Irene Guerrieri

Forme e colori nelle fiabe

Come da un racconto può nascere un gioco

Erickson

A impedirci di dimenticare le fiabe è la semplicità che rende misteriosamente reali e vicine le loro figure: c'è un'immagine capace di darci coraggio quanto una mantellina rossa che se ne va allegra nel buio del bosco? E la paura, se potessimo vederla, non avrebbe forse un muso appuntito di lupo?
Invitando il lettore a seguire un metodo basato sull'osservazione e la sintesi (e a chiedere aiuto al bambino che è in lui), questo libro insegna a riconoscere le forme, i colori e i simboli attraverso cui da sempre la fiaba ci parla e a trasformarli in qualcosa di ancora più universale: in giochi e giocattoli per bambini di ogni età. Il buio e la luce, la magia e la ricerca, la gioia e il pericolo diventano oggetti da manipolare, regole da rispettare, percorsi incantati da fare, disfare e rifare… Con la certezza che, come di solito accade quando ci si trova sotto il cielo della fiaba, ogni cosa alla fine avrà un significato. Anche e soprattutto la più semplice.

€ 18,00

9 788859 030980

www.erickson.it

Indice

Introduzione 9

Capitolo primo
Perché raccontiamo le fiabe 13

Capitolo secondo
Il valore comunicativo delle immagini 19

Capitolo terzo
Divertirsi con le immagini 25

Capitolo quarto
Attraverso le immagini si apprendono concetti 35

Capitolo quinto
In ogni fiaba sono presenti dei colori 43

Capitolo sesto
In ogni fiaba sono presenti delle forme geometriche 51

Capitolo settimo
Raccontare e capire attraverso i sensi 63

Capitolo ottavo
Dalla fiaba nasce il concept di un gioco 71

Capitolo nono
Carta e matita: i primi passi della progettazione 77

Capitolo decimo
In dialogo con alcuni progettisti 83

Conclusioni 103

Bibliografia 105

Ludografia 107

Capitolo primo

Perché raccontiamo le fiabe

Forse qualcuno di noi ricorda ancora il piacere che ha provato da bambino nell'ascoltare un adulto raccontargli una fiaba; e forse il ricordo di quel piacere ha fatto nascere in lui il desiderio di ripetere il gesto, di raccontare a propria volta a un bambino la storia che ha conservato dentro di sé, o altre nuove storie, per rievocare e rivivere un'esperienza così cara. È una ruota che gira di continuo e che ha molti significati, legati soprattutto alla voglia di stare insieme condividendo immagini e sogni. Le fiabe classiche contengono molti elementi che ci aiutano a soddisfare questa esigenza, facendoci sognare e fantasticare.

Quello in cui si racconta una fiaba è un momento importante di relazione tra adulto e bambino, ma anche di ritrovamento, da parte dell'adulto, del proprio bambino interiore. Possiamo definirlo, in sintesi, un momento di interiorità, di legame e di ascolto, di fantasia e sogno. Un momento di cui tutti abbiamo, o abbiamo avuto, bisogno. Noi adulti raccontiamo le fiabe anche perché abbiamo un intimo bisogno di comunicare con il nostro io bambino, di soddisfare il nostro potenziale immaginativo, che attraverso la narrazione va in cerca di una comunicazione intessuta di rappresentazioni fantastiche.

Oltre ad essere strumento di relazione e di introspezione, però, la fiaba aiuta ad apprendere dei concetti legati ai fatti fondamentali della vita. Nonostante si tenda a considerare i termini «fiaba» e «favola» come sinonimi, in verità non lo sono: nella fiaba è sempre presente l'elemento fantastico e

magico, completamente assente nella favola, la quale si basa invece su canoni realistici. Ma le fiabe, per quanto in apparenza meno realistiche, hanno moltissimo a che fare con la realtà: al loro interno ritroviamo il significato e le motivazioni del vivere quotidiano, con tutti i problemi, le difficoltà, le ingiustizie in cui ci si può imbattere e il modo in cui si affrontano e spesso si superano. Le fiabe ci invitano a entrare in uno scenario magico e insolito, in cui i bambini si immergono con la fantasia, immedesimandosi in personaggi immaginari (fate, streghe, burattini, gnomi…) e sognando a occhi aperti di trovarsi nelle situazioni e nei paesaggi fantastici di cui ascoltano le descrizioni. Le fiabe, con il loro ingrediente magico, stimolano la fantasia e soddisfano il nostro desiderio innato di sogno, mantenendo al tempo stesso un concreto collegamento con il reale. Nella magia della fiaba c'è chi narra e c'è chi ascolta, ma solo all'inizio: perché l'attività immaginativa fa incontrare chi parla e chi ascolta e li riunisce in un'emozione comune, che si ricorderanno per la vita.

La fiaba offre perle di saggezza che possono aiutare i bambini a crescere. La descrizione dei personaggi e delle loro azioni è il sottile filo conduttore che accompagna i più piccoli nella comprensione di quello che può accadere nella vita, e dunque può sostenerli sotto tutti gli aspetti, da quello emotivo a quello affettivo e cognitivo. L'ascolto o la lettura delle fiabe sono tra gli strumenti che meglio ci permettono di rispondere a diversi bisogni fondamentali del bambino, come quelli di comprensione, di rafforzamento, di realizzazione e di appartenenza a un sistema.

La fiaba insegna al bambino che il bene e il male sono due dimensioni della vita, due aspetti che si ritrovano in ogni essere umano, e che — nella fiaba come nella vita — stanno alla radice della maggior parte delle sfide e delle lotte. La morale della fiaba è che il male viene spazzato via dal bene, e che chi lo personifica non può che perdere. A vincere è l'eroe, che per quanto attraversi mille difficoltà finisce sempre con il riuscire. Questa certezza è molto importante per il bambino, che tende a identificarsi con il bene e a voler fare propri il coraggio dell'eroe e la sua capacità di lottare e di andare avanti a comprendere.

Occorre però tenere conto che il bambino, finché è piccolo, per entrare in un libro di fiabe ha bisogno della mediazione dell'adulto; perciò è importante che il momento della lettura sia piacevole prima di tutto per l'adulto, che potrà così trasmettere la propria positività al bambino. Solo in tal modo

può venirsi a creare la fondamentale sintonia emozionale e affettiva tra il bambino che ascolta e il bambino interiore dell'adulto che racconta, con tutto il bagaglio di emozioni — magari dimenticate — che si porta dietro. Attraverso le mani dell'adulto e del bambino che si posano insieme sul libro di fiabe passa, allora, una conoscenza destinata a restare. Le fiabe comunicano concetti semplici e comprensibili, che i bambini percepiscono con facilità navigando tra le immagini fantastiche che la narrazione offre loro.

Anche l'idea di un gioco nasce da concetti semplici, all'interno di un'ambientazione fantastica, e dalla relazione fra elementi diversi che interagiscono per combinazioni, opposizioni e trasformazioni. Quale fonte d'ispirazione, allora, potrebbe essere per noi migliore della fiaba?

Scomponendo le fiabe si possono ricavare concetti da applicare nel gioco. Per «fare una fiaba» ci vogliono una bambina e sette nanetti; oppure due bambini, una strega e una casetta di dolci; oppure tre porcellini e un lupo. Elementi che si contano sulle dita delle mani, ai quali possiamo associare una forma e un colore; ciascuno ben descritto, quasi sempre caratterizzato da un attributo o da un elemento distintivo: Cenerentola ha la sua scarpetta, Cappuccetto Rosso la sua mantellina, il gatto i suoi stivali… Se sappiamo cogliere gli elementi fondamentali, con molta facilità la narrazione diventa un gioco.

Le fiabe classiche non deludono mai. Anche in questo mondo ipertecnologico, vale sempre la pena di recuperarle per leggere i contenuti visivi potenti che esse racchiudono e che stimolano la nostra fantasia. Vale sempre la pena di raccontarle o riascoltarle per tornare a immergersi nel loro alone di fascino e di magia, che dura ancora oggi.

Così come dietro ogni immagine si nascondono narrazioni, e dietro le forme e i colori scelti per realizzarla ci sono concetti e messaggi potenti, c'è un grande potenziale visivo custodito nei testi scritti. Saperlo cogliere e tradurre in immagini chiare e significative è un'operazione creativa, che riguarda la sfera emotiva e la sensibilità artistica di ciascuno di noi.

Fiabe come *Cappuccetto Rosso, Biancaneve, I tre porcellini, Cenerentola, Hänsel e Gretel, Pinocchio* — per citarne solo alcune — presentano un miscuglio di ingredienti, identificabili in forme e colori, molto amato dai bambini. Parlano un linguaggio universale, capace di arrivare ad ogni destinatario, indipendentemente dall'età, dal ceto sociale o dal livello culturale. Parlano di difficoltà da superare, di passaggi inevitabili, e soprattutto

possiamo dire che offrono soluzioni, proprio come le offre — sempre — un gioco. Ma, se guardiamo bene, all'interno delle fiabe stesse possiamo trovare già veri e propri giocattoli all'opera. Il naso di Pinocchio che si allunga e si accorcia non è forse un giocattolo fatto e finito? E che dire della mela rossa di Biancaneve? E della zucca di Cenerentola che si trasforma in carrozza? E molti altri esempi si potrebbero fare…

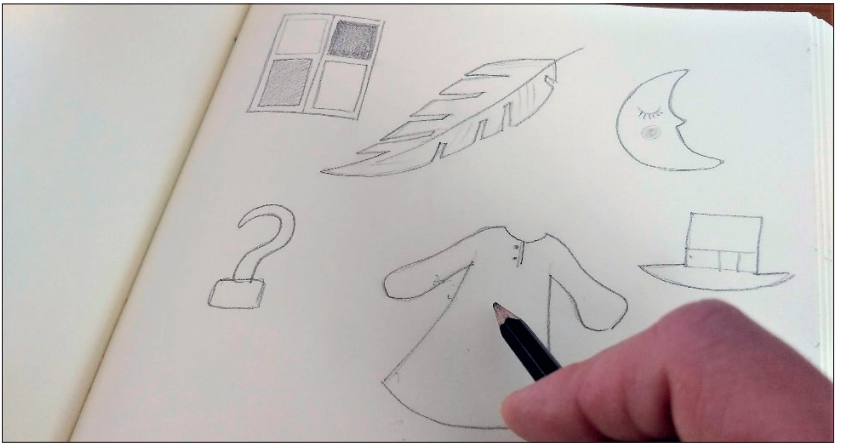
A questo punto, vi suggerisco il primo di una serie di piccoli esercizi pratici che servono a entrare in concreto nella lettura visiva delle fiabe e a iniziare a capire come ricavarne ciò che serve per progettare un gioco. Scegliamo una fiaba classica di nostro gradimento e individuiamo, facendo un elenco, gli elementi significativi presenti, considerando come elementi sia i personaggi che gli oggetti principali; inseriamoli poi in una tabella come quella sottostante.

Nella fiaba dei tre porcellini, ad esempio, potremmo individuare tre porcellini, un lupo, una casetta di paglia, una casetta di legno, una casetta di mattoni. Qualcuno potrebbe voler aggiungere qualche altro oggetto, come la paglia, la sega, il secchio di cemento, tre berretti, il fumo, ma consiglio sempre di non ampliare troppo l'elenco, anzi è preferibile sintetizzare.

TITOLO DELLA FIABA	ELEMENTI

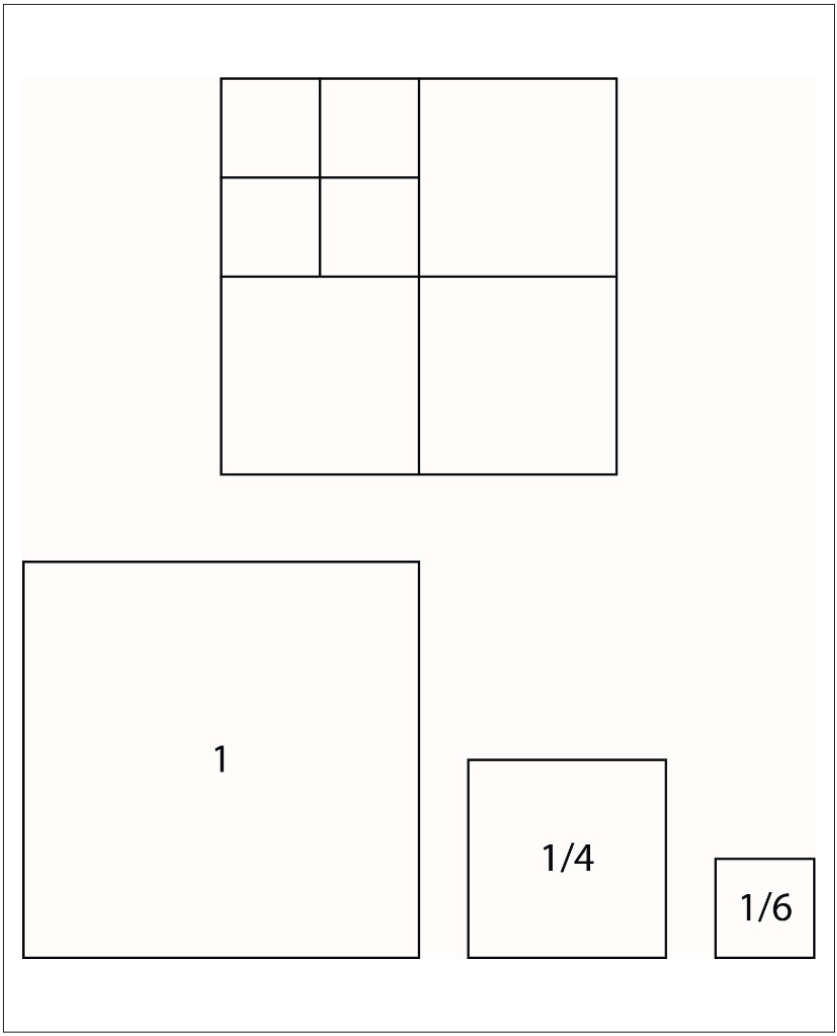
Possiamo ripetere l'esercizio con altre fiabe e poi provare a disegnare i singoli elementi, sforzandoci di sintetizzare anche i tratti e di ridurre al minimo i dettagli: quello di cui andiamo in cerca, infatti, è un linguaggio formale molto semplice.

Di seguito, alcune immagini dei lavori svolti in aula dai miei studenti.

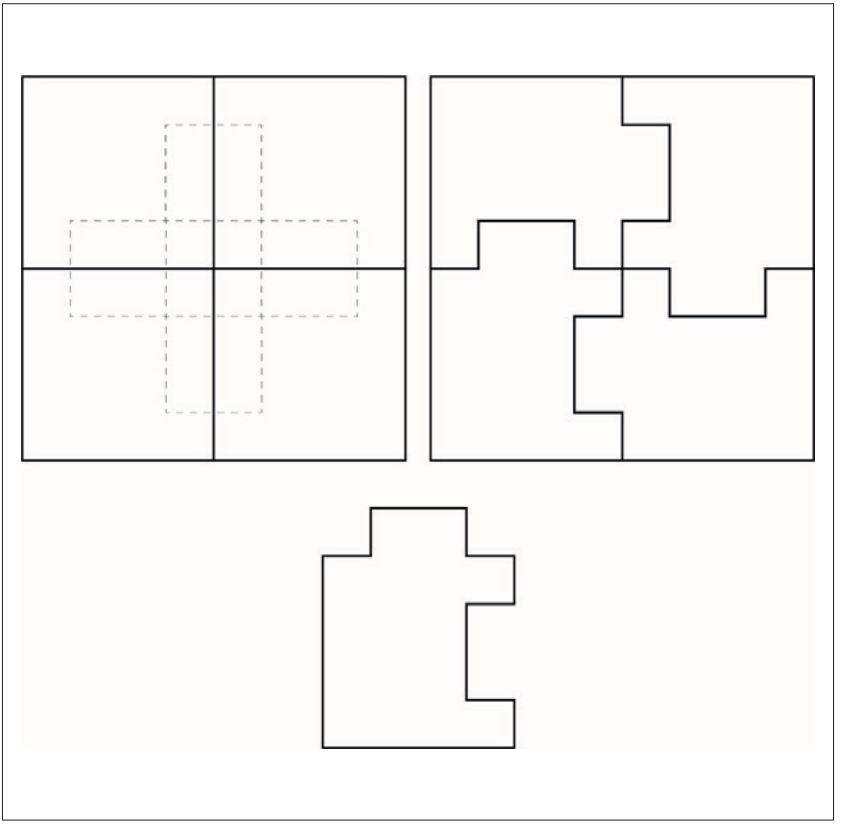


Perché, quindi, noi adulti — designer e non — raccontiamo le fiabe? Possiamo dire che a muoverci è soprattutto un bisogno intimo di comunicare con il nostro io bambino, di dare sfogo alla nostra fantasia che, attraverso la narrazione, va in cerca di un linguaggio fatto di rappresentazioni fantastiche. E così liberiamo la nostra creatività.

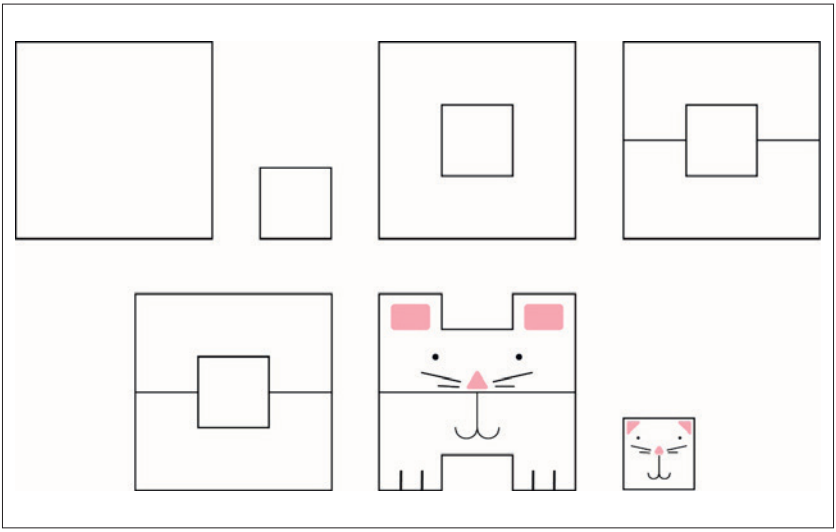
Se prendiamo un quadrato grande, lo dividiamo in quattro quadrati più piccoli, e poi dividiamo uno dei quadrati ottenuti ancora in quattro, otteniamo tre quadrati di diversa grandezza: uno rappresenta l'intero, un altro il suo quarto, e l'altro ancora il suo sedicesimo.



Cosa possiamo realizzare con questi quadrati? Anche qui, se giochiamo con le forme e la composizione, possiamo arrivare al concept di un puzzle, di cui il quadrato, concepito come forma primordiale, è l'elemento base. La ricomposizione del puzzle non solo diventa la ricostruzione del quadrato grande iniziale, ma può dare vita a un'immagine della nostra fiaba.



Se scomponiamo il quadrato sottraendo alla sua forma iniziale un quadrato più piccolo in centro, e dividendo in due la forma forata così ottenuta, possiamo giocare con le nuove forme immaginando che siano un animale. Si tratta sempre di un gioco di puzzle, che con soli tre pezzi può far scaturire una narrazione, che riguarda, magari, un gattino e il suo cucciolo.



Ora prendiamo un altro foglio ancora e disegniamo alcune delle composizioni che si possono ottenere con il quadrato, affiancandolo, intersecandolo, sovrapponendolo, sottraendolo o aggiungendolo ad altre figure geometriche, ma facendo in modo che resti riconoscibile come figura predominante.

In questo capitolo abbiamo visto che le figure geometriche che traspaiono dagli elementi di una fiaba ne raffigurano e ne traducono la mutevolezza e la dinamicità. La composizione determina il gioco e ci aiuta a trasformare, ancora una volta, l'immagine che scaturisce da una narrazione in un'opera giocabile, che fa bene agli occhi e al cuore.

Capitolo nono

Carta e matita: i primi passi della progettazione

Progettare è come scrivere: se per scrivere bisogna aver letto tanto, per progettare bisogna aver visto tanto. L'ambiente intorno a noi riveste un ruolo fondamentale, così come gli ambienti che visitiamo nelle narrazioni e che stimolano il nostro immaginario.

I materiali didattici che ha saputo ideare Maria Montessori, e di cui abbiamo brevemente parlato nei capitoli precedenti, nascono da un'attenta analisi dell'ambiente in cui viviamo; se sono colorati, puliti, sintetici nelle forme e interessanti per la loro matericità, se sono efficaci nello stimolare i movimenti del corpo e del pensiero, è perché non sono nati dal nulla, bensì sono stati «scoperti» attraverso l'osservazione.

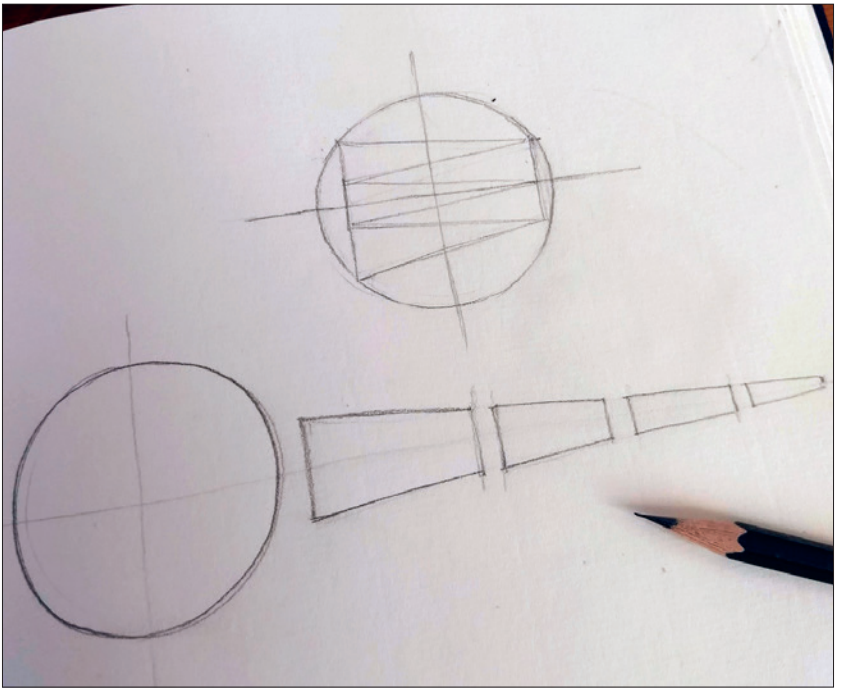
Allo stesso modo, ogni buon progetto deve partire da analisi, percezione visiva, sperimentazione tattile e, soprattutto, da una rigorosa attività di osservazione.

Per dare una base solida alla progettazione, occorre osservare una fiaba con la stessa serietà con cui si osserva la realtà, e scomporla in piccole sfide, come invece spesso nella realtà non si può fare. Muovendosi nel microcosmo di una fiaba divenuta come per magia un gioco, il bambino ha modo di diventare protagonista di esperienze multisensoriali, di «scoprire» in prima persona concetti logico-matematici, formali e spazio-temporali, di diventare a propria volta — dovendo capire il nuovo mondo in cui il gioco lo introduce — un buon osservatore.

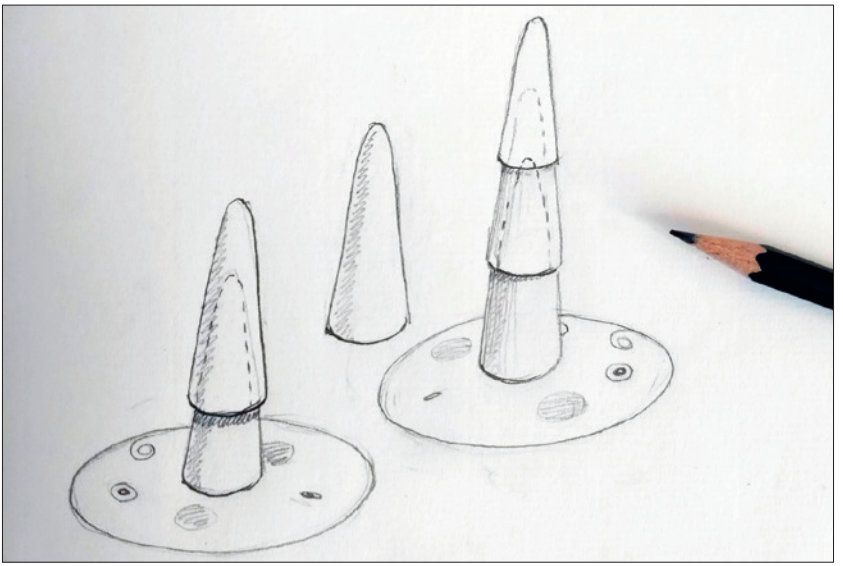
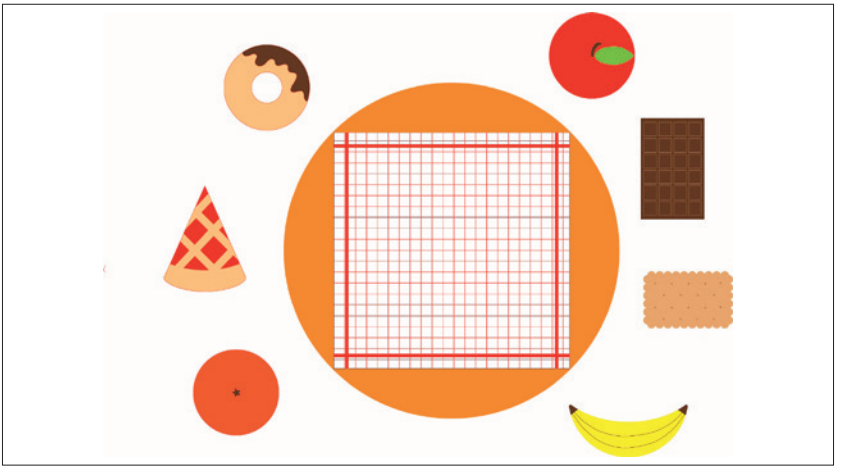
Abbiamo già detto che la «grammatica» della progettazione di giocattoli si basa sull'uso della forma e del colore, a partire dalle forme geometriche fondamentali e dai colori primari; tali elementi vanno però accostati in modo tale da creare armonia, come si fa in musica con le note e con le parole quando si scrive. Perciò ogni progetto che tragga spunto da una narrazione deve avere una propria morfologia e una propria sintassi.

La progettazione comincia con la visualizzazione degli elementi che entrano in campo, che vanno ridisegnati e segmentati in parti più generiche, facendo riferimento ai fondamenti della geometria elementare.

Se stiamo concependo una visualizzazione bidimensionale, ad esempio, possiamo realizzare una segmentazione del naso di Pinocchio, come si vede nel disegno.



Ma potremmo anche visualizzarla meglio immaginando coni tridimensionali giocabili.



Il cestino di Cappuccetto Rosso, invece, è un grosso cerchio, con dentro un quadrato corrispondente alla tovaglietta, che va riempito con tanti cibi diversi, per colore e forma. Sull'individuazione di questi cibi possiamo costruire un gioco.