



ILLUSTRAZIONE: DAVID WIESNER, FREE FALL, HARPERCOLLINS, 1988

FOLLETO 2/2013

LETTERATURA DA SOGNO

La dimensione onirica nei libri per l'infanzia. DI GUIA RISARI

Insieme alla poesia, la letteratura per l'infanzia è forse la forma letteraria più vicina al sogno. Molto spesso nasce dal sogno, lo interpreta, gli dà corpo e al sogno torna, lasciando sospese tra mondo onirico e reale delle passerelle che si possono continuare ad attraversare. Il sogno è liberazione, realizzazione, potenziamento, avventura, trasformazione. Corrisponde, insomma, a quel piccolo gesto con cui il bambino in un impulso di onnipotenza si impadronisce del mondo: chiudere gli occhi. Chiudere gli occhi non per distrarsi o non vedere, ma per ritrovare la realtà trasformata secondo il proprio desiderio.

La letteratura classica, la mitologia, le leggende e i testi sacri sono pieni di sogni allegorici, premonizioni, visioni di quello che avverrà, sono un momento privilegiato d'incontro tra l'essere umano e le varie dimensioni del divino. Anche nella letteratura per l'infanzia si ritrova questa dimensione profonda.

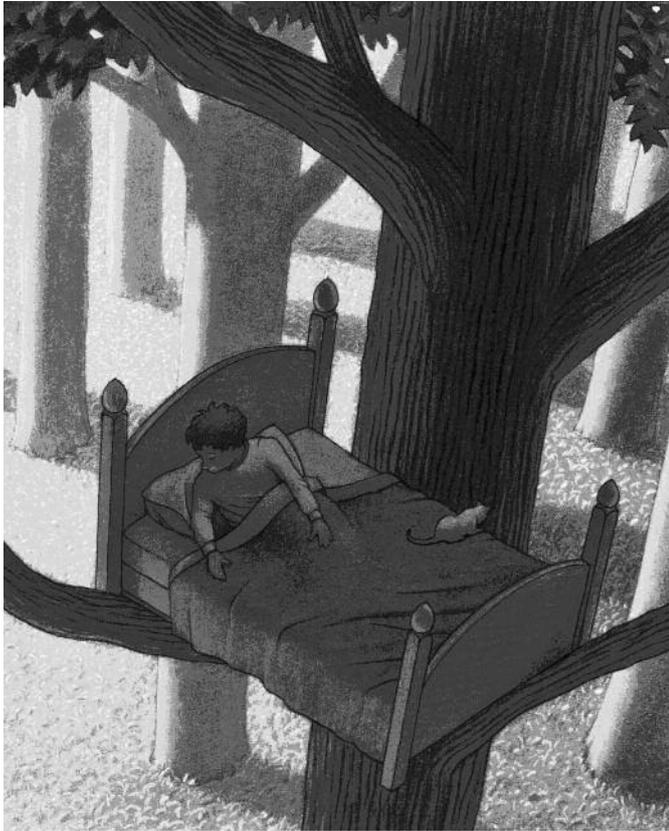
Nella letteratura per l'infanzia il sogno non è un momento accidentale, ma il momento cruciale in cui le cose più strane e importanti accadono. Il significato del sogno è in parte legato alla sua dimensione notturna. In quasi tutte le fiabe tradizionali, la notte non solo "porta consiglio", ma è un momento di sospensione, incertezza, in cui fa irruzione il soprannaturale. La notte ha sempre stimolato le paure. Nell'oscurità si muovono i nemici, le belve feroci; l'attenzione nel sonno è sospesa, per cui

in questo limbo possono avvenire i cambiamenti più radicali. Si chiudono gli occhi e il rischio è, come ne *La bella addormentata nel bosco*, di non riaprirli mai più. Il rischio è la morte. Ma la notte e il sonno possono essere anche alleati benefici e consentire all'eroe o all'eroina di ritrovare la propria forma. Così ne *Il principe faccia da maiale*, la notte permette a un maiale di trasformarsi nuovamente in principe; in *Pelle d'Asino*, la giovane guardiana di animali di notte indossa i suoi magnifici abiti da principessa e ritrova se stessa. Ne *La bella e la bestia*, la giovane Bella, già trasferitasi a vivere col mostro e tornata in visita ai genitori, ha un sogno premonitore che l'avverte che la Bestia è malata, forse persino in fin di vita. Sarà questo a spingerla a tornare al suo palazzo e a promettergli di sposarlo, trasformandolo di nuovo in un principe.

Ma il sogno è soprattutto compimento dei desideri più profondi che prendono corpo in immagini e avventure che non sono un semplice episodio, ma un vero e proprio passaggio a un altro stato e come tali trasformano per sempre l'eroe.

Tutti gli studiosi e gli utilizzatori di libri per l'infanzia sanno che, sotto l'apparente trasparenza di fiabe e libri illustrati, si nascondono trame più complesse che, se non vanno esplicitate direttamente coi bambini, vanno capite e analizzate.

Un bellissimo esempio del rapporto tra letteratura per l'infanzia e sogno è *Lo schiaccianoci e il re dei topi* di Hoffmann (I ed. 1816). Qui tutta la vicenda – l'animarsi delle bambole, la storia del principe schiaccianoci e la lotta con il Topo-Re – avviene in



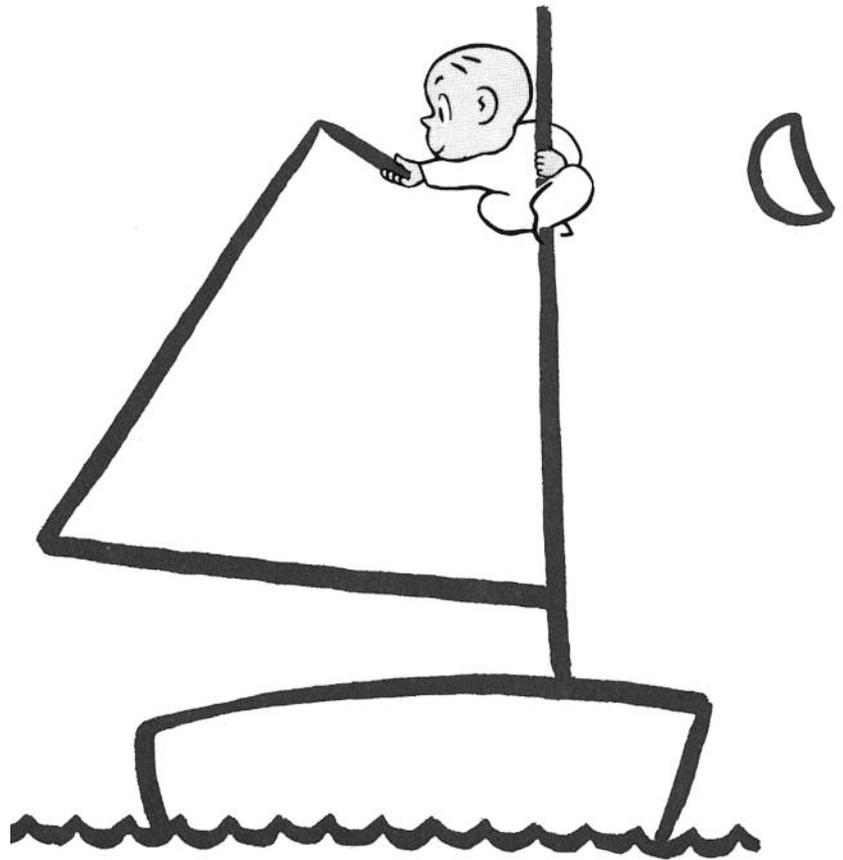
notte, in quello che sembra un sogno della protagonista, la piccola Marie. Grazie alla dimensione onirica, Marie scopre non solo che le creature che pensa inanimate sono in realtà vive, ma affronta con coraggio prove difficili, lotta, s'innamora e scopre il valore di essere "umana". Per Marie quindi il sogno è anche un passaggio all'età adulta.

Anche in *Alice nel paese delle meraviglie* di Carroll (I ed. 1965, I ed. it. 1872), il viaggio della protagonista in un mondo capovolto – che poi in fondo è anche un viaggio dentro di sé – avviene grazie e con il sogno. È lui il tunnel che si deve attraversare per scoprire le dimensioni nascoste di sé e del mondo.

Nella letteratura per l'infanzia del XX secolo, uno dei primi e più espliciti riferimenti al sogno è costituito dalle strisce di *Little Nemo* di Winsor McCay, uscite sul supplemento domenicale dell'"Herald Tribune" (1905-12 e 1924-27). La storia comincia ogni volta con la stessa scena: il protagonista, Little Nemo, un bambino di cinque anni in camicia da notte si addormenta e viene svegliato da vari personaggi – pagliacci, fatine, indiani, draghi, Cupido, il leone della foresta e perfino il Padre Tempo – incaricati di condurlo a Slumberland, un meraviglioso posto nel cielo, dal re: sua Maestà Morfeo. La figlia di Morfeo infatti, la principessa, ha scelto di fidanzarsi con Little Nemo e lo vuole vicino. Le avventure e i paesaggi incontrati da Little Nemo cambiano ogni volta, così come i motivi che lo ostacolano e lo portano irrimediabilmente a cacciarsi nei guai e a svegliarsi. Inoltre Little Nemo ha un nemico: Flip-Flop, una specie di piccolo

clown sguaiato, che appartiene alla famiglia Alba, da sempre nemica di Slumberland e capace di cancellare il regno dei sogni. Flap è geloso di Little Nemo perché vorrebbe essere lui a fidanzarsi con la principessa, per cui non esita a preparare trappole di ogni tipo per Little Nemo e soprattutto riesce sempre a svegliarlo prima che raggiunga Slumberland. Little Nemo comunque ce la farà a incontrare la principessa. Ma, a questo punto, Flap userà contro di lui degli incubi, rendendo i suoi sogni vere e proprie allucinazioni e deliri. Da questi, come d'altronde da ogni sogno, Little Nemo torna alla realtà urlando, chiamando aiuto, o semplicemente cadendo dal letto. Accorrono ogni volta i genitori oppure il nonno o l'atletico zio a consolarlo o rimproverarlo per aver mangiato cipolle, gelato, torte candite o altre prelibatezze impossibili da digerire. Little Nemo, come ricorda Oreste del Buono nella bellissima prefazione all'edizione italiana, è un bambino della medio-alta borghesia, bravo, generoso, integerrimo, curioso. Sembra non avere età, non avere infanzia: il suo spirito giocoso, la sua indipendenza, la sua irrequietezza emergono solo nei sogni nella sistematica disobbedienza di Little Nemo alle regole. Sulla groppa di un destriero volante, viene ammonito di non correre e lui partecipa a una gara forsennata con altri animali volanti. Nella foresta di funghi fragili, gli viene raccomandato di non toccarli e lui li fa crollare tutti. Nel palazzo di cristallo, gli viene detto di non sfiorare la reginetta Crystalle, ma lui la stringe e lei si sbriciola. Anche il Padre Tempo gli intima di non curiosare nel suo archivio cronologico, ma Little Nemo vuole vedere come sarà a novantanove anni e ne rimane sconvolto. Insomma, qui il sogno è liberazione dalle regole convenzionali che rendono un bambino buono, tranquillo, esemplare, ma fanno della sua esistenza una routine triste e vuota.

Un bellissimo libro illustrato con una grossa componente onirica è anche *Harold e la matita viola* di Crockett Johnson (I. ed. 1955, I ed. it. 2000). Il protagonista, Harold, è un bambinetto con la testa lucida e una tutina da neonato, che si muove nel bianco della pagina, un vuoto spazio-temporale facilmente interpretabile come la dimensione del sogno. Una sera, Harold vuole fare una passeggiata sotto la luna, ma la luna non c'è. Quindi Harold disegna la luna e la strada su cui camminare. La strada è dritta, ma presto Harold disegna una scorciatoia che passa da una piccola foresta con un albero di mele così appetitose che Harold decide di disegnare uno spaventoso drago-guardiano. La mano di Harold comincia a tremare per la paura, creando così l'acqua. Harold ci cade dentro, ma si salva disegnando una barca a vela con cui approda su una spiaggia, dove si prepara un picnic con nove torte. Per non lasciare avanzzi, Harold disegna una renna e



un porcospino e continua la sua strada su una collina, poi una montagna, scivola nel vuoto e finisce in una mongolfiera che atterra davanti a una casa. La casa non è però la sua, così Harold continua a disegnare palazzi e poi fa un poliziotto per chiedergli la strada. Alla fine, Harold disegna la finestra di camera sua, poi il letto con lenzuola e coperte e finalmente si addormenta, con la matita accanto. Il terreno in cui si muove Harold è di nuovo un mondo notturno in cui domina l'immaginazione, il potere creativo e associativo. Si tratta insomma, ancora una volta, di un sogno, strettamente legato al potere infinito della matita e del disegno, quindi dell'immagine e della capacità narrativa.

Uno dei casi più interessanti in cui la letteratura per l'infanzia contemporanea intrattiene col sogno un rapporto profondo è costituito dai libri di Maurice Sendak, in particolare, da *Nel paese dei mostri selvaggi* (I ed. 1963, I ed. it. 1981). Una notte Max indossa il suo specialissimo costume da lupo e compie una serie di disastri, finché la madre esasperata non gli dice che è un mostro selvaggio e lo spedisce a letto senza cena. Quella stessa notte, sul letto di Max cresce una foresta che invade tutta la stanza e appare un oceano con tanto di barca privata. Max naviga per settimane e settimane, quasi un anno prima di approdare alle terre dei mostri selvaggi, che sono grandi con zanne, artigli e occhi gialli. Ma Max li domina tutti e presto viene nominato loro re. Così Max li guida al gioco sfrenato finché, anche lui come la madre, li manda a letto senza cena. E nasce in lui un sentimento di nostalgia, la voglia di essere

amato e nutrito. Nonostante i mostri selvaggi cerchino di opporsi s'imbarca quindi e torna a casa. Il viaggio dura quasi un anno, ma al suo ritorno Max trova la zuppa pronta ad attenderlo ed è ancora calda. È chiaro che tutta l'avventura e il viaggio di Max sono stati vissuti nel sogno e sono una sorta di purificazione di Max dai sentimenti rabbia, frustrazione, sconforto e noia. Nel film di Spike Jonze tratto dal libro – *Nel paese delle creature selvagge* (2009) – lo stretto legame tra le continue umiliazioni del protagonista, la collera nei confronti della famiglia e del fratello maggiore, la rabbia e i mostri incontrati sull'isola è ancora più evidente. Questi mostri sono di fatto le pulsioni distruttive incontrollate e, dopo aver eletto un re che sappia scatenarli, di solito lo divorano, proprio come può accadere a delle passioni che non si riescono a dominare. Ma Max incanala queste forze caotiche, prima nel gioco, poi nella costruzione di un fortino e infine, prima di soccombere alla continua brama di superare i propri limiti ed esercitare il suo potere di tiranno, torna a casa rinsavito, purificato dall'ira devastatrice che lo ha abitato. L'altro libro illustrato in cui la dimensione onirica di Sendak è preponderante è *Luca, la luna e il latte*, anche se qui l'atmosfera è molto più giocosa (I ed. 1970, I ed. it. 2000). Luca dorme, ma qualcosa lo disturba. Si solleva dal letto e sotto la luce della luna finisce in una grande tazza d'impasto con tre cuochi grassi e baffuti – sosia del comico Oliver Hardy – che lo mischiano a farina, latte e zucchero, lo mettono in forno e ne fanno una torta. Luca esce dalla torta con un vestito fatto d'impasto e vola nella



notte, con la pasta si costruisce un aereo, con cui va a cercare del latte per i cuochi. Incontra un'enorme bottiglia di latte, si tuffa dentro e dal collo della bottiglia versa il latte ai suoi tre cuochi che felicissimi possono preparare una grande torta, mentre Luca può finalmente tornare a dormire. È una storia surreale, senza dubbio, nella quale i protagonisti questa volta sono le piccole ossessioni di un bambino: per il celebre comico Ollio, per l'alchimia della cucina, la strana magia della luna, le trasformazioni, il latte, il volo e l'eroismo di saper assicurare – come specifica il libro nella chiusa – ogni mattina una bella torta fresca. In filigrana i temi trattati in questo strano albo illustrato sono molto più profondi: c'è la nudità (il protagonista è spesso senza pigiama) e l'olocausto (i baffi dei cuochi sono alla Hitler e il bambino viene messo in forno) e questo è bastato a far criticare il libro in alcune parti degli USA e a farlo figurare nella lista dei libri contestati dalla American Library Association.

Il sogno è compimento non solo di fantasie d'onnipotenza, ma anche di desideri profondi, intimi. Lo si vede in un piccolo ma prezioso albo, purtroppo non ancora tradotto in Italia: *Louis the Fish* di Arthur Yorinks (I ed. 1980), in cui il sogno è al tempo stesso momento di trasformazione, proiezione dei propri desideri e premonizione. La storia è quella di Louis, un macellaio che un giorno si trasforma in un grosso salmone. Prima di questo incredibile evento, la sua vita era stata tranquilla e lui era un giovanotto gentile, onesto, accomodante. Aveva ereditato il negozio dai genitori, ma in realtà aveva sempre odiato la carne. Amava invece i pesci e si occupava dell'acquario di un dottore.

Però la sua via era segnata: doveva lavorare in macelleria e così faceva. Appena poteva però disegnava pesci su pesci, poi cominciò a vedere non persone ma pesci, a stare male e ad avere sempre sete. Una notte sognò una rivolta di carne, costole e salsicce. Si svegliò urlando ed era diventato un grosso pesce. Sull'autobus che lo portava alla macelleria incontrò il proprietario del negozio di animali che lo adottò e lo mise in una grossa vasca, dove Louis si mise a sguazzare felice. Ha dimenticato tutto della sua esistenza di macellaio e persino di essere umano. È ormai un pesce sereno.

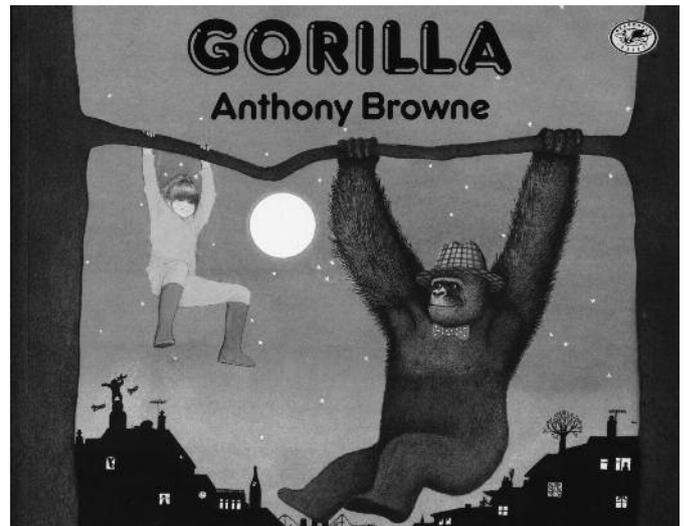
Un altro albo di grande sensibilità in cui i sogni realizzano intimi desideri e curano sofferenze e frustrazioni è *Gorilla* di Anthony Browne (I. ed. 1983). Una bambina, Hannah, è appassionata di gorilla. Legge e vede film sui gorilla, disegna gorilla, ma il padre non ha tempo per portarla allo zoo. In effetti, non ha tempo per fare niente con lei: è sempre occupato e rimanda continuamente al giorno dopo. La notte prima del suo compleanno, Hannah trova nel suo letto un giocattolo: un piccolo gorilla, che però nel corso della notte cresce fino a diventare un gorilla grande e grosso e soprattutto vivo. Con lui, vestito con gli abiti del papà, Hannah va a visitare lo zoo, naturalmente saltando da un albero all'altro e scavalcando il muro di cinta. Poi il gorilla e Hannah vanno al cinema, passeggiano per le strade, mangiano e ballano sull'erba. Infine tornano a casa e il mattino dopo il gorilla è tornato giocattolo, mentre il papà augura buon compleanno a Hannah proponendole di andare allo zoo. Nel suo sogno Hannah ha realizzato una perfetta sintesi tra gli esseri che le sono più cari al mondo: un padre affet-

tuoso ma assente e un primate possente e protettivo, doppio istintivo e potenziato del genitore (non a caso, al cinema, Hannah e il suo amico gorilla vedono superman interpretato da un gorilla volante...).

Il legame tra libro, sogno, immaginazione, favola e avventura è fortissimo in *Free Fall* di David Wiesner. Il libro è privo di parole, ma, come molti albi di questo tipo, è denso di storia. Un bambino si addormenta, leggendo un libro di favole e si ritrova su un terreno a scacchiera riempito di personaggi medievali e pedine giganti che lo conducono in un castello fortificato. Da qui un pedone che gli fa da guida lo porta in una foresta per affrontare il drago e lo aiuta a fuggire entrando nelle pagine di un libro. Ora il bambino e il suo pedone-guida si ritrovano in un paesaggio roccioso, a cavallo di grossi maiali, e si avvicinano a una città moderna che però si rivela essere fatta di cartone. Bambino e pedone volano via atterrando in un nuovo territorio a scacchi tra croissant e cereali. Il pedone si trasforma in una saliera e il bambino monta su un'enorme foglia con la testa di cigno che lo porta su un mare pieno di pesci di nuovo a letto. Al mattino il bambino si risveglia col libro tra le mani e vicino agli oggetti che gli hanno ispirato il sogno: una scacchiera, un croissant, una saliera, una vasca di pesciolini.

Nel caso di *Just a dream* di Chris Van Allsburg (I ed. 1990), il sogno non è sviluppo di un'attività diurna, ma insegnamento morale e premonizione. Il piccolo Walter non è un grande ambientalista e trova ridicolo l'albero che gli hanno regalato per il suo compleanno. Sogna robot e invenzioni, sogna di poter vedere il futuro. Una notte questo avviene e Walter si ritrova a volare sul suo letto sopra il pianeta, ma quel che vede lo spaventa: il mondo è pieno di immondizia, smog, terreni ghiacciati e senza alberi. Al risveglio, Walter è cambiato e deciso a preservare l'ambiente. Il sogno insomma, anziché assecondare la natura del bambino, l'ha contraddetta e forzata ad affrontare le conseguenze radicali delle sue scelte coscienti.

Nel sogno si possono realizzare a pieno le potenzialità del soggetto, sia accentuandone i punti forti, sia attraverso l'evocazione delle sue paure. Il sogno in questo caso funziona come un rito d'iniziazione che permette di rendere visibile ciò che spaventa, diminuendone il potere. È ciò che accade in *Papà* di Philippe Corentin (I ed. fr. 1995, I ed. it. 1999). Un bambino legge a letto e si addormenta. Si sveglia all'improvviso e si trova nel letto un draghetto. "Papà!" urlano lui e il draghetto, che corre a cercare la mamma la quale per rassicurarlo lo porta in sala dove si sta svolgendo una festiciola. Gli invitati, mostri come e ben peggio di lui, lo consolano: ha fatto solo un brutto sogno. Il draghetto torna a dormire, ma si trova di nuovo nel letto il bambino



ANTHONY BROWNE. GORILLA. WALKER BOOKS. 1983

ed è allarmato. Questa volta però è il bambino a urlare e ad andare a cercare conforto. La scena è simmetrica. Il papà del bambino lo porta in sala dove c'è una festiciola e lo consola. Quando il bambino torna in camera sua, il draghetto, nascosto dietro la porta si arrampica sul letto. Ma è troppo tardi per farsi nuovamente spaventare: i due si abbracciano e si addormentano. Come nel medioevo, si attribuisce qui al sogno la funzione di educare. In questo caso alla tolleranza e al rispetto per la diversità.

Se il sogno, come dimensione profonda, liberatoria, surreale e creativa, è stato positivamente utilizzato dalla letteratura per l'infanzia, esso può rivelarsi utile come strumento euristico per laboratori creativi di lettura e scrittura, stimolando l'espressione grafica o verbale del mondo onirico del bambino. Un mondo che può essere abitato anche da mostri, odio e violente paure, ma che può trasformarsi in un prezioso alleato nell'elaborazione di storie che sollevano il bambino dal peso della realtà e gli restituiscono quella possibilità di esperienza totale che è la più prossima al desiderio di onnipotenza infantile precocemente esperito e inevitabilmente frustrato. È anche cogliendo il carattere eccezionale della dimensione onirica, che si compie l'accettazione della realtà e si arricchisce la nostra comprensione del mondo.

BIBLIOGRAFIA

- Anthony Browne, *Gorilla*, Walker Books 1983
 Lewis Carroll, *Alice nel paese delle meraviglie-Alice nello specchio*, ill. J. Tenniel, Salani 2010
 Philippe Corentin, *Papà*, Babalibri 1999
 Crockett Johnson, *Harold e la matita viola*, Einaudi Ragazzi 2000
 Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, *Schiaccianoci*, ill. R. Innocenti, La Margherita 2008
 Winsor McCay, *Little Nemo*, Garzanti-Linus 1994
 Maurice Sendak, *Luca, la luna e il latte*, Babalibri 2000
 Maurice Sendak, *Nel paese dei mostri selvaggi*, Babalibri 1999
 Chris Van Allsburg, *Just a dream*, Houghton Mifflin Harcourt 1990
 David Wiesner, *Free Fall*, HarperCollins 1988
 Arthur Yorinks, *Louis the Fish*, ill. R. Egieski, Farrar, Straus and Giroux 1980