

Il baule dei sogni. Vecchie e nuove forme di narrazione per l'infanzia

Maria Teresa Trisciuzzi*¹, Dalila Forni**²

Riassunto: La Letteratura per l'infanzia è oggi parte di un universo multimediale dove diversi mezzi vanno a dare vita alle storie non soltanto attraverso la parola, ma anche grazie all'ausilio di immagini, suoni, animazioni, interazioni. Le storie mantengono quindi la loro importanza tanto formativa quanto di intrattenimento, di sogno, ma questi risultati sono raggiunti attraverso contaminazioni e sperimentazioni in continua trasformazione. Il «baule dei sogni» dove le storie vengono custodite, un mondo di fantasia ed esplorazione di sé e dell'altro, è quindi arricchito da diversi strumenti narrativi sviluppati su diverse fasce d'età. L'articolo vuole esplorare l'importanza delle narrazioni per bambini e ragazzi nelle loro diverse forme, dalle più classiche alle più attuali, sottolineando intrecci, elementi ricorrenti e cambiamenti. Si fornirà pertanto una panoramica dei mezzi e dei formati narrativi oggi utilizzati per scrivere e raccontare storie per l'infanzia e l'adolescenza, in un *excursus* che dal fiabesco ai classici arriverà fino al cinema e alle narrazioni interattive, passando per la narrativa visiva veicolata da albi illustrati e fumetti nelle loro numerose conformazioni.

Parole chiave: letteratura per l'infanzia, fiaba, classici, albo illustrato, cinema.

English title: The trunk of dreams. Old and new forms of storytelling for children.

Abstract: Children's Literature is currently part of a multimodal universe where different means are used to bring stories to life not only through words, but also with the help of images, sounds, animations, and interactions. Therefore, stories maintain their relevance both as educational and as entertaining tools, but these results are achieved through contaminations and experimentations which are undergoing constant transformation. The 'trunk of dreams' where stories are kept, a world of fantasy and exploration of the Self and the Other, is therefore enriched with different narrative tools developed for a wide range of age groups. This article aims to explore the importance of narratives for children and young people in their different forms, from the most classic to the most up-to-date, emphasizing intersections, recurring elements and transformations. It will therefore provide an overview of several narrative means and formats used to write and tell stories for children and adolescents, in an *excursus* that goes from fairy tales to the classics, to cinema and interactive storytelling, passing through the visual narrative conveyed by picture books and comics in their many shapes and forms.

Keywords: children's literature, fairy tales, picturebooks, comics, cinema.

* Facoltà di Scienze della Formazione, Libera Università di Bolzano. Email: mariateresa.trisciuzzi@unibz.it

** Dipartimento di Scienze della Formazione e Psicologia, Università di Firenze. Email: dalila.forni@unifi.it

¹ Paragrafi 1-4.

² Paragrafi 5-8.



1 Gli archetipi della complessità. La letteratura per l'infanzia

La letteratura per l'infanzia e per adolescenti può essere considerata un fenomeno culturale e sociale estremamente complesso. La sua produzione editoriale, composta dalla sfera della letteratura classica e contemporanea di qualità, è sempre stata caratterizzata da un repertorio di personaggi e oggetti, situazioni e paesaggi, archetipi e *topoi*, metafore e simboli, che sorreggono processi creativi ed antinomici: separa e mescola, sostituisce e rielabora, narra e riscrive, contrae e dilata, recupera e distrugge. Un atteggiamento culturale e sociale ma, da sempre, anche politico che caratterizza l'operato delle avanguardie artistiche (Barsotti, Cantatore, 2019).

La letteratura per l'infanzia e per ragazzi si distingue per l'utilizzo trasversale di generi e linguaggi, tecniche e stili, non risparmiando né sull'età dei destinatari ai quali si rivolge né, tantomeno, sulle infinite possibilità espressive di cui l'arte si può avvalere. In essa si trova l'unione della tradizione con le fantasie avveniristiche, senza perdere traccia del suo passato ma, anzi, ritrovandolo nella contemporaneità grazie a nuovi linguaggi, presentati in questo articolo.

Con la letteratura per l'infanzia ci si addentra in un territorio di frontiera (Boero, 1997, pp. 9-10; Trisciuzzi, 2020a), vastissimo e in continuo mutamento, al punto da rendere inutile ogni tentativo di segnare un confine, di marcare una proprietà, di porre, insomma, dei paletti disciplinari. Si sconfinava in territori che hanno le radici nel passato, restano ancorate talvolta nel presente ma, senza indugio, spesso strizzano l'occhio verso il futuro; sempre però senza la pretesa di difendere un territorio, magari con l'aiuto dei mezzi corazzati delle teorie o con la copertura aerea delle definizioni. Stare alla frontiera, dunque, come afferma Pino Boero, è importante per trovare zone franche, spazi di libertà tra generi e temi dedicati al mondo dell'infanzia.

La letteratura per l'infanzia è un inestimabile baule dei sogni dell'infanzia. L'immaginazione, i pensieri dei bambini sono sottili e pungenti. Alle volte possono essere così affilati da penetrare in quei territori di frontiera più impervi riuscendo a cogliere immediatamente l'essenza di cose e relazioni. Sono acuti ma estremamente leggeri, fragili e volatili, se non li fermi subito si smarriscono tra le pieghe della realtà che li disperde. «Un bambino è una persona piccola, con piccole mani, piccoli piedi e piccole orecchie, ma non per questo con idee piccole» (Alemagna, 2008).

Così, alla maggior parte delle bambine e dei bambini non è concesso il diritto di *riconoscere* la qualità dei propri pensieri e rendersi conto della loro profondità (Lorenzoni, 2014). A molti non è concesso nemmeno di arrivare ad esprimerli, perché un pensiero che non trova ascolto difficilmente prende forma e respiro. Una moltitudine innumerevole di connessioni e vere e proprie intuizioni infantili restano dunque celate, perdendosi in un labirinto infinito senza avere nessuna Arianna che li possa ricondurre alla luce del sole, poiché sminuiti e privati della dignità che nasce dal *credere* nella propria capacità di pensiero.

Come affermava il medico e maestro ebreo polacco che accompagnò i suoi piccoli allievi fin nell'Hager nazista, Janisz Korczak: «è faticoso ascoltare i bambini... Avete ragione... Poi aggiungete: perché bisogna mettersi al loro livello, abbassarsi, inclinarsi, farsi piccoli. Ora avete torto. Non è questo che più stanca. È piuttosto il fatto di essere obbligati ad innalzarsi fino all'altezza dei loro sentimenti. Tirarsi, allungarsi, alzarsi sulla punta dei piedi. Per non ferirli» (Korczak, 2011).

2 Die kleine Meerjungfrau: la mitologia per bambini e ragazzi

Numerosi autori, collane ed illustratori hanno rappresentato o stanno ancora rappresentando le «punte di diamante italiane» della letteratura mitologica degli ultimi cento anni. Prima fra tutti, ricordiamo la nota scrittrice Laura Orvieto, dalla cui penna nasce il libro *Storie della storia del mondo*.

Laura Cantoni Orvieto (1876-1953) (Poesio, 1971) è stata la prima vera scrittrice italiana per ragazzi che si dedicò espressamente alla mitologia. Il libro della Orvieto può essere definito dalla critica di genere (Grandi, 2011) il capostipite della letteratura mitologica nel nostro Paese, essendo inoltre il primo testo sulla mitologia in Italia pensato e realizzato intenzionalmente per i bambini.

Laura ebbe durante l'infanzia come istitutrice la scozzese Lily Marshall. Lily introdusse la sua giovane allieva alla lingua e alla cultura inglese: fu dunque lei con ogni probabilità che fece conoscere a Laura gli adattamenti mitologici per l'infanzia scritti in area anglosassone. Si trattava di storie che successivamente ispirarono la scrittrice. Nel 1898 Laura sposò Angiolo Orvieto, un suo lontano parente.

Nel 1911 – anno in cui si ricordano la guerra di Libia e il suicidio di Salgari – Laura mandò alle stampe *Storie della storia del mondo* (Orvieto, 1911) il primo vero e proprio racconto mitologico per bambini nel nostro Paese: l'autrice nel testo si mostra mentre racconta gli episodi salienti della guerra di Troia ai suoi due piccoli figli Leo e Lia, i quali pongono domande, avanzano giudizi, offrono opinioni su quegli eventi a volte sanguinosi, a volte tristi, a volte teneri o sorprendenti (Grandi, 2011; Grandi, 2020b, pp. 169-184).

Storie della storia del mondo ebbe da subito un buon successo editoriale ed è tuttora in libreria: nel 2011, in occasione del centenario dalla prima edizione, è stata fatta di questa pubblicazione una nuova accurata riedizione con le illustrazioni di Cristina Storti Gajani (Orvieto, 2011).

Questa scrittrice, come sottolinea William Grandi, ha inserito nella trama dei suoi scritti la sua «idea di educazione affettuosa, incentrata sul rispetto della psiche infantile, soprattutto della fantasia» (Grandi, 2011, p. 104). Infatti, il mito offre al lettore l'occasione per riflettere sui valori umani, proprio poiché non elude i temi difficili e i contenuti forti, ma li affronta, ponendo il lettore di fronte a questioni come l'abbandono, la morte, la rabbia, l'odio. Il mito – e come vedremo successivamente anche la fiaba –

sonda l'animo umano e offre la possibilità di scomporre e ricomporre il puzzle degli eventi ed affrontare le difficoltà, superando quegli ostacoli che nella vita quotidiana sembrano troppo alti o invalicabili. Vladimir Propp

riteneva che mito e fiaba differissero non tanto per la loro forma, quanto piuttosto per la loro funzione sociale: Ercole parte alla ricerca delle mele d'oro come molti protagonisti di fiabe, ma Ercole era oggetto di culto, mentre i protagonisti delle fiabe no, in quanto questi ultimi sono percepiti come personaggi di un'opera artistica e non di una verità religiosa (Grandi, 2011, p. 50).

Va segnalato infine che già negli anni Venti e Trenta del secolo scorso *Storie della storia del mondo* fu tradotto in francese e in inglese rimanendo a lungo in catalogo: si pensi che l'edizione francese rimase in libreria almeno fino alla fine degli anni Novanta del secolo scorso (Grandi, 2011, pp. 104-105). Si tratta di un caso più unico che raro: i libri italiani per l'infanzia tradotti in lingue straniere tra Ottocento e Novecento furono pochissimi; purtroppo ancora oggi l'editoria italiana per ragazzi soffre questa mancanza di diffusione all'estero. Se si tolgono i notissimi *Pinocchio* e *Cuore*, non c'erano allora molti altri testi italiani in lingua straniera. A parte, infatti, una selezione di fiabe scritte da Luigi Capuana, gli unici altri libri italiani per l'infanzia presenti nei mercati stranieri erano i testi mitologici di Laura Orvieto.

Oltre a Laura Cantoni Orvieto, in Italia la narrativa mitologica ha trovato terreno fertile nelle pagine di altri noti autori tra cui Gherardo Ugolini, Mino Milani, Roberto Piumini, Gianni Rodari, Beatrice Masini e Giovanni Nucci. Ma anche Tomaso Monicelli, giornalista e letterato, padre del più conosciuto regista Mario Monicelli; Umberto Gozzano, scrittore per bambini e giornalista, cugino del poeta Guido Gozzano; Azalia Arici, insegnante e finissima latinista, che fu professoressa di Primo Levi. Agli inizi del Novecento erano poche le collane specifiche per chi avrebbe voluto approfondire le sue letture sul mito; solo tre si distingueranno per questo interesse: «Miti, storie, leggende» della Paravia, uscita dagli anni '20 agli anni Cinquanta, «Il filo di Arianna» della Mursia, pubblicata più tardi a partire dagli anni Sessanta e, anche se considerata più «generalista», «La Scala d'Oro», edita a partire dagli anni Trenta per la casa editrice torinese UTET. Ad accompagnare le parole, le immagini rimandano ad un mondo passato che solo le matite più abili possono farci esplorare. Si pensi a Carlo Salodini, che tra le due guerre sembrava riproporre le scultoree istanze dell'immaginario fascista con le sue figure rigide e severe, a Carlo Parmeggiani, che per «La Scala d'Oro» creò immagini di eroi dai corpi atletici attingendo alle figurazioni della romanità classica. Artista di rilievo e noto «figurinaio» fu anche Carlo Nicco, che dal 1926 in poi illustrò tutti i volumi della collana «Miti, storie, leggende». Per arrivare ai nostri giorni con l'illustratore italo-argentino Fabian Negrin, considerato dal punto di vista figurativo uno dei migliori interpreti contemporanei del mito per ragazzi.

Fuori dai confini italiani, il mito trovò ampio respiro nella letteratura te-

desca, ed in particolare nelle opere maggiori di Goethe, autentico esploratore, sospeso tra ideale classico e *sturm und drang*. Nelle sue poesie, nelle sue opere, il mito trova fortissimi richiami. Partendo da una sua affermazione, «interessarsi ai miti significa occuparsi della storia dell'uomo nel senso più alto», ricordiamo una delle sue poesie più belle, *Die Lorelei*, che narra di una sirena i cui canti adescatori traevano in inganno i curiosi naviganti, ammaliandoli, e ponendo fine alle loro vite:

Ich weiß nicht was soll es bedeuten,
 Dass ich so traurig bin;
 Ein Märchen aus uralten Zeiten,
 Das kommt mir nicht aus dem Sinn.
 Die Luft ist kühl und es dunkelt,
 Und ruhig fließt der Rhein;
 Der Gipfel des Berges funkelt
 Im Abendsonnenschein.
 Die schönste Jungfrau sitzet
 Dort oben wunderbar;
 Ihr gold'nes Geschmeide blitzet,
 Sie kämmt ihr goldenes Haar.
 Sie kämmt es mit goldenem Kamme
 Und singt ein Lied dabei;
 Das hat eine wundersame,
 Gewaltige Melodei.
 Den Schiffer im kleinen Schiffe
 Ergreift es mit wildem Weh;
 Er schaut nicht die Felsenriffe,
 Er schaut nur hinauf in die Höh.
 Ich glaube, die Wellen verschlingen
 Am Ende Schiffer und Kahn;
 Und das hat mit ihrem Singen
 Die Loreley getan.

3 *Kinder- und Hausmärchen*. La voce delle fiabe

La fiaba ha le sue radici storiche nelle società arcaiche, trattiene modelli religiosi magici, strutture sociali e itinerari educativi e ha continuato a rappresentare il cuore della letteratura popolare fino all'inizio dell'età moderna. Con l'avvio compiuto della Modernità si ricolloca nel nuovo contesto attraverso due percorsi: passando dall'oralità alla scrittura, seppur dialettale – si pensi a Giambattista Basile e il suo *Lo cunto de li cunti* – e poi dando vita alla moda colta del fiabesco che si attiverà in Francia tra il Re Sole e l'Illuminismo; scivolando sempre più sensibilmente verso l'infanzia, man mano che la coscienza popolare si emancipa dalla *Weltanschauung* magico-religiosa e che la società borghese ha bisogno di

costruire una letteratura per l'infanzia, per fini educativi e formativi, per conformare il popolo ai valori sociali, comuni e riconosciuti. Per far ciò ha però bisogno di una fiaba rinnovata, scritta ed elaborata secondo criteri nuovi, secondo *itinera* più etico-sociali, più individualistici, più borghesi (Cambi, 2005, p. 50).

All'inizio del XVIII secolo la letteratura è dominata dal genere letterario della fiaba, genere che da una parte sostituisce la narrazione di ampio respiro del XVII secolo, il romanzo, e dall'altra quanto rimane ancora della novella toscana.

Per quanto concerne il processo rielaborazione a cui è stato sottoposto il racconto popolare, ricordiamo il Seicento francese e come esempio l'opera di Charles Perrault, *Histoires ou contes du temps passé, avec des moralités*, meglio noto come *Contes de ma mère l'Oye*. Attraverso quest'opera, la fiaba si arricchisce di componenti letterarie e colte che manifestano una rielaborazione della fiaba popolare magica. Da questo punto di vista, lo scrittore francese costituisce un momento di rottura nella storia occidentale della fiaba, che con lui passa dalla forma popolare orale a quella scritta, colta e aristocratica. Oltre ad essere una trascrizione del materiale fiabesco popolare, risulta essere un'opera sottoposta ad una rielaborazione mediante legami letterari. In seguito a tale processo, l'ambiente di corte si inserisce nel mondo del genere fiabesco popolare e lo contamina delle sue figure: dame di corte belle ed eleganti, castelli dalle mille stanze nascoste, orchi orribili e fate spietate. Con Perrault si costituisce il modello della fiaba moderna d'autore, all'interno della quale trovano un punto d'incontro la tradizione popolare e la rielaborazione letteraria. Tale modello porta alla creazione di una forma narrativa più elaborata, in cui la componente del viaggio iniziatico, proprio della fiaba popolare orale, rimane forte nella sua connotazione originaria, pur subendo anch'essa quel processo di elaborazione in chiave colta cui va incontro il racconto. Perrault ha dunque costituito un vero e proprio punto di rottura, determinando il passaggio dalla fiaba popolare a quella moderna, il cui modello rimane vivo durante tutto l'Ottocento. La fiaba, ci ricorda Susanna Barsotti, come del resto tutta la letteratura per l'infanzia, nell'Ottocento diventa racconto che insegna, lasciando emergere la sua valenza educativa non soltanto nei contenuti ma, soprattutto, nel suo uso e nella sua diffusione culturale (Barsotti, 2006, p. 45).

Con l'affermarsi della Rivoluzione Francese, i bisogni e gli interessi delle classi inferiori assunsero nuovamente rilevanza e vi fu un mutamento nella prospettiva socioculturale e, in seguito a tale scenario, la pratica della fiaba si andò affievolendo. Nonostante tali cambiamenti, le fiabe letterarie francesi continuarono ad esercitare una forte influenza in Germania, ed autori, quali Jacob Ludwig Grimm e Wilhelm Karl Grimm, conosciuti come i fratelli Grimm, poterono trarre profitto dalla moda francese della pratica delle fiabe. I fratelli Grimm raccolsero i racconti antichi popolari orali in tedesco e li rielaborarono secondo la forma di fiabe letterarie, le *Kinder und Hausmärchen*, esercitando anche in questo caso una profonda influenza sugli adulti, ma soprattutto sui bambini di tutto il mondo occidentale.



Lo sviluppo del genere fiabesco si articola dunque secondo due percorsi. Da un lato, passando dall'oralità alla scrittura, diede vita alla moda colta del fiabesco nella Francia del Re Sole fino all'Illuminismo. Dall'altro, la fiaba si avvicinò al mondo dell'infanzia, via via che la borghesia in ascesa ebbe bisogno di dare corpo ad una letteratura per l'infanzia con fini educativi e formativi a valori sociali unanimemente riconosciuti come validi. Le fiabe e i racconti popolari diedero voce, attraverso le loro immagini oniriche, alla possibilità di utopie alternative e, per tale ragione, le classi dominanti misero inizialmente la fiaba in disparte per poi riscoprirla e riadattarla secondo i propri interessi. La fiaba venne infatti rielaborata secondo i nuovi criteri e impiegata come strumento di trasmissione di valori sociali e la cultura diventò fattore di unità e consenso.

Afferma Jack Zipes, che

tutte le prime antologie dimostrano un cambiamento di stile narrativo che non solo altera la prospettiva popolare originaria e reinterpreta l'esperienza dei primi narratori, ma che elabora anche i contenuti di una nuova ideologia. Questo fu soprattutto evidente in Francia alla fine del XVII secolo (Zipes, 2004, pp. 41-42).

La fiaba va affrontata con strumenti alti e complessi quali quelli della ricerca storica, testuale, letteraria, antropologica, psicologica in modo da permettere il risalto la sua versatilità e la sua complessità strutturale. Difatti, come afferma Franco Cambi,

dopo gli apporti di Jung o di Bettelheim, di Calvino o di Propp, di Lüthi o di Thompson, di Greimas o di Callois, ecc. possediamo della fiaba un'immagine che ne contrassegna, in modo particolare, la *complessità*, intesa come pluralismo di livelli cognitivi e espressivi, intreccio di piani semantici, testualità compatta che racchiude elementi sincronici e diacronici diversi; complessità che si manifesta come il carattere dominante più specifico di questo racconto relativo a un percorso di esperienza (o viaggio) costellato di prove e sviluppato in una dimensione tra reale e fantastica in cui l'eroe si afferma come vincitore, e sempre facendo approdare il racconto al lieto fine, che chiamiamo fiaba (Cambi, 2005, p. 15).

I territori del fiabesco ancora oggi esercitano il loro fascino sulla produzione destinata ai giovani e giovanissimi lettori. La fiaba, in forza della sua capacità di viaggiare nello spazio nel tempo, mutando forma ed adattandosi a nuove epoche storiche e nuovi linguaggi, si insinua talvolta silenziosamente, nelle diverse forme di racconto, lasciandosi cogliere per tracce e indizi. Così, alcuni autori contemporanei rielaborano le forme del fiabesco confermandone la potenza narrativa.

4 Romanzi classici e contemporanei

Molti libri dall'inestimabile valore affettivo vengono abbandonati, dimenticati in soffitte o cantine, lasciandosi dietro però una traccia profonda nella nostra vita

di adulti. Briciole che ritroveremo nella nostra memoria e ci riporteranno, se le seguiamo, ad indimenticabili letture o a meravigliose figure da guardare (Faeti, 2011) e ricordare provenienti da preziosi ricordi della propria infanzia. Non perché fossero necessariamente letture importanti, serie o classiche, ma perché si trattava quasi immancabilmente di libri di grande qualità e curati, che stimolavano l'immaginazione, confezionati ottimamente, spesso anche bizzarri ma, in ogni caso talmente originali che capaci di lasciare un segno. Libri a cui non ci si poteva, uno ad uno, non affezionare (Grilli, 2012, p. 13).

Ci sono delle illustrazioni che hanno il potere di farci tornare indietro nel tempo. Sono immagini che riaffiorano dalla nostra memoria bambina, viste su un libro o in televisione, e che per qualche motivo ci hanno colpito nel profondo e, anche se in superficie ce ne siamo dimenticati, all'improvviso riemergono nella mente e istantaneamente permettono di rivivere quelle sensazioni provate la prima volta.

Per me, ad esempio, una di queste immagini sono i disegni che si trovano in uno dei libri di Maurice Sendak, *Outside Over There* (Sendak, 1981). L'opera, considerata da Sendak il suo libro preferito e anche il più personale, è stata di ispirazione per il film cult fantasy *Labirinth*, di Jim Henson del 1986, in cui una ragazzina di sedici anni deve compiere un viaggio al centro di un immenso *altrove* ultraterreno e demoniaco, per salvare suo fratello minore dalle grinfie di un Re Goblin. Come tutte le più grandi fiabe, *Outside Over There* ha la misteriosità, la profondità e la molteplicità di significati di un sogno, mentre si scende con Ida nella grotta del Goblin degli Inferi, e dove ciò che è esteriore diventa interiore e dove tutto ciò che si è perso può essere ritrovato.

Nel mondo di Sendak, le storie si svolgono come sogni, le immagini si collegano emotivamente e in modo sereno, non secondo la logica imposta dagli adulti quando sono svegli e razionali. In gran parte del suo lavoro, la bellezza e il dolore camminano insieme, mano nella mano. Si può dire che *Outside Over There* ha il potere di conquistare attraverso l'arte e l'ingegno, ricordando agli adulti, in particolar modo ai genitori, la complicata responsabilità che richiede loro di essere fiduciosi ma realistici sulle terribili cose selvagge che sono là fuori.

Afferma Sendak:

in gran parte si basa su ciò che mi spaventava di più quando ero un bambino. Mi ricordo che, quando ero davvero molto piccolo, guardavo un libro che raccontava di una bambina che veniva presa alla sprovvista da un temporale. Indossava un grande impermeabile giallo e un paio di stivali e la pioggia cadeva sempre più forte, mano a mano si accumulava sul terreno e si riversava nei suoi stivali e, arrivato a questo punto, smettevo sempre di leggere. Mi faceva troppa paura. Non ho mai saputo che cosa le capitasse in seguito [...]. Perciò *Outside Over There* riguarda in parte quella paura.

Infatti, continua Sendak, «nelle fiabe, nelle opere di fantasia, ricreiamo e sdrammatizziamo i momenti terrificanti propri dell'infanzia» (Sendak, 2021, pp. 252-255; Cott, 2017).

Lo psicoanalista Bruno Bettelheim nel 1976 affermò nel suo *Il mondo incantato*, che la ragione del tramandarsi delle fiabe stava proprio nel sollievo terapeutico che esse offrivano mediante l'elaborazione di una storia simbolica (Bettelheim, 2000). Nel suo studio psicoanalitico, Bettelheim esorta gli adulti a servirsi di quel *corpus narrativo* per accompagnare i bambini lungo sentieri accidentati, certo che la crudeltà delle fiabe aiuti i bambini ad affrontare e ad elaborare i sentimenti e le emozioni come la rabbia, l'invidia e il rancore. Storie come *Biancaneve* o *Hänsel e Gretel*, secondo lo studioso sollevano i bambini dal senso di colpa generato dal desiderio di disfarsi dei genitori, poiché le fiabe consentono di proiettare quel desiderio su genitori fittizi che tramano di abbandonare i figli. Egli ravvisa in tutte le fiabe questo processo di proiezione invertita, che affranca da ogni colpa gli adulti crudeli e malvagi delle fiabe, in quanto meri esecutori dei reconditi desideri del bambino. Per Bettelheim, le fiabe infatti garantiscono tanto l'appagamento dei desideri proibiti quanto lo sfogo catartico dei sentimenti nocivi.

Il romanzo, come la fiaba e come il mito, indaga scoperchia, mette a nudo parti del discorso taciuto che sottostà a ogni esperienza di vita. Forse è propria una delle ragioni della sua esistenza: investigare il tormento, il perturbante, l'inquietudine, il difficile, l'anomalo, come afferma Milena Bernardi, in sostanza le aree dell'indicibile che altrimenti si incapsulano nella negazione (Bernardi, 2019, p. 305).

Ed è attraverso la dimensione dell'*altrove* che il romanzo trova la propria libertà e attraverso la metafora il romanzo può infine trovare la propria voce. Infatti

è attraverso le metafore che si possono scandagliare temi difficili che, soprattutto nel romanzo per l'infanzia, sono più esposti al rischio di diluizione e occultamento: la morte, il dolore, la violenza, l'aldilà, la sessualità, i conflitti tra bambini e adulti, la tragedia d'infanzia e quant'altro ricerche parole per rendersi affrontabile anche in virtù della distanza posta tra il genere e la realtà comunemente intesa. Quella distanza è la chiave di volta che apre le porte del possibile alla metafora narrativa (Bernardi, 2019, pp. 311-312).

I grandi classici della letteratura per l'infanzia contemporanea, come nota Lorenzo Cantatore, stanno attuando, come è successo già alla fiaba e ai racconti popolari, un meccanismo di sopravvivenza e adattamento attraverso la pratica della riscrittura dei classici (Cantatore, 2019, pp. 247-265). Questa propone un trattamento per far sì che possano continuare a raccontarsi.

Nella letteratura per l'infanzia, all'interno del genere riscrittura, definita anche come «la forma più corretta di invenzione» (Faeti, 1993), è possibile distinguere fra riscrittura di testi del passato già inizialmente destinati al pubblico di bambini e ragazzi (come ad esempio le opere di vari autori come: Louisa May Alcott, Lewis Carroll, Rudyard Kipling, Robert Louis Stevenson, James Matthew Barrie...) e riscritture di grandi classici della tradizione per adulti (Dante Alighieri, Giovanni Boccaccio, Ludovico Ariosto, Jonathan Swift, Charles Dickens...). In entrambi i casi ci si trova di fronte a testi che, concepiti e scritti in tempi lontani dal nostro, necessitano di essere riscritti affinché i giovanissimi possano avere la possibilità di

incontrare situazioni e personaggi in una veste linguistica, stilistica, narrativa ed iconografica che risulti adeguata ai tempi correnti, pur non disattendendo ad alti livelli qualitativi, addentrandoci così in quella, definita da Carla Poesio, interessante «categoria del revisionismo artistico» (Poesio, 2005, pp. 34-40). Entriamo così nell'area protetta del canone degli *Auctores*, i veri e propri monumenti della letteratura. Siamo nel campo inviolabile della tradizione, stabilita e tutelata da secoli e secoli di pratiche culturali ed educative.

Occorre esaminare e valutare con pazienza e sapienza i prodotti di una tradizione narrativa innescata da un archetipo la cui discutibilità qualitativa non può e non deve entrare in competizione con testi che non possono far altro che amplificarne e moltiplicarne la possibilità di incontrare nuovi lettori. Nel peggiore dei casi il giovane lettore si sarà fermato ad una buona riscrittura (Cantatore, 2019, pp. 263-264), nota Lorenzo Cantatore, rinunciando sì a forme letterarie antiche, ma non a testi «sempreverdi» (Cambi, 2020) della letteratura per l'infanzia, a trame e personaggi immortali rivisitati con un linguaggio e con una tecnica narrativa che può offrire al giovane lettore la possibilità di accrescere notevolmente il proprio bagaglio fantastico e linguistico.

5 Narrare per immagini: albi illustrati, *silent book* e *Wimmelbücher*

Le storie per l'infanzia sono spesso caratterizzate dalla presenza di un apparato iconografico, che può costruire e influenzare la narrazione secondo diversi criteri e tecniche. Perry Nodelman si riferisce a tre macrocategorie di libri con le figure: gli *illustrated book*; i *picturebook* e i *silent book* (Nodelman, 1990). Nel primo caso, le immagini fanno da corredo o da chiave interpretativa a una storia che potrebbe esistere anche senza le figure, spesso reinterpretate dalla matita di diversi artisti nel corso degli anni. Nel secondo caso, i *picturebook* o albi illustrati, abbiamo invece testi brevi, dal formato grande e la copertina di solito rigida, dove le parole sono correlate alle immagini da uno stretto rapporto di interdipendenza in quanto la storia non può essere narrata senza uno dei due codici. Le illustrazioni, lungi dall'essere un semplice abbellimento o cornice del testo, diventano un apparato a sé stante, che lavora insieme alle parole per veicolare o accentuare dettagli, sensazioni, ritmi, atmosfere, piste di lettura, suggestioni. Due binari, la parola e l'immagine, che narrano all'unisono una storia che verrebbe meno senza uno dei due elementi (per approfondire: Terrusi, 2012; Hamelin, 2012; Barsotti, 2015; Negri, 2016; Trisciuzzi, 2017b; Forni, 2022). Infine, la terza categoria individuata da Nodelman, i *silent book* o *wordless picturebook*: libri senza parole che, nello stesso formato dell'albo illustrato, raccontano una storia solo attraverso l'uso delle figure, senza l'ausilio o il supporto del testo (si veda: Terrusi, 2017; Trisciuzzi, 2017). La narrazione per immagini supera diverse barriere, a partire da quella linguistica, ponendosi come un mezzo di comunicazione universale, dove il ruolo del lettore diventa però fondamentale. La



mancanza della parola scritta rende questa forma narrativa ancor più complessa e sfaccettata, da interpretare attivamente così da riempire i silenzi testuali attraverso le immagini proposte (alcuni titoli sono: Lee, 2008; Tan, 2016; Guojing, 2017; Celija, 2006).

Un altro interessante prodotto letterario basato sulle immagini è quello dei *Wimmelbücher* (dal tedesco *Wimmeln*, brulicare, e *Buch*, libro): costituiti da un grande formato e da poca o nessuna testualità, questi libri presentano un sovraccarico di dettagli nelle immagini, che spesso ritraggono diverse scene e personaggi in parallelo e immortalano momenti di vita quotidiana in un ambiente specifico (la spiaggia, la città, un edificio, eccetera). I *Wimmelbücher* mostrano molte scene in doppia pagina, scegliendo ambientazioni, esterne o interne, ricche di elementi, creando un effetto «formicaio» che potrebbe richiedere al lettore di avvicinarsi alla pagina per cogliere, tra i tanti, anche i dettagli più piccoli, più fitti. L'illustrazione riempie completamente il campo visivo e non è quindi possibile, con un solo, primo sguardo cogliere le molteplici scene messe in atto in una singola illustrazione: i dettagli vengono scovati pian piano, indugiando sull'immagine per poter vedere e apprezzare ogni sfumatura nei ricchi quadri proposti³.

Le diverse forme di narrazione per immagini sopra elencate possono proporre storie di vario genere, dall'avventura, al fantastico a narrazioni iperrealistiche. Un primo elemento di differenziazione riguarda il grado di finzione presentato: molti libri per l'infanzia propongono infatti storie fittizie, la *fiction* per l'appunto, ma a questo filone si accosta un ampio numero di albi illustrati di *non-fiction*. Nonostante queste opere abbiano radici lontane, questa categoria è stata a lungo esclusa dalla ricerca sulla Letteratura per l'infanzia, che tendenzialmente ha prediletto un approccio alla *fiction* rispetto alla *non-fiction*, e quindi al contesto immaginifico più che didattico-informativo (Goga, Iversen, Teigland, 2021). Gli albi di *non-fiction* vogliono trasmettere delle conoscenze, tramandando saperi su argomenti molto vari che vanno dagli ABC ai dizionari, dalle biografie fino ai libri che spaziano tra discipline quali la storia, la biologia, l'arte, la scienza, l'architettura, eccetera. Il tema, ovviamente, non esclude la dimensione artistica e il valore estetico dell'opera, che rimane fondamentale nei libri di *non-fiction* qualitativamente rilevanti, così da poter veicolare informazioni, ma anche lavorare a una sensibilità e a un gusto artistico (Grilli, 2020).

³ Tra i *Wimmelbücher* più noti, si ricordano le opere di Ali Mitgutsch (*Mein großes Wimmelbuch*, Ravensburger, 2019) e di Rotraut Susanne Berner (*Una giornata di primavera in città, Una giornata d'estate in città, Una giornata di autunno in città, Una giornata d'inverno in città*, Emme Edizioni, Milano 2004).

6 Storie tra le nuvole: dal fumetto al *graphic novel*

Il fumetto rappresenta da più di un secolo una forma di narrazione diretta e popolare, accattivante e immediata, ma non necessariamente semplicistica. Ancora oggi questo linguaggio viene di frequente considerato minoritario se paragonato ai grandi romanzi della Letteratura, tanto per l'infanzia quanto per l'età adulta. Eppure, il fumetto offre numerose opportunità grazie al suo linguaggio peculiare, basato su una cooperazione tra immagini e parole che, a differenza dell'albo illustrato, si sviluppa attraverso un codice unico di vignette, strisce, didascalie, nuvolette (Faeti, 1983; Eisner, 1985; McCloud, 1993). Come scrivevano Marco Dallari e Roberto Farnè in uno studio che, già negli anni Settanta, analizzava le potenzialità narrative e pedagogiche del fumetto, quest'ultimo

lungi da essere la semplice somma o accostamento della parola scritta e dell'immagine, è un'espressione comunicativa strutturalmente e semiologicamente nuova e diversa dalle altre due (Dallari, Farnè, 1977, p. 12).

Le storie del fumetto si rifanno chiaramente al canone e ai generi letterari, ma lo reinterpretano attraverso un linguaggio immediato, e per questo erroneamente considerato a lungo, a volte ancora oggi, «degli svogliati». Citando nuovamente lo studio di Dallari e Farnè:

Si diceva cioè che, poiché il racconto a fumetti narrava una storia, dando contemporaneamente l'immagine e la parola, era garantito il totale rimbacillimento del fruitore, dal momento che non gli veniva richiesto nessuno sforzo mentale per completare intellettualmente il messaggio (Dallari, Farnè, 1977, pp. 14-15).

Niente di meno vero, e lo conferma Gianni Rodari in *Grammatica della fantasia*, dove sostiene questo medium narrativo sottolineando come le immagini non siano un mero aiuto interpretativo, ma un ulteriore elemento da cogliere, capire, elaborare: nella lettura del fumetto è necessario riconoscere e comprendere attivamente personaggi, voci e battute, ambienti e tagli di scena, colori, suoni e onomatopее, linee cinetiche e metafore visualizzate, oltre ai *gutter*, ovvero gli interstizi, gli spazi bianchi da colmare mentalmente posti tra una vignetta e l'altra; elementi che, nel loro complesso, richiedono «un intervento attivo, anzi attivissimo, dell'immaginazione» (Rodari, 1973, p. 148).

Per certi versi, il pregiudizio verso il fumetto non è ancora scomparso, ma un suo recente sviluppo editoriale ha conferito a questo linguaggio una nuova aura che lo sta rendendo agli occhi del grande pubblico un'esperienza letteraria a tutto tondo. Il *graphic novel*, o romanzo grafico in italiano, sta riscontrando un interesse sempre maggiore in fasce d'età che vanno dall'infanzia, all'adolescenza fino all'età adulta. I romanzi grafici si differenziano dal fumetto, pur utilizzando lo stesso linguaggio, in quanto opere autoconclusive: alla serialità dei *comic*, i *graphic novel* contrappongono l'unità narrativa del romanzo, divenendo quindi

una forma ibrida (si veda: Calabrese, 2017; Baetens, Frey, 2014; Varrà, 2019). Forse proprio questo aspetto ha contribuito alla fama di queste opere, percepite come i parenti ‘alti’ dei fumetti per la loro profondità narrativa (Calabrese, 2017, p. 7). Si tratta, ovviamente, di mezzi di narrazione la cui qualità varia di opera in opera: la vera discriminante, più che il formato, è come sempre il contenuto. Anche da questo punto di vista il *graphic novel* si sta dimostrando in molti casi un veicolo sia di intrattenimento che di riflessione indiretta su temi attuali, emozionanti, coinvolgenti, calibrati su questioni afferenti a diverse fasi della vita in modo da creare forte immedesimazione (Forni, 2020): dall’amicizia (tra i titoli a tema: Tamaki, 2011; Brosgol, 2011; Wang, 2021) all’amore (Tamaki, 2019; Petricelli, Riccardi, 2020), fino alla crescita e la scoperta identitaria (Wang, 2018; Winsnes, 2019; Thompson, 2010; Satrapi, 2007), e molto altri temi che vanno dall’avventura al fantastico, alla narrativa storica, fino all’adattamento di alcuni celebri romanzi.

7 Il cinema tra pellicole e piattaforme

La letteratura per l’infanzia è un importante serbatoio di idee e storie anche per il cinema (Boero, 2014). Attingendo al canone letterario, dalle fiabe ai classici fino alle narrazioni più recenti, il cinema va a costruire uno *storytelling* unico, sviluppato tra stili, formati, generi differenti. Il cinema è una vera e propria fabbrica di sogni che fin dalle origini ha fatto del raccontare storie il suo cardine; secondo Edgar Morin, il cinema ha il potenziale per dare voce all’invisibile, all’impossibile, può aprire nuove possibilità, generare nuove storie, stimolare nuove prospettive, accompagnandoci per mano in un viaggio tra realtà e irrealtà (Morin, 2005, p. 76). Come scrive Maria Teresa Trisciuzzi: «Il mondo si riflette nello specchio del Cinematografo e il cinema ci offre non più soltanto il suo riflesso, ma quello dello spirito umano» (Trisciuzzi, 2019, p. 267).

Per quanto riguarda il contenuto delle storie narrate attraverso i film, il campo è vasto e sfaccettato (Castagna, 2021). Prima di tutto, sono molto comuni gli adattamenti a partire dai libri per bambini e ragazzi, dalle saghe (*Harry Potter*, *Il Signore degli Anelli*, *Hunger Games*) fino ai classici di diverse epoche (si pensi per esempio ai numerosissimi adattamenti dei libri di Roald Dahl o Neil Gaiman). Ma il cinema propone anche storie a sé stanti, pur sempre influenzate in modo indiretto da archetipi e simboli letterari. A questo proposito, ricordiamo i due studi cinematografici più influenti tra Occidente e Oriente, ovvero Disney-Pixar e Studio Ghibli, entrambi di grande successo e influenza seppur basati su percorsi narrativi differenti e in alcuni casi contrapposti: da un lato la rivisitazione del canone fiabesco in uno stile ormai immediatamente riconoscibile e popolare, ottimista ed edulcorato e lentamente in via di cambiamento per quanto riguarda i modelli proposti, dall’altra storie che ci aprono ad un’alterità che, pur strizzando l’occhio al mondo occidentale, conserva filoni narrativi, ambientazioni e identità

‘altre’, in narrazioni di grande complessità interpretativa e bellezza (Trisciuzzi, 2013; Forni, 2020).

Oltre al contenuto, anche gli aspetti formali del cinema sono elementi degni di nota a fronte di un grande cambiamento oggi in corso. Non solo assistiamo alla costante trasformazione delle tecniche di produzione cinematografica (per esempio il passaggio massivo dalla *cel-animation* alla *computer animation* per quanto riguarda i cartoni animati), ma si sta sviluppando anche un importante fattore di cambiamento riguardo la fruizione di queste storie. Il supporto fisico, come VHS o DVD, viene a mancare a favore delle piattaforme, sempre più comuni e autorevoli sul mercato, come l'esempio di Netflix ci dimostra bene. Attraverso le piattaforme si ha 'a portata di telecomando' una libreria, un catalogo virtuale tra cui scegliere e in cui muoversi con agilità e immediatezza.

Per esempio, nel caso Disney-Pixar, lo storico della casa cinematografica è messo a disposizione dell'utente su Disney+, favorendo una fruizione libera da particolari vincoli che hanno caratterizzato per decenni il palinsesto televisivo e cinematografico o l'acquisto di un supporto fisico per la visione di un film. Molto più materiale a disposizione quindi, e reperibile molto più velocemente rispetto al passato: i prodotti si sommano, diventano pervasivi e al tempo stesso sfuggenti, entrando a fare parte della nostra quotidianità uno dopo l'altro senza limiti.

8 App e narrazioni interattive, uno sguardo al futuro

Le narrazioni oggi sono parte di un universo massmediatico costituito da una complessa rete di contaminazioni, rimandi, adattamenti, rifacimenti, simboli ricorrenti e nuove strategie di *storytelling* (Forni, 2020). Ogni medium offre il proprio contributo, formale e contenutistico, nel dipanare storie e va quindi a offrire potenzialità sempre nuove che spaziano dalla carta al digitale. L'evoluzione è ancora in corso e nuovi modi di narrare si stanno sviluppando, andando ad ampliare sempre più le possibilità narrative tanto per l'infanzia, quanto per l'età adulta.

Un filone oggi comune, per esempio, è quello legato alle narrazioni interattive, un campo dal grande potenziale non solo nel raccontare, ma anche nel creare storie, dove l'interattività si sviluppa su diversi fronti e con diversi gradi. Per esempio, le *app* si rivelano un nuovo modo per interagire con la narrazione fin dalla prima infanzia. Nelle *app* cade il predominio della parola scritta a favore di una interazione tramite *touchscreen* che rende la lettura dinamica e nelle mani di chi legge (Antoniazzi, 2019a, p. 310). Le *app*, una categoria molto ampia in cui possono rientrare diverse forme di narrazione più o meno interattive, lavorano su diversi piani che vanno da quello creativo, a quello ludico o di 'semplice' lettura, per esempio con la trasposizione digitale dei classici attraverso una narrazione multimediale (Baldini, 2019).



Oppure, un grado di interazione maggiore è proposto dalle narrazioni dei libri-gioco, molto popolari negli anni Ottanta e oggi in via di ritorno (Antoniazzi, 2019b, pp. 289-290). Nel libro gioco viene richiesto al lettore di partecipare alla creazione della storia attraverso alcune decisioni tra possibili alternative, così da giungere a diversi finali, che prevedono tanto il successo quanto l'insuccesso. Il lettore quindi diviene a sua volta personaggio, narratore, autore: non si limita a fruire passivamente delle storie, ma, partendo dalla base narrativa offerta, le crea a suo piacimento, decidendo per la sorte del protagonista.

Lo stesso vale per la controparte digitale, le avventure testuali, a cavallo tra videogioco e letteratura.

Infine, le narrazioni videoludiche, ovvero videogiochi dove l'apparato narrativo è alla base del prodotto. Anche in questo caso, la storia può essere influenzata o plasmata dal giocatore stesso, che può (o deve) prendere le redini dello *storytelling*. Questi prodotti offrono l'occasione di fruire di storie – che anche in questo caso mostrano chiari rimandi al mito, alla fiaba, agli eroi, ai simboli e agli archetipi più classici – ma anche di «entrare all'interno della scena e di immedesimarsi nel protagonista dirigendo le sue azioni [...] e di cogliere, attraverso l'apparato metaforico del quale sono portatori, alcuni aspetti della complessità del mondo contemporaneo»⁴.

Le possibilità future su cui le narrazioni per l'infanzia e l'adolescenza potranno svilupparsi sono quindi numerosissime, ma quel che sembra essere certo è il continuo rimando con il passato, con quelle storie che, di generazione in generazione, ci portiamo dietro, tramandando ideali, valori, modelli, emozioni che, pur cambiando nella forma in cui vengono rappresentati, continuano ad accompagnare i nuovi lettori e le nuove lettrici che si avventurano nell'esplorazione di questo sempre più ampio baule dei sogni.

Riferimenti bibliografici

Opere letterarie

Alemagna B. (2008). *Che cos'è un bambino?* Milano: Topipittori.

Brosgol V. (2011). *Anyà e il suo fantasma*. Milano: BaoPublishing.

Celija M. (2006). *Chiuso per ferie*. Milano: Topipittori.

Guojing (2017). *Il figlio unico*. Milano: Mondadori.

Lee S. (2008). *L'onda*. Mantova: Corraini.

Mitgutsch A. (2019). *Mein großes Wimmelbuch*. Ravensburg: Ravensburger.

Orvieto L. (1911). *Storie della storia del mondo*. Firenze: Bemporad.

⁴ Antoniazzi, 2019a, p. 309.

- Petricelli A., Riccardi S. (2020). *Per sempre*. Roma: Tunuè.
- Rotraut S.B. (2004a). *Una giornata di primavera in città*. Milano: Emme Edizioni.
- Rotraut S.B. (2004b). *Una giornata d'estate in città*. Milano: Emme Edizioni.
- Rotraut S.B. (2004c). *Una giornata di autunno in città*. Milano: Emme Edizioni.
- Rotraut S.B. (2004d). *Una giornata d'inverno in città*. Milano: Emme Edizioni.
- Sendak M. (1981). *Outside Over There*. New York: Harper&Row.
- Satrapi M. (2007). *Persepolis*. Milano: Rizzoli.
- Tamaki M. (2011). *E la chiamano estate*. Milano: BaoPublishing.
- Tamaki M. (2019). *Laura Dean continua a lasciarmi*. Milano: BaoPublishing.
- Tan S. (2016). *L'approdo*. Roma: Tunuè.
- Thompson C. (2010). *Blankets*. Milano: Rizzoli.
- Wang J. (2018). *Il principe e la sarta*. Milano: BaoPublishing.
- Wang J. (2021). *Stargazing*. Milano: BaoPublishing.
- Winsnes M. (2019). *Shhh! L'estate in cui tutto cambia*. Milano: Mondadori.

Testi critici

- Antoniazzi A. (2019a). Never Alone. Narrazione e contaminazione narrativa. In A. Antoniazzi (a cura di). *Scrivere, leggere, raccontare... La letteratura per l'infanzia tra passato e futuro*. Milano: FrancoAngeli.
- Antoniazzi A. (2019b). C'era una volta... il libro. Dai libri-game alle app. In S. Barsotti, L. Cantatore (a cura di). *Letteratura per l'infanzia. Forme, temi e simboli del contemporaneo*. Roma: Carocci.
- Baldini M. (2019). Children's literature and hypermedia. The digitalization breakthrough in the children's publishing sector. *Studi sulla Formazione*, vol. 22, n. 1.
- Barsotti S. (2006). *Le storie usate Calvino, Rodari, Pizzorno: riflessioni pedagogiche e letterarie tra mitologia e fiaba*. Milano: Unicopli.
- Barsotti S. (2015). L'albo illustrato, un crocevia di linguaggi. *Form@re*, vol. 15, n. 2.
- Barsotti S. (2016). *Bambine nel bosco. Cappuccetto Rosso e il lupo fra passato e presente*. Pisa: Edizioni ETS.
- Barsotti S., Cantatore L. (a cura di) (2019). *La letteratura per l'infanzia. Forme temi e simboli del contemporaneo*. Roma: Carocci.
- Bernardi M. (2019). La libertà del romanzo: letteratura per l'infanzia e inquietudine del raccontare. In S. Barsotti, L. Cantatore (a cura di). *La letteratura per l'infanzia. Forme temi e simboli del contemporaneo*. Roma: Carocci.
- Baetens J., Frey H. (2014). *The graphic novel: an introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Bettelheim B. (2000). *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*. Milano: Feltrinelli.
- Boero P. (1997). *Alla frontiera. Momenti, generi e temi della letteratura per l'infanzia*. Trieste: Edizioni EL.
- Boero P. (2014). *Letteratura per l'infanzia in cento film*. Genova: Le Mani-Microart'S.
- Calabrese S. (2017). *Che cos'è il graphic novel?*. Roma: Carocci.
- Cambi F. (a cura di)(2005). *Itinerari nella fiaba. Autori, testi, figure*. Pisa: Edizioni ETS.
- Cambi F., Landi S., Rossi G. (2008). *L'immagine della società nella fiaba*. Roma: Armando Editore.
- Cambi F. (2020). Testi 'sempreverdi' della letteratura per l'infanzia in Italia. In M.T. Trisciuzzi (a cura di). *Sentieri tra i Classici. Vecchie e nuove proposte della letteratura per l'infanzia e per ragazzi*. Lecce: Pensa MultiMedia.
- Cantatore L. (2019). Le riscritture dei classici nella letteratura per l'infanzia. In S. Barsotti, L. Cantatore (a cura di). *La letteratura per l'infanzia. Forme temi e simboli del contemporaneo*, Carocci, Roma 2019.
- Castagna M. (2021). *116 film da vedere prima dei 16 anni*. Milano: Mondadori.
- Cott J. (2017). *There's a Mystery There. The primal vision of Maurice Sendak*. New York: Doubleday.
- Dallari M., Farnè R. (1977). *Scuola e fumetto: proposte per l'introduzione nella scuola del linguaggio dei comics*. Milano: Emme Edizioni.
- Eisner W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Città: Poorhouse Press.
- Faeti A. (1983). *La «camera» dei bambini: cinema, mass media, fumetti, educazione*. Bari: Edizioni Dedalo.
- Faeti A. (1993). In questa Polissena c'è anche un po' di topolino. *Millelibri*, 63.
- Faeti A. (2011). *Guardare le figure. Gli illustratori italiani dei libri per l'infanzia*. Roma: Donzelli Editore.
- Forni D. (2020). Il cinema d'animazione per l'infanzia e l'adolescenza. Filoni narrativi tra studi cinematografici e sguardi d'autore. In M.T. Trisciuzzi (a cura di). *Frontiere. Nuovi orizzonti della Letteratura per l'infanzia*. Pisa: Edizioni ETS.
- Forni D. (2020a). Letteratura per ragazzi e narrazione identitaria. I graphic novel sull'adolescenza. In G. Zago, S. Polenghi, L. Agostinetto (a cura di). *Memoria ed Educazione. Identità, narrazione, diversità*. Lecce-Brescia: PensaMultimedia.
- Forni D. (2020b). *Children's Literature across media: film and theatre adaptations of Roald Dahl's 'Charlie and the Chocolate Factory'*. Pisa: Edizioni ETS.
- Forni D. (2022). *Raccontare il genere. Nuovi modelli identitari nell'albo illustrato*. Milano: Unicopli.
- Goga N., Iversen S.H., Teigland A.S. (a cura di) (2021). *Verbal and visual strategies in non-fiction picturebooks*. Oslo: Scandinavian University Press.

- Grandi W. (2011). *La musa bambina. La letteratura mitologica italiana per ragazzi tra storia, narrazione e pedagogia*. Milano: Unicopli.
- Grandi W. (2020). Classici nascosti: i racconti mitologici per ragazzi tra letteratura, pedagogia e scuola. In M.T. Trisciuzzi (a cura di). *Sentieri tra i Classici. Vecchie e nuove proposte della letteratura per l'infanzia e per ragazzi*. Lecce: Pensa MultiMedia.
- Grilli G. (a cura di) (2020). *Non-fiction Picturebooks. Sharing Knowledge as an Aesthetic Experience*. Pisa: Edizioni ETS.
- Grilli G. (2012). *Libri nella giungla. Orientarsi nell'editoria per ragazzi*. Roma: Carocci.
- Hamelin (2012). *Ad occhi aperti. Leggere l'albo illustrato*. Roma: Donzelli.
- Korczak J. (2011). *Il diritto del bambino al rispetto*. Roma: Edizioni dell'asino.
- Lorenzoni F. (2014). *I bambini pensano grande. Cronaca di un'avventura pedagogica*. Palermo: Sellerio editore.
- McCloud S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperPerennial.
- Morin E. (2005). *The Cinema, or the Imaginary Man*. Minneapolis: University of Minnesota Press, [1975].
- Negri M. (2016). Dal verso al giro di pagina. Testualità e valenze educative dell'albo illustrato. *Ricerche di Pedagogia e Didattica*, vol. 6, n. 1.
- Nodelman P. (1990). *Words about Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books*. Atene: University of Georgia Press.
- Poesio C. (2005). La metamorfosi dell'archetipo. *Liber*, 67.
- Poesio C. (1971). *Laura Orvieto*. Firenze: Le Monnier.
- Propp V. J. (2000). *Morfologia della fiaba*. Torino: Einaudi.
- Rodari G. (1973). *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*. Torino: Einaudi.
- Sendak M. (2021). *Caldecott & Co. Note su libri e immagini*. Bergamo: edizioni Junior.
- Terrusi M. (2012). *Albi illustrati: leggere, guardare, nominare il mondo nei libri per l'infanzia*. Roma: Carocci.
- Terrusi M. (2017). *Meraviglie mute. Silent book e letteratura per l'infanzia*. Roma: Carocci.
- Trisciuzzi M.T. (2013). *Hayao Miyazaki. Sguardi oltre la nebbia*. Roma: Carocci.
- Trisciuzzi M.T. (2017a). Leggere le figure. Letteratura per l'infanzia, Wordless books, Visual Storytelling. In L. Cantatore (a cura di). *Primo: leggere. Per un'educazione alla lettura*. Roma: Edizioni Conoscenza.
- Trisciuzzi M.T. (2017b). Image and imagination in education. Visual narrative through children's literature. *Ricerche di Pedagogia e Didattica - Journal of Theories and Research in Education*, vol. 12, n. 3.
- Trisciuzzi M.T. (2019). Dal libro allo schermo. Letteratura, cinema e animazione per bambini e ragazzi. In S. Barsotti, L. Cantatore (a cura di). *Letteratura per l'infanzia. Forme, temi e simboli del contemporaneo*. Roma: Carocci.



- Trisciuzzi M.T. (a cura di) (2020a). *Frontiere. Nuovi orizzonti della Letteratura per l'infanzia*. Pisa: Edizioni ETS.
- Trisciuzzi M.T. (a cura di) (2020b). *Sentieri tra i Classici. Vecchie e nuove proposte della letteratura per l'infanzia e per ragazzi*. Lecce: Pensa MultiMedia.
- Varrà E. (2019). Le nuove frontiere del fumetto, dai classici al graphic novel. In S. Barsotti, L. Cantatore (a cura di), *Letteratura per l'infanzia. Forme, temi e simboli del contemporaneo*. Roma: Carocci.
- Zipes J. (2004). *Spezzare l'Incantesimo. Teorie radicali su fiabe e racconti popolari*. Milano: Mondadori.
- Zipes J. (2006). *Chi ha paura dei fratelli Grimm? Le fiabe e l'arte della sovversione*. Milano: Mondadori.
- Zipes J. (2012). *La fiaba irresistibile*. Roma: Donzelli Editore.

