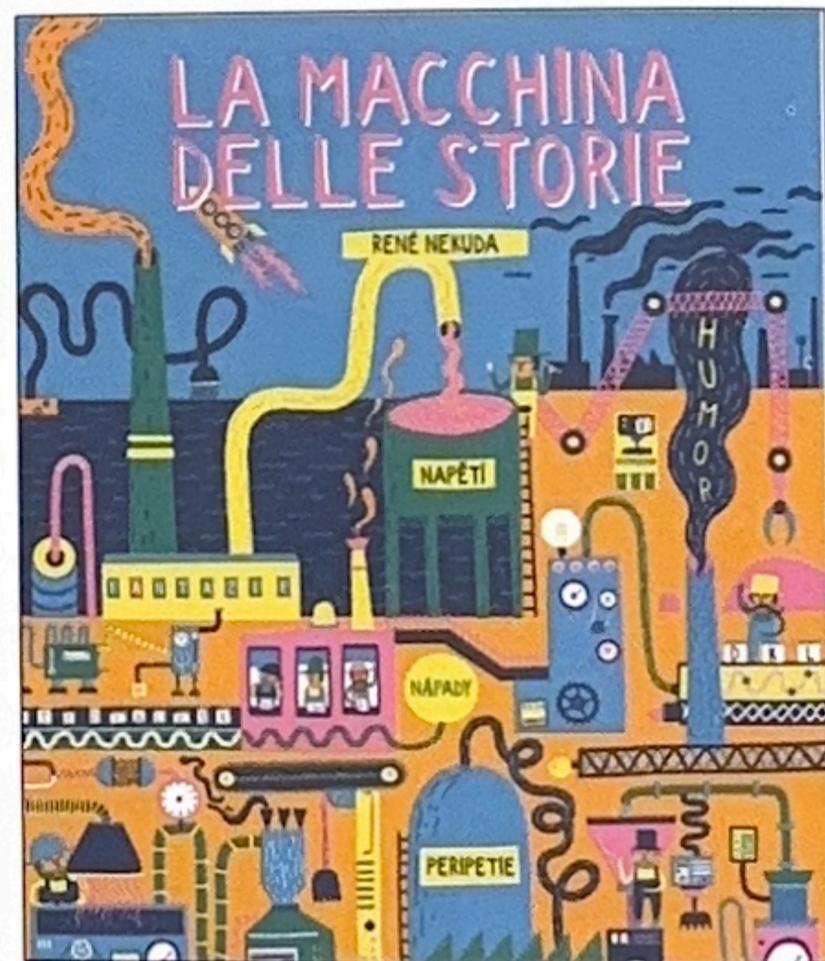


# Giocare con le storie

Il ragionare intorno all'arte di inventare le storie e ai meccanismi che le regolano è cosa antica; già Aristotele negli scritti che conosciamo come Poetica (Περὶ ποιητικῆς, IV sec. a.C.) formulava considerazioni che hanno informato le riflessioni successive quando non rappresentato un modello, più o meno consapevole, per i posteri. Pure nel Novecento, europeo e teorico, e pure sul piano pratico, nordamericano e pragmatico. Sull'ultimo versante vanno annoverati sceneggiatori e docenti statunitensi dell'ultimo settantennio (Syd Field, Robert McKee, Blake Snyder e compagnia); insomma, quelli a cui si deve la fortuna dei famosi (o famigerati) creative writing e storytelling che tanto hanno impulsato l'idea di scrittura creativa. Un fenomeno presto giunto in Italia; spesso accolto, almeno in alcuni ambienti, con un entusiasmo immemore di quanto fatto, sia per la teoria sia nella pratica, da autori di assoluto rilievo. Taccio di Umberto Eco, ma devo per forza ricordare, qui tra teoria e pratica, l'imprescindibile *Grammatica della fantasia* (1973) di Gianni Rodari. I cui consigli, insieme quantomeno ai *I draghi locopei* (1982) di Ersilia Zamponi, continuano (o dovrebbero continuare) a rappresentare in Italia il 'verbo' della creatività linguistica e letteraria, tanto per gli studenti quanto per i professionisti della scrittura. A queste pietre miliari del canone d'ambito si sono via via aggiunti manuali e volumi operativi più

**Non avere paura a disegnare, scrivere o incollare su questo libro. Fin ora le sue pagine sono uguali per tutti i viaggiatori del regno delle storie, ma appena avrai tracciato la prima linea, il libro sarà soltanto tuo.**

o meno riusciti. Una tendenza che sul piano della proposta per ragazzi, e qui non solo in Italia, ha prodotto libri, spesso liminari, tra manualistica divulgativa, activity books e esperienza ludico-creativa. In questa tradizione, seppur più nettamente versato all'activity book, si colloca l'illustrato *La macchina delle storie*; un volume pratico, basilare e divertente, grazie al quale i bambini potranno giocare a inventare storie cogliendo gli spunti offerti, ma anche qualche consiglio generale. Si tratta di un'opera a più mani che arriva dalla Repubblica Ceca; ai testi di René Nekuda (già autore in patria di un fortunato taccuino creativo: *Kreativní zápisník*, 2017) si affiancano, quali ulteriori suggestioni narrative, le illustrazioni di Aneta Františka Holasová, Tereza Marianová, Johana Švejdíková, Marie Urbánková. Un libro sbarcato su più mercati e che da noi potrà stare sullo scaffale in buona compagnia de *Il frullastorie* di Sandro Natalini, autore di testi e immagini non nuovo a queste sperimentazioni. Natalini per l'occasione confeziona un solido volume che grazie alla cartotecnica, robusti tagli di fustella e



René Nekuda - ill. Aneta Františka Holasová, Tereza Marianová, Johana Švejdíková, Marie Urbánková, **La macchina delle storie**, Napoli, Il gatto verde, pp. 140, euro 18,00

Sandro Natalini, **Il frullastorie**, Torino, EDT Giralangolo, pp. 40, euro 14,00.

rilegatura a spirale, invita a giocare gustandosi le varie situazioni narrative date dalle molteplici combinazioni rese possibili dalla progettazione; in modo non dissimile da quanto proposto dallo stesso editore con i libri del francese Bruno Gibert.

(anselmo roveda)