRO CARTA (oppure SCALA)

Archetipo 2.

Bibliografia

Austin, J. L., 1976, *Teoria degli atti linguistici*, su Enciclopedia Britannica, Encyclopædia Britannica, Inc, Boringhieri, Torino.

Austin, J. L., 1962, *How to do things with words*, Harvard University Press, Cambridge.

Austin J. L., 1993, Performatif-Constatif, in Sbisà M. (a cura di), *Gli atti linguistici: aspetti e problemi di filosofia del linguaggio*, Feltrinelli, Milano.

Burnett, F. H., 2016*, Il piccolo Lord*, De Agostini, Novara.

Calvino, I., 2020, *Il barone rampante*, Mondadori, Milano.

Collodi, C., 2011, *Le avventure di Pinocchio*, Piemme, Milano.

Dante Alighieri, 2016, *La Divina Commedia. Inferno*, Mondadori, Milano.

Ekman, P., 2009, *I volti della menzogna. Gli indizi dell'inganno nei rapporti interpersonali, negli affari, nella politica, nei tribunali*, Giunti, Firenze.

Fratelli Grimm, 2015, *Tutte le fiabe*, Prima edizione integrale 1812-1815, Donzelli editore, Roma.

Kant, I., 2009, *La metafisica dei costumi*, Laterza, Bari.

Machiavelli, N., 2014, *Il Principe,* a cura di G. Inglese, Einaudi, Torino.

Virgilio, *Le Georgiche*, libro IV, versetti 488, 489, www.thelatinlibrary.com/vergil/geo4.shtml

Malcangi, A., 2015, *Apprendisti poeti*, Secop ed., Corato (BA).

Manzoni, A., 2014, *I Promessi Sposi*, Bur Rizzoli editore, Segrate, Milano.

Milani, M., 2018, *Efrem soldato di ventura*, Ugo Mursia Editore, Segrate (Milano).

Sabatini, F., Coletti, V., 1997, *Il Sabatini Coletti Dizionario della lingua italiana*, Rizzoli - Larousse, Milano.

Searle, J., 1969, *Speech Acts*: *An Essay in the Philosophy of Language*, Cambridge University Press, Cambridge.

Searle, J. R., 1993, Indirect Speech Acts, in Sbisà M. (a cura di), *Gli atti linguistici: aspetti e problemi di filosofia del linguaggio,* Feltrinelli, Milano.

Sepúlveda, L., 2017, *La Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare*, Salani, Firenze.

Sossi, L., Bellorini, M., 2019, *A scuola con me*, Lisciani ed., Teramo.

Piaget, J., 2000, *Lo sviluppo mentale del bambino*, Einaudi, Torino.

Rowling, K., Gamba, D., 2006, a cura di, *Harry Potter e il Principe Mezzosangue*, Salani, Firenze.

Twain, M., 2013, *Le avventure di Tom Sawyer*, Giunti, Firenze.

Illustrazione 3.

CAPITOLO III

Pinocchio: da icona ad archetipo, medium per infinite visioni

di Donatella Giagnacovo

“Creare è vivere due volte.”

Albert Camus

3.1 Introduzione

Pinocchio c'è sempre stato. In ogni nostro ricordo d'infanzia e in quello ancor prima dei nostri genitori, dei nonni e dei bisnonni. A rifletterci bene, Pinocchio è sempre esistito. Anche quando papà Collodi non lo aveva ancora scritto e immaginato. Pinocchio è l'infanzia a tinte forti che colorano le tregue e le tempeste e traghettano in una zattera malconcia l'inquietudine sino all'adolescenza. All'orizzonte la terra, porto sicuro per individuare le proprie certezze nel percorrere la giusta via, coincide con la metamorfosi del burattino di legno in soggetto umano, fatto di carne e di quieta normalità. Nella percezione comune è netto il passaggio narrativo tra un prima e un dopo. Anche se il viaggio fuori e dentro il personaggio avviene non sempre linearmente. Aspre diagonali e suoni acuti generano sequenze impresse nella memoria emotiva rinforzate da voci o da immagini che ci hanno permesso di intraprendere lo stesso viaggio. Per molti l'orizzonte è dietro le nuvole, per altri, molteplici approdi si intravedono senza tregua ed altre tempeste ed altre derive inducono a nuovi viaggi. Sono gli infiniti pinocchi itineranti, sono anime forti e fragili all'unisono, sono cenere al cospetto della fiamma. Pinocchio semplicemente è in noi, l'unica variante che ne segna l'eterogeneità è proprio la mutazione, la metamorfosi e quando questa avvenga o se mai avverrà. Per questo e per altro ancora, Pinocchio c'è sempre stato e sempre ci sarà. Avvicinarsi ad una narrazione di universale valore, non è facile. Lo è ancora meno se si intraprende una lettura del testo soffermandosi sul soggetto Pinocchio come oggetto di analisi, ricerca e pratica in funzione della sua forma percepibile. L'atto della visione promuove inevitabilmente un altro livello di struttura narrativa che non si esplica esclusivamente nel dar forma ad una descrizione ma, nel rappresentarla, promuove personali ed intime suggestioni e concede infinite restituzioni spesso autonome dal contesto che l'ha generata. I riferimenti della costruzione formale del burattino che si evolvono in figura fino ad elevarsi ad icona, contribuiscono a comprendere meglio come questo personaggio afferma compiutamente la sua denotazione proprio nel suo essere gioco non finito ed incompleto, ricco di tensioni ed inevitabili mutamenti percepiti come rumori visivi altalenanti riconducibili alla presenza - assenza della mutazione anatomica del naso e del suo essere di legno o di carne. La struttura aperta, non conclusa e dinamica, nelle varianti formali, invita quindi a partecipare, come attori o fruitori attivi, all'evoluzione che non è mai solo figurata e rappresentata ma interpretata, assimilata, negata, attraversata. Le testimonianze raccolte ci consegnano un burattino

multiforme strumento di studio ed applicazione. Pinocchio nella genesi del pensiero creativo visivo si pone come medium comunicativo. Terreno fertile quindi per promuovere ulteriori riflessioni anche in ambito didattico.

Immagine 1.

3.2 Pinocchio e la forma percepita

Tra le poche cose che mi restano della mia infanzia c'è un pinocchio di gomma. I colori, allegri e ormai sbiaditi, mi hanno sempre rassicurato. Mi ha seguito con tenacia, rimbalzando da scatole dimenticate in multipli traslochi. Approdato nel mio studio come materiale prezioso da esplorare, è stato a lungo silente. È evidente che in attesa di approdo, ha sfidato tempeste e tregue e di nuovo multipli traslochi. Un giorno, fantastica storia nella storia, avviene nella mia vita, una significativa mutazione e Pinocchio mi è tornato estremamente utile.

L'Arte è come Pinocchio, dice tante bugie.

Ma nel raccontarle svela la verità. Con una infinità di varianti, da sempre l'arte visiva simula o rincorre o scappa dalla realtà e lo fa attraverso la forma o la sua negazione, anticipandola o negandola diventando forma essa stessa. La forma può essere reale od irreale,

espressione necessaria o attività ludica che si espande in un tempo che è spazio. Ma per conoscere la realtà è opportuno individuarne la "forma" e ciò' che noi percepiamo di essa. L'educazione visiva è un'attività cognitiva che promuove la crescita dell'individuo attraverso la conoscenza di fenomeni relativi alla modalità di visione, di analisi, di informazioni, di dati, che registriamo attraverso i nostri occhi. Modalità attiva nel momento in cui ci svegliamo e che si interrompe nuovamente con il sonno. Basterebbe questa semplice considerazione per farci comprendere come il canale visivo risulti fondamentale e prioritario per lo sviluppo cognitivo. Infatti, il nostro organo della vista è sempre in funzione e capta una quantità infinita di informazioni.

La visione può essere occasionale/inconsapevole, oppure attenta e consapevole. L'attività relativa alla percezione visiva è comunque presente. Percezione che avviene attraverso un delicato e complesso processo: le immagini, registrate dalla retina vengono rielaborate dal cervello che a sua volta le trasmette alla nostra coscienza simultaneamente. Parliamo quindi di una attività principalmente mentale. Il nostro cervello elabora i dati visivi, li definisce e li collega, abbinando la percezione di ciò che stiamo vedendo alle altre informazioni a nostra disposizione, captando le impressioni percepite dagli altri organi di senso. Inoltre l'attività mentale si arricchisce della memoria da cui si genera una continuativa azione di archiviazione e conoscenza. Da queste elaborazioni si evolve il nostro bagaglio conoscitivo, intimo e personale. Abbinare un'immagine ad un suono, ad un odore, ad una sensazione tattile ci permette di produrre una struttura intrisa di sentimenti, ma anche di ricordi che inevitabilmente provoca in noi una reazione psicologica ed emotiva. Da qui si genera il giudizio. Quindi un'immagine può piacerci o al contrario può deluderci, la possiamo ritenere insignificante o può nuovamente generare altre emozioni. Per questo possiamo definire la percezione visiva come attività di costruzione e cementificazione del nostro conoscere, apprendere, rielaborare. Attività quindi fondamentale, se esercitata opportunamente, per crescere un io consapevole. La percezione visiva è regolamentata da leggi derivate da una precisa analisi psicologica che analizza e cataloga tutti quei processi mentali che intervengono nella nostra mente al momento dell'azione visiva. Parliamo di psicologia della forma, riconducibile alle Leggi della Gestalt, sulle configurazioni, Arnheim (1974-2008)[34], ma anche delle analisi attuali delle

[34] La teoria della Gestalt ha inizio con l'articolo Experimentelle Studien über das Sehen von Bewegung ("Studi sperimentali sulla visione del movimento") (1912). L'autore,

neuroscienze che le riconoscono la capacità di aver intuito che, per interpretare i misteri che si nascondono dietro la mente umana, sia prima necessario comprendere i meccanismi percettivi che scattano nell'osservazione della forma. Infatti, attraverso la conoscenza e l'analisi degli elementi del linguaggio visivo (punto, linea, superficie, luce, ombra e colore …) convertiti in immagine, riusciamo a comprendere e a valutare quello che stiamo vedendo tramite un'attività volontaria e consapevole definita percezione visiva cosciente. Le immagini su cui ci soffermiamo vengono elaborate e trattate in una essenzialità formale. Moltissime forme sono riconducibili a semplificazioni geometriche che facilitano nella nostra mente, l'archiviazione prima e la riconoscibiltà e rielaborazione dopo (una mela = ad un cerchio o una sfera). Altre, più complesse, sono riconducibili a forme che ne definiscono la specie, come nel caso dei cristalli di ghiaccio. Anche l'immagine di un uomo o di una donna appartengono ad una specie unica, che definiamo ovviamente umana, le cui caratteristiche si fondano su costanti rapporti proporzionali di tutte le parti componenti la figura. Vedendo una persona, attraverso l'azione percettiva, inquadriamo subito la specie di appartenenza, appunto la forma umana poi, attraverso una attività mentale più profonda, ne riusciamo a cogliere le caratteristiche che la tipicizzano come individuo. Cosa accade quando dal percepito vogliamo rielaborare graficamente quanto visto? Rappresentare la figura umana da sempre è stata una sfida. Sia per l'esecutore occasionale, sia per il professionista. Nella pratica del disegno possono venire in aiuto i canoni di rappresentazione[35]. Il canone è un insieme rigoroso di regole che è corrispondente all'ideale di bellezza e di armonia del proprio tempo, per questo sono sempre esistiti dei riferimenti rappresentativi, elencati in maniera sintetica, come quelli in sequenza. Nell'antico Egitto il canone

Max Wertheimer 1923 da l'interpretazione del movimento fenomenico o fenomeno φ (phi), che introduce il nuovo orientamento "della forma" nello studio della percezione, e, in generale, di tutti i processi mentali. In Arnheim, *Arte e percezione visiva*, si specifica *che (2.2) La percezione visiva non funziona come una macchina fotografica che registra imparzialmente ogni cosa. Vedere significa quindi afferrare le caratteristiche preminenti di un oggetto. In questo modo siamo in grado di riconoscere l'immagine di un oggetto anche con semplici e pochi segni… (2.3) Nello sviluppo dell'organismo la percezione inizia con l'afferrare configurazioni strutturali evidenti. E gli psicologi chiamano questo processo generalizzazione.*

[34] Per la rappresentazione grafica della figura umana gli artisti hanno da sempre creato griglie e canoni di riferimento che si identificano con gli ideali del tempo. Si individuano almeno tre generi rappresentativi: quello realistico, quello idealizzato, quello espressivo, https://dokumen.tips/documents/w3264-rappr-figura-3-loescher-editore- URL consultato il 14 gennaio 2021.

(Fig. 1) presenta una differenza tra adulti e bambini. Il fulcro, la metà, nella rappresentazione dei corpi giovanili, è l'ombellico. Negli adulti l'organo di riproduzione. In Policleto (450 a.C. circa) la testa è l'unità di proporzione, ottava parte del corpo. Per Leon Battista Alberti (1404-1472) la rappresentazione della figura umana deve necessariamente tenere in considerazione l'oggettività, attuata attraverso un'analisi statistica, per arrivare alla rappresentazione della soggettività. L'Alberti applica il canone statistico (Fig. 2) di proporzione tra le parti, a sette movimenti. Francesco di Giorgio Martino (1439-1501) opta per una figura umana come proporzione architettonica. (Pianta di riferimento: Santo Spirito a Firenze ed il Duomo di Pavia) (Fig. 3). Fondamentale per il rinascimento fu l'uomo vitruviano. Vitruvio (80-209 a. C. circa) stabilisce che la rappresentazione della forma umana perfetta, in piedi e con le braccia aperte, si può inscrivere in un cerchio e dentro un quadrato (Fig. 4). L'elaborazione, nota a tutti attraverso lo studio di Leonardo, non lascia dubbi sulla centralità dell'uomo rispetto al suo mondo. Nella cultura umanistica la rappresentazione della figura umana, attraverso il ritratto, stabilisce la centralità della persona, la sua soggettività ed autonomia. I personaggi sono caratterizzati da un senso di realismo sottolineato dalla presenza di particolari simbolici che li collocano socialmente e storicamente. *Dürer rinuncia alla definizione di un canone ideale, mettendo in discussione il concetto di bello, puntando l'interesse anche per il brutto ed il particolare.* Con questo artista viene introdotta una modalità definita del ritratto allo specchio che segna un primo ed importante momento di approfondimento volto ad una conoscenza più intima e soggettiva, sia per l'esecutore sia per l'osservatore. Ne scaturisce quasi una lettura introspettiva (Fig. 5).

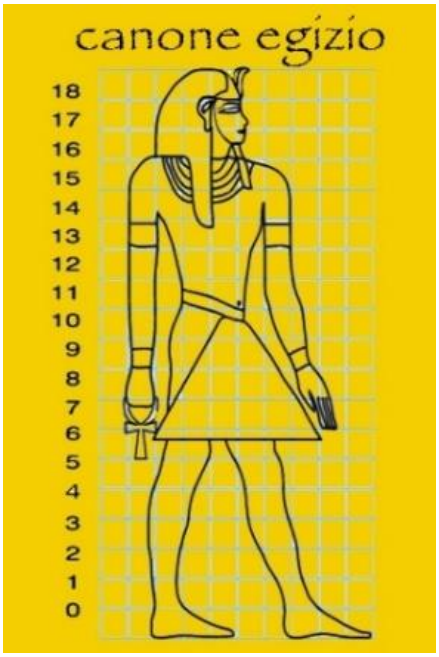


Figura 1.

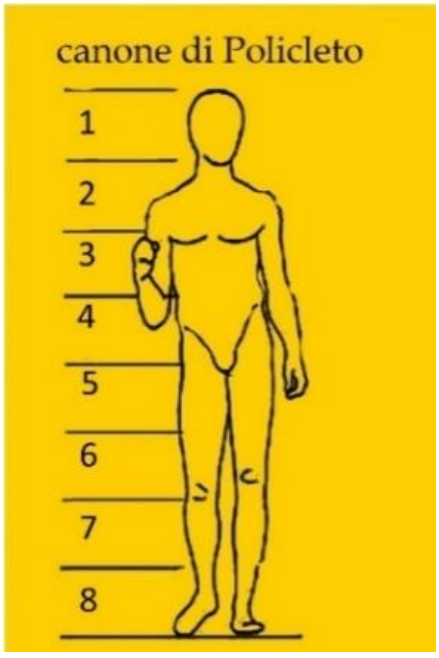


Figura 2.

Figura 3.

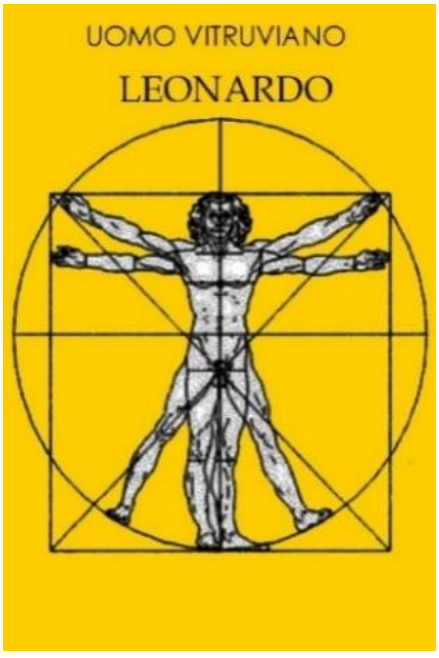


Figura 4.

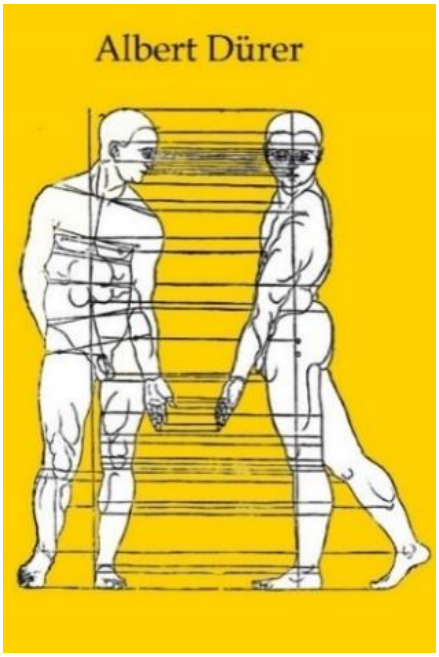


Figura 5.

Nel ‘700 la rappresentazione della figura umana attraverso il ritratto, apre le porte ai soggetti così detti comuni, alle composizioni pittoresche di stile popolare. Ovviamente questi personaggi non erano i committenti delle opere, ma gli artisti li ritraevano perché riconoscevano in loro quella spontaneità che arricchiva la conoscenza del genere umano. Grande novità furono i ritratti di Théodore Géricault interessati ai malati mentali. Per tutto l’800 la ricchissima produzione di ritrattistica insegue diverse modalità di rappresentazione, più classica, come per David, romantica come gli artisti che seguivano le orme di Delacroix, con letture più politiche per i seguaci di Courbet. Nel ‘900, con la nascita delle avanguardie storiche, la rappresentazione del ritratto è inevitabilmente rivolta ad una struttura innovativa, maggiormente intrisa di interiorità, consapevolmente lontana da qualsiasi riproduzione oggettiva della fisionomia. Questa velocissima analisi ci permette di comprendere come lo studio della figura umana sia stato sempre motivo di riflessione e di ricerca soprattutto rispetto alla sua funzione. Resta presente in questa pratica, l’assetto simmetrico perché rispetto ad un asse centrale presenta forme speculari. La simmetria, nella psicologia della forma è una legge compositiva ricorrente. Le forme simmetriche hanno insito il concetto percettivo dell’ordine, dell’equilibrio e della stabilità. Al contrario una struttura compositiva asimmetrica, crea una aspettativa

più naturale, permette di cogliere stati d'animo, aspetti soggettivi e non ultimo il movimento. Oltre a queste fondamentali caratteristiche, se pur trattate essenzialmente, il processo di elaborazione grafica di un soggetto, che diventa personaggio all'interno di una narrazione visiva, può attingere ad altre importanti leggi percettive. Essenziale è il peso che cattura l'attenzione dell'osservatore. Attraverso alcuni criteri compositivi combinati tra loro, si producono forme che hanno una predominanza percettiva. Tra questi la dimensione di una parte rispetto ad un'altra, la posizione di un elemento rispetto alla sua collocazione spaziale, in alto, in basso, a sinistra, a destra. Alcune forme come le figure geometriche semplici hanno un peso maggiore ed anche una pregnanza, perché producono una reazione attentiva immediata. *Il fatto che simboli o messaggi visivi strutturati in modo naturale possono essere interpretati immediatamente – e perfino senza ambiguità – superando barriere linguistiche e condizionamenti culturali, va ricondotto in ultima analisi alla universalità delle leggi della natura* [36].

Le figure geometriche semplici sono da sempre valide per la costruzione grafica di figure più complesse (Fig. 6).

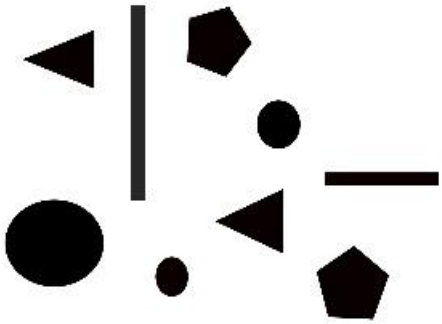


Figura 6.

Nella composizione tra semplificazione grafica e figure geometriche semplici si può cogliere la struttura formale della figura umana (Fig. 7).

[36] A questo scopo, identificheremo forme di simmetria (e di ordine) insite nelle strutture naturali e, parallelamente, in alcune immagini stilizzate, anch'esse strutturate secondo dette forme. Ci accorgeremo allora che l'interpretazione di queste immagini stilizzate risulterà immediata.
https://www.scienzainrete.it/articolo/pinocchio-e-luniversalit%C3%A0-dellimmagine/giuseppe-caglioti/2017-11-04. URL consultato 20 gennaio 2021.

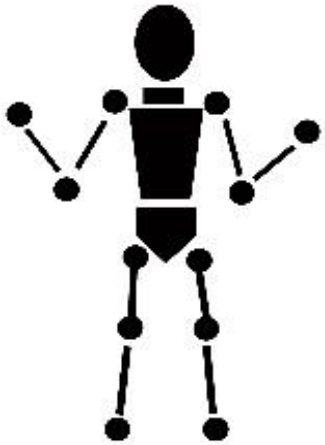


Figura 7.

La sintesi da origine ad un manichino. Nella pratica del disegno corrisponde al *fantoccio snodato di legno o altro materiale, atto ad assumere e mantenere con facilità l'atteggiamento impostogli dall'artista, che se ne serve, vestendolo e atteggiandolo al modo dei personaggi da ritrarre, come sostituto del modello* (Dizionario Treccani). Se si aggiunge una variazione degli elementi della struttura in relazione allo spazio e all'orientamento, disegnando per esempio le successive posizioni di un corpo, si ottiene la percezione visiva del movimento.

Il manichino - fantoccio ben si presta alla semplificazione visiva del personaggio di Pinocchio. Ne coglie la sua essenza, la sua rigidità fatta di legno che trasmette alla postura quella certa incapacità disarmonica di evolvere. È un disegno grezzo, uno schizzo ideativo che sembra aver difficoltà a mutare in bozzetto e in definitivo. Mantiene però una sua caratteristica fondamentale quella cioè di essere pregnante. Il termine di pregnanza indica alcune caratteristiche come il senso di pieno, saturo, completo. Qualcosa a cui non si deve aggiungere nulla perché la percezione che ne deriva risulta completa. Una forma pregnante è quindi singolare, unica e privilegiata. Pregnante può essere anche una proprietà o una convincente relazioni tra le parti. È il processo percettivo che del reale proietta una versione del verosimile. Tutte le qualità della pregnanza della forma sono sintetizzabili all'interno del "come dovrebbe essere". *Questo perché il "come dovrebbe essere" si colloca ad un diverso livello percettivo, mostrando contemporaneamente il doppio fondamentale significato della pregnanza: oggetto e processo. Il "come*

dovrebbe essere" è ad un tempo qualcosa che si vede, una qualità, un processo, una dinamica che descrive una scissione fenomenica…In questa maniera si chiarisce l'idea secondo cui la stabilità è un modo di essere tra i tanti sussumibili nel "come dovrebbe essere" (Pinna 2005)[37]. Nella rappresentazione illustrata del personaggio di Pinocchio, per sottolineare la caratteristica verosimile, descritta chiaramente dal testo narrativo, si ricorre, anche se forse inconsapevolmente, ad un altro segnale visivo. Il naso allungato, indica una direzionalità transitoria, un passaggio da uno stato emotivo ad un altro. Il segno grafico ha la sua corrispondenza nella freccia, semplificata nella raffigurazione di un triangolo molto allungato lungo il suo vertice. Su questa forma ci sarebbe tanto da dire perché il suo significato può cambiare in base al contesto o per esempio alla direzione della sua punta. Spesso comunica uno spostamento, da uno stato di staticità ad uno successivo di instaticità. La freccia, prende il posto del naso quando questo, nel cambiamento del personaggio, mostra un brusco disallineamento rispetto a quanto desiderato dal contesto e improvvisamente deraglia, creando aspettative nuove, non prive di contraddizioni, verso inaspettate direzioni. Del resto un segmento sporgente, cuneiforme, guida lo sguardo lungo il vertice, aumentando la velocità di lettura e di percezione che è attratta maggiormente anche dal suo peso visivo. Proprio il peso condiziona l'osservatore. Ci sono diversi parametri all'interno di un particolare volti a catturare l'attenzione: tra questi sicuramente la dimensione, esagerata e sproporzionata rispetto alla configurazione iniziale, proprio come il naso di Pinocchio o anche la posizione, un elemento che fuoriesce da una figura semplice come l'ovale del volto e conquista lo spazio dell'osservazione. Non ultimo il contrasto di un elemento per sua natura antagonista tra altri elementi, avrà inevitabilmente maggior peso visivo. Resta il fatto che è proprio questo peso ed il contrasto che ne deriva a rendere un semplice manichino icona indiscussa. Pinocchio, replicato in innumerevoli gadgets, soggetto-oggetto di consumo, anche vivendo autonomamente all'esterno del suo contesto narrativo, mantiene

[37] La realtà visiva è popolata di oggetti di ogni forma, grandezza e colore. Alcuni oggetti sono regolari, altri irregolari; alcuni ben riusciti e completi, altri mal riusciti, incompleti o deformati. Tutti sono in ogni caso comparabili in qualche attributo e tale comparabilità consente di organizzarli e "formarli" in una totalità percettiva fatta di significati che nel loro insieme costituiscono quello che può essere chiamato "linguaggio del vedere" Si veda: *Riflessioni fenomenologiche sulla percezione delle qualità emergenti: verso una riconsiderazione critica della teoria della Pregnanza*. https://www.semanticscholar.org/author/B.-Pinna/2077622946. URL consultato l'8 febbraio 2021.

indiscutibilmente il suo fascino, generando curiosità ed interesse attraverso gli anni e le generazioni. Da soggetto ad archetipo. Esemplare originale, trova nel tempo durevolezza, rinsaldata dai suoi caratteri di stabilità e fermezza visiva.

3.3 Pinocchio nella rappresentazione visiva

Il burattino più famoso al mondo è una figura in fuga la cui ricchezza fantastica non smette di stupire con la sua eleganza pedagogica, con il suo ambiguo polimorfismo, con la sua vena sottile di disillusione o con quello che Giorgio Manganelli, nel suo Pinocchio, "Un libro parallelo" 1977, ha definito "terrorismo della realtà" [38]. Pinocchio racchiude in sé posizioni altalenanti, il dubbio, la curiosità, la sregolatezza, l'infantile leggerezza dell'essere, che unite ad una sorta di caparbia e innata durezza nel suo DNA ligneo, lo mostra sicuramente trasversale e sempre attuale, fino a renderlo icona di una certa irrequietezza dove inevitabilmente si annida la divergenza. "Le avventure di Pinocchio", raccolte in un volume nel 1883, superano i vincoli temporali, diventano un classico della letteratura dell'infanzia e contaminano fortemente ambiti espressivi diversificati, dal teatro, alla musica, alla danza, al cinema, all'arte visiva. Su quest'ultima si apre una finestra dagli ampi orizzonti e dagli sviluppi particolarmente interessanti che, abbracciando il burattino più famoso del mondo, ci invita a non smettere di guardare, rivivendole, le sue spericolate avventure. A questa Icona, di casa nostra, sono state dedicate mostre eccezionalmente ricche per espressività che hanno contribuito a rafforzare la sua energia magnetica. Tantissimi sono gli artisti che si sono ritrovati in Pinocchio, in una sorta di personale dialogo, ne hanno colto l'essenza formale, strutturale e soprattutto interiore, con giochi e sovrapposizioni intime, confacenti alle caratteristiche metamorfiche del personaggio. Hanno fatto emergere i lati più conosciuti, ma soprattutto i più oscuri, riuscendo ad assegnare nuove percezioni in un racconto visivo che attraversato da personali riletture, sembra non finire mai. È proprio nel reiterare la sua immagine, tra proiezioni, immedesimazioni, stravolgimenti, ribaltamenti e

[38] Manganelli in questo testo inconsueto ci restituisce il classico Collodiano sotto una nuova forma con visioni particolari, a volte terrificanti, ma anche euforiche. Non mancano risvolti ricchi di enigmi ma anche di rivelazioni, di metafore e simboli. Ne viene coinvolto lo stesso Pinocchio che risulta ambiguo e non conforme nel suo essere contemporaneamente personaggio animale, vegetale, umano, ultraterreno.

soggettive configurazioni che il burattino si connota in un'attualità sbalorditiva, acquistando l'immortalità. Già nel 1982 con la mostra itinerante *Pinocchio nel paese degli artisti* [39] nasce il confronto dialettico a più voci. Presenze come Emilio Isgrò, Ando Gilardi, Emilio Tadini, Enrico Baj, Ugo Nespolo e Tullio Pericoli offrono diversi spunti e nuove interpretazioni. Nello stesso anno viene dedicato a Pinocchio un libro triangolare. Una sorta di design editoriale rivoluzionario che racchiude già nella forma l'archetipo del burattino più famoso del mondo. Rivoluzionario anche per la casa editrice che in realtà è la trattoria Burdè, in via Pistoiese, a Firenze, dove sembra che Collodi scrivesse le sue storie. Il libro è una triangolazione di intenti, nella forma e nel contenuto. Partecipano alla stesura diversi autori che svolgono differenti percorsi creativi se pur complementari. In questa particolare antologia i linguaggi della ricerca artigianale si fondono a quelli della grafica, del design, della visione pittorica ed illustrativa. Tra questi Paolo Favi, Vinicio Berti, Liberia Pini, Eugenio Malenotti, Lapo Binazzi, Fabrizio Gori che abitano e svolgono la loro attività all'interno di un perimetro molto ristretto che include anche la casa natale di Collodi in via Taddea. Questo legame, che non si manifesta solo nelle coordinate geografiche di localizzazione, è punto di origine che li unisce e da cui si dipanano nuove trame pronte a tessere infinite textures narrative. Le avventure del burattino come specchio per caleidoscopiche visioni, irrompono già nel formato del libro, il cui autore Lapo Binazzi, si diverte a suggerire il naso appuntito o forse il berretto di mollica di pane. Il risultato del prodotto è trasgressivo già nel suo apparire, giocoso ed irriverente verso le comuni operazioni editoriali. Il triangolo è contenitore di esperienze che abbracciano la seconda metà del secolo scorso. Testimonianze che inseguono "l'astrattismo classico" il "design radicale" che darà origine al gruppo Ufo, movimento prolifico a livello nazionale ed internazionale, ma anche linguaggi e contaminazioni tra fumetto ed illustrazione. Pinocchio, come motrice di energia creativa, contamina personalità diverse. Si riproduce in multipli, nell'opera di Oliviero Toscani[40] che con i suoi burattini, fotografati in sequenza, tutti uguali, seppure differenti nelle naturali sfumature del legno, attraverso un andamento modulare e ritmico, annulla le differenze etniche, schiacciando, in unico piano, secolari tensioni razziali, restituendoci, in

[39] Evento a cura di Comune di Firenze - Fondazione Nazionale Carlo Collodi, Generali Valore Cultura, Fondazione CR Firenze - Fondazione Parchi Monumentali Bardini e Peyron, Gruppo Arthemisia, Unicoop Firenze.
[40] Per approfondimenti, opera Toscani, 1991 Pinocchi, © Oliviero Toscani.

una marcia giocosa, l'universalità dell'infanzia. Mario Ceroli dedica a Pinocchio diverse sculture a grandezza naturale, ovviamente di legno, che catturano in maniera sapiente, come dei fermo immagine, le espressioni e gli stati d'animo del "pagliaccetto" con giochi allusivi di posture accattivanti. Facilmente sovrapponibili all'immaginario collettivo scaturito dalla lettura delle pagine collodiane. Ceroli incontra ancora il burattino nel 2002 quando per Art'è illustrerà un'edizione del libro "Le avventure di Pinocchio". In particolare nell'immagine sull' agguato teso a Pinocchio dal gatto e dalla volpe, l'artista colloca i personaggi su strisce pedonali che si incrociano caricando l'immagine di quella tensione la cui veste grafica sottolinea l'inevitabilità dell'incontro[41]. Lo ritroviamo ancora in dimensioni enormi nella ricerca di Edoardo Malagigi, che nel 2000 lo include tra le sue macro-sculture, dal sapore didattico - sociale - politico. Pinocchio è realizzato con imballaggi per il latte ed i biscotti, alimenti raccolti e distribuiti per le colazioni dei bambini della ex Jugoslavia. Il contenitore – prodotto a soccorso di un'infanzia negata, muta e si trasforma in una icona che ribadisce, attraverso la sua stessa essenza formale, il diritto ad un'infanzia burlona e serena dove necessariamente si deve ritrovare finanche la favola. Ma se altri grandi maestri dell'arte avessero incontrato Pinocchio, quale meraviglioso mondo ci avrebbero consegnato? Possiamo farcene un'idea nella visione onirica di Francesco Musante (2006)[42] che ci ricorda, attraverso il suo mondo ricco di elementi simbolici, stelle, mezzelune, cuori, giocattoli sospesi a mezz'aria, la poetica di Chagall. Ma anche nei giochi di carta, realizzati con pochi e precisi segni di tagli di materiale povero, che rimandano a

[41] Parliamo della simmetria traslazionale, il principio d'indeterminazione nel Pinocchio di Carlo Collodi e di Mario Ceroli. *Per Pinocchio è impossibile eludere la trappola tesagli dal Gatto e dalla Volpe: la rappresentazione di questa impossibilità è tutta nell'irrefrenabile incedere – con velocità costante – del Gatto e della Volpe, e dello stesso Pinocchio, sulle zebre che confluiscono nell'ampio quadrato centrale.* https://www.scienzainrete.it/articolo/pinocchio-e-luniversalit%C3%A0-dellimmagine/giuseppe-caglioti/2017 URL consultato 4 febbraio 2021

[42] *-Perché sei venuto a mettere lo scompiglio nel mio teatro? - domandò il burattinaio a Pinocchio, con un vocione d'Orco gravemente infreddato di testa. - La creda, illustrissimo, che la colpa non è stata mia!* - (Collodi Cap. 9 pag. 55). "Il Pinocchio nelle illustrazioni di Francesco Musante è magico. E la sua magia specifica è quella del sogno e dello spettacolo – che possono anche coincidere." https://www.edizionigiacche.com/opera/il-pinocchio-di-francesco-musante-143. URL consultato 11novembre 2021.

Matisse, di Fabio De Poli (*Il mio primo Pinocchio* 2005)[43] che ricuce sapientemente, composizioni semplici eppure sature e pregnanti, creando un ponte tra pittura ed illustrazione, attingendo di volta in volta un po' da l'una e un po' dall'altra, generando immagini che abbracciano la creatività infantile. Altra interessante occasione è stata la Biennale 2012, curatore Flavio Costantini, che viene inaugurata a Genova, in occasione del ventennale del Porto Antico, negli spazi del modulo 1, ai Magazzini del Cotone. Protagonisti di diversi ambiti, provenienti da varie realtà come il teatro, l'editoria, la cinematografia, la letteratura, le arti visive, si sono piacevolmente immersi nel mondo di Pinocchio, partecipando insieme alla costruzione della biennale. A documentazione di questo evento, il catalogo si mostra come uno scrigno di enorme valore[44]. Al suo interno anche brani scritti appositamente come "Povero Pinocchio" di Umberto Eco: *"Povero papà (Peppe), palesemente provato penuria, prende prestito polveroso pezzo pino poi, perfettamente preparotolo, pialla pialla, progetta prefabbricarne pagliaccetto…"*.

La Biennale promuove incontri, fra gli altri, con l'Arte di Dario Fo, Enrico Baj, Altan, Letizia Battaglia, Quentin Blake, Nicoletta Costa, Leo Lionni, Guillermo Mordillo, Renzo Piano, Emanuele Luzzati. Un numero considerevole di illustrazioni, tavole tematiche, opere bidimensionali, sculture, performance… Questa biennale diventa cantiere fervente tra molteplicità espressive ed interventi, donando un'immersione nel magico ed inesauribile viaggio collodiano. In evidenza, per ricchezza espressiva, Emanuele Luzzati, a cui è stato dedicato già nel 2001 uno spazio proprio al Porto Antico di Genova, con opere grafiche, bozzetti, acqueforti, tavole definitive [45]. Di natura diversa le illustrazioni per "Lo zoo di Pinocchio" di Filippo Sassòli (2009), nuova e originale rilettura costituita da una galleria di ritratti di personaggi e animali che appartengono alla storia con un loro piccolo ruolo per una nuova immaginaria narrazione[46]. La Biennale in progress

[43] De Poli lavora con carta, forbici, colore…materiali semplici per una pittura sapiente, un racconto di ritagli che promuovono il gioco.

[44] Catalogo della mostra, Biennale 2012 (Il Piviere, Pinocchio).

[45] Il museo Emanuele Luzzati situato a Genova, nell'area del Porto Antico, nell'ottobre 2019 è stato occupato dall'infopoint per seguire i lavori del nuovo Ponte per Genova, cambiando di fatto la destinazione d'uso della struttura museale.

[45] *L'originalità dell'opera di Sassoli, che col suo tratto disegna gli animali che popolano il racconto, senza mistificazioni di alcun genere, sta nel rendere protagonisti animali "reali" che il burattino incontra e con i quale riesce a comunicare: la volpe, il gatto, il grillo, il pappagallo, lo squalo (il pescecane…tutti disegnati a china e in*

ha inaugurato nelle sale della cinquecentesca Porta Siberia, il 6 giugno 2012, una seconda sezione con l'artista pop americano Jim Dine, che ha presentato ben 57 opere. Presente anche il fumettista Jacovitti con tavole originali per il libro "Pinocchio"1953[47]. In realtà Benito Jacovitti dedica al burattino tre percorsi distinti in tre momenti diversi. Il primo, nel 1943 durante la guerra, nel 1946 producendo una riduzione e la terza volta nel 1964 per le edizioni AVE, F.lli Spada editori. Jacovitti, fedele al suo stile esilarante compie un'azione di svuotamento ed estraniamento dal tessuto testuale ed immerge Pinocchio in un cospetto visivo traboccante di forme diverse. L'impressione è di un immenso turbinio di immagini come in una sagra affollata e festosa che cattura con ilarità la fantasia del lettore. Ancora la Biennale presenta opere di Ugo Nespolo con 20 serigrafie, Mimmo Paladino con 12 grafiche originali a colori, del Pinocchio cattivo, di Stefano Grondona. Poi Andrea Rauch, Roberto Innocenti, Guido Scarabottolo, Roland Topor, quest'ultimo con 21 tavole originali eseguite per la strenna natalizia della Fondazione Olivetti del 1972. Topor, esaspera il segno fino a farlo diventare, incrociandolo e tratteggiandolo, protagonista sia della figura in primo piano sia dello sfondo. L'assetto compositivo è fortemente simbolico e si muove analizzando i riferimenti ambigui della storia, le sottostrutture narrative, per sondare l'inconscio. Ma come si genera la forte valenza comunicativa di questa iniziativa che ha superato per interesse e riconoscimento qualsiasi aspettativa? C'è una formula, una sorte di ricetta magica nella riuscita di questo evento e sta nell' aver presentato e dato spazio e motivato ed interessato in egual misura tutti i partecipanti pur con le loro differenti personalità. Perché questa Biennale, definita cantiere di conoscenze e sperimentazioni attraverso la sua officina creativa, aprendo la porta all'arte e ai suoi autori, ha focalizzato l'interesse su grandi temi riuscendo ad esprimerli in

---

bianco e nero. Solo un quadro ha una tonalità azzurra di colore ed è quello scelto per la prima di copertina dell'omonimo catalogo, l'immagine di asini che sono poi l'unico animale nel quale si trasfigura lo stesso Pinocchio. https://www.pinocchio.it/it/lo-zoo-di-pinocchio-nei-disegni-di-filippo-sassoli. URL consultato il 14 aprile 2021.

[47] Jacovitti si interessa a Pinocchio in tre momenti diversi della sua carriera, quasi fosse un tema non compiuto o ancor meglio un personaggio da rincontrare, lui stesso scrisse questa filastrocca: C*ol passare di due decenni / del "Pinocchio" mi sovvenni / e per chi mi disse che / non c'è un due senza un bel tre / l'illustrai con gran riguardo / come ultimo traguardo*». Jacovitti e l'ultimo Pinocchio
https://www.italianways.com/jacovittis-last-pinocchio/ URL consultato il 14 aprile 2021.

pienezza, valorizzandone l'origine comune, il punto di partenza: Pinocchio, burattino multiforme e singolarmente attrattivo, plasmato in infinite forme e in altrettante percezioni. Più recente la mostra Enigma Pinocchio - Da Giacometti a LaChapelle[48]. L'evento dà vita a una grande storia italiana, come riporta il sottotitolo della mostra, perché traccia, un percorso-specchio del viaggio della creatura collodiana, in oscillazione tra ingenuità e furbizia, autonomia e suggestione e infine tra la vita e la morte[49]. L'evento presenta cinquanta opere raccolte in musei e collezioni private di tutto il mondo. All'interno della mostra il visitatore attraversa sette sezioni delineate da un allestimento che segue un filo narrativo diagnostico-filosofico. Pinocchio emerge nella sua infinita versatilità e raccontando se stesso, come piccolo antieroe, afferma la sua personalità e mostra soprattutto quello che non è: *Pinocchio (non) è un re; Pinocchio (non) è un burattino; Pinocchio (non) è un uomo; Pinocchio (non) è morto; Pinocchio (non) è Pinocchio; Pinocchio (non) è una maschera; Pinocchio (non) è un bambino.* In evidenza i diversificati linguaggi visivi, dai più consueti, come opere bidimensionali e sculture ad installazioni multimediali ed immersive, dove il fruitore può rivivere le avventure del burattino ritrovandosi per esempio nel ventre della balena. I grandi nomi dell'arte riuniti in un cerchio simbolico celebrano con il loro fare l'immortale burattino. Paladino, Calder, McCarthy, Jim Dine, Venturino Venturi, Ontani. Con Ontani, indossando nuove lenti, assistiamo ad un diverso percorso. L'artista, affrontando il proprio viaggio "transtorico" tra maschera, simbolo e mito, si fa fotografare in posa diventando un Pinocchio con tanto di cappello, colletto ed un naso sporgente di carta, non per immedesimarsi nel personaggio quanto per attraversarlo e procedere oltre. Pinocchio è un tramite, una tappa. Un punto obbligato di passaggio. "Enigma Pinocchio" (non è una marionetta, non è un bambino è quindi un enigma) rivela anche la Macchina inutile di Munari[50]: *Non serve a niente, non è un figlio, non è un bambino,*

[48] Villa Bardini Firenze - Generali Valore Cultura, ottobre 2019-marzo 2020.

[49] *Enigma Pinocchio- Da Giacometti a LaChapelle*, mostra evento a cura di Lucia Fiaschi.

[50] *Il nome di Bruno Munari è fortemente legato a quello delle Macchine Inutili costruite a partire dai primi anni trenta. Per le prime esposizioni, all'interno delle mostre collettive del movimento futurista, l'autore utilizza nomi poetici come Macchine sensibili, Volumi d'aria, Respiro di macchina. Quasi contemporaneamente l'artista propone, per la sua particolare idea di un astrattismo fluttuante nello spazio, un nome paradossale, un nome che ha l'indubbio merito di farci riflettere, attraverso la sintesi di un ossimoro, sull'inutilità di ciò che è utile (la macchina) e sull'utilità di*

non è un cane, non è un pesce e dunque non fa la guardia, non si può mangiare e soprattutto non è di aiuto, almeno sino a che non trova la sua strada edificante e posticcia. Ancora ci cattura la ricerca nella memoria ancestrale di Mimmo Paladino che incontra Pinocchio non certo casualmente, archetipo tra gli archetipi, diviene poetica su cui tracciare una personale narrazione fatta di segni pittorici, a volte semplici, come le veloci pennellate ad acquerello che raccontano istantaneamente lo stupore del burattino, solo evocato, nel vedere i suoi piedi lignei e rigidi che prendono fuoco in un lampo. Pinocchio è come un foglio di appunti su pagine di un quaderno d'infanzia che narra l'esperienza emotiva dell'artista tra le avventure note, sempre in bilico tra felicità e dolore, perché l'infanzia, e quella di Pinocchio prima di tutte, è un ossimoro come ha detto Antonio Faeti (1972, 2005) *ed è una pena mista a gioia che ci è pur dato sopportare*. La storia delle avventure di Pinocchio si intreccia con la storia delle illustrazioni. Quando nel 1883 viene pubblicata la prima edizione dalla libreria editrice Felice Paggi con le immagini di Enrico Mazzanti, il lettore si ritrova davanti ben 62 illustrazioni. Mazzanti è il primo a connotare visivamente Pinocchio. È il suo secondo padre. L'illustrazione del frontespizio, la prima e la più famosa, ci presenta un Pinocchio sicuro di sé, con le mani sui fianchi e gli occhi che guardano lontano. È quasi una celebrazione, se pur inconsapevole, dell'immortalità del personaggio. Il burattino indossa una clownesca casacca bianca, il cappello a cono ed un ricco colletto a gorgiera, inoltre quelle di Mazzanti sono le uniche illustrazioni di Pinocchio che ha potuto visionare Collodi e quindi, sicuramente, la trasposizione visiva è stata condivisa ed apprezzata. Le "vignette" si snodano attraverso un percorso rappresentativo compiuto, in simbiosi perfetta con i momenti avventurosi del personaggio. Risultano di grande impatto, pur nell'essenzialità delle silhouettes che indicheranno per molti la sintesi iconografica da seguire. Nel 1901 viene pubblicato Pinocchio, disegnato da Carlo Chiostri. Le immagini sono molto differenti da quelle del Mazzanti. C'è una minuziosa narrazione dei particolari che accoglie, attraverso l'elemento fantastico, una surreale visione. Nel 1921 Sergio Tofano disegna il suo primo Pinocchio ed il signor Bonaventura era nato da quattro anni. Forte è il legame tra i due personaggi e non solo stilistico, la stessa proiezione psicologica li accomuna. Sergio

ciò che è inutile (l'arte). https://www.munart.org/index.php?p=9 URL consultato 23 aprile 2021.

Tofano, in arte Sto, crea 23 tavole di cui il burattino è il personaggio centrale, pervaso da una leggerezza infantile e dall'attività del gioco libero e leggero a cui sembra non sottrarsi mai. Pinocchio è marionetta dalle posture ritmate, come maschera della Commedia dell'Arte. Nel meraviglioso mondo delle Illustrazioni una nuova linfa interpretativa scaturisce dalla ricca diffusione dell'albo illustrato. Prodotto editoriale per l'infanzia che inevitabilmente raccoglie un grande numero di estimatori adulti. Moltissimi i creativi che, attraverso il lessico verbale e quello visivo, hanno dato continuità alla narrazione delle avventure di Pinocchio. Attenendosi alla tradizione, tradendola, deragliando da essa, rendendola metafora, simbologia … individuandone il valore espressivo, formativo, educativo, pedagogico e attrattivo. Trasmettendo comunque in pienezza il valore di una fiaba che supera i limiti temporali e si connota ancora come terreno fertile. I germogli, attraverso la creatività soggettiva, oggettivandosi in vettore comunicativo, producono inevitabilmente consensi o critiche, ma cimentarsi in una lettura in tal senso, distoglierebbe comunque dall'analisi del processo ancora in atto. Il burattino scaturito dalla fantasia di Collodi genera echi infiniti[51]. Roberto Innocenti nel suo Pinocchio (1996) ci restituisce una narrazione visiva ampia ma dettagliata, localizzata nei luoghi, quelli di Firenze e nel tempo della memoria. L'occhio fotografico di Innocenti, l'interesse per il dettaglio, la prospettiva emozionale, che inserisce chi guarda nella scena, è frutto di una ricerca e di una abilità espressiva rigorosa, spinta ad un realismo estetico dal sapiente carattere. Tutto sembra abilmente narrato, anche la suggestione delle atmosfere, degli ambienti, degli scorci e in alcuni passaggi non mancano i riferimenti a Pieter Bruegel Il Vecchio, questi si appartenenti al DNA dei più grandi e dove gli occhi piccoli si perdono nei dettagli della fantasia. Illustrazioni dove sembra che tutto sia mostrato, anche se non mancano indicatori di proiezioni più intime, come il legame tra le proporzioni della figura del soggetto Pinocchio e gli ambienti che sembrano sovrastarlo. Una immedesimazione dell'infanzia rubata dello stesso autore, tra i mille scenari devastanti del secondo conflitto mondiale. Di passo diverso l'albo illustrato "Le lune di Pinocchio" da Antonio Boffa (2005). L'artista ha un animo creativo aperto verso molteplici linguaggi. È grafico, incisore, ceramista, pittore ed illustratore. Custode della ricerca materica e grafica ci restituisce una macro realtà compositiva dove tutti gli elementi, di lineare

[51] Per una ricca documentazione sulle illustrazioni dedicate a Pinocchio si veda di Bonanni, 2012, articolo/ https.//ojs.unica.it. URL consultato il 14 luglio 2021.

immediatezza, occupano un unico piano visivo con cromatismi estesi che si declinano in textures affini. Il risultato è una narrazione tutta da scoprire, dove è inevitabile entrare e nascondersi o mostrarsi per partecipare all'azione. È una composizione visiva aperta all'avventura emotiva, alla suggestione e all'immedesimazione, dove gli occhi piccoli non hanno paura di perdersi e di ritrovarsi e dove gli adulti scoprono un'altra modalità espressiva attenta alle evoluzioni dei linguaggi contemporanei. Ancora nel 2015, presso il Lyceum di Firenze, si inaugura un'antologica dedicata all'illustratore Leo Mattioli. In evidenza le tavole realizzate fra il 1953 e il 1954, per la storica pubblicazione di Vallecchi "Avventure di Pinocchio" del 1955, ristampata per l'occasione dalla casa editrice Clichy, presenti diverse tavole inedite. Un omaggio al disegno, allo schizzo puro, veloce e spigoloso che intrappola un Pinocchio serioso e malinconico. L'evento presenta anche, in anteprima, alcuni gioielli della collezione *'Pinocchio'*, realizzati in esclusiva per OroMatto di Anna Gazzi, da Anna della Torre, fashion designer[52]. Non ci stupisce come Pinocchio contamini realtà creative solo così apparentemente distanti. Il mondo del Design, tra innovazione e funzione formale, ritrova nell'icona la giusta ispirazione. La giocosità, il dinamismo, la leggerezza fin anche l'ironia. Già nel 1954 il designer olandese Herman Theodoor Jan Anthoin Busquet, dal carattere modernista ed industriale, che muove la sua ricerca formale dai movimenti De Stijl e Bauhaus, applicando un radicale minimalismo, crea la sua lampada Pinocchio, con paralume in metallo, disponibile nei colori rosso, giallo, blu, verde e bianco. La struttura ha una base a tripode con gambe regolabili. Se ne producono un'infinità. Più recentemente Pinocchio diventa sgabello, ovviamente di legno, nella ricerca del design David Dolcini per il marchio RIVA 1920. Ma anche un vaso di vetro soffiato di Murano, le cui fattezze non lasciano alcun dubbio e di nuovo narrano gli altalenanti stati d'animo del burattino attraverso l'allungamento del naso, di pasta di vetro bianca, che varia di dimensione, tra le sapienti mani del maestro soffiatore (disponibile in tre dimensioni e in diversi colori) 019 INTERNOITALIANO. Tutti loro e molti altri ancora sono i Pinocchi itineranti. Narrano, instancabilmente, della scultura che prende vita per antonomasia. Da pezzo di legno fino alla metamorfosi. Marionetta? Automa? Oggetto? Soggetto? Una carrellata eccellente che finisce per raccontare la Vita con la V maiuscola. Perché

[52] https://www.firenzetoday.it/eventi/cultura/pinocchio-mattioli-esposizione. URL consultato il 22 luglio 2021

Pinocchio non è solo Pinocchio. *Acciuffare la sua identità è quasi impossibile, forse è lo specchio del volto di ciascuno di noi*[53]. Questo grande interesse per Pinocchio, se ha trovato terreno fertile nella tradizione letteraria ha saputo, attraverso caleidoscopiche visioni artistiche, amplificarne il valore culturale. Un invito alla creatività assoluta, in totale libertà. "Una bambinata", così come Carlo Collodi, definiva la prima puntata del suo romanzo "Storia di un burattino". Bambinata, intesa proprio come cosa di scarsa importanza, da non prendere troppo sul serio. Ma sono le cose semplici che spesso diventano necessarie come sognare, immaginare, lasciarsi andare. Proprio come Pinocchio nelle sue avventure. Nel cantiere dell'arte, proiezioni intime e personali, singole rielaborazioni, oggettivandosi in multiple condivisioni, hanno messo in scena pienamente il processo artistico, tracciando una nuova ed infinita narrazione di cui ancora si è parte.

3.4 Pinocchio nella didattica artistica

Leggere la fiaba di Pinocchio a classi di bambine e bambini è consuetudine. Ben note sono le caratteristiche formative ed i risvolti pedagogici ad essa collegati. Anche molto diffusi sono i laboratori creativi che ne scaturiscono, non solo riscritture testuali ma rielaborazioni visive del fantastico mondo del burattino. Alla luce di quanto accade in molte realtà ludico-formative, è necessario però concedersi un momento di verifica e riflessione. Attività queste che, ben presenti nell'impianto pedagogico, se applicate, mostrano tutta la loro valenza, ponendosi come punti cardinali nelle direzioni da perseguire. L'attività laboratoriale, intesa come spazio del fare è attività didattica che quindi necessita di una programmazione, di una verifica in atto e di una valutazione rispettosa delle finalità e degli obiettivi previsti e, anche quando questa si attua per creare atmosfere più dinamiche, rilassate e partecipate, non va intesa come momento ricreativo. Ne va perseguita la finalità della realizzazione a tutti costi del prodotto che sia chiaro, non è opera d'arte ma manufatto. Un elaborato finito che mette in campo le relazioni mente-corpo, queste si basano su acquisizioni e procedure attuate in un tempo stabilito, organizzato e finalizzato, è quindi il processo ad essere verificato, osservato e valutato. Il fare, ancor più di

[53] Si veda Sisca, *Enigma Pinocchio- Firenze.* 7 Novembre 2019 ARTRIBUNE https://www.artribune.com/author/ofeliasisca/page/2/ URL consultato il 22 luglio 2021.

quanto è stato fatto. Inoltre la pratica non deve sovrapporsi al caos, al bricolage dell'art-attack, ma calibrata nel rispetto della funzione ideativa, comunicativa e di una estetica dell'arte. Quando ci si improvvisa, immaginando che sia sufficiente mescolare i vari materiali al solo fine di ottenere comunque un risultato, tanto nessuno può criticare l'operato del bambino, non si sta percorrendo un sentiero volto all'apprendimento, al contrario, si stanno trasmettendo informazioni fuorvianti, confuse e di questo il bambino ne è consapevole. Ancora più sbagliato è poi affiancare a questo tipo di esperienze l'abitudine, prodotta da visioni ancora offuscate, reiterate in maniera automatica, di relegare l'attività spontanea di tipo grafico a qualcosa di accessorio, di abbellimento, per incorniciare un elaborato, magari scritto, che è considerato altro. Questa pratica del disegno a coronamento della "paginetta" mortifica il discente che viene inevitabilmente valutato applicando una sorte di parere soggettivo supportato da convincimenti stereotipati che per nulla assolvono il dovere "didattico" inteso come trasmissione di saperi, di contenuti cognitivi, di informazioni, riflessioni, verifiche e valutazioni di quanto proposto. Ne è consolatorio l'atteggiamento di chi applica queste procedure perché a sua volta inconsapevole. La non conoscenza, l'approccio periferico, la scarsa formazione sui linguaggi specifici, riduce l'effetto comunicativo e formativo insito nell'azione dell'insegnamento. Lo impoverisce e soprattutto lo trattiene in un limbo troppo lontano da una contemporaneità che richiede attenzione e sensibile documentazione. La realtà odierna stimola la percezione visiva in proporzioni esponenziali rispetto a quanto accadeva dieci, venti, trenta anni fa. La comunicazione visiva, supportata dall'evoluzione del digitale, sia negli strumenti, sia nelle applicazioni, ha modificato drasticamente le modalità comunicative nel sociale. I nuovi cartoni animati, le trasmissioni dedicate, gli spazi ludici, ma anche i paesaggi urbani, le stesse abitazioni, sono intrisi di forme evolute, che reclamano un'attenzione all'attualità. Se pensiamo alla DAD, alla DID, didattiche a distanze, interamente generate o integrate al digitale, dettate da un distanziamento indotto da una pandemia mondiale e analizziamo quanto materiale visivo supportino le nuove frontiere della trasmissione dei dati nelle modalità di apprendimento, capiamo come educare all'immagine non sia solo necessario ma sia indispensabile collante fra i saperi. La comunicazione visiva è contenitore di contenuti che generano a loro volta vasi comunicanti che pur evolvendosi da autonome strutture cognitive, consolidano sempre più nuovi ed efficaci ambiti comunicativi. L'opera d'arte, intesa come unicum, attraverso linguaggi molteplici, dal segno,

alla pittura, alla fotografia, alla scultura, alle istallazioni, alle performance, ai video, alle contaminazioni digitali, riflette sempre e comunque la valenza ad essa assegnata dall'artista che la genera e dalla società che la riconosce come tale, accogliendola, pur attraverso una analisi critica, consacrandola al suo stesso ruolo. La comunicazione pubblicitaria per immagini, attraverso strumenti e mezzi ormai tecnologicamente avanzati che irrompe nella nostra quotidianità, dalla televisione, dai cellulari, dai monitor dei nostri pc, da megaschermi collocati in strategici siti urbani, risponde alla necessità di imporsi, in una corsa estenuante, con prodotti il cui affermarsi crea mercato, economia, lavoro. La società inevitabilmente la recepisce, la subisce, generando a sua volta nuovi orientamenti. La comunicazione informativa ha inventato mappe, simboli, loghi, app, emoticons visibili nei display dei tablet, degli smartphone tascabili o da polso che percepiti dalla collettività regolano e trasmettono rapidamente informazioni utili agli utenti. La società dei nativi digitali, degli internauti ma anche quella degli immigrati o tardivi digitali, ha accolto le nuove simbologie sostituendole ad espressioni, stati d'animo, affermazioni e negazioni, riducendo di fatto la propria capacità dialettica a favore di una frenetica attività comunicativa che assolve nell'immediatezza la sua efficacia. La comunicazione a favore dell'intrattenimento nei video giochi, leciti o vietati, nelle saghe televisive, cinematografiche, sulle piattaforme social, ci proietta in mondi paralleli, lontani ed irreali abitati da mutanti che superano dogmi annientando i limiti dello spazio e del tempo. Frequentati con assiduità e morbosa attenzione da intere generazioni, trasportate da entusiasmi ed ossessioni, che si allontano da se stessi ancor prima che dagli altri, in un isolamento diffuso che proietta la società verso oscure derive. Preoccupa l'assuefazione, la disponibilità smisurata del tutto e subito, offerto magistralmente da patinate ed accattivanti o al contrario mostruose e raccapriccianti tentazioni. Ci si limita, inconsapevolmente, nel dialogo, nella riflessione, nel pensiero, nella pausa. Si riduce l'immaginazione, annientando l'io intimo, privato, limitando la capacità di crescere per strutturarsi consapevolmente come individuo libero nella sua autenticità per una società che va necessariamente rinsaldata, ricostruita. Immagini. Eppure si tratta di immagini. Punti, linee, superfici, colori, solo immagini? Certamente no, ma sicuramente la loro immediatezza percettiva fa la differenza e la fa da quando un lontanissimo nostro progenitore ha affidato ad un segno, sulle pareti di una caverna, l'inizio della narrazione della nostra evoluzione. Da qui bisogna ripartire. Dall'esigenza innata del gesto grafico, del segno, dello scarabocchio. Stimolare e recuperare la fantasia

che va attivata, allenata e rispettata. Nella storia della pedagogia ci sono state menti illuminanti, che hanno indicato la strada per una metodologia didattica attenta e fattiva. Già dalla prima metà del novecento, John Dewey (1951), filosofo e pedagogista americano, considera l'arte come mezzo indispensabile per veicolare, in strutture cognitive indispensabili, l'energia creativa innata nel bambino. Inoltre afferma che la pratica creativa non necessariamente debba concretizzarsi con la produzione di "manufatti" quanto piuttosto nella capacità di osservazione, di immaginazione e di sviluppo della memoria che attraverso la pratica artistica restituiscono all'individuo capacità critiche e abilità anche nella risoluzione di problemi. Nello stesso periodo, in Italia, Maria Montessori[54] scopre nell'esperienza una alleata vincente per l'apprendimento. Attraverso la pratica si stimolano quelle attività di manipolazione - sensoriale, specifiche del fare artistico, che permettono di raggiungere una efficace forma di consolidamento delle strutture cognitive. Erik Erikson nel celebre saggio "Infanzia e Società" (1950), individua otto fasi, di cui quattro relative all'infanzia, che analizzano lo sviluppo di capacità ed abilità all'interno della crescita cognitiva, emozionale, sociale e motoria. Questo pensiero si basa sulla convinzione che il percorso di apprendimento si consolida attraverso numerose esperienze che è necessario compiere per ogni ambito, a garanzia di una crescita che permetta di diventare adulti consapevoli ma anche sereni. La proiezione del metodo Erikson, si concretizza ulteriormente nella posizione di Elliot Eisner, che ha approfondito proprio il ruolo dell'arte nelle procedure di apprendimento didattico, dimostrando come, in relazione ai quattro ambiti individuati la pratica artistica sia collante privilegiato per lo sviluppo cognitivo, lo sviluppo emotivo, lo sviluppo sociale, lo sviluppo motorio. Nel paese Italia, di fatto culla dell'arte, l'attenzione verso questo approccio di tipo laboratoriale nasce attraverso l'attività di ricerca di Loris Malaguzzi (1995), pedagogista e psicologo e di Bruno Munari[55], artista e designer. Malaguzzi crea gli Ateliers, il nome con cui si indica lo studio di artista, ben definisce lo spazio fisico della ricerca, dall'atmosfera raccolta e accogliente, in cui i bambini scoprono sperimentando e sperimentandosi. Nelle scuole dell'infanzia gli ateliers diventano spazi dinamici di dialoghi partecipati tra attività

[54] Nell'osservazione del bambino, forse per la prima volta con la Montessori, si ha una visione diversa, uno sguardo positivo verso il mondo infantile.

[55] Munari, ambiti: pittura, scultura, grafica, cinematografia, design e didattica dell'arte, personalità emergente degli anni cinquanta-sessanta; sono gli anni del boom economico in cui nasce la figura dell'artista operatore-visivo.

del “fare” e processi cognitivi di apprendimento. Punto di osservazione, di partenza e di arrivo è il bambino. La trasmissione dell’insegnamento accoglie una metodologia circolare che si attua attraverso la valorizzazione delle fasi del percorso realizzativo e non del risultato finale, promuovendo la trasversalità culturale, al fine di attivare l’arricchimento individuale attribuendo pari dignità a tutti i linguaggi espressivi verbali o non verbali. Munari apre il primo laboratorio per bambini in un museo nel 1977, a Milano, presso la Pinacoteca di Brera. Nel suo saggio del 1977 dal titolo “Fantasia” esprime un concetto illuminante e di forte impulso democratico. Secondo l’architetto infatti l’unico modo per produrre fantasia, creatività ed invenzione è quello di “creare relazioni” fra ciò che già conosciamo, in quanto non è possibile stabilire relazioni fra ciò che è sconosciuto. E lo dice bene e lo pratica ancora meglio quando indica la strada per una pratica di apprendimento calibrato alle esigenze dei piccoli e non degli adulti che da essi hanno molto da imparare. Con un’attenzione anche al gioco sano, semplice, condiviso, che predispone l’animo alla serenità, stato emotivo necessario per il consolidamento cognitivo attraverso la stimolazione dell’immaginazione che nell’affrontare problemi e nell’individuare soluzioni, offre risorse indispensabili per la costruzione di qualsiasi struttura portante, al fine di generare un pensiero critico e libero da condizionamenti. Inoltre Munari presenta il suo metodo didattico di apprendimento applicato alla lettura delle opere d’arte, chiarendo come queste non vadano spiegate ma al contrario sperimentate, perché è dall’esperienza che si struttura la memoria e da questa si generano le acquisizioni che consolidano abilità e capacità. Esperienza che si basa sulla pratica non del dire come si fa ma nel mostrare come fare. Munari dimostra che sapere cos’è e cosa significa una certa opera d’arte è esigenza dell’adulto, mentre come si fa per realizzarla è interesse spontaneo del bambino. Ancora terreno fertile di studio e ambito di ricerca attuale, con la diffusione delle neuroscienze, è la relazione fra le pratiche artistiche e lo sviluppo delle attività cerebrali nella prima infanzia e se il percorso sembra stato ampliamente segnato, nuove riflessioni impongono ulteriori approfondimenti, proprio alla luce delle continue evoluzioni tecnologiche che inevitabilmente modificano gli scenari dell’agire. Annamaria Testa (2005), esperta di comunicazione, pone l’accento sulla necessità di creare un osservatorio condiviso che non perda di vista il processo educativo e formativo dell’individuo bambino in un mondo governato da inarrestabili cambiamenti strumentali, mediatici, globalizzati che sottopongono la comunicazione a continue mutazioni. Il saggio è contenitore di testimonianze ed apporti

multipli. Partendo dal lavoro dell'antropologo Gregory Bateson[56] in riferimento al suo metodo deuteroapprendimento dell'imparare ad imparare. La pratica artistica rivolta all'infanzia, come spazio dell'esperienza, promuove l'acquisizione attraverso l'attuazione di strategie che hanno dato risposte adeguate. Tra i contributi di Benedetto Vertecchi, Tullio De Mauro, Alberto Oliviero si ribadiscono alcuni importanti concetti come la conferma del pensiero analogico, presente nei bambini che facilmente trovano similitudini ed appartenenze tra forme ed oggetti ben distinti tra loro, atteggiamenti che stimolano la creatività e l'evoluzione del sistema di apprendimento. Ma anche l'esigenza di attuare una metodologia didattica rispettosa della pausa che, se apparentemente dilata i tempi di attuazione del percorso d'insegnamento, promuove ritmi di consolidamento dei saperi calibrati sulle necessità individuali relative all'osservazione e all'agire, messi in campo nell'esperienza proposta. Riprendere fiato, dedicandosi il tempo e scoprendo lo spazio, rispettare le fasi della crescita, in una società che promuove un moto frenetico e il culto dei talenti, rimette al centro l'individuo bambino. In questo contesto il pensiero di Vertecchi[57], apparentemente provocatorio, afferma come sia necessario trasmettere una "cultura densa di elementi simbolici…che si costruisca attraverso l'inutilità, ossia attraverso acquisizioni che è del tutto improbabile possano essere direttamente impiegate per l'inserimento in attività produttive" Vertecchi indica proprio l'arte visiva, la musica, la letteratura, la storia come espressioni superiori di "inutilità e crede fortemente come queste pratiche debbano essere a disposizione di tutte le classi sociali. La capacità di padroneggiare linguaggi diversificati, verbali e non verbali, è forza gravitazionale che trattiene l'individuo consapevolmente al centro dei processi comunicativi evitandogli il deragliamento, la reclusione verso una deriva periferica fino all'esclusione da qualsiasi attività relazionale. Quindi non certo per diventare futuri artisti, ma per acquisire consapevolezza del sé e del mondo in cui si è chiamati ad agire, la pratica artistica, intesa come esperienza rispettosa dei tempi e delle necessità dell'individuo-bambino, si conferma ancor più come spazio vitale e luogo di apprendimento.

[56] Bateson nei suoi *metaloghi* si sofferma sull'importanza del gioco; si veda Bateson, 1996, *Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno: "Gioca"*.

[57] Sull'analisi delle parole e delle espressioni nel contesto scolastico, tra contrasti e divergenze, si veda Vertecchi, 2012 *Parole per la scuola*.

3.5 Conclusioni

"Pin'occhio" non è solo un gioco di parole. Con occhio a Pinocchio si vuole sottolineare il dinamismo di un personaggio la cui narrazione non finisce mai. Lo sanno bene gli artisti che in un dialogo personale con il burattino hanno trascorso momenti di riflessione, di introspezione, di proiezione, di sovrapposizione e sottrazione attraverso uno spazio ed un tempo seppur soggettivi ma sempre attuali. La grandezza di Pinocchio è sovrapponibile alla sua semplicità formale. La sua scarsa armoniosità, il suo essere forma, oggetto, soggetto incompiuto, plasmabile e trasformista lo rende così vicino alla condizione umana, non solo infantile, da produrre inevitabilmente, in chi lo incontra, una forte immedesimazione. È qualcosa che ci appartiene anche affettivamente. È lo specchio delle nostre fragilità, ma anche dei desideri come la volontà di non smettere di essere curiosi, di osare, di abbracciare la leggerezza, di vivere nuove avventure, di desiderare di desiderare anche a costo di sbagliare. Collodi ha affidato alle mani di Geppetto un'impresa non da poco. Creare dal niente, solo da un pezzo di legno? Scolpire ad immagine e somiglianza di un figlio tanto desiderato? Ma il pezzo di legno, ha già una sua anima. Lo sa bene Mastro Ciliegia che … *tutto contento, andò subito a prendere sul banco quel pezzo di legno che era stato cagione a lui di tante paure. Ma quando fu lí per consegnarlo all'amico, il pezzo di legno dètte uno scossone e sgusciandogli violentemente dalle mani, andò a battere con forza negli stinchi impresciuttiti del povero Geppetto…* E lo impara presto Geppetto … *Fatti gli occhi, figuratevi la sua maraviglia quando si accòrse che gli occhi si movevano e che lo guardavano fisso fisso. Geppetto, vedendosi guardare da quei due occhi di legno, se n'ebbe quasi per male, e disse con accento risentito: - Occhiacci di legno, perché mi guardate* [58]? - Ma questo legno non è solo legno. La materia è vivente e ha già una sua forte personalità ancor prima dell'essere forma. Quello che Collodi chiede a Geppetto è un atto creativo. Scrive Paul Valery[59] : *«… di tutti gli atti, il più completo è quello di costruire. Un'opera chiede amore, meditazione, obbedienza ai tuoi pensieri più belli, l'invenzione di leggi da parte della*

[58] Geppetto, tornato a casa, comincia subito a fabbricarsi il burattino e gli mette il nome di Pinocchio. Prime monellerie del burattino. Collodi *Le avventure di Pinocchio 1883* Testo originale, I° ediz. Cap. III

[59] Si tratta di una citazione di Paul Valery tratta da Eupalinos, Paris, Gallimard, 1924, p. 212, ripresa già nel testo Dino Formaggio 1953 (Pubblicazione della Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università degli studi di Milano) Nuova prefazione di Gabriele Scaramuzza, Edizione digitale a cura di Simona Chiodo.

tua anima, e molte altre cose ancora che essa trae in modo meraviglioso dal tuo intimo e che non avresti mai supposto di possedere». Quindi, l'opera creata è tale perché non risponde più a parametri puramente estetici ma, priva di costrizioni, si apre ad una diversa narrazione. Da qui il legame fortissimo tra il burattino Pinocchio ed il processo artistico visivo e l'idea di un legno animato ben si sovrappone al linguaggio moderno e contemporaneo del materiale come medium espressivo: *esso va riguardato come vivente: è mezzo unito al fine, mezzo nel fine, colore nella pittura, marmo bronzo o legno nella scultura, parola nella poesia, suono nella musica, corpo della danza* (Formaggio, 1953). Pinocchio è materiale in continua trasformazione ed è per questo che ha ancora tante avventure da vivere.

Percorsi didattici: dal personaggio alla rappresentazione

Le schede che seguono offrono degli spunti operativi. Ovviamente sono soltanto indicative e minime rispetto le infinite possibilità che il mondo dell'arte visiva può generare. Il metodo d'insegnamento messo in atto nella trasmissione di dati, relazioni, attività, è inevitabilmente parte integrante del processo stesso di apprendimento, favorendolo o al contrario rendendolo vano. Quindi deve essere il risultato di una programmazione didattica attenta, finalizzata a determinati apprendimenti con obiettivi e modalità ben calcolati, nel rispetto delle reali esigenze, abilità e capacità del gruppo a cui è indirizzata. Il laboratorio come luogo dell'esperienza è in stretto rapporto con lo spazio ed il tempo. Lo spazio deve essere diverso da quello delle attività quotidiane e se non si ha la fortuna di avere un locale apposito allora, prima dell'inizio dell'attività, vanno attuati dei radicali cambiamenti. La disposizione dei banchi e delle sedie, il materiale per tutti, devono indicare la possibilità di agire alla pari. Il tempo è dilatato e scandito da una atmosfera che predispone alla serenità. Nel programmare l'esperienza è fondamentale partire sempre da una documentazione, quindi, senza improvvisare, si ricercano, proprio nella poetica espressiva degli artisti, spunti ed orientamenti finalizzati, perché come insegnava Munari, in relazione alla lettura delle opere d'arte moderne e contemporanee, è facile dire "*questo lo so fare anch'io, se lo sapevi fare, lo potevi fare prima*". Inoltre trasmettere la conoscenza dell'arte visiva in genere ma soprattutto quella contemporanea, permette ai bambini di assimilare codici, strumenti e tecniche per organizzare strutture cognitive capaci di interpretare l'attualità. E con Pinocchio,

immaginandolo, conoscendolo, attraversandolo, evocandolo, partecipiamo ad una narrazione che è sempre viva e non finisce mai di stupire.

Le esperienze che seguono sono indicate sia per i più piccoli, sia per i più grandi, a diversificarle saranno le abilità e capacità rilevate in ingresso che permettono di programmare obiettivi mirati.

Attività:

1) Pinocchio e il viaggio “transtorico”
2) Pinocchio archetipo, il simbolico nella forma
3) Pinocchio nei mobiles

1) Unità Didattica Argomentativa

Viaggio nella favola “attraverso” la storia di Pinocchio

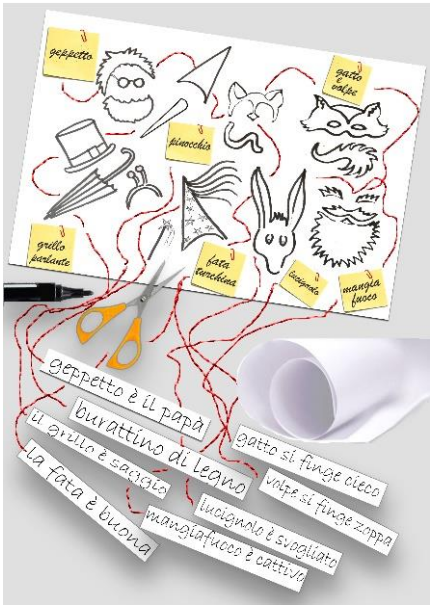


Figura 8.

Figura 9.

Nella formazione scolastica è prioritario porre l’attenzione allo sviluppo del soggetto bambina/o come individuo alla ricerca d’identità, alla strutturazione della personalità che si consolida nelle esperienze condivise con i coetanei. La proposta che segue è stata immaginata come arricchimento formativo che attuandosi attraverso il gioco, integra ed agevola la conoscenza del sé.

Riferimenti testuali: linguaggio verbale - Le avventure di Pinocchio, Collodi.
Attività: lettura del testo, analisi, individuazione dei personaggi, sintesi dei ruoli.
Riferimenti Visivi: linguaggio visivo - Ontani e il viaggio “transtorico”.
Attività: lettura delle illustrazioni originali del testo di Mazzanti, individuazione degli elementi rappresentativi, connotativi, simbolici.
Riferimenti operativi: linguaggio espressivo, la costumistica.
Attività: lettura degli accessori connotativi.
Studio della forma, sintesi espressiva: figura, simbolo, sagoma.

Approfondimenti

- Le illustrazioni originali di Enrico Mazzanti, ci consegnano il Pinocchio che proprio Collodi aveva immaginato. Inoltre rappresentano la narrazione visiva da cui tutto è partito. I personaggi, ben caratterizzati, nella loro essenzialità grafica, hanno inevitabilmente contrassegnato l'immaginario dell'impianto iconografico, restituendoci le forme primarie da cui partire.

- Luigi Ontani, artista contemporaneo e poliedrico nella sua ampia produzione ricca di sperimentazioni tecniche e materiche, dedica a Pinocchio un suo autoritratto. Attratto dal burattino, dai suoi continui percorsi altalenanti, se ne appropria, si identifica in lui, fissando la sua esperienza attraverso la fotografia, non per imitarlo ma per attraversarlo. Ripete la stessa operazione con altri personaggi tratti da diversi ambiti e lo fa per compiere un viaggio definito da lui stesso "transtorico". (Giambrone, 2019). Partendo da questi riferimenti può essere impiantato il percorso che, attuandosi tramite l'esperienza laboratoriale, permette ai bambini di entrare nella storia, individuare i personaggi, indicarli attraverso delle connotazioni che simbolicamente tracciano le loro caratteristiche, crearli materialmente ed attraversarli indossando, a turno, i loro "panni".

Obiettivi

-La favola come spazio di conoscenza dell'agire tra azioni e reazioni, per un processo cognitivo attento ai comportamenti, allo sviluppo, tra smarrimenti e consolidamenti in un viaggio in cui è lecito perdersi per poi ritrovarsi.

Finalità

- Creare i personaggi, rappresentarli attraverso tecniche e materiali comuni. Da dove partire? Individuare per ognuno, attraverso la lettura del testo scritto e del testo visivo, gli elementi connotativi. Sintetizzarli renderli simbolo.

- Vivere nei personaggi. Le maschere ci rendono simili a ciò che rappresentano, ci invitano a calarci nella parte e a sperimentare i diversi ruoli.

Metodologia

Nell’esperienza pratica non ci sono ruoli da stabilire. Nel laboratorio di costumistica le maschere si creano tutti insieme. I materiali necessari, individuati precedentemente dall’adulto formatore che ha programmato le fasi tecniche, sono a disposizione. I bambini sono liberi di sperimentare, sbagliare, deragliare, ma mostrando loro come fare, intuiscono e giocando serenamente, partecipano attivamente all’esperienza. L’attività prosegue nell’indossare a turno tutte le maschere, prevedendo tempi idonei alle reazioni delle immedesimazioni di ogni partecipante. Lo spazio ed il tempo accolgono altri linguaggi artistici come quello performativo e teatrale dove i bambini sperimentano attraverso la fantasia altri mondi e la capacità di assumere ruoli diversi. Attraverso la drammatizzazione si rinforza l’apprendimento e si stimolano abilità che concorrono al consolidamento dell’autostima ed il passaggio da un ruolo ad un altro, indossando una maschera e poi un’altra, non crea disparità nel suscitare inutili disagi da protagonista o da comparsa, si è tutti sullo stesso piano. Inoltre Tutte le fasi vanno documentate attraverso scatti fotografici, raccolti in piccole presentazioni digitali, fissano la memoria e restituiscono la documentazione dell’attività didattica.

I tempi di attuazione possono variare. Bisogna calibrarli attraverso le fasi operative:

a) lettura partecipata del testo scritto
b) lettura partecipata del testo visivo
c) laboratorio di costumistica
d) laboratorio performativo

Verifica e valutazione sono strumenti da applicare per tutto il percorso, registrano comportamenti, evitano criticità, garantiscono tempi e modalità rispettosi delle reali esigenze di ognuno. A conclusione si invitano i bambini a raccontare le loro emozioni, i loro pareri. Si ascoltano i loro punti di vista e si registra quanto raggiunto, in relazione a quanto preventivamente programmato con la consapevolezza di essere riusciti a percorrere tutti insieme, attraversandola, un’altra tra le mille avventure del fantastico Pinocchio.

2) Unità Didattica Argomentativa

Pinocchio archetipo, il simbolico nella forma

Figura 10.

Archetipo 3.

La capacità innata di intravedere figure in forme diverse, come il gioco del guardare le nuvole per individuare altri soggetti o quello di osservare le macchie per trovare spunti formali differenti e raffigurazioni nascoste, si trasforma in abilità spontanea nei bambini che affidano a semplici oggetti ruoli da protagonista per narrazioni personali e fantastiche. In queste attività c'è lo sviluppo del pensiero creativo che se supportato da esperienze mirate, promuove attraverso la fantasia, la genesi del pensiero divergente. Elaborare forme non scontate per nuove raffigurazioni formali allontana dall'incasellamento degli stereotipi. Questo percorso è strutturato per sollecitare l'immaginazione in questa direzione.

Riferimenti Testuali: linguaggio verbale - Le avventure di Pinocchio-Collodi.
Attività: lettura del testo, conoscere la storia, analisi del personaggio, sintesi del ruolo.
Riferimenti Visivi: i Dada e il ready-made.
Attività: documentazione delle immagini di Pinocchio nelle varie tipologie illustrative, burattino di legno, cartone animato, oggetto… lettura di alcune opere dadaiste.

Riferimenti operativi: il linguaggio espressivo, il collage, l'assemblaggio.
Attività: realizzazione di ready-made, studio della composizione. Sintesi espressiva: forma- archetipo.

Approfondimenti

I Dada e la poetica del caso, del tutto e del contrario di tutto che attraverso un nuovo linguaggio espressivo detto ready- made, guarda ai materiali, agli oggetti banali, già esistenti e di uso quotidiano per un riuso che li proietta in un contesto diverso, li priva di fatto della loro funzione originaria e li eleva allo status di opera d'arte. Se all'oggetto primario si aggiunge una variante attraverso segni grafici, ribaltamenti o altri elementi, si parla allora di un ready-made rettificato (Magrelli 2019). Partendo dalle illustrazioni originali di Enrico Mazzanti che ci consegnano il burattino che proprio Collodi aveva immaginato, si può promuovere una panoramica delle rappresentazioni visive del personaggio Pinocchio, attraverso le tavole grafiche, ma anche attingendo al mondo dei cartoni animati e dei gadgets. Questa declinazione di forme e colori offre al bambino riferimenti dilatati e ampi. In questa operazione non interessa una selezione qualitativa ma piuttosto quantitativa e diversificata. L'informazione che ne deriva permette di allargare l'immaginario, stimolando il processo di ideazione e creazione verso personali raffigurazioni.

Obiettivi

La favola come spazio di conoscenza dell'agire tra azioni ed invenzioni per un processo cognitivo attento alla creatività, all'immaginazione.

Finalità

Creare i personaggi, rappresentarli attraverso oggetti e forme desuete. Da dove partire? Individuare per ognuno, attraverso la lettura del testo scritto e del testo visivo, gli elementi connotativi.

Metodologia

- Giocare con oggetti banali, di uso comune. Si può attingere dal materiale presente a scuola tra la cancelleria, ma anche da materiali appartenenti ad usi domestici diversificati. Accostarli tra loro senza categorie di appartenenza o funzione ma soltanto seguendo l'istinto. Possono essere sovrapposti, incollati, legati o semplicemente disposti su un foglio, uniti ad altri materiali o trattenuti e sottolineati o evidenziati con segni. Il loro assemblaggio suggerisce, attraverso l'immaginazione, la forma-simbolo del personaggio di Pinocchio.

I bambini sono assolutamente liberi di sperimentare. Prendendo, provando, scambiando forme, oggetti o parti di queste in una attività scevra da vincoli razionali: si regge, non si regge, è troppo grande o piccolo. Attraverso la manipolazione dell'oggetto comune e le relazioni fra le sue parti, i pieni i vuoti, il peso, la dimensione, la forma, il colore, il materiale, si stimola la percezione e la creatività. Si attinge al fantastico mondo dell'immaginario infantile che naturalmente destruttura e costruisce, per proiezioni diversamente narrate. Si stimola lo scambio di ruoli, i bimbi insegnano ai grandi come e cosa "vedere". Sono loro ad organizzare i tempi e quando la forma creata li soddisfa, imparano a documentare le fasi dell'elaborazione creativa attraverso uno scatto fotografico. Ecco allora che proprio con la fotografia si scopre che gli oggetti hanno un volume che attraversato dalla luce crea un'ombra imprevista, magari più interessante della forma stessa. Si aprono nuovi ambiti di gioco e di ricerca.

Tempi

I tempi di attuazione possono variare. Bisogna calibrarli attraverso le fasi operative:

a) La ricerca degli oggetti da cui partire, i ripensamenti le prove.
b) La fase ideativa, gli insuccessi, i tentativi, le soluzioni.
c) La fase di documentazione.

Verifica e valutazione

Sono da considerarsi strumenti da applicare in tutte le fasi, registrano comportamenti, evitano criticità, garantiscono tempi e modalità rispettosi delle reali esigenze di ognuno. A conclusione si invitano i

bambini a presentare i loro Pinocchi, lasciandoli liberi in un racconto visibile, riconoscibile o immaginario e visionario, come è del resto il mondo del fantastico burattino.

3) Unità Didattica Argomentativa
   Pinocchio nei mobiles

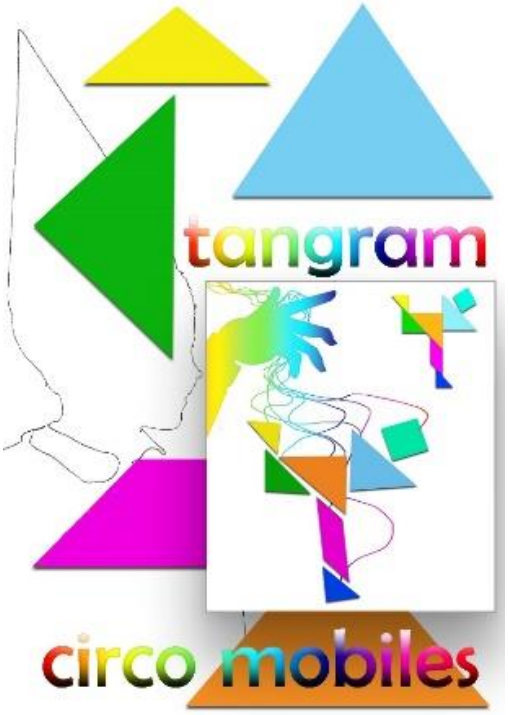


Figura 11.

Riferimenti Testuali: linguaggio verbale - Le avventure di Pinocchio-Collodi
Attività: lettura del testo, analisi dei personaggi, sintesi dei ruoli.
Riferimenti Visivi: Alexander Calder e i mobiles.
Attività: lettura visiva con attenzione ai particolari, ai personaggi, agli ambienti. Individuazione degli elementi descrittivi connotativi simbolici.
Riferimenti operativi: Il Tangram, le strutture mobiles.
Attività: realizzazioni di elementi compositivi bi e tridimensionali, studio della forma.

Sintesi espressiva: figura, simbolo, sagoma.

La conoscenza è amica dell'esperienza, la pratica artistica intesa come spazio di analisi, ricerca e restituzione promuove lo sviluppo sereno. Il mondo delle immagini con i suoi elementi portanti dal segno al colore alla forma, stimola la formazione di elementi di natura cognitiva ma anche di natura emotiva. La stessa produzione artistica è insieme di stili razionali e stili sensoriali. Questi ultimi hanno caratteristiche più dinamiche ed interessi estesi, indirizzati non solo ai contenuti ma all'espressione soggettiva del valore che si assegna ad un colore, ad una forma ad un materiale. Nell'approccio infantile prevale l'aspetto sensoriale, quello razionale si forma crescendo. L'esperienza prevede l'applicazione di regole compositive razionali, come quelle del gioco del tangram, che superando la rigidità del piano orizzontale che le accoglie, mutano nello spazio sospeso creando posizioni inaspettate, generando nuove emozioni.

Approfondimenti

- La lettura visiva della favola di Pinocchio deve essere finalizzata all'individuazione degli elementi connotativi dei personaggi attraverso la descrizione dei particolari che li tipicizzano, ma anche dei luoghi, degli spazi con attenzione agli oggetti, agli ambienti.
- Alexander Calder è famoso per l'invenzione di grandi sculture sospese, che mirano a studiare e sperimentare i fenomeni della percezione visiva e del movimento, opere che guardano all'arte cinetica. In realtà, partendo da questa ricerca, si vuole stimolare l'attenzione al cambiamento di una forma statica che, organizzata sul piano orizzontale, trova nella verticalità e nella spazialità il dinamismo attraverso infinite figurazioni generate dal movimento della esile struttura che la sostiene. Alcuni spunti interessanti sono il Circo e i Mobiles di Calder. Il circo, la giostra della favola, in miniatura, è costruito con materiali semplici: spago, filo metallico, gomma, stoffe ed altri oggetti di recupero, la struttura che si ottiene deve mantenere un'attenzione costante all'equilibrio del bilanciere per ottenere i "Mobiles" il cui nome, francese, è un gioco di parole che significa sia "mobile" che "motivo". Inoltre Calder le immagina trasportabili facilmente in valigia da qui l'idea anche di poter realizzare scatole tematiche che le contengano (Lipman 1981). Partendo da questi riferimenti può essere impiantato il percorso che, attuandosi tramite l'esperienza laboratoriale, permette ai

bambini di creare immagini in continua trasformazione. Il movimento introdotto nelle opere può essere tanto reale, come nei Mobiles e nelle Macchine inutili di Bruno Munari, o virtuale, ottenuto cioè dallo spostamento del punto di vista dell'osservatore. Inoltre le opere dell'arte cinetica adottano molto spesso un lessico aniconico di matrice astratta-geometrica.

Figura 12.

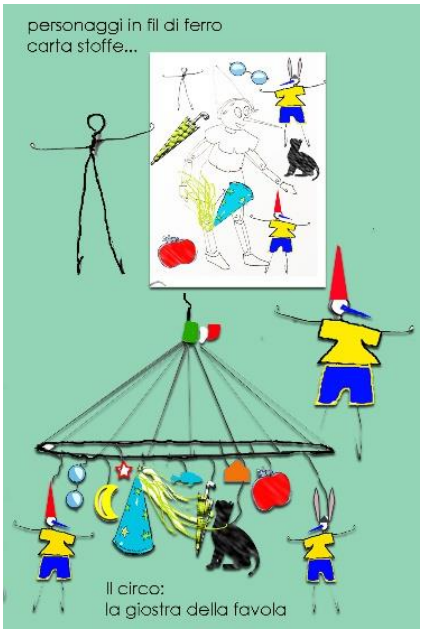


Figura 13.

Obiettivi

- La favola come spazio di un agire fantastico e dinamico. Per un processo cognitivo attento ai cambiamenti anche imprevisti, per una nuova interpretazione narrativa.

Finalità

- Creare i personaggi, attraverso una sintesi formale che si attua inizialmente dal segno grafico e successivamente si ricompone o attraverso le figure geometriche piane del Tangram o attraverso l'utilizzo di filo di ferro leggero per creare semplici forme.

Metodologia

- Nell'esperienza pratica non ci sono ruoli da fissare. Nel laboratorio, tutti i partecipanti realizzano gli elementi e sperimentano forme. Le tessere del tangram possono essere realizzate sia di carta colorata sia di materiale diversi con textures a rilievo. Per il circo le forme stilizzate con l'anima di fil di ferro, sono arricchite da piccoli particolari ritagliati da cartoncini colorati, stoffe, gomme, spago… L'attività prosegue nel collegare, attraverso semplici fili, le forme alle bacchette che fungono da bilanciere, nel caso del circo è necessario che il fil di ferro sia modellato a cerchio. Il momento successivo è quello della collocazione sospesa degli elaborati e dell'osservazione delle variabili e di come la percezione cambi attraverso il movimento. Inoltre Tutte le fasi vanno documentate attraverso scatti fotografici, raccolti in piccole presentazioni digitali, fissano la memoria e restituiscono la documentazione dell'attività didattica.

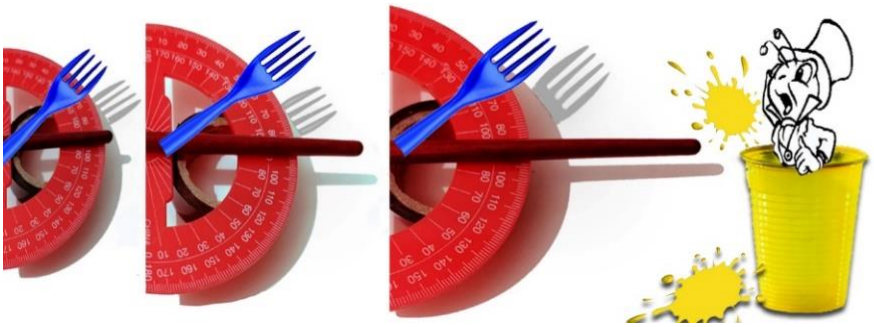
Tempi

I tempi di attuazione possono variare. Bisogna calibrarli attraverso le fasi operative:

a) lettura partecipata del testo scritto
b) lettura partecipata del testo visivo
c) laboratorio di costruzione delle forme

Verifica e valutazione

Sono da considerarsi strumenti da applicare per tutto il percorso. Registrano comportamenti, evitano criticità, garantiscono tempi e modalità rispettosi delle reali esigenze di ognuno. A conclusione si invitano i bambini a raccontare le loro emozioni, i loro pareri. Si ascoltano i loro punti di vista e si registra quanto raggiunto, in relazione a quanto preventivamente programmato con la consapevolezza di essere riusciti ad animare tutti insieme, un'altra tra le mille avventure del fantastico Pinocchio.



Archetipo 4.

Bibliografia

Arnheim, R., 2008, *Arte e percezione visiva,* Edizioni Feltrinelli, Milano.

Arnheim R., 47-1974, *Il pensiero visivo, la percezione come attività conoscitiva,* Edizioni Einaudi Paperbachs, Milano.

Bateson, G., 1996, *Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno: "Gioca",* Raffaello Cortina Editore, Torino.

Bonanni, V., 2012, *Riscrivere la fine di Pinocchio. Tra parola e immagine*, https://ojs.unica-articolo

Caglioti, G., *04.11.201, Pinocchio e l'Universalità dell'Immagine,* https://www.scienzainrete.it/.

Chiostri, C., *Pinocchio*, Editore Bemporad & Figli, Firenze.

Collodi, C., 1996, *Pinocchio,* Illustrazioni di Emanuele Luzzati, Edizioni Nuages, Milano.

De Poli, F., Rauch, A., Collodi, C., 2005, *Il Mio Primo Libro Di Pinocchio,* Edizioni Biblioteca Junior, Giunti Editore, Firenze.

Dewey, J.,1951, *L'Arte come esperienza*, La Nuova Italia, Firenze

Erikson, E., 1950, *Infanzia e Società,* Armando Editore, Roma.

Falcinelli, R., 2020, *Figure. Come funzionano le immagini dal Rinascimento a Instagram,* Edizioni Einaudi, Milano.

Faeti, A., 1972, *Guardare le figure*, Edizione "Saggi" Einaudi, Milano.

Faeti, A., 2005, *Specchi e riflessi. Nuove letture per altre immagini*, Edizioni Il Ponte Vecchio, Cesena.

Formaggio, D., 1953, *Fenomenologia della tecnica artistica,* Edizioni Nuvoletti, Milano.

Gennari, M., A.V., 1985, *Didattica dell'educazione visiva,* Editrice La Scuola, Brescia.

Giambrone, G., 2019, *Luigi Ontani in teoria. Filosofia, estetica, psicoanalisi nell'opera e nell'artista*, Edizioni Alpes, Milano.

Innocenti, R., Collodi, C., 1996, *Storia di un Burattino*, Edizioni - C'era una volta (C1V), Roma.

Jacovitti,1953, *Pinocchio*, Editrice La Scuola, Brescia.

Lipman, J., 1981, *Alexander Calder and His Magic Mobiles*, Editore Simon & Schuster, New York.

Magrelli, V., 2019, *Profilo del Dada*, Edizioni Laterza, Collana Biblioteca Universale, Taranto.

Malaguzzi, L., 1995, *I cento linguaggi dei bambini*, Edizioni Junior, Bergamo.

Manganelli, G., 420.2002, *Pinocchio un libro parallelo* Biblioteca Adelphi, Milano.

Mirabile, A., 2019, *Raccontare Immagini*, Editrice Bibliografica, Collana Movimenti, idee, fenomeni, Milano.
Montessori, M., 2020, *Il metodo improprio*, Editore Becco Giallo, Collana Biografie, Padova.

Moro, W., 1990, *Didattica dell'educazione visiva*, Edizione La Nuova Italia, Firenze.

Munari, B., 1977, *Fantasia*, Edizioni Laterza, Bari.

Munari, B.,1981, *Da cosa nasce cosa*, Edizioni Laterza, Bari.

Munari, B., 1985, *I laboratori tattili*, Editore Zanichelli, Torino.

Musante, F., 2006, *Pinocchio*, su testo originale di Collodi, Giacchè Edizioni, La Spezia.

Pinna. B., 2005, *Riflessioni fenomenologiche sulla percezione delle qualità emergenti: verso una riconsiderazione critica della teoria della Pregnanza*, https://www.semanticscholar.org/author/B.-Pinna/2077622946

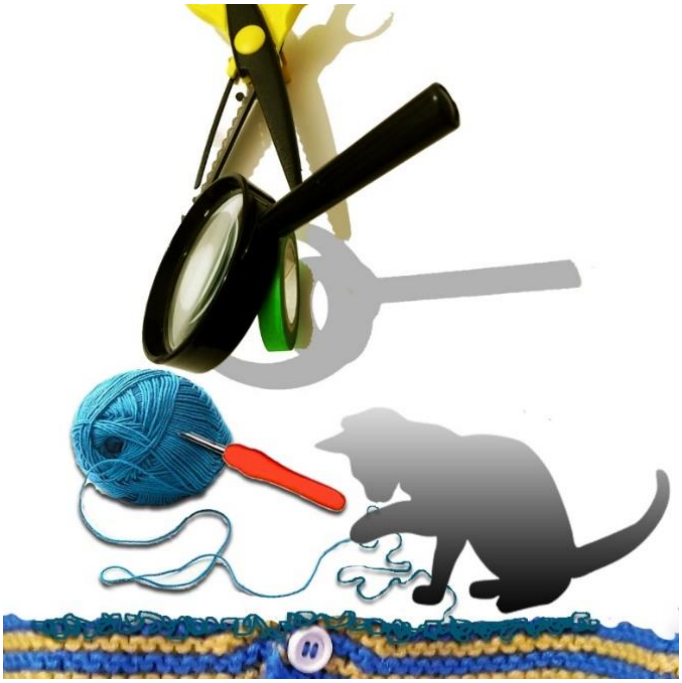
Sassòli, F., 2009, *Guardare gli sguardi*, Giunti Editori, Firenze.

Stoppa, A., Boffa, A., 2015, *Le lune di Pinocchio*, Edizioni Di Marsico Libri, Modugno (BA).

Testa, A., 2005, *La creatività a più voci*, Edizioni Laterza, Bari.

Tornaghi, E., 2009, *La forza delle immagini, tecniche artistiche e applicazioni progettuali*, Loescher Editore, Torino.

Vygotskij, S., 1993, *Immaginazione e creatività nell'età infantile*, Editori Riuniti Paideia, Milano.



Archetipo 5.

Indice riferimenti visivi

- Copertina, studio grafico.
- Illustrazioni 1, 2, 3, 2021.
- Archetipi: Fig. 1, 2, 3, 4, 5 - ready made 2021.
- Figure 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, CAP. III elaborazioni in digitale, 2021.
- Illustratrice: Donatella Giagnacovo ©.
- Immagine 1: Pinocchio, opera inclusa in forma di plexiglass da Design Glass, Collezione Privata.
- Artista Donatella Giagnacovo ©
- http://www.donatellagiagnacovo.com/

Il libro ha l'obiettivo di indagare alcune dimensioni ancora poco esplorate sul racconto di Pinocchio, rivolgendosi, con uno sguardo interdisciplinare, sia a studenti che docenti interessati allo studio delle favole e delle fiabe dal punto di vista semiotico, della letteratura dell'infanzia e delle arti visive. La visione plurale, nell'indagare i linguaggi specifici testuali scritti e testuali visivi, offre una innovativa azione di analisi volta ad ampliare le metodiche afferenti alle letture attive e critiche per attraversarle consapevolmente. Il libro è strutturato in tre sezioni complementari, in un percorso di approfondimento che guiderà il lettore alla comprensione dei diversi livelli di analisi che entrano in gioco per la comprensione del racconto: dall'analisi semiotica del testo e delle sue traduzioni cinematografiche e pubblicitarie, allo studio dei concetti di promessa e bugia, intesi come due poli nel complesso delle dinamiche relazionali della narrazione, per arrivare infine allo studio del soggetto Pinocchio nell'ambito del pensiero creativo visivo, con particolare attenzione all'analisi e allo sviluppo della sua forma percepibile. Il risultato è un laboratorio di idee, terreno fertile per promuovere ulteriori riflessioni anche in ambito didattico. Oltre a presentare alcuni nodi centrali nell'ambito della ricerca su un testo considerato universale, il libro presenta infatti degli approfondimenti sul piano della didattica laboratoriale sui temi delle fake news, della ludolinguistica e della rappresentazione visiva.

Marianna Boero è ricercatrice di Filosofia e teoria dei linguaggi nella Facoltà di Scienze della Comunicazione dell'Università degli Studi di Teramo, dove insegna "Semiotica " e "Semiotica della pubblicità e del consumo". Si occupa principalmente di semiotica del testo, semiotica della pubblicità e del consumo, semiotica della cultura, socio-semiotica e studi sulla comunicazione. Su questi temi ha pubblicato diversi articoli e due monografie: La famiglia della pubblicità. Stereotipi, ruoli, identità (Milano, 2018) e Linguaggi del consumo. Segni, luoghi, pratiche, identità (Roma, 2017).

Donatella Giagnacovo insegna Laboratorio di Disegno e Didattica dell'Arte e dell'Immagine nel corso di Scienze della Formazione Primaria dell'Università dell'Aquila e Discipline Grafiche e Pittoriche nel Liceo Artistico. Da artista svolge la sua ricerca nell'ambito dell'arte sociale. Tra le sue recenti testimonianze: la performance "Onora il Padre" 2021 (www.youtube.com), la collettiva "Libertà per le donne Afghane", (Teramo 2021) e l'Istallazione "Di bianche spine", (L'Aquila 2020). Da illustratrice ha pubblicato "La storia...è un'altra", (Palermo 2019). Presente in diverse collaborazioni editoriali. www.donatellagiagnacovo.com

Donella Giuliani insegna Laboratorio di letteratura per l'infanzia nel corso di Scienze della Formazione Primaria dell'Università di L'Aquila. Scrittrice di albi illustrati tra cui Motivi di lavoro (Biella 2014) Qui nel mio piccolo mondo (Milano 2016), Diversi ma uguali (Udine 2018), Quel giorno che aspetto (Vicenza 2021). È autrice di una monografia scientifica: A piccoli passi nell'albo illustrato (L'Aquila 2017) e di diversi saggi scientifici.

ISBN 979-12-80064-25-7

IL Sileno Edizioni