



# NARRAZIONI

**VIVE** LA COMPLESSITÀ  
NELLE FIABE



SCRITTO E ILLUSTRATO DA FRANCESCA LAUDANDO

# NARRAZIONI

## VIVE LA COMPLESSITÀ NELLE FIABE

Un progetto di Tesi Di Francesca Laudando



Politecnico di Torino  
Corso di Laurea in Design e Comunicazione  
Anno Accademico 2024/25  
Relatrice: Barbara Stabellini

*Alle stelle luminose ma distanti, che non mi hanno  
mai lasciato al buio nelle notti oscure.  
Agli alberi saldi e forti, che mi hanno salvato  
quando il sole bruciava troppo.  
Agli gnomi e ai folletti incontrati, che mi hanno  
mostrato la meraviglia.  
E a Dafne, che mi ha insegnato che non importa  
quanto ci metti ad arrivare:  
il lieto fine ti attende sempre.*

## **C'ERA UNA VOLTA LA FIABA**

Un qualcosa che tutti affascinava.  
Quale arcano mistero essa celava?

**8**

## **IL REGNO CHE SEMPRE CAMBIA**

Un mondo dove tutto si trasforma,  
ma c'è qualcosa che conserva la sua forma.

**20**

## **IL BOSCO DELLE CENTO STORIE**

Quanti libri puoi qui dentro sfogliare,  
ma solo alcuni ti sapranno guidare.

**30**

## **IL PROGETTO PERDUTO**

Nascosto chissà dove, è un tesoro segreto:  
forse per trovarlo, basta guardare indietro.

**42**

## **IL SENTIERO DOVE TUTTO TORNA**

E adesso la strada per casa si può fare:  
ogni cosa il suo posto ha saputo trovare.

**72**

## **E VISSERO FELICI E CONTENTI**

Il lungo viaggio è finalmente terminato:  
grande festa per ringraziare chi ha aiutato.

**94**

C'ERA  
UNA VOLTA  
LA FIABA



***“A me piace credere alle favole  
e se non ci fossero  
farei di tutto per inventarle.”***

- Corto Maltese



Ogni bambino ha ascoltato almeno una volta nella sua vita una fiaba, a prescindere dall'epoca o cultura di appartenenza. Infatti, che sia per puro intrattenimento o per passare il tempo, il raccontare questo genere di storie durante l'infanzia è qualcosa che avviene in maniera spontanea, quasi naturale. Quindi, è lecito domandarsi, se le fiabe sono banali storie legate solo al mondo dell'infanzia o qualcosa di più, di cui la società non può fare a meno.

Per rispondere a tale domanda, bisogna prima capire come sono nati questi racconti e come sono stati tramandati fino ad oggi.

Tali narrazioni nascono con l'uomo stesso, non riuscendo a identificare un preciso periodo storico o testo da cui hanno origine. Infatti, le fiabe possono essere definite come racconti trasmessi per via orale di lunghezza variabile con una o più morali non esplicite.

In accordo all'antropologia, si raccontano questo genere di storie fin dall'età primitiva, ispirandosi ai cosiddetti **riti di passaggio**, cioè quelle tradizioni che introducevano il bambino nella società adulta trasformandolo in uomo. Proprio per questa ragione, è sempre presente nel racconto fiabesco il motivo della **crescita** e della **maturazione**, ma anche dell'accettazione di sé stesso.

La fiaba nasce come racconto del popolo per il popolo, subendo rielaborazioni, arricchimenti o impoverimenti ogni volta che viene raccontata. Queste sono le cosiddette **fiabe popolari**, che

vengono trasmesse principalmente per via orale. Si può parlare, invece, di **fiaba classica** con l'apparizione delle prime raccolte scritte a fine seicento, dove il racconto viene cristallizzato in una forma e non può più subire rielaborazioni. Sono state proprio queste raccolte la base su cui, durante l'illuminismo, la società è intervenuta nel tentativo di controllare l'infanzia e la formazione. L'eliminazione di tematiche e immagini più oscure, però, hanno impoverito e svuotato di significato tali racconti, giustificando tale operazione per tutelare la giovane età di chi le ascoltava o le leggeva.

Nonostante ciò, la tradizione fiabesca ha da sempre affascinato molti autori e scrittori, spingendoli a scrivere racconti originali: Andersen, Calvino e Munari sono solo alcuni dei cosiddetti autori di **fiabe moderne**. Il loro lavoro ha dimostrato come la fiaba sia uno strumento che **si adatta** di sua natura ai cambiamenti che avvengono nella società, introducendo nuove forme, simboli e tematiche.

Ma quali sono, allora, quegli elementi che permettono di raggruppare sotto un unico genere tutti questi racconti, all'apparenza così diversi tra di loro? In accordo a **Tolkien, 1964**, *“Le fiabe trattano largamente, o (le migliori) soprattutto, di cose semplici e fondamentali, non toccate dalla fantasia; ma queste semplicità diventano ancor più luminose grazie all'ambientazione.”*.

Quindi è l'**atmosfera fantastica e meravigliosa** a rendere un racconto fiaba. Non è attraverso la presenza di singoli elementi fissi che si rende un racconto fiaba, bensì è la capacità di inserire in una realtà familiare lo straordinario e il magico.

Le fiabe raccontano e semplificano la realtà in cui si vive, **senza idealizzarla o spiegarla**: diventano specchio di una cultura, perché ne riportano costumi e tradizioni; ma anche dell'umanità, raccontando le sue difficoltà e problematiche universali.

Inoltre, la fiaba si distingue in quanto **luogo di rivalsa**, dove si invita al cambiamento e a rompere lo status quo, attraverso il viaggio che intraprende il protagonista durante il racconto.

Leggere e ascoltare fiabe, quindi, è qualcosa indirizzato e aperto a tutti, ma si è rivelato particolarmente utile nell'età dell'infanzia. Infatti, è un genere letterario di facile comprensione, che può fungere da guida nell'età della formazione sia per conoscere il mondo che per se stessi. Accanto a ciò, le fiabe sono uno strumento utile per la crescita cognitiva del bambino, che apprende come funziona la realtà che lo circonda ed allena la propria fantasia.

In conclusione, la società scrive, legge e ascolta fiabe da sempre: nasce dal bisogno naturale di semplificare la realtà che circonda l'uomo, raccontandola attraverso simboli ed immagini che permettono di sperare in un lieto fine.



**S**i è compreso che la fiaba è un racconto che si adatta alla cultura dove nasce: se non fosse così, sarebbe difficile riuscire a ritrovare parte della propria realtà nella storia ed empatizzare con essa. Però, ciò non significa che ogni fiaba nasce e muore nella propria epoca o che sia valida solo per un gruppo ristretto di persone. Infatti, ciò contraddirebbe l'idea che la fiaba sia un racconto universale, che parla di esperienze comuni a tutti gli uomini.

Ma allora sorge spontaneo chiedersi come funzionano le fiabe, qual è l'elemento che le rende dei racconti fuori dal tempo e dallo spazio o, per meglio dire, capace di adattarsi nella superficie senza modificarne la sostanza.

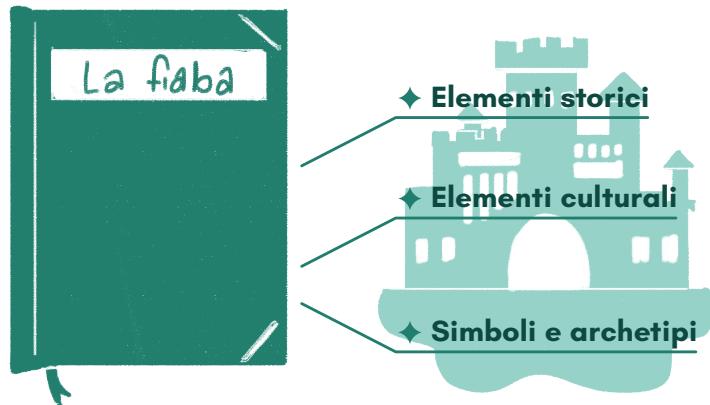


Fig. 1 Esemplificazione grafica della struttura di una fiaba, dalle superficie alle fondamenta

Si può iniziare il discorso dicendo che la fiaba è **un insieme di simboli**, cioè concetti astratti che si manifestano in immagini concrete. Infatti, all'interno del racconto fiabesco e non solo, i personaggi e tutto ciò che gli gira intorno non è solo ciò che sembra. Se da un lato essi si costruiscono su caratteristiche evidenti, come l'aspetto fisico o i modi di fare che utilizzano; dall'altro essi sono portatori di un valore nascosto, legato alla parte emotiva e inconscia dell'individuo umano. È proprio l'unione di questi due aspetti che prende il nome di **simbolo**, definiti da **Elena Stefania Pietra, 2017** come *"il centro della vita immaginativa dell'uomo"*.

Si potrebbe erroneamente pensare, però, che i simboli siano qualcosa di **immutabile e strettamente culturale**, andando ad interpretarli come relazioni arbitrarie tra significato e significante. I simboli, invece, sono manifestazioni che realizzano e rappresentano in maniera occulta quelli che sono i **segreti dell'inconscio**, andando a comporsi e scomporsi negli aspetti manifesti delle storie che si raccontano.

Bisogna puntualizzare che quando si parla di fiabe ed inconscio, non si fa riferimento a quello individuale teorizzato dallo psicanalista **Sigmund Freud** a inizio **900**, bensì a quello collettivo concettualizzato dall'allievo **Carl Gustav Jung**. Quest'ultimo identifica accanto all'inconscio individuale, legato alla propria storia personale, il cosiddetto **inconscio collettivo**: un insieme di conoscenze legate alla storia della specie umana. Tale concetto si basa sull'idea che esistano esperienze che si manifestano in maniera identica in tutte le culture e in tutte le epoche, conservando sempre le stesse dinamiche ed elementi emozionali.

I simboli inscritti nell'inconscio collettivo prendono il nome di **archetipi**, definiti come strutture psichiche innate nell'animo umano, che si ereditano di generazione in generazione. Essi sono alla base del pensiero, guidando l'uomo nell'interpretazione della realtà che lo circonda. Ed è proprio grazie alla presenza degli archetipi all'interno delle fiabe che esse riescono a raccontare qualcosa che appartiene a tutti gli uomini, rendendoli attuali rispetto al contesto. Si può dire che le fiabe fanno riferimento sempre agli stessi concetti, ricamando sopra immagini ogni volta diverse.



**M**a in cosa si manifesta l'archetipo all'interno della fiaba? Qual è il simbolo che si fa portatore di tale concetto?

All'interno del racconto fiabesco, e più in generale nella narratologia, gli archetipi diventano la base su cui si vanno a costruire **gli individui che animano il racconto**. In molte fiabe, infatti, situazioni e personaggi si ripetono nella sostanza ma con forme diverse: sentimenti, emozioni, ansie e paure universali vengono interpretate da attori particolari. Comprendere quale aspetto dell'animo umano viene incarnato da un personaggio, permette di capirne il ruolo e il comportamento all'interno della storia.

A partire da **Jung** e i suoi studi sulla presenza degli archetipi nelle fiabe, se ne identificano diversi, principalmente legati ai vari aspetti dell'animo umano che si manifestano in maniera separata. Vengono, però, effettivamente concettualizzati per la prima volta dallo sceneggiatore **Christopher Vogler**, identificandosi come **funzioni drammaturgiche** che ne permettono una più facile comprensione. In particolare, Vogler ci parla di **sette figure** archetipiche che sono:

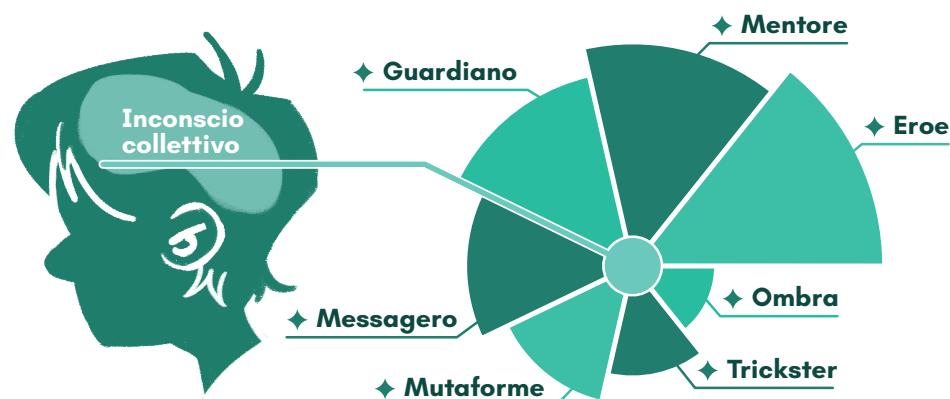


Fig.2 Esempificazione grafica degli archetipi teorizzati da Vogler

- ◆ **l'eroe**, rappresentazione dell'ego, ha come scopo quello di ricercare e realizzare se stesso e il suo potenziale;
- ◆ **il mentore**, rappresentazione dell'io ed ispirato al concetto di Dio, ha come funzione quella di guidare l'eroe attraverso insegnamenti e doni;
- ◆ **il guardiano**, rappresentazione degli ostacoli che ci si autoimpone lungo la crescita, ha il fine drammaturgico di testare la motivazione dell'eroe;
- ◆ **il messaggero**, rappresentazione della necessità di cambiamento, ha come funzione di invitare l'eroe all'azione, all'andare oltre;
- ◆ **il mutaforme**, rappresentazione del concetto di Animus/ Anima, ha lo scopo di seminare il dubbio nell'eroe, in particolare sul sesso opposto;

- ◆ **l'ombra**, rappresentazione degli aspetti repressi e inespressi, ricopre la funzione drammaturgica dell'antagonista che crea il conflitto;
- ◆ **il trickster**, rappresentazione dei limiti dell'individuo, ha lo scopo di riportare, con ironia e leggerezza, l'eroe alla realtà.

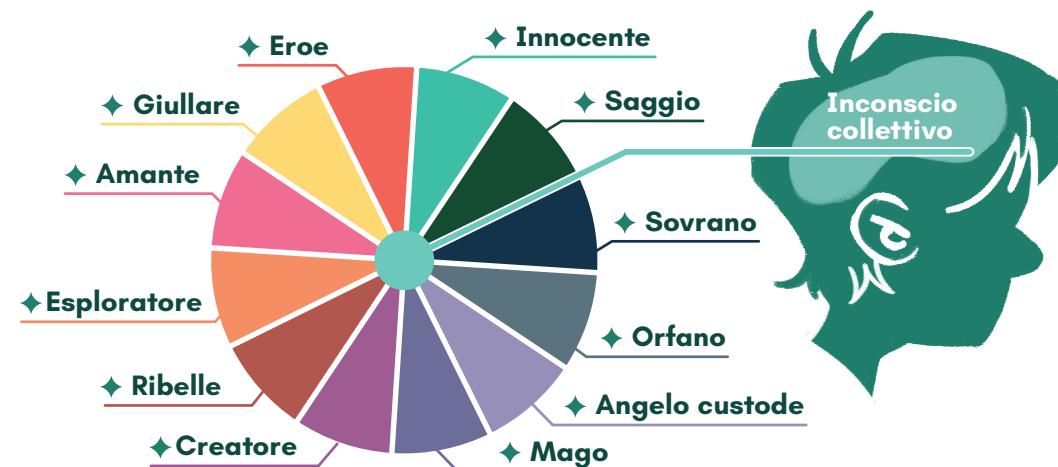


Fig.3 Esempificazione grafica degli archetipi teorizzati da Pearson

Risulta, però, più interessante la concettualizzazione di archetipo eseguita dalla psicologa ed analista **Carol S. Pearson**, più versatile e meno rigida rispetto a quella di Vogler. Infatti, l'associazione personaggio-archetipo non avviene in base alla sua funzione narrativa, bensì in base alle **emozioni, pensieri e comportamenti** che manifesta durante tutto il racconto. In questo caso, si parla di dodici archetipi che sono:

- ◆ **il ribelle**, colui che vuole cambiare il mondo, motivato dalla rabbia e dal senso di giustizia, ma spaventato dall'adattamento;
- ◆ **il sovrano**, colui che desidera il controllo e domina in maniera autorevole, puntando al successo;

- ◆ **il mago**, colui che vuole realizzare i sogni attraverso esperienze mistiche, al fine di scoprire e conoscere la realtà, in quanto spaventato dal dubbio e dall'ignoto;
- ◆ **l'eroe**, colui che vuole dimostrare il proprio coraggio e valore, spaventato dall'impossibilità dell'azione e dalla codardia;
- ◆ **l'amante**, una persona che vuole essere desiderata, che afferma il proprio valore attraverso l'approvazione altrui;
- ◆ **il giullare**, colui che vuole divertirsi e godersi il momento insieme agli altri, spaventato dalla noia e dalla solitudine;
- ◆ **l'orfano**, colui non si vuole distinguere e non vuole spiccare, guidati dal desiderio di connessione ma spaventato dall'abbandono;
- ◆ **l'angelo custode**, colui che si prende cura degli altri, guidandoli e supportandoli, con la paura di trascurare;
- ◆ **il creatore**, colui che ha il desiderio di creare qualcosa che prima non c'era, mossi dalla loro creatività e dalla paura della staticità;
- ◆ **il saggio**, colui che cerca verità e certezze, al fine di conoscere, ma spaventati dall'ignoranza e il falso;
- ◆ **l'innocente**, colui che vede il mondo con una visione ottimistica ma anche ingenua, guidati dall'onestà e la moralità;
- ◆ **l'esploratore**, colui che esce dai suoi limiti e va oltre, mosso sia dal sentimento di avventura ma anche perché spaventato dall'inerzia.

Questa suddivisione risulta più utile in quanto ci permette di vedere i personaggi tra pregi, difetti, sogni e paure. Inoltre, è interessante vedere come in ogni essere umano si manifestano tutti questi aspetti, ma in proporzione e fasi della vita diverse per ognuno. Al fine di essere coerenti con la realtà, quindi, gli archetipi non vanno utilizzati come singole guide per creare

personaggi. Piuttosto, bisogna unirli tra di loro al fine di costruire **individui sfaccettati e complessi**. È proprio questo passaggio che distingue una storia scritta bene, con la quale si riesce ad empatizzare, da una banale e scontata.

La fiaba si distingue in quanto **scompon**e un singolo archetipo in diversi personaggi, permettendo di entrare in contatto con i diversi aspetti dell'inconscio e riconoscerli con più facilità. Ciò che risulta più interessante, è la scissione dell'inconscio in **luce e ombra**.

La prima è l'insieme delle caratteristiche positive, incarnate dal protagonista; mentre la seconda di quelle negative o difficili da accettare, incarnate da personaggi secondari. Estraneo ad essi è presente **la paura**, simbolo del concetto di male: una realtà esterna che si contrappone al naturale svolgersi delle cose. Questa viene sempre sconfitta, insegnando che c'è sempre una possibilità di rivalsea.



**A**ccanto alla costruzione dei personaggi, nel momento in cui si scrive una storia, è necessario creare intorno ad essi un mondo coerente e comprensibile. In particolare, all'interno della fiaba, deve essere presente l'elemento fantastico: ciò non significa creare una realtà parallela o lontana dalla nostra, bensì inserire nella quotidianità il concetto di magico attraverso poche figure straordinarie.

Come dice sempre **Tolkien, 1964** *"Faërie contiene molte cose oltre a elfi e fate, e oltre a nani, streghe, troll, giganti o draghi: racchiude i mari, il sole, la luna, il cielo; e la terra e tutte le cose che essa contiene: l'albero e l'uccello, l'acqua e la pietra, il vino e il pane, e noi stessi, uomini mortali, quando siamo incantati."* Questi elementi si vanno ad inserire nel racconto dei cosiddetti riti di passaggio, eventi che segnano un **cambiamento** nella vita dell'individuo.

Presenti in tutte le società e culture, tali riti vengono declinati nelle narrazioni in forme diverse, riferendosi sempre ad unico modello di storia. Questo modello viene teorizzato per la prima volta dal saggista **Joseph Campbell** e poi semplificato da **Vogler**, al fine di creare un manuale che guidi nella scrittura di una storia. Questa formula prende il nome di **viaggio dell'eroe** e si distingue in dodici fasi, suddivise in tre atti narrativi.

◆ Il primo atto racconta della **partenza dell'eroe**: inserito in un mondo ordinario, dove vive in un equilibrio apparente, lo raggiunge la **chiamata all'avventura**. Quest'ultima rompe lo stato iniziale delle cose, obbligando l'eroe ad accettare una sfida al fine di ristabilire una situazione di serenità. La prima reazione, però, è quella di **rifiuto**: l'eroe è spaventato dal cambiamento e si oppone ad esso, oppure, viene ostacolato dal contesto circostante. È l'**incontro col mentore**, figura guida alla quale l'eroe si ispira, che lo spinge ad accettare la sfida e intraprendere il viaggio. Il **superamento della prima soglia** rappresenta simbolicamente l'abbandono di quello che è il mondo ordinario in virtù di uno straordinario, segnando l'inizio della vera storia e la conclusione del primo atto.

◆ Il secondo atto racconta della vera e propria avventura del protagonista, ciò che lo cambierà e lo inizierà ad una nuova vita. Appena entrato nel nuovo mondo, l'eroe lo deve conoscere: il superamento di prove e la **creazione di alleanze e inimicizie** sono ciò che gli permette di capire e comprendere questa realtà. Al contempo, ciò aiu-

ta anche il lettore a capire il protagonista e il nuovo mondo a cui viene introdotto. Superate varie prove, il protagonista si ritrova davanti **alla seconda soglia**, dietro alla quale si nasconde l'oggetto della ricerca. È un momento cruciale nella storia, poiché il protagonista comprende realmente ciò a cui sta andando incontro: superata questa soglia niente sarà più come prima. Ed è una volta accettato questo cambiamento inevitabile, che c'è la **prova centrale**, lo scontro tra eroe ed ombra: un momento di suspense e ansia, dove il protagonista deve dimostrare di essere cambiato, migliorato, cresciuto. Solo una volta vinta l'ombra arriva la **ricompensa**, che può essere rappresentata non solo da un dono ma anche una rivelazione. L'eroe, alla fine del secondo atto, è carico di una nuova consapevolezza e idea di sé.

◆ Ed è questa nuova versione più matura che deve fare ritorno a casa: una volta entrato e compreso il mondo straordinario, bisogna inserirsi in quello ordinario a cui realmente si appartiene. La decisione di mettersi sulla **via del ritorno**, però, può ritrovarsi davanti a sé ostacoli e tentazioni che lo invitano a restare. Ma è proprio nel fatto di riuscire a superarli che l'eroe conferma il cambiamento: la fase della **resurrezione** rappresenta la rinascita del protagonista, che abbandona tutto ciò che è passato in favore della nuova versione di sé. Quindi l'eroe può **tornare a casa**, ma non con mani vuote: una nuova consapevolezza lo accompagna, un nuovo ruolo nella società lo attende, e lui è pronto ad accoglierlo. Non si tratta di tornare per forza con un premio materiale, un elisir o simili; ma di avere nuovi strumenti per muoversi in società.



Fig.4 Esemplificazione del viaggio dell'eroe di Volger

Anche le fiabe, come tutte le opere di narrativa, segue questo schema ma semplificandolo e riducendolo. All'interno del racconto fantastico, infatti, alcune fasi possono coincidere oppure durare meno di altre. Ciò che però esalta il viaggio dell'eroe è il **cambiamento**, presentato come necessità per crescere e migliorarsi: una morale che nelle fiabe viene sempre espressa e valorizzata.

Questa analisi ci permette di capire un aspetto essenziale delle fiabe: questi non sono racconti rinchiusi nella fantasia di chi li scrive e racconta, ma storie vive che interagiscono con la realtà di tutti i giorni. Archetipi, simboli e strutture narrative non sono gabbie che costringono la fiaba in una forma fissa, tutt'altro, la rendono un racconto in grado di cambiare conservando la sua sostanza. Le emozioni, i dubbi e i pensieri dei personaggi durante questo viaggio li rendono umani, perché appartengono anche a chi li ascolta. Ciò che fa la fiaba, in conclusione, è **semplificare la complessità** dell'animo umano attraverso immagini fantastiche.

# IL REGNO CHE SEMPRE CAMBIA



**“– Saremo amici per sempre, non è vero? –  
(...) – Per sempre è tanto tanto tempo... e il  
tempo tende sempre a cambiare le cose. –”**

- Red e Toby – Nemiciamici



Quando sono nate le fiabe queste non erano indirizzate ad un'utenza specifica: tutti le potevano ascoltare con la speranza di capire qualcosa in più su di sé o sul mondo circostante. È innegabile, però, che i bambini sono sempre stati maggiormente attratti ed affascinati da questo genere di racconti. Ancora troppo piccoli per comprendere i loro processi interiori, questi vengono spiegati e mostrati nelle fiabe attraverso immagini concrete. La fiaba assolve così un importante ruolo pedagogico, mettendo in scena aspetti positivi e negativi dell'inconscio.

Quindi la presenza di immagini grottesche e orrifiche, più frequente nei racconti del passato, risponde ad una funzione fondamentale nella fiaba: dare volto al male, alla cattiveria umana che esiste e non va celata. Infatti, grazie all'utilizzo di questi racconti, i bambini riescono a comprendere **concetti astratti e dinamiche complesse** in maniera spontanea.

Oltre ad aiutare lo sviluppo cognitivo del bambino; la fiaba è lo strumento per eccellenza attraverso il quale questo riesce a conoscere **le proprie emozioni**, sia positive che negative. Diversi studi, infatti, hanno dimostrato come dai quattro anni in su il bambino inizia a provare emozioni più complesse, non più legate ai bisogni naturali. Rabbia, gelosia, impazienza, bisogno di approvazione si formano nell'animo infantile e non è facile capire come interagirci.

Un approccio astratto e razionale confonderebbe solo di più il bambino, che ancora deve capire come funziona il mondo che lo circonda. Le fiabe, quindi, gli vengono in aiuto, mostrando

in che modo si possono **domare** queste emozioni senza dare giudizi morali espliciti.

Si può dire che la fiaba rappresenta uno strumento essenziale per lo sviluppo di un'**intelligenza emotiva funzionale**, mostrando dei meccanismi di risposta costruttivi. Tale concetto è molto recente, ma sta assumendo sempre di più una maggiore rilevanza nella pedagogia contemporanea. Per intelligenza emotiva si intende la capacità di rispondere in maniera costruttiva alle proprie emozioni, riconoscendole e comunicandole in modo efficace. Conoscere questo tipo di intelligenza dà nuova dignità ai sentimenti, riconoscendo a loro un ruolo fondamentale all'interno della quotidianità. Proprio per questo motivo si è sottolineato come un'educazione all'emotività deve essere trasmessa fin dall'età dell'infanzia. Insegnare un approccio rispettoso e favorevole verso le emozioni permette di non farsi travolgere da queste ultime.

Inoltre, allo sviluppo di una buona intelligenza emotiva si affiancano alcune abilità utili nella vita sociale di un individuo. In accordo allo psicologo e giornalista scientifico **Daniel Goleman**, queste competenze sono cinque:



Fig.5 Esemplificazione grafica delle competenze legate all'intelligenza emotiva

- ◆ **la capacità di riconoscere e dare un nome alle emozioni che si provano**, indice di un alto livello di autoconsapevolezza;
- ◆ **la capacità di gestire le proprie emozioni** in maniera costruttiva e non distruttiva;
- ◆ **la capacità di usare le emozioni a proprio favore**, rendendole dei motori propositivi per migliorarsi e perseguire degli obiettivi;

- ◆ **la capacità di comprendere il punto di vista dell'altro e le sue emozioni**, sviluppando un profondo senso di empatia;
- ◆ **la capacità di comunicare in modo efficace come ci si sente**, in modo da riuscire a vivere meglio in una società sempre più complessa.

In quanto abilità acquisite e non innate, esse possono essere **allenate e migliorate** nel tempo anche attraverso strumenti esterni. Ed è qui che la fiaba può tornare utile: scrivere un racconto con queste nuove consapevolezza permette di creare storie che aiutino lo sviluppo in un bambino di un'intelligenza emotiva forte e solida.



**B**isogna capire se ai bambini di oggi, però, le fiabe piacciono ancora e se possono essere utili nella loro formazione. Non si può negare che il mondo dell'infanzia sia cambiato: al giorno d'oggi, fin dalla tenera età, i bambini vengono esposti a strumenti e realtà complesse. Basti pensare che nel **2023 il 43%** dei bimbi **tra i 6 e i 10 anni** nel sud Italia **conosce e utilizza i cellulari**<sup>1</sup>. Ciò significa che si entra in contatto con realtà e stimoli complessi fin dall'infanzia. Tra video, canzoni e giochi, i bambini sono più svegli e sembrano già dei piccoli adulti. Ma allora le fiabe trovano ancora spazio in questa complessa realtà?

Come si è detto in precedenza, la fiaba non è tale per la forma ma per il suo **contenuto**: le fiabe esistono e persistono pur se con storie o media diversi. Basti pensare ai numerosi film, cartoni animati o più semplicemente libri della nostra epoca che continuano a raccontare fiabe, ben note o nuove. Cambia la realtà in cui vivono i bambini, ma non i bisogni a cui l'ascoltare fiabe risponde. Quindi, nel momento in cui si vuole raccontare una storia nota o originale, è neces-

<sup>1</sup> Save the Children. (2023). Infanzia: si abbassa sempre di più l'età in cui si utilizza uno smartphone e il 43% dei bambini tra 6 e 10 anni nel sud e nelle isole lo usa tutti i giorni [articolo]. (<https://www.savethechildren.it/press/infanzia-si-abbassa-sempre-di-piu-leta-cui-si-utilizza-uno-smartphone-e-il-43-dei-bambini-tra>)

sario cercare di essere coerenti con la società attuale. Ciò significa creare **realtà familiari**, in cui il bambino può riconoscersi.

La tendenza a cui si sta assistendo negli ultimi anni, però, sembra tener meno conto dei bisogni del bambino rispetto alle aspettative della società. Raccontare una fiaba oggi significa eliminare tutti quegli elementi horrorifici e grotteschi, in favore di un'apparente inclusività e tutela dell'infanzia. Il tutto risulta però **controproducente**: da un lato si vanno a impoverire queste storie, stabilendo che ci sono cose di cui si può e non si può parlare con il bambino; dall'altro si creano racconti artificiosi dove si perde il focus educativo a favore di un'ap'provazione da parte della massa.

Oggi, quando si rielabora una fiaba o se ne crea una nuova, si pone più attenzione sull'opinione che ne avranno gli adulti piuttosto che sull'effetto che avrà sui bambini. Ciò svuota la fiaba di significato: inserire un protagonista nero o voler dare una morale femminista, non sono concetti di per sé sbagliati al giorno d'oggi; ma lo diventano quando non assolvono alcun ruolo educativo o funzione drammaturgica.

Il mercato ci offre fiabe sempre più **banali, scontate e vuote di significato**. Con la paura di essere criticati per l'intraprendenza e la creatività, si punta a riproporre storie già note adattate a una cultura **perbenista e woke**<sup>2</sup>. Scelte che potrebbero insegnare l'inclusività e il rispetto vengono fatte non perché ci si crede veramente, ma perché è la moda del momento.

Questo, però, non deve portarci a pensare che le fiabe non vadano più raccontate: è l'utilizzo sbagliato del media a svuotarlo di significato e farlo apparire inadatto. Quindi bisogna capire quali sono i bisogni dell'utenza scelta per poter creare una fiaba su misura per loro, facendo riferimento a quelle strutture ancestrali del pensiero spiegate in precedenza.

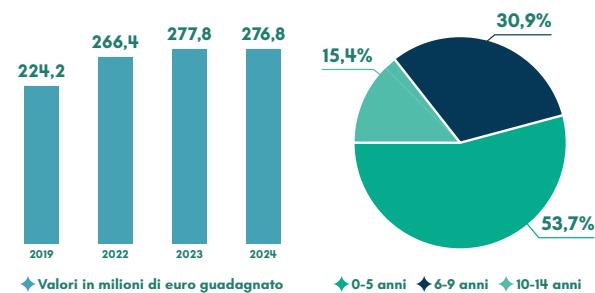


<sup>2</sup> Secondo Samantha Maggiolo, 2025, "Il wokismo è un movimento che promuove la giustizia sociale, concentrandosi su tematiche come il razzismo, le disuguaglianze di genere e i diritti delle minoranze. Recentemente il concetto di "woke" è stato esteso anche a questioni di giustizia sociale più ampie, per esempio i diritti LGBTQ+. Alcuni lo vedono come una spinta verso l'inclusività, altri criticano il suo moralismo e la mancanza di analisi strutturali." (Cos'è la "Cultura Woke" e perché si chiama così <https://www.geopop.it/cose-la-cultura-woke-significato-e-perche-si-chiama-cosi/>)

**L** bambini iniziano a sfogliare, guardare e, in alcuni casi, leggere libri da soli a partire dai 4 anni. Immagini colorate, formati non convenzionali e pagine interattive sono la chiave per attirare la loro attenzione.

Infatti, per quanto si è detto che i bambini hanno diversi stimoli tecnologici al giorno d'oggi, ciò non penalizza l'interesse verso la lettura: l'AIE<sup>3</sup>, Associazione Italiana Editori, sottolinea un significativo **incremento nel numero di giovanissimi lettori** in seguito alla pandemia. Nel 2023 i ragazzi tra i 4 e 14 anni che avevano letto almeno un libro non scolastico era pari al 96%, salito al **99% nel 2024**, contro il 75% del 2018. Ciò va a smontare un'idea molto diffusa, cioè che oggi ai bambini non piaccia più leggere. Invece il bisogno di immaginare mondi lontani in cui rifugiarsi è rimasto invariato e, anzi, sembra essere aumentato nel momento in cui si è stati limitati a un solo media di narrazione passivo come il video, la televisione o il telefono. A ciò, si affina un'importante **crescita nel mercato editoriale dell'infanzia**, attraverso l'analisi di due tipologie di dati:

#### Spesa degli italiani nei libri dell'infanzia



#### Copie prodotte nell'editoria dell'infanzia

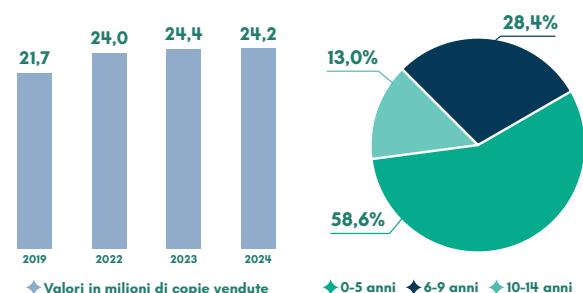


Fig.6

Fig.7

- ♦ la prima riguarda **la spesa in questo settore compiuta dai consumatori**, che risulta sempre in maggior crescita negli ultimi anni, registrando un aumento di circa 50 milioni dal 2019 al 2024, come mostrato in Figura 6 ;

<sup>3</sup> L'AIE si definisce come "l'associazione di categoria degli editori italiani - e di quelli stranieri attivi in Italia - di libri, riviste scientifiche, di prodotti e contenuti dell'editoria digitale. Rappresentiamo cioè, sul piano nazionale e internazionale, le imprese che producono contenuti editoriali. Sosteniamo la lettura e i consumi culturali e educativi, elementi indispensabili alla crescita del nostro Paese." (<https://www.aie.it/>)

- ♦ dall'altro lato **la produzione di questo genere di prodotti** nel settore, che registra un incremento nel numero di copie vendute e di tirature, mostrato in Figure 7.

In entrambi i casi è importante sottolineare con l'età che maggiormente contribuisce è quella compresa dagli **0 ai 4 anni**, ricoprendo più del **50%** del consumatore finale. Questa è seguita immediatamente dai bambini che hanno tra i 5 e 9 anni, ricoprendo più di un quarto dell'utenza di riferimento, mentre sono i giovani adolescenti a rappresentare in entrambi i casi una fetta abbastanza ridotta [Fig. 6 e Fig. 7].

#### Quali libri legge la popolazione dai 4 ai 14 anni

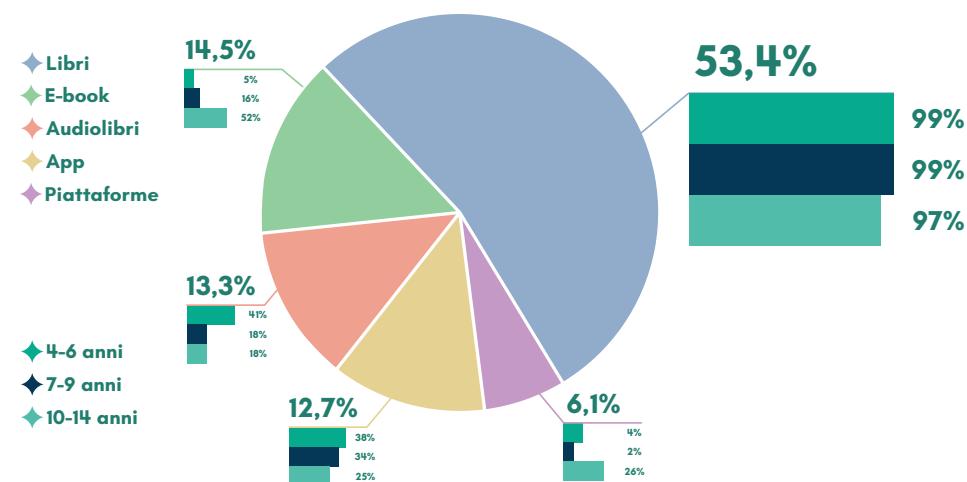
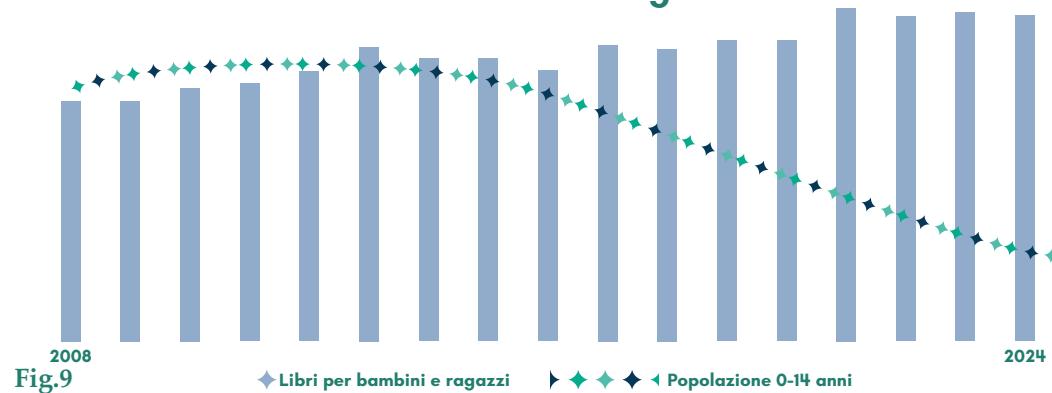


Fig.8

Un altro aspetto interessante dei dati dell'osservatorio AIE è che aiutano a capire quali sono **gli strumenti prediletti dai giovanissimi per leggere**. È rassicurante vedere come ai primi posti ci sono dei **libri fisici**: i cosiddetti libri tattili o a stampa sono, rispettivamente, stati il format prediletto dai piccoli lettori nel 2025. In particolare, escludendo i libri tattili che sono indirizzati solo ai giovanissimi (età 0-4 anni), più della metà dei bambini e ragazzi tra i 4 e i 14 anni ha letto almeno un libro non scolastico. Significativo, è **l'incremento del 10%** registrato nella fascia 4-6: ciò significa che 9 bambini su 10 leggono ancora libri fisici. Altri media di lettura digitale vengono usati nettamente di meno e presentano proporzioni interne molto diverse tra loro: mettendo da parte audiolibri e app, strumento come e-book e piattaforme di narrativa

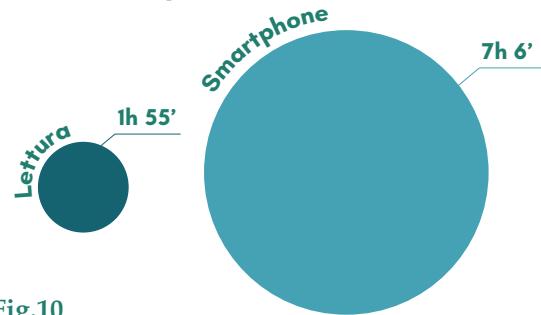
### Confronto tra le vendite del mercato editoriale e la crescita demografica



sono dedicate a lettori più adulti e autonomi, registrando dati molto bassi per quanto riguarda la fascia 4-6 anni. Il tutto è riassunto nella Figura 8.

Questi dati assumono ancora maggior rilevanza confrontandoli con quelli della natalità: nonostante diminuisca il numero di bambini e l'indice di natalità, mostrato in Figura 9, il mercato editoriale dell'infanzia è in continua crescita, cambiando significativamente negli ultimi anni. Inoltre, bisogna riconoscere anche quanto sia importante tutto ciò che gira intorno al libro: la scelta autonoma del bambino di cosa leggere rafforza la fiducia in sé e il senso d'indipendenza,

#### Quanto tempo viene dedicato alla lettura



mentre il condividere il momento della lettura con il genitore ne può rafforzare il rapporto. Accanto a ciò, bisogna necessariamente vedere alcuni difetti di questo sistema ancora in evoluzione, per capire se è possibile proporre delle soluzioni. La lettura ad oggi rappresenta ancora un'attività occasionale: il mercato offre storie e libri autoconclusivi, non pensando a una possibile periodicità, soprattutto nei più piccoli che si affezionano a storie e personaggi di storie senza continui. Ciò favorisce un utilizzo maggiore dello smartphone e simili rispetto al libro cartaceo: come si può vedere dalla Figura 10, sono solo 2 le ore settimanali che me-

### Come diminuisce la quota di lettori con l'avanzare dell'età

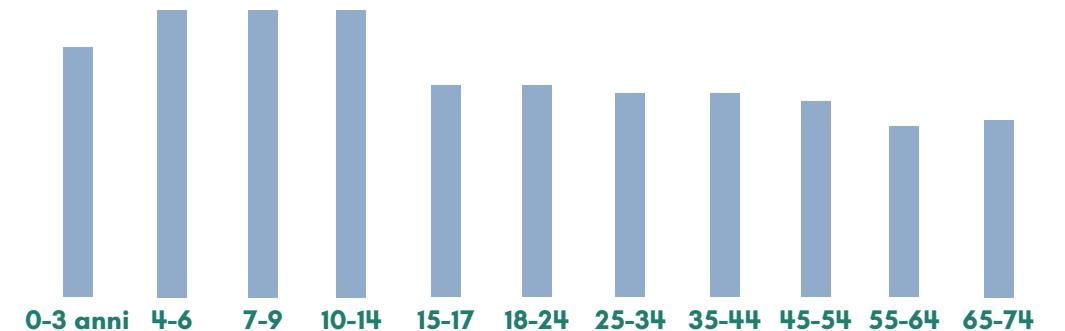


Fig.11

diamente vengono dedicate alla lettura, in contrasto alle 7 dedicate allo smartphone. Ciò può essere legato alla mancanza di ulteriori stimoli nel libro: una volta letta la storia, non si ha più niente con cui interagire, non c'è altro oltre il singolo albo.

Questo poco tempo che si dedica alla lettura non permette di percepirla come un'attività piacevole, un'abitudine sostenibile nel lungo periodo. Ciò è evidenziato da come crescendo si tende a perdere l'abitudine della lettura. Con l'avanzare dell'età, infatti, sempre meno persone leggono per il piacere di farlo: l'indice di lettori con età maggiore di 15 anni diminuisce drasticamente, registrando un passo dal 98% al 75%, come è evidente nella Figura 11.

In conclusione, il mercato editoriale infantile è una medaglia a due facce: da un lato è un mondo in continua crescita ed evoluzione, ancora in grado di creare prodotti di qualità; dall'altro non educa e non invita il consumatore alla lettura intesa come piacere.

Il progetto si vuole porre come un tentativo di educare i giovanissimi che si affacciano per la prima volta alla lettura. Nel fare questo, bisogna tener conto del fatto che i bambini iniziano a leggere da soli o in compagnia tra i 4 e 7 anni, ciò significa che fino a quel momento "leggono" principalmente libri tattili (molta interazione e poco testo). Inoltre, non sono abituati a percepire gli albi come collane di libri, ma come storie autoconclusive, avendo effetti sulla loro crescita e percezione della lettura.

Consapevoli di ciò, si può progettare al meglio per un'età di transizione: si guarda a cosa si era abituati fino a quel momento, nell'ottica di preparare a cosa verrà dopo.

# IL BOSCO DELLE CENTO STORIE



*“Quell’unica convinzione mia che mi spinge al viaggio tra le fiabe è che io credo questo: le fiabe sono vere.”*

- Italo Calvino



**N**el momento in cui si è capito come si scrive una fiaba, o più in generale un racconto, e di cosa essa parla, è importante capire come vengono fatte le fiabe oggi. Risulta necessario, quindi, analizzare il mercato editoriale dell’infanzia attuale, per capire quali argomenti vengono trattati e come lo si fa. Per questo motivo si sono esplorati vari tipi di libri, prendendo in considerazione aspetti diversi per ognuno di essi.

Al fine della tesi, si vogliono riportare le analisi di quelli che sono risultati più significativi nello sviluppo del progetto finale. Questi sono stati scelti con l’obiettivo di dare una panoramica d’insieme sulle **tematiche, i tipi di narrazione e i formati** che hanno maggiormente influenzato la realizzazione del progetto.



## Il pentolino di Antonino

Autore e illustratrice: Isabelle Carrier

Formato: Rilegato, 40 pagine a colori

Casa editrice italiana: Kite Edizioni, Padova

Dimensioni: Circa 26 × 19 cm

Anno di pubblicazione: 2011

Fig.12



Fig.13



Fig.14



Fig.12 Copertina dell’albo “Il pentolino di Antonino”.  
Fig.13, Fig.14 Alcune illustrazioni interne dell’albo “Il pentolino di Antonino”.

**L**Il pentolino di Antonino è un albo illustrato nel quale l'autrice **Isabelle Carrier**, con delicatezza e semplicità, racconta di come si possano accettare e valorizzare le proprie **diversità ed insicurezze**.

La storia parla appunto di Antonino, un bambino che trascina sempre con sé un pentolino. Questo oggetto ha, però, un particolare ruolo: ad Antonino è caduto in testa quando era piccolo, e da quel momento è iniziato a essere un po' diverso dagli altri. Questo lo ha reso un bambino molto gentile, sensibile e cortese, ma il pentolino non sempre lo aiuta, diventando spesso un ostacolo nel comunicare e stare con gli altri.

Antonino per questo è molto frustrato e vorrebbe che il suo pentolino scomparisse, spingendolo a scappare dalle emozioni negative piuttosto che affrontarle. Ad un certo punto, però, arriva una persona speciale che gli insegna come usare quell'oggetto che solo all'apparenza poteva sembrare fastidioso. A fine storia Antonino gira orgoglioso con il suo pentolino, accettandolo come parte di sé e non provando per questo più vergogna.

Sembra quasi scontata la morale che c'è dietro questa fiaba: accettare le proprie differenze come caratteristiche oggettive, senza etichettarle. Questo albo, infatti, ci mostra come il modo in cui si approccia la propria persona, influenza l'agire e il pensare dell'individuo che vivrà in funzione di confermare o nascondere tale idea.

Pensare che si ha qualcosa che è brutto e non accettato dagli altri, spingerà la persona a nascondere una parte di sé che in realtà esiste e merita di essere valorizzata. Il pentolino di Antonino, quindi, si adatta al lettore: può essere una disabilità, una caratteristica fisica, un tratto caratteriale o qualsiasi cosa che si ha paura di mostrare. Un omaggio al **viversi nella totalità**, accettando ciò che ci rende diversi dagli altri.

Nel fare ciò, Isabelle Carrier usa uno stile **pulito e semplice**, dalle linee morbide e continue. Ogni illustrazione segue il racconto, arricchendo e supportando quello che c'è scritto: non è una traduzione da testo a immagine, bensì un ampliamento visivo di ciò che si legge.

La storia procede per testi molto brevi, quasi banali: attraverso questa semplicità, però, il racconto arriva con successo anche ai lettori più piccoli.



## Trilogia: Viaggio, Scoperta, Ritorno

Autore e illustratore: Aaron Becker

2015 (Scoperta), 2016 (Ritorno)

Casa editrice italiana: Feltrinelli Kids

Formato: Copertina rigida, 40 pagine a colori

Anno di pubblicazione: 2014 (Viaggio),

Dimensioni: Circa 28 × 25 cm

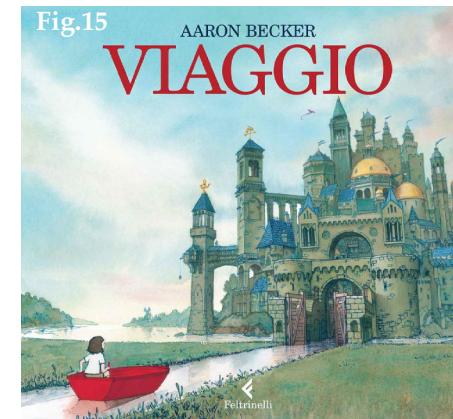


Fig.15 Copertina dell'albo "Viaggio".



Fig.16 Una delle illustrazioni interne dell'albo "Viaggio".

**L**a trilogia dell'autore e illustratore Aaron Becker è volta a raccontare una storia che ha come legante il senso di meraviglia. Basta sfogliare poche pagine di uno dei tre albi per essere catturati dai colori e dai passaggi che riempiono tutto il libro.

Interessante è vedere come questi libri non vengono pensati per forza per essere letti uno dopo l'altro, se non per i titoli che, affiancati, assumano un particolare significato.

A partire dal primo: la storia di una semplice bambina annoiata, che riesce a creare un passaggio magico verso un mondo incantato con il suo pennarello rosso. Qui scopre paesaggi fantastici e mai visti prima, ma rischia di restarci bloccata: le guardie dell'imperatore di questo mondo la catturano ed è solo grazie all'aiuto di un altro bambino, che riesce a tornare a casa.

Nel secondo libro, i due bambini si ritrovano a compiere un'importante missione: liberare il re di quel regno magico, precedentemente imprigionato dall'imperatore. Affrontano così una nuova avventura, dove la creatività risulta essere lo strumento essenziale per risolvere i problemi che incontrano lungo il percorso. La storia si conclude nel migliore dei modi, riuscendo a liberare il re imprigionato e donando al regno nuova serenità.

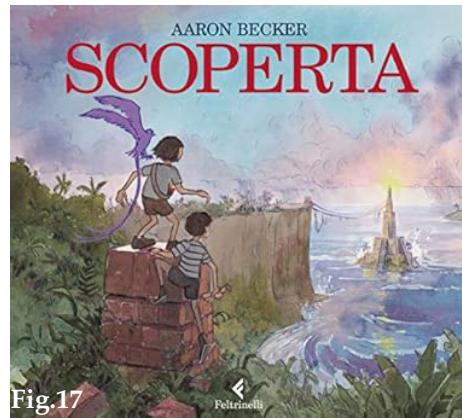


Fig.17



Fig.18

Fig.17 Copertina dell'album "Scoperta".  
Fig.18, Fig.19 Alcune illustrazioni interne dell'album "Scoperta".



Fig.19

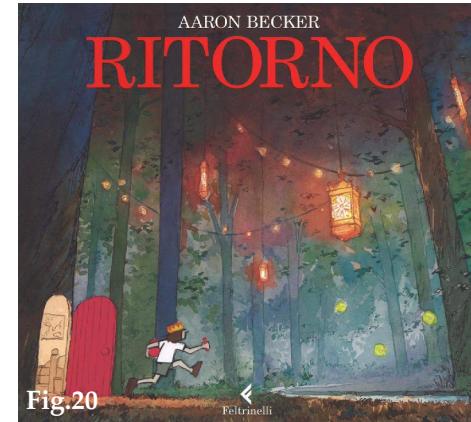


Fig.20



Fig.21

Fig.20 Copertina dell'album "Ritorno".  
Fig.21, Fig.22 Alcune illustrazioni interne dell'album "Ritorno".



Fig.22

Nel libro finale, invece, è il rapporto genitore-figlio a venire esplorato: delusa dalle poche attenzioni che riceve dal padre, la solita protagonista decide di tornare nel mondo magico che ormai conosce bene. Quando però il padre si rende conto che la figlia non c'è più, corre a cercarla. Entra così anche lui in questo regno meraviglioso, che ancora una volta ha bisogno di essere salvato: padre e figlia, insieme anche agli amici fatti durante il viaggio, riescono nell'impresa e tornano a casa, più forti di prima.

La principale caratteristica di questa trilogia è che appartiene al genere dei **silent book**, cioè libri silenziosi: tutta la storia viene raccontata attraverso l'utilizzo di sole illustrazioni, lasciando a chi legge il compito di descrivere ciò che sta succedendo. Un modo innovativo di raccontare una storia, che rende il libro **internazionale e privo di confini linguistici**. Questo approccio collaborativo con il giovane lettore permette, inoltre, di allenare la sua creatività e il senso di autodeterminazione.

Un altro aspetto peculiare è l'**uso dell'illustrazione**: le pagine sono inondate da colore, paesaggi e personaggi, spingendo il lettore a fermarsi ad osservare ogni piccolo dettaglio. Questo genere di immagini aiuta ad entrare in questo mondo: non si è solo spettatore, ma un vero e proprio visitatore.

Questi sono degli albi che non si possono propriamente chiamare fiabe, in quanto non è dichiarata la storia ed è responsabilità di chi legge dargli un tono più o meno fiabesco. Ci dimostrano, però, come la **creatività** può essere non solo motore della storia, ma anche parte dell'**esperienza di lettura**.



## Giorno e notte

**Autore:** Åsa Lind

**Illustratrice:** Emma Virke

**Traduttrice:** Laura Cangemi

**Casa editrice italiana:** Iperborea

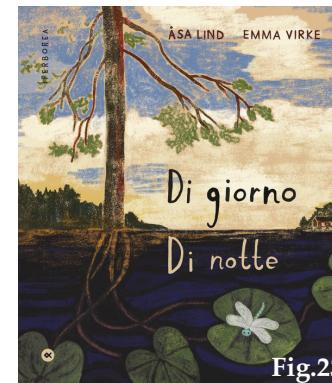
**Anno di pubblicazione:** 2023

**Formato:** Copertina rigida, struttura a leporello, 30 pagine illustrate

**Dimensioni:** Circa 17,5 × 20,6 cm

**D**i giorno di notte è un albo che si distingue dai precedenti per formato e tipo di narrazione. In questo caso il racconto vuole parlare di transizione e di come, a volte, bisogna accettare che certe cose semplicemente avvengono.

Per fare ciò si sceglie di parlare della fine dell'estate e di come ci si senta un po' persi quando questa arriva: l'abbandono della spensieratezza per tornare alla vita di tutti i giorni appartiene al bagaglio di ogni essere umano.

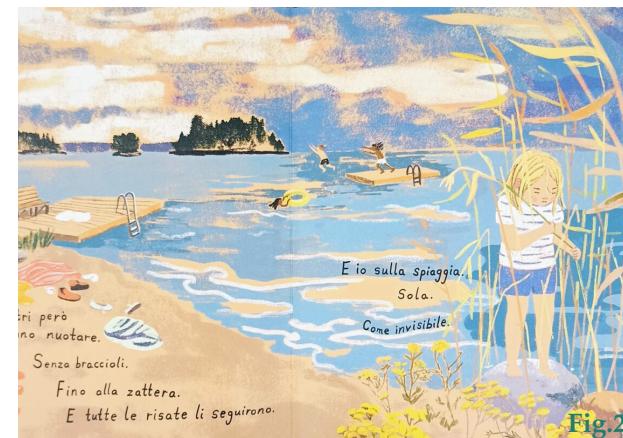


**Fig.23** Copertina dell'albo "Di giorno Di notte".

**Fig.24, Fig.25** Alcune illustrazioni interne dell'albo "Di giorno Di notte".

**Fig.26** La struttura a leporello del libro "Di giorno Di notte".

Si segue, quindi, uno degli ultimi giorni di una bimba molto curiosa, che desidera continuare ad esplorare e a vivere l'estate con leggerezza. Così viene mostrata la sua giornata, tra paesaggi estivi appartenenti all'immaginario comune, che fanno immergere il lettore in questa familiare quotidianità. Tutto, però, poi si trasforma: i paesaggi rassicuranti del giorno diventano sede di ansie, preoccupazioni e paure durante la notte. È solo nel momento del risveglio che, finalmente, si riscopre la pace: si accetta questo evolversi naturale delle cose, che accompagnerà



**Fig.25**

**Fig.26**

la crescita stessa della protagonista.

Un racconto tra **il simbolico e l'onirico**, con una struttura narrativa molto meno classica rispetto a quelli precedenti. Ciò dimostra che il mondo dell'albo illustrato non è riducibile a un genere banale e monotono. Inoltre, Di giorno di notte è prova di come l'editoria dell'infanzia spinge anche **su formati poco convenzionali** per rafforzare la narrazione stessa. In questo caso si parla del **formato leporello**, che permette di creare un immaginario continuo e coinvolgente, ma anche una narrazione distinta e scandita.

La prima caratteristica è data dalla possibilità di poter continuare le illustrazioni da una pagina all'altra, creando paesaggi privi di limiti o confini dovuti ai limiti fisici del foglio. La seconda, invece, è dovuta ad un intelligente progettazione che ha diviso i principali tempi narrativi (il giorno e la notte) sul retro e il fronte del leporello.

Un racconto che arriva al lettore perché **parla di qualcosa che si conosce e che si prova**, ma non in maniera astratta. L'uso di immaginari ed esperienze comuni, unito a un prodotto editoriale ben pensato, crea un racconto che coinvolge chi legge.



## Fiorina Edizioni

Come ultimo caso studio, si vuole parlare di **Fiorina Edizioni**, un'azienda editoriale italiana situata nella provincia di Pavia. Questa si distingue nel panorama italiano in quanto non produce semplici libri, ma delle vere e proprie piccole opere d'arte che si possono leggere.

I loro prodotti editoriali si distinguono per una cura estetica, che va dal contenuto fino al contenitore. Si pongono, nel mondo dell'editoria italiana, come una finestra che **esplora il prodotto libro in modo innovativo e creativo**. Le storie presenti in catalogo si rivolgono a diverse fasce d'età, dai più piccoli ai più grandi, ma con l'obiettivo di invitare a riflettere e a scoprire qualcosa di nuovo, creando **vere e proprie esperienze di narrazioni artistiche**.

In particolare, Fiorina Edizioni si distingue per creare diversi libri formato leporello, visibili

in Figura 27, più conosciuti come "libri a fisarmonica". Questo genere di prodotti permette di creare delle narrazioni ininterrotte: la pagina non ha più confini, bensì è tutto un unico foglio continuo dove la storia viaggia e si evolve.

La scelta di specializzarsi in questa tipologia di prodotti è dovuta non solo alla **bellezza estetica** che li contraddistingue, ma soprattutto al **ruolo pedagogico** che può ricoprire. Una narrazione senza interruzioni nette e che procede in maniera fluida e continua stimola creatività e immaginazione, coinvolgendo maggiormente il lettore nella storia.

Fig.27



Fig.27 Uno degli albi illustrati curato e pubblicato da Fiorina Edizione.

# IL PROGETTO PERDUTO



**“Gli uomini hanno qualcosa che mi affascina: non si limitano a sopravvivere... loro sperimentano, creano!”**

- Ratatouille



Compreso meglio come funziona il mercato dell'infanzia, i bisogni dei bambini e la scrittura della fiaba, è possibile definire alcune linee guida per capire come procedere nel progetto.

Per formularle, bisogna prima fare un resoconto di ciò che la fase di ricerca ha fatto emergere: raccontare fiabe può e deve essere ancora fatto, in quanto **rispondono a bisogni universali**, bisogna tenere conto, però, di quali sono i bisogni della società e di oggi. Ai bambini, infatti, piace ancora leggere in quanto rappresenta **un momento di pausa** dagli stimoli tecnologici, ma anche di esplorazione di mondi sconosciuti. Prediligono libri che raccontano per immagini, che stimolino i diversi sensi e la loro curiosità. Inoltre, la lettura può diventare un facile **momento di condivisione e comunicazione con l'adulto**: leggere la fiaba con il genitore non solo rafforza il rapporto, ma permette all'adulto di entrare nel mondo del bambino e comprenderlo più a fondo.

Nelle fiabe bisogna parlare di ciò che i lettori vivono e provano, per creare un ponte tra loro e i personaggi. Raccontare le emozioni nuove e complesse che si scoprono crescendo è un tassello fondamentale per sviluppare la capacità di parlare e riconoscerle. Inoltre, introdurre l'elemento magico nel contesto odierno, permette di allenare **la creatività e la fantasia**. Il bambino può iniziare a creare mondi propri ispirandosi a quelli raccontati, non fermandosi solo a ciò che vede ma **provando ad andare oltre**.

Infine, anche se voler leggere e sfogliare sempre le stesse storie può rappresentare un porto sicuro per il bimbo, bisogna insegnargli ad **uscire dalla propria zona sicura**. Ciò può coincidere con un'educazione alla lettura più frequente, non fine ai pochi libri che sono piaciuti. Creare in base a un tema principale **una serie fiabe** non racchiusa in una sola raccolta, dà il giusto spazio a tutti i racconti concedendo a loro anche maggior libertà espressiva e narrativa. Il bambino può rispecchiarsi in una o più storie della stessa serie, ma anche cercare e ritrovare gli altri in storie lontane dalla prima letta.

A partire da ciò, si sviluppano **tre linee guida** su cui si costruirà di conseguenza il progetto.

- ◆ **Scrivere per crescere**: dopo averne compreso il funzionamento profondo, si devono sfruttare gli archetipi per parlare delle emozioni complesse, al fine di prendersi cura della cosiddetta intelligenza emotiva che si inizia a sviluppare a partire dai 4 anni.
- ◆ **Sentirsi sovrano**: il progetto non solo deve attirare dal punto di vista visivo e narrativo, ma anche sensoriale: non ci si ferma allo scrivere una storia, ma si arriva a progettare un intero prodotto editoriale.
- ◆ **Combattere la banalità**: ciò significa non compiere delle scelte per far piacere agli adulti e alla morale comune, ma creare delle storie che facciano sentire ascoltati tutti i bambini e inclusi in una realtà comprensibile e alla loro portata.

Fig.28 Esempificazione grafica delle linee guida



Tutta la ricerca svolta fino a questo momento porta quindi alla formulazione di un concept chiaro, che ha l'obiettivo di essere l'idea portante di tutto il progetto.

Si parte da un dato di fatto: **il mondo di oggi è sempre più complesso**, capire come comportarsi con gli altri e con se stessi diventa sempre più difficile. Non è ancora presente uno strumento che accompagni la crescita ed aiuti nella **comprensione delle emozioni** più complesse, che man mano si presentano a partire dai 4 anni in su. Ciò crea una paura verso ciò che si sente e ciò che sentono gli altri, portando a reprimerlo o rifiutarlo.

C'è bisogno, quindi, di creare delle **storie che fungano da guida durante questo viaggio**, dando ad ogni emozione il suo spazio di espressione **autonomo ed indipendente**, creando un panorama vario e sfaccettato. Una narrazione coinvolgente è la chiave per creare una storia che attiri l'attenzione, ma non basta: creare **un prodotto che incuriosisca** e permetta di esplorare è essenziale in un mondo dove la fisicità sta scomparendo.

L'obiettivo pedagogico, motore del progetto, è insegnare che **non serve etichettare ciò che è nuovo** per capire se è da nascondere o meno: conoscere e comprendere può essere una chiave per accettare ciò che prima spaventava.



Per poter sviluppare le storie di cui si parla nel concept, è necessario compiere un'analisi approfondita di ogni archetipo: ciò funge da base per costruire due personaggi, quello che incarna la luce e quello che rappresenta l'ombra, coerenti con l'archetipo stesso.

L'accettazione da parte del protagonista della propria ombra, per cui può provare paura, ammirazione, disgusto, invidia o rifiuto, diventa ciò che fa evolvere sempre la storia, adeguandosi all'archetipo stesso. L'analisi fatta vuole identificare quelli che sono **i desideri più intimi** legati all'archetipo, **i suoi pregi** che vuole mostrare e **i difetti** che vuole nascondere. Inoltre, si definisce il modo in cui si comportano questi personaggi e cosa devono imparare al fine di riuscire ad accogliere ed accettare la propria ombra.

## L'innocente

È quel tipo di personaggio sempre positivo, che cerca il buono negli altri e si fida incondizionatamente. Sono quelle persone che vedono il bicchiere sempre mezzo pieno e nella realtà cercano conferma di questa loro idea: **desiderano sentirsi al sicuro**, senza la paura che la gente possa approfittarsi della loro ingenuità.

Infatti, nel momento in cui **si scontrano con la realtà, negano** ciò che non conferma l'idea che hanno del mondo, alimentando le proprie insicurezze e rischiando di rimanere feriti o fregati.

Questo genere di personaggi deve imparare che **la loro fiducia è preziosa**: ciò non significa assecondare le proprie insicurezze, ma valutare le situazioni anche insieme ad esse. Alcuni personaggi del mondo narrativo che si rifanno a questo archetipo sono Anna di *Frozen*, Alice del romanzo *Alice nel paese de le meraviglie*, Candido dell'omonimo romanzo e il Pinocchio di Collodi.

Da questa analisi nasce **Ilaria**: una bambina a cui piace saltellare quando cammina, che saluta tutti i cani che incontra e si fida di chiunque si trova davanti.

Perché non dovrebbe? Forse alcuni se ne approfittano, ma lei non vuole credere che la gente possa essere cattiva e non vuole sembrare cattiva. C'è del buono in tutti, si ripete, la gente ride con te non di te quando state insieme.



Fig.29 Character design di Ilaria e Paranoie

Eppure c'è qualcuno accanto a lei che la riempie di ma e se: **paranoia**, un mostro che si copre gli occhi per non vedere in faccia la realtà, rendendola solo più complicata nella sua testa.

Ilaria non ascolta alle parole del mostro, rischiando però di farsi male mentre la piccola creatura rimane sola con i suoi pensieri: forse basterebbe **guardare la realtà insieme per capirla meglio...**



## Il giullare

Giullare è chi sa trovare **gioia e divertimento in tutte le piccole cose**, portando allegria ovunque vada. Sono quei personaggi un po' egocentrici che giocano sempre, prendendo la vita con leggerezza: per loro **non è possibile essere seri**, perché significherebbe rinunciare al divertimento legato al gioco. Fare questo, però, li porta ad essere sempre **superficiali, quasi frivoli**: nel tentativo di distrarsi e distrarre dai mali quotidiani per fuggire alla noia, rischiano di risultare immaturi e fuori contesto.

Fig.30 Character design di Gaio e Infantilità



La loro energia esplode sempre allo stesso modo, senza adeguarsi a ciò che gli accade intorno: **dominare l'ego** può insegnare a leggere meglio il contesto e identificarsi in altri ruoli, non solo

quello di buffone. Alcuni personaggi che presentano nella loro scrittura questo archetipo sono Jack Sparrow o il Genio di *Aladdin*.

Ed ecco che nasce **Gaio**, che va ovunque c'è una festa. Infatti, è sempre pronto a celebrare ogni piccolo successo, cacciando i coriandoli dalla tasca o inventando sul momento un nuovo gioco.

Affrontare così la realtà è molto più divertente: **perché concentrarsi sulle cose difficili e noiose, se si può sempre scherzare e ridere sui problemi?** Certo, non sempre forse è la soluzione migliore, ma a Gaio sembra molto più semplice ridere piuttosto che essere seri. Lui è fatto così, che ci può fare se gli piace scherzare? A volte non lo fa neanche apposta!

Dove non si sente a suo agio, esplose **il mostro dell'immaturità** per riportare l'attenzione su ciò che lui ritiene importante: i suoi giochi e il suo divertimento contagioso che rendono felici anche gli altri. Eppure non sempre funziona: se solo Gaio e immaturità imparassero che non sono nati per fare sempre festa, ma anche solo semplicemente **esistere e crescere**, sarebbe tutto più facile.



## L'orfano

Ogni personaggio che non ha mai ricevuto aiuto e ha dovuto imparare a cavarsela da solo presenta l'archetipo dell'orfano. Questi sono personaggi che si distinguono per la loro forte **indipendenza ed autonomia**, in grado di salvarsi da soli anche nelle situazioni più difficili.

Nel profondo, però, nutrono un grande **desiderio di sicurezza e protezione**: sperano che arrivi qualcuno che si prenda cura di loro, in modo da poter finalmente abbassare la guardia.

Dall'altro lato, sanno anche cosa significa essere abbandonati e traditi: le persone non ci mettono tanto per ferirti e lasciarti da solo. Per questo motivo questo genere di personaggi preferisce **ascoltare le sue ansie** che gli dicono di non fidarsi, perché tanto non ne varrà la pena.

Questo li fa apparire spesso indifferenti e insensibili, nascondendo però **una forte insicurezza che ha bisogno di essere curata**.

Ciò può succedere solo se si smette di ascoltare la propria anima, o per meglio dire, la si prende per mano e le si dimostra che non per forza il passato si ripete. Personaggi come Harry Potter, Lady Oscar o Heathcliff di *Cime tempestose* ragionano proprio in questo modo.

Fig.31 Character design di Dalila e Ansia



Così nasce **Dalila**, che della solitudine è molto amica: grazie a lei, ha imparato a cavarsela sempre da sola, a medicarsi le ginocchia sbucciate e legarsi le scarpe.

Però, in verità, **non è che le piaccia tanto stare tutto quel tempo da sola**: vorrebbe a volte essere invitata a giocare con gli altri bambini, lasciarsi abbracciare da una maestra o farsi cucinare una torta dalla mamma.

Però, ha da sempre occupato poco spazio, perché alle persone dà fastidio quando lei chiede qualcosa. Quindi non ci prova neanche a farlo, finendo sempre a giocare da sola nella sua stanza con i suoi giochi.

Anche se proprio sola sola non lo è: **numerose ansie e paura l'accompagnano sempre**, torturandola con domande che la bloccano nell'agire. E se fosse troppo? E se poi la tradissero? Così rimane nascosta insieme alle sue paure nell'ombra, con il terrore di bruciarsi. Però il sole potrebbe anche solo scaldarla, senza neanche ferirla: lei potrebbe finalmente tranquillizzare le sue ansie e paure, mostrando che **le cose possono essere diverse**.



## Il creatore

Un personaggio che si ispira al creatore si distingue per **il desiderio di voler creare attraverso le sue numerose capacità**. Queste ultime gli permettono di dare una nuova forma alla realtà, se non proprio crearne una propria.

Infatti, il suo obiettivo è quello di apportare un miglioramento nel quotidiano, metterci qualcosa di suo. Vuole rendere una realtà noiosa e monotona più interessante attraverso il suo intervento. Nel fare ciò, però, rischia di diventare **vittima della sua stessa visione e del suo desiderio di approvazione**: vuole crearsi una realtà alternativa che deve essere a tutti i costi perfetta, trasformandola così in una gabbia dorata che lo allontana da chi gli sta intorno.

Infatti, **ha paura di non star mai facendo abbastanza bene** e ciò lo porta a continuare a fare fino all'esaurimento: si crea così un circolo vizioso che lui stesso autoalimenta, dal quale può uscire solo se inizia ad accettare la possibilità dell'errore. La protagonista Mia di *Lalaland* o il dottor Frankenstein sono esempi di personaggi dove predomina l'archetipo del creatore.



Fig.32 Character design di Sofia e Perfezionismo

Ed ecco che arriva **Sofia**, alla quale ne gira sempre una per la testa: balla, canta, disegna, costruisce, scrive. Insomma, è un pozzo senza fondo di capacità e idee che hanno solo bisogno di essere espresse.

E quanti complimenti riceve ogni volta che lo fa: quando porta una torta o un disegno fatto da lei lascia sempre un segno, **rendendo la realtà un po' più bella e anche un po' più sua**.

Sofia ha uno studio gigantesco, dove corre ogni volta che ha una nuova idea: ci rimane dentro e ci lavora fin quando non è perfetta, perché se no non può entrare nella sua splendida realtà. O almeno, questo le continuo a dire il **perfezionismo** che la spinge a fare meglio, facendole piovere in testa mille opinioni e pareri che, invece di aiutarla, la spaventano solo di più. E se non sono in grado? E se potevo fare meglio? E se non piacerà? Se solo Sofia capisse che a volte basta **accettare che le cose vadano in maniera imperfetta, per imparare a farle meglio.**



## Il guerriero

Il guerriero, o anche detto eroe, è quel tipo di personaggio che presenta **un forte senso di giustizia**, che lo spinge ad intraprendere numerose sfide. Accanto a ciò, però, c'è anche un desiderio più egoistico di **dimostrare la propria forza e bravura**: sono personaggi che intraprendono determinate avventure perché sanno di esserne in grado.

Il desiderio di volere aiutare gli altri rappresenta anche un'opportunità per costruire un'immagine di sé forte e stimabile. Sono spesso personaggi **testardi**, che proseguono per la loro strada con la convinzione che nessuno ostacolo sia troppo grande per loro.

Ciò, però, non è sempre vero: spesso questi personaggi vengono **messi di fronte ai propri limiti e incapacità**, che in un primo momento vengono **rifiutati e negati**. Un ego smisurato li porta a crederci invincibili, ma è proprio nell'accettare che ciò non è vero la sfida e l'obiettivo del guerriero. Non esistono solo loro che possono salvare gli altri, ma **anche gli altri possono salvare e insegnare qualcosa.**

Personaggi della cultura classica, come Achille, ma anche più moderni, come Inuyasha dell'omonimo manga ed Edward di *Full Metal Alchemist*, sono chiari esempi dell'utilizzo di questo archetipo.

Da questa analisi nasce **Anita**: Anita è fortissima. Infatti, lei riesce a superare le pozzanghere con un solo salto, ad arrampicarsi sugli alberi come gli scoiattoli e camminare sui muretti senza perdere l'equilibrio. Insomma, è una forza della natura che **se si mette in testa di voler fare qualcosa ci riesce.**

Fig.33 Character design di Anita ed Ego



E nessuno la può fermare: tutti sanno quanto è coraggiosa, che corre sempre in aiuto degli altri nonostante sembra una sfida impossibile. Perché questa parola non esiste per Anita: **lei riesce sempre, non perde mai, vuole sempre vincere.**

A ripeterle queste cose è **il suo ego**, che si gonfia e cresce ogni volta che fa bene qualcosa, ma nega la realtà e si arrabbia quando il fallimento si presenta come possibilità. Perché questo è **un mostro fragile, arrogante, per cui la sconfitta non è contemplata.** Però perdere non significa per forza fallire: sgonfiare un minimo l'ego, permetterebbe ad Anita di capire che **dietro ad alcune sconfitte ci sono tesori più grandi delle vittorie.** Perché sono le esperienze fatte a definire una persona, non i traguardi raggiunti.



## L'angelo custode

Molto spesso esistono personaggi che presentano come **unica ragione di vita l'aiutare gli altri**, prendersi cura di chi è in difficoltà: questi rientrano nell'archetipo dell'angelo custode.

Il loro aiuto non ha fini di alimentare il proprio ego, non è volto a compiere sfide impossibili o leggendarie. Al contrario, sono quegli **aiuti che non ti aspetti, tra lo scontato e il premuroso, quasi associabili a figure materne**. Tutto ciò nasce dal sincero desiderio di vedere gli altri stare bene grazie al proprio intervento.

Ciò, però, porta questo genere di personaggi a trascurare i propri bisogni per la paura di **sembrare egoisti trascurando gli altri**. Si identificano come quelli che aiutano e non come quelli che devono essere aiutati. Si preoccupano che tutti stiano bene, che nessuno venga trascurato, andando così a **trascurare se stessi e a soffocare gli altri senza ascoltarli**. Alla fine questi personaggi vengono sempre messi **davanti alle loro ferite**: solo così accettano di dover aiutare prima se stessi che gli altri, perché meritevoli anche loro di affetto e cure.

Alcuni personaggi che permettono di comprendere come questo archetipo agisce sono March di *Piccole Donne*, Neville Paciock di *Harry Potter* o Marlyn di *Alla ricerca di Nemo*.

Fig.34 Character design di Luca e Preoccupazione



E così nasce **Luca**, pronto a correre ogni volta che qualcuno ha bisogno di una spalla su cui piangere, di conforto o anche solo di ascolto. Perché è un bambino **gentile, generoso, premuroso**: non c'è bisogno di chiedergli se vuole aiutare, perché probabilmente lo sta già facendo.

Gli piace sapere che gli altri stanno bene perché lui ha fatto qualcosa, così si sente utile e capace. Per questo è sempre di corsa: **ci sono tantissime persone da dover aiutare, e lui non ne vuole lasciare da sola nessuna**.

Così **preoccupazione e altruismo si mischiano in lui**, un piccolo mostro che cerca in tutte

le direzioni qualcuno che sta male.

Perché se Luca prova a fermarsi, questo mostriciattolo gli ricorda che sta sprecando tempo, che forse qualcuno in quel momento sta male e lui sta lì fermo senza fare niente. Secondo lui **ciò che fa Luca non è mai abbastanza**, deve sempre essere pronto ad aiutare gli altri. Le lacrime che ha sempre agli occhi Luca quando è stanco, però, chi gliel'asciuga?



## Il sovrano

Il sovrano si distingue per un grande **senso di responsabilità verso gli altri**: di solito ricopre ruoli importanti, andando incontro a scelte decisive e compiti di rilievo. Si distingue perché è in grado di mantenere la calma e l'ordine intorno a lui. Appare come **una persona competente e capace**: non gli pesa essere il capo, perché sa che può guidare gli altri al migliore dei mondi possibili.

Ciò, però, lo porta anche ad essere estremamente **controllante e rigido**: la convinzione di essere sempre nel giusto e di fare bene lo spinge a impartire ordini e regole sugli altri, sfociando quasi nella tirannia. Questo desiderio di controllo si mischia con **la paura del caos e del cambiamento**: convinto della sua visione, la impone per mettere ordine, **non accettando che ce ne potrebbe essere una migliore al di fuori di lui**. Ciò lo fa apparire come un personaggio poco collaborativo e rigido, che ha solo bisogno di allentare un po' la presa.

Leonardo delle *Tartarughe ninja*, Elsa di *Frozen* e Light Yagami di *Death Note* sono personaggi che si sviluppano ed evolvono a partire dall'idea del sovrano rigido e controllante.

Arriva così **Noa**, che è convinto di avere sempre ragione. Dopo tutto molti glielo dicono e lui lo dimostra sempre: insomma, porta sempre il cane fuori al momento giusto ed evita che il fratellino si faccia male! Lui sa come si fanno le cose da grandi, le cose giuste, **quelle fatte bene che fanno stare bene tutti**.

Infatti, quando prende lui le decisioni le cose vanno sempre nel miglior modo possibile. Quando prende lui il controllo la gente lo sa di poter stare tranquilla, **perché Noa sa qual è il modo giusto di fare: il suo**.

Fig.36 Character design di Noia e Controllo



Però, attenzione, non è che gli piace dare ordini o costringere le persone a fare come dice lui, è convinto solo di aiutare gli altri facendo così.

E ogni volta che prova a cambiare visione, prendendo in considerazione un altro punto di vista, **la rigidità si mette davanti a lui e lo blocca**. Questo gigantesco mostro ha paura delle cose più grandi di lui, quelle che forse non è in grado di controllare, quindi resta fermo, concentrandosi sulle piccole cose che ha a portata di mano. Ma se insieme capissero che **cambiare può significare migliorare**, forse potrebbero **godersi anche il caos** che è fuori di loro.



## L'esploratore

L'archetipo dell'esploratore si riconosce per il suo **essere autonomo** e desideroso di voler **scoprire il mondo che lo circonda**. Ciò che lo muove è una profonda curiosità e desiderio di conoscenza: si chiede cosa c'è dall'altra parte, cosa si nasconde dietro un confine o in fondo

al mare. Ciò lo porta a viaggiare ed intraprendere grandi avventure, ma **non riuscendo mai a fermarsi o affezionarsi realmente a qualcuno**. Infatti, generalmente questi personaggi sono solitari e cambiano spesso partner, in quanto sentono il bisogno di scoprire sempre qualcosa.

**Il loro viaggio così si trasforma in fuga**: una fuga che nega la natura umana stessa, impedendo in qualsiasi modo una reale crescita ed evoluzione. Ma il mettere radici in un posto o raggiungere un traguardo finito permette di capire che non serve essere sempre di fretta per esplorare. A volte basta anche solo fermarsi e respirare per conoscere qualcosa in più.

Vaina di *Oceania* o Kiki dello Studio Ghibli, sono chiari esempi di personaggi che, durante il loro arco narrativo, esplorano il mondo circostante per fuggire da una responsabilità che prima o poi dovranno affrontare.

Fig.36 Character design di Nilo e Impazienza



Così nasce **Nilo**, che ha il nome di un fiume. Nilo ai fiumi un po' ci assomiglia: come loro è sempre in continuo viaggio, ad esplorare e conoscere il mondo. Perché? **Perché stare fermi gli dà noia**. Si chiede sempre cosa c'è dall'altra parte, cosa si nasconde nel bosco, cosa celano i fondali del mare. Nilo è in continua ricerca di risposte quindi, anche se in un posto sta bene, se ne va e continua ad esplorare: **potrebbe esistere un luogo dove sta meglio, dove ci sono più cose da fare e da scoprire**.

A spingerlo è l'**irrequietezza**, un mostro dalle gambe lunghe che fa grandi passi e osserva tutto da lontano. Questa strana creatura vede tutto dall'alto, senza mai avvicinarsi troppo. Così facendo, la creatura **guarda ma non osserva, sente ma non ascolta, conosce ma non esplora**.

Quindi Nilo viaggia sempre di corsa, come i fiumi che alla fine si fermano al mare: ma così Nilo lo troverà mai così il suo mare?



## Il mago

L'archetipo del mago si distingue per la capacità di **manipolare la realtà e renderla come piace a lui**. Nel fare ciò, dimostra una grande fiducia in se stesso e nella sua capacità di saper vedere ciò che gli altri ignorano, **il potenziale che ogni oggetto nasconde**. Gli piace l'idea di trasformare materialmente ciò che lo circonda per renderlo più bello, crearne una versione migliore per lui e per gli altri.

Nel fare ciò, però, **sfocia nella superbia** e nella convinzione che lui ci vede bene, anzi meglio degli altri. Li assilla e li manipola, cercando di convincerli in tutti i modi che quello è il modo giusto di fare le cose. Lo muove **il desiderio di vedere le sue idee realizzate sempre e comunque**, innervosendosi quando ciò risulta impossibile. Accettare questa verità è la sfida che deve superare per poter crescere.

Questo archetipo ha fortemente caratterizzato personaggi come Merlino, il famoso Willy Wonka de *La fabbrica di cioccolato* e Howl de *Il castello errante di Howl*.

Selene, quindi, nasce dal desiderio di creare **un personaggio magico**. Infatti, un po' magica lo è: riesce a vedere oltre gli oggetti e le persone, captando il potenziale che ogni cosa nasconde. Lei non si ferma a cosa sono le cose, bensì pensa a **cosa potrebbero essere**. Se qualcuno ci vede solo una scatola, lei ci vede una macchina, oppure da un secchio riesce a tirare fuori un razzo.

Ed è proprio brava a fare questo, a vedere le cose in maniera diversa e rendere le sue idee realtà. Però, vuole anche convincere tutti che come dice lei è meglio, che **la sua visione può veramente funzionare anche per gli altri**.

Ad aiutare c'è **manipolazione**, un mostro che un po' la convince che lei è veramente la migliore, un po' la aiuta a manipolare gli altri. Questo maghetto molto superbo è convinto che **il suo sia l'unico punto di vista valido**. E se alcune cose funzionassero già così? Come potrebbe Selene trovarne una versione migliore?



Fig.37 Character design di Selene e Manipolazione



## L'amante

L'amante è alla base di quei personaggi a cui **piace piacere**: ama essere apprezzato, ricevere complimenti e riconoscimenti da chi gli sta intorno. Per lui stare in compagnia significa avere la possibilità di **ricevere amore dagli altri ed è disposto a fare tutto per ciò**.

Non bisogna però pensare che la sua ricerca avvenga cercando uno scambio con l'altro, piuttosto questo genere di personaggi **si adatta alle aspettative altrui in modo da ricevere attenzioni spontanee**. L'amante così si crea un'immagine di sé che corrisponde sempre a ciò che gli altri cercano. Nel fare ciò ci mette passione, si riconosce nel modo in cui gli altri lo definiscono e lo vedono. Questo, però, lo porta a **non autodefinirsi**: ha una personalità fragile e malleabile, in continua ricerca di approvazione. Finisce per affezionarsi a queste versioni di cui nessuna è veramente sua, portandolo **continuamente a cambiare e a perdersi tra le mille paranoie**.

Concentrarsi su chi è da solo e su ciò che lo rende unico lo può solo aiutare a capire che **non si può piacere a tutti e va bene così**.

Personaggi simbolo di questo archetipo sono Harley Queen dell'universo DC ma anche la protagonista Belle di *Twilight*.

**Lea** si ispira proprio a questo archetipo. È una bambina a cui piace stare con gli altri, ma soprattutto **le piace che gli altri vogliano stare con lei**. È felice quando le persone le dicono che con lei stanno bene, che fa sempre ciò che loro cercano, che è sempre la persona perfetta al momento giusto. Perché Lea è fatta così, **vuole essere la persona preferita di tutti**.

Ti piace ridere? Lei farà tante battute. Vuoi giocare a pallone? Ecco che diventa una calciatrice provetta. E se vuoi ballare? Mette la tua musica preferita che, guarda caso, è anche la sua.

Lea, però, ha un grande segreto: a lei non piace giocare a pallone e preferisce un altro tipo di musica, che forse agli altri non piace. Però c'è qualcuno vicino a lei che le fa sempre cambiare idea: è un mostro strano, che vuole sempre **compiacere tutti quelli che ha intorno**. Lui non assume mai una forma propria ma **si adatta alle persone che incontra**, così ha la certezza di piacergli. Però tutto ciò è veramente faticoso, e poi, quando Lea è da sola, che forma assume il suo mostro?

Fig.38 Character design di Lea e Approvazione



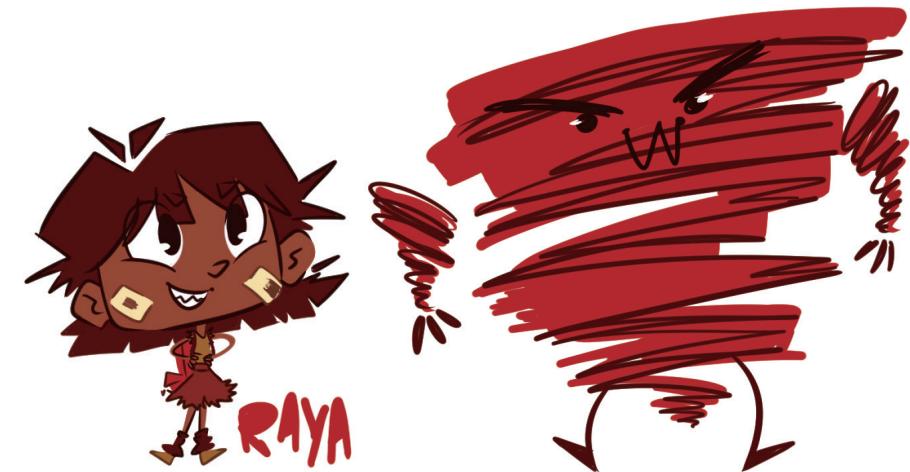
## Il ribelle

In molte narrazioni spesso il personaggio principale è **irrequieto, impulsivo, desideroso di essere causa di un cambiamento**: in questo caso si parla del ribelle. Questo archetipo è simbolo dell'azione istintiva, un personaggio che non riflette sulle proprie azioni e **si lascia guidare dalla rabbia** contro un sistema considerato stretto e ingiusto. È spinto da principi solidi, che non per forza vanno d'accordo con la morale comune o dominante, anzi: spesso sono personaggi che vanno controvento a prescindere da tutto.

La loro azione sovversiva è mirata **a cambiare lo status quo**, sperando che anche gli altri comprendano la sua visione e lo iniziano a seguire. Spesso, però, il desiderio profondo è quello semplicemente di **emergere, distinguersi e autodeterminarsi**, senza fermarsi a chiedere se una regola è giusta o meno.

**L'idea di essere rinchiuso lo spaventa**: distrugge tutto ciò che gli viene detto e che lo circonda, per evitare di essere controllato. La lezione che deve imparare questo genere di personaggio è legata più al capire che **non tutte le regole sono sbagliate** ma, soprattutto, di valutare in maniera consapevole le proprie azioni e gli effetti che possono avere. Merida di *Brave* e Katniss di *Hunger Games* possono essere tra i primi personaggi che vengono in mente nel momento in cui si parla di questo archetipo, ma anche Bart dei *Simpson* o Pippi Calzelunghe fungono da ottimi esempi.

Fig.39 Character design di Raya e Frustrazione



Ed ecco che arriva **Raya**, la classica bambina che tua mamma non vuole che frequenti. Perché? Perché Raya fa tutto ciò che la mamma ti dice di non fare! Urla sempre, disegna sui muri, finisce sempre le caramelle e si taglia i vestiti come piacciono a lei. Però, **proprio perché rompe sempre gli schemi, tutti la vogliono come amica.**

Perché Raya non sa stare al suo posto: se una cosa, una situazione o una persona non le stanno a genio, lei lo dice. **Non si lascia dare ordini, non si fa mettere paletti:** se succede, lei ribalta tutto quello che la circonda.

Però non sempre riflette su quello che fa: **l'impulsività e la frustrazione** si confondono in un tornado di emozioni che distrugge e **travolge tutto ciò che sta nei paraggi.** Il suo mostro la spinge a non riflettere e a non pensare, agendo in maniera impulsiva e istintiva. Però non si sono mai chiesti **perché esistono le regole:** forse esistono non per limitare, ma per giocare meglio e divertirsi di più.



## Il saggio

Si conclude questa serie di analisi con l'archetipo del saggio, un personaggio chiave in tutte le narrazioni contemporanee e non. Si distinguono per **una particolare intelligenza e una profonda razionalità**, che li guida nelle proprie scelte ed azioni. Come altri archetipi, anch'essi presentano una profonda **curiosità**, ma, per soddisfare quest'ultima, si fermano all'imparare sui libri, a **una teoria che poi non viene mai applicata.**

Infatti il suo vero limite è la paura di uscire dal loro continuo studio: per quanto desiderano capire e conoscere la realtà, trovano spaventosa l'idea di farlo in maniera diretta. Spesso si elevano su un livello superiore rispetto agli altri, che li tutela e permette di nascondere una profonda insicurezza. Infatti, sono i primi ad essere **insicuri delle loro stesse conoscenze:** confrontarsi con la realtà significherebbe accettare la possibilità dell'inaspettato, dell'errore.

Proprio perché il trovarsi davanti a qualcosa di sconosciuto li spaventa, **evitano in tutti i modi questo confronto** fino a quando non si sentiranno veramente pronti o costretti. L'obiettivo di voler spiegare tutto in maniera razionale entra, però, in contrasto con la realtà stessa: per ca-

pirlo è necessario uscire dalla propria bolla e confrontarsi con quest'ultima, mettendo anche in pratica ciò che si è imparato. A partire da una divinità come Atene si arriva a personaggi come Milo di *Atlantis* o Sherlock Holmes che, per quanto diversi, sono tutti accomunati dai tratti distintivi del saggio: intelligenti, razionali e riflessivi.

Fig.40 Character design di Hugo e Riluttanza



E infine arriva **Hugo**, l'ultimo ad arrivare perché stava finendo di leggere un libro. Infatti questi sono i suoi migliori amici: passa ore e ore a leggere e rileggere, in modo da conoscerli alla perfezione. Gli piace perdersi in quei racconti di mondi e avventure fantastiche, che gli permettono di **uscire dalla sua stanza senza rischiare niente.** Perché sa già cosa succede: non c'è niente che lui non conosce in quelle storie, che lo possa cogliere impreparato.

Facendo ciò impara tanto, questo è ovvio, ma non prova mai ad applicarlo: **non pensa di essere ancora pronto al mondo fuori, di saperne abbastanza.** A fare ciò lo spinge il mostro che lo affianca e che rimugina sempre: sempre con un nuovo libro in mano, gli dice che non può uscire all'avventura senza averlo letto. Solo se lo fa sarà veramente pronto. **Ma ogni volta c'è un libro nuovo, e l'avventura viene rimandata al prossimo capitolo.** Se continua così, però, pronto non lo sarà mai e le avventure fuori finiranno.



QUINDI COSA ACCADREBBE SE

UN BAMBINO

GUARDANDO ZAINO

DENTRO LO

SCOPRISSE UNA STRANA

CREATURA

CHE NON  
RIESCE A CAPIRE?

**N**asce così il progetto *I Mostri nel mio zaino*, una collana di 12 leporelli che si pone l'obiettivo di **contribuire ad una maggiore consapevolezza delle proprie emozioni**. Si affronta l'argomento senza dare un giudizio morale o una guida su come meglio affrontare l'emozione stessa, in quanto la ricerca non è stata finalizzata a ciò. La morale profonda che lega tutta la collana è che **le emozioni non sono giuste o sbagliate, ma non vanno neanche nascoste o represses**: è importante **conoscerle**, al fine di **comprenderle e affrontarle** al meglio.

In ogni libro, quindi, si seguono le avventure di un protagonista diverso, che si ritrova un mostro che deve affrontare. Il racconto si sviluppa sulle interazioni tra i due personaggi, arrivando al finale dove il bambino riesce a fare pace con la creatura, non rinchiudendosi più nel suo zaino bensì lasciandolo camminare al suo fianco.

Per scrivere ogni storia si parte dall'analisi degli archetipi svolti e i personaggi che ne sono nati: questi diventano la struttura del racconto e il suo motore d'azione.

L'obiettivo è creare **una serie di storie semplici e lineari**, che si muovono in una realtà tra il consueto e lo straordinario: si va a dare un volto e **una forma ad un'emozione, fare viaggi e superare prove, per poi riunirsi con quest'ultima ed accettarla come tale**.



**P**er mantenere una coerenza tra tutte le storie, si è voluto realizzare **una guida che aiuti nella stesura delle varie fiabe**. Ciò non deve essere considerato come uno schema rigido che costringe le storie e le rende ripetitive ma, ispirandosi e semplificando il viaggio dell'eroe, **una base da arricchire e modellare** in base all'archetipo scelto. Infatti questa guida si adatta ai diversi personaggi, creando ogni volta una storia originale ma con una base sicura.

Ogni storia inizia con **una situazione statica**, che serve per presentare e conoscere il protagonista. Per fare ciò si devono evitare concetti astratti, piuttosto è meglio utilizzare azioni specifiche o metafore familiari.

L'utilizzo del **principio "show don't tell"** permette di creare una narrazione visiva che si realizza all'interno dell'illustrazione.

Questa staticità viene rotta dall'**apparizione della nuova emozione**, rappresentata attraverso una curiosa creatura. L'idea che esca sempre dallo zaino sta a simboleggiare il fatto che le emozioni nascono da dentro: sono qualcosa di personale, legate al singolo e a come esso reagisce al contesto.

Cambiate le condizioni della situazione iniziale, si deve vedere **come quest'ultima si evolve**: a partire dal primo incontro, si mostrano le interazioni tra il protagonista e la stramba creatura. Nel fare ciò si prevedono **due principali meccanismi di coping**<sup>1</sup> basilari, che si manifestano nel momento di una novità.

- ◆ **Il primo è il rifiuto**: il bambino non accetta questa emozione, la ignora e fa finta che non esista. Ciò provoca, però, l'esatto effetto contrario: l'emozione non ascoltata cresce a dismisura, si fa sempre più forte, rendendo impossibile ignorarla.
- ◆ Dall'altro lato, invece, **si può provare ad assecondarla**: si segue l'istinto e si prova ad ascoltare questa nuova emozione. La si ascolta senza riflettere, senza provare a razionalizzare e contestualizzare, creando un circolo vizioso negativo dove questa emozione non è mai soddisfatta.

Entrambi i casi, comunque, sono esempi di reazioni distruttive: sia negare che assecondare troppo sono due modi di **non affrontare un problema**. Ciò porta al **burnout**<sup>2</sup>, che coincide con il momento di **spannung**<sup>3</sup>, cioè il picco della tensione narrativa: il bambino esplose in una reazione dove rabbia e tristezza si mescolano tra di loro. La creatura viene appunto vista come un mostro che ha tutte le colpe, accusata dell'exasperazione del protagonista che vuole solo che se ne vada.

<sup>1</sup> Com'è riportato nella rivista online "La finestra della mente", 2024, "Il termine coping, dall'inglese to cope, traducibile letteralmente con "far fronte" o "affrontare", si riferisce al complesso di comportamenti che gli individui adottano per gestire, controllare e ridurre conflitti, situazioni stressanti o eventi problematici." (Il coping e le sue strategie <https://www.santagostino.it/magazine-psiche/il-coping-e-le-sue-strategie/>)

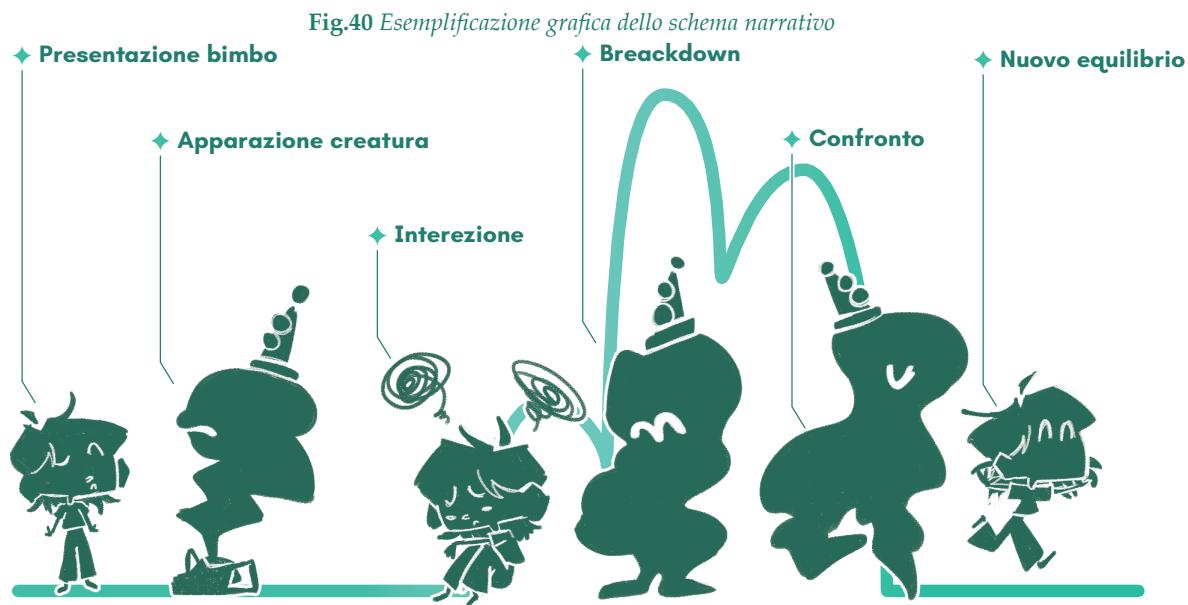
<sup>2</sup> In accordo allo psicoterapeuta Matteo Baldassin, 2025, "Il significato del termine burnout (o burn-out), in italiano, è "bruciato", "scoppiato". Si parla di "andare in burnout" quando la persona non riesce più a fronteggiare in maniera costruttiva tutte le difficoltà che quotidianamente si presentano." (La sindrome di burnout <https://www.unobravo.com/post/stress-lavoro-correlato-il-burnout>)

<sup>3</sup> Secondo l'articolo di LibriNews, 2025, lo *spannung* "indica un passaggio di un testo narrativo nel quale la tensione raggiunge il suo culmine." (Lo *spannung* in narrativa: significato ed esempi <https://www.librinews.it/grammatica/spannung-narrativa-significato-esempi/>)

Qui c'è un punto cruciale della storia: **la creatura è un'emozione che, in quanto tale, non può essere rigettata o rifiutata, essendo parte essenziale della persona.** Giudicarla è solo più distruttivo nei confronti di chi la prova perché non permette di processarla. Questo aspetto emerge nel fatto che la creatura si senta in colpa, non riconosciuta e non validata in quanto qualcuno e qualcosa che semplicemente esiste.

Per risolvere tale situazione di stallo è necessario **un confronto tra i due personaggi**, un ri-congiungimento: questo, in maniera allegorica, rappresenta la comprensione della natura profonda legata a quello stato emotivo e, di conseguenza, l'accettazione di esso. Questo genere di confronto deve avvenire tramite **un evento concreto**, che possa fare riferimento a qualcosa che il piccolo lettore possa conoscere e comprendere.

Si giunge così allo **scioglimento della storia**: dopo aver accettato la creatura come nuovo compagno di vita, si vede come si può convivere con essa. Adesso il bambino, di cui si sono seguite le avventure, **non porta più la creatura nascosta nel suo zaino, bensì al suo fianco**, camminando insieme l'uno accanto all'altro.



**U**na volta chiarito come scrivere la storia di uno dei 12 personaggi scelti, vanno definiti dei **paletti tecnici per eseguire la realizzazione effettiva del progetto**: stabilire a priori aiuta nella parte esecutiva del progetto stesso. Di seguito, quindi, si possono trovare elencate e motivate alcune scelte tecniche, prese prima della realizzazione della storia e delle illustrazioni.

Fig. 41

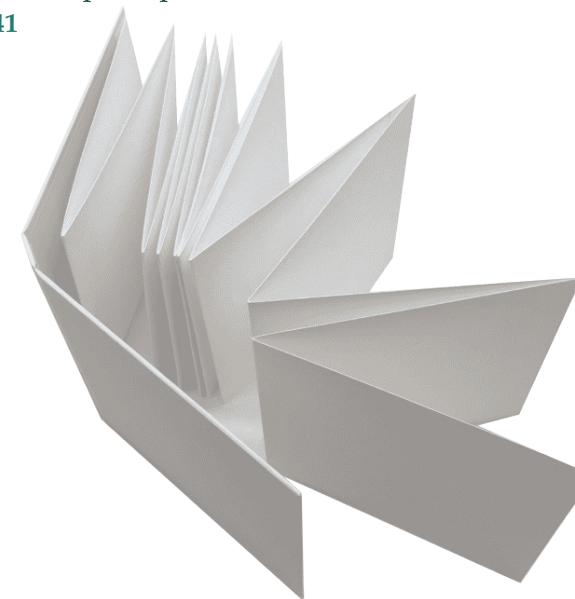


Fig. 41 Esempio di struttura a leporello

### Formato e rilegatura

Il prodotto finale dovrà misurare all'incirca **20\*20 cm**, non presentando una rilegatura classica, ma sarà un **leporello**, mostrato nella Figura 41 : le pagine saranno attaccate tra loro al fine di realizzare un libro a fisarmonica. Queste due scelte sono spinte dal desiderio di voler realizzare un prodotto che **stimoli sia la curiosità che l'interazione** con il giovane dall'altro, ma vuole anche essere **sfruttato ai fini della narrazione stessa**.

La scelta del formato è influenzata sia dalla ricerca di mercato eseguita, notando essere tra i più frequenti, ma anche da una riflessione sulle produzioni stesse del prodotto. Infatti, i fogli di macchina più grandi che stampano fronte-retro arrivano a un massimo di 70 cm: ciò significa che si possono stampare un massimo di 3 pagine alla volta.

Questa cosa aiuta nelle fasi di scrittura, impaginazione e illustrazione della fiaba; dando un ritmo definito e costante. Si è ragionato su 36 pagine illustrate, che si trasformano in 18 pagine fronte retro.

## Tipografia

Per la realizzazione della parte tipografica, si è pensato prima a un **lettering**, cioè un titolo fatto su misura: lo si realizza sia per **il nome della collana**, venendo riportato su ogni libro, ma anche per **la storia singola**. I colori variano a seconda del libro, prendendo quello più scuro per il titolo della collana e quello più distintivo per il titolo del libro.

Accanto a ciò è presente il **Coustard**, un carattere tipografico graziato, per facilitare la lettura ai piccoli lettori. Questo, però, non si presenta rigido e ingrigliato ma con un minimo di gioco: le lettere seguono la narrazione fluida del libro stesso, venendo **leggermente ruotate secondo sensi diversi**. Ciò può invitare a fare le prime letture dell'albo affiancati da un adulto, per poi man mano iniziare a leggerlo da solo. Inoltre, il testo presenta una traccia esterna così da garantire sempre la sua leggibilità.



Fig.42 Esempio di lettering per i titoli



Fig.43 Esempio di tipografia per i testi

## Impaginazione

L'impaginazione è molto basilare, proprio per lasciare libertà al racconto stesso. Infatti quest'ultima è più **finalizzata al testo**, che si può inserire liberamente in uno dei blocchi illustrati in Figura 44, adattando il suo sbandieramento che può essere a sinistra, destra o centrato.

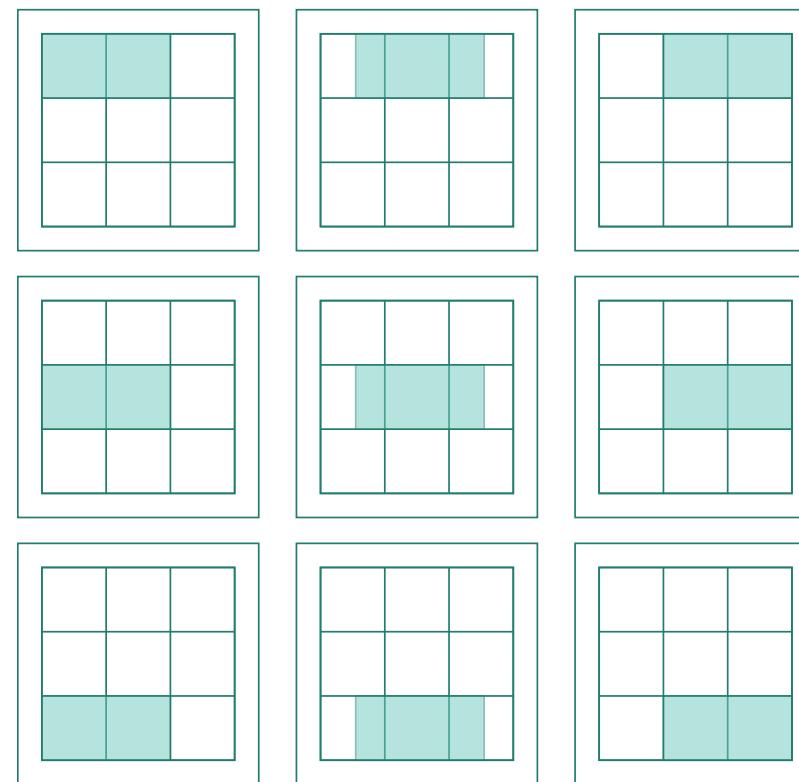


Fig.44 Esempio di griglie utilizzate

# IL SENTIERO DOVE TUTTO TORNA



*“– E se anche fosse? Che farò poi? –  
– Be’, è la parte migliore, direi. Vuol dire che  
ti cercherai un nuovo sogno. –”*

- Rapunzel: l'intreccio della torre



**A**desso si vuole lasciare la parola al primo di questi libri. In particolare a Nilo, che scopre nel suo zaino uno strano essere: pensa che sia il suo nuovo compagno di avventure, ma in realtà è una creatura che non riesce mai a stare ferma e deve sempre correre da qualche parte.



### Soggetto

Nilo è un bambino curioso, sempre in giro ad esplorare e conoscere nuovi luoghi. Il suo obiettivo è trovare il posto più bello di tutti, dove ci sono sempre cose nuove da fare, vedere e conoscere. Lo cerca in casa, ma alla fine la esplora tutta senza più niente da scoprire.

Proprio mentre si sta annoiando, scopre che nel suo zaino si nasconde una strana creatura, che come lui ha voglia di esplorare il mondo e conoscerlo.

Vanno al mare, dove Nilo si vuole fermare per giocare, ma per l'essere dalle lunghe gambe fa troppo caldo. Poi vanno in montagna, dove Nilo vuole scoprire cosa c'è all'interno di tutte quelle casette, ma per la creatura fa troppo freddo.

Alla fine, arrivano all'albero più alto della città: Nilo vuole arrampicarsi fino alla cima per scoprire cosa si vede da lassù. Però anche lì la creatura non ci vuole restare: sale, scende e inizia ad allontanarsi. Così Nilo cade a terra frustrato, arrabbiandosi con la creatura perché non gli va bene niente.

Però, è solo nel momento in cui quest'ultima vede un insetto sconosciuto nascondersi nell'erba, che decide di fermarsi ad aspettare. Nilo gli va vicino e, grazie all'attesa, riescono a vedere uno spettacolo magnifico: le prime lucciole della stagione. A quel punto Nilo e la creatura vanno in tutti i posti che avevano visto prima per scoprirli con occhi nuovi, imparando che le grandi scoperte si nascondono in ogni posto se si ha la pazienza di osservare.

# LA STORIA DI NILLO

C'era una volta un bimbo dai capelli rossi e disordinati, sempre con lo zaino in spalla e degli stivaletti gialli ai piedi, che non stava mai fermo ed era sempre alla ricerca di un luogo da scoprire, di qualcuno da conoscere, di cose da vedere. Non per niente, il suo nome era Nillo: lo stesso nome di un fiume, e proprio come i fiumi, Nillo percorreva lunghi sentieri, sempre in continua esplorazione.

Tutti i fiumi, però, a un certo punto arrivano al mare, il posto dove si fermano e smettono di cercare: Nillo voleva trovare un posto simile, il più bello del mondo, dove finalmente riposare. La sua ricerca iniziò in casa sua: era grandissima, con così tanti posti che solo i grandi conoscevano. Però ciò non scoraggiò Nillo, e alla fine era riuscito a vederli tutti, anche i più strani e nascosti.

Come la soffitta, piena di giganteschi scatoloni, polvere e ragnatele; o la collezione di vinili del nonno, dischi vecchissimi neri come il carbone e grandi come un pallone; o l'altissima credenza della cucina, piena di scatole, scatoline, bustoni e bustine con tè e tisane da tutto il mondo. Ma di ciò, alla fine, non conosceva nulla. Perché non c'era tempo da perdere tra scatoloni polverosi, dischi vecchi o bevande strane: c'era un intero mondo da esplorare!

Tuttavia, la casa era grande ma non infinita ed esplorando esplorando, Nillo concluse la sua ricerca, senza però trovare il suo posto: conosceva ogni angolo, cassetto, armadio da cima a

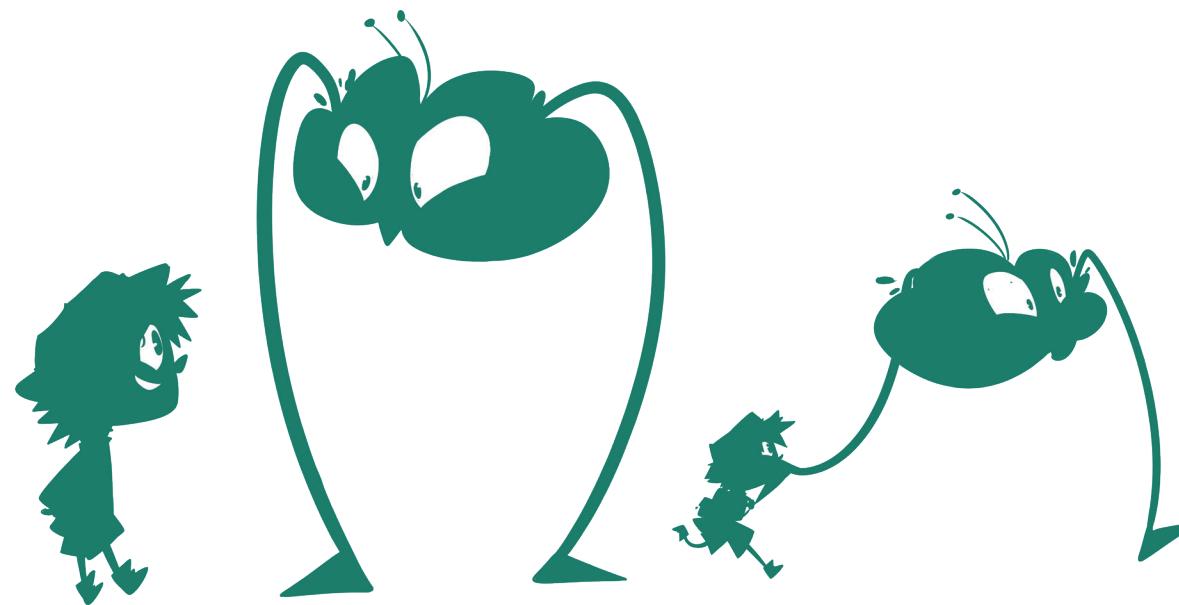
fondo, ma nessuno era stato così emozionante da farlo fermare.

– E adesso che si fa? – si chiedeva Nillo. Non voleva rivedere qualcosa che già conosceva o, peggio, annoiarsi. Voleva vedere qualcosa di nuovo rispetto ai soliti posti, ma aveva paura di uscire da solo: aveva bisogno di un amico di avventure, qualcuno che lo accompagnasse fuori. E mentre pensava ciò, sentì un tonfo nel suo zaino, come se dentro ci fosse qualcosa che si muoveva. Nillo si avvicinò curioso: era la prima volta che succedeva una cosa del genere! Che cosa ci poteva essere dentro? Un cane, un gatto, un alieno?

E quando lo aprì con delicatezza, ne fuoriuscì uno strano essere, dagli occhi enormi, con le gambe sottili e lunghe, anzi lunghissime. Il corpo era tutto arancione, e si guardava intorno curioso, esplorando la casa con lunghi passi. – Ehi ehi, aspetta! – gli gridò.

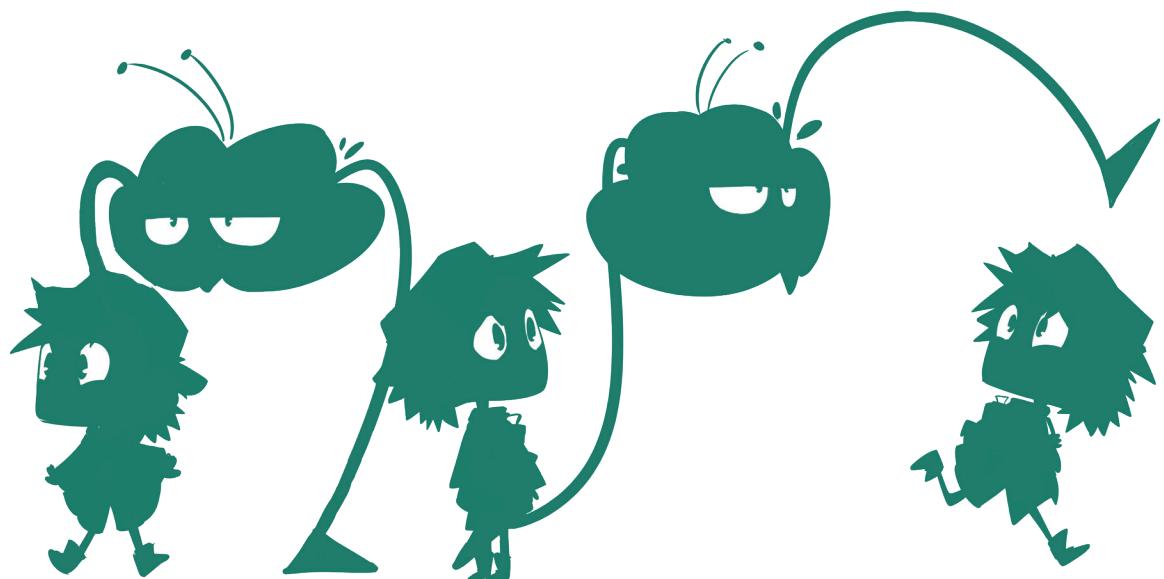
– Sei anche tu un esploratore? E se andassimo all'avventura insieme? – la strana creatura saltellando e molleggiando fece sì con la testa, contenta di scoprire cose nuove. Forse anche lui era alla ricerca di un posto così bello dove fermarsi.

Allora i due corsero fuori di casa, e Nillo non poteva essere più felice: finalmente un compagno di esplorazione, qualcuno con cui scoprire nuovi luoghi e conoscere cose mai viste prima. E chissà, forse trovare il posto giusto per loro.



Il primo posto dove arrivano è la spiaggia: c'era una distesa d'acqua gigantesca, sabbia al posto dell'erba e un sacco di conchiglie dalle forme più strane. Era un posto così nuovo ed emozionante, dove poteva valere la pena fermarsi. – UAU! Ci sono un sacco di cose da fare: giocare con la sabbia, raccogliere le conchiglie o fare un bel bagno... da cosa iniziamo? - chiese Nilo all'amico.

Nel frattempo, però, lo strano animale si era stancato di quel posto sempre uguale e aveva ripreso a camminare: le onde facevano sempre la stessa cosa, la sabbia era tutta uguale e il sole non si spostava mai. – Hai ragione, di sicuro troveremo un posto migliore di quello! – gli disse Nilo, mentre lo inseguiva.



Il secondo posto a Nilo sembrava perfetto: erano saliti su una montagna altissima, piena di neve, casette di legno da cui uscivano fumo e profumi di dolci dai caminetti che chissà cosa contenevano: forse giochi a cui non aveva mai giocato o forse storie che non aveva mai ascoltato. La neve sembrava così morbida che Nilo non vedeva l'ora di buttarsi, rotolarsi, fare pupazzi di neve e battaglie.

In quel posto ci avrebbe potuto passare giorni, se non fosse che, quando si girò per lanciare al suo amico una palla di neve, lui non c'era più: era di nuovo corso via, senza neanche aspettar-

lo. Nilo ci era rimasto un po' male: non gli aveva neanche chiesto lui cosa ne pensasse, se lui volesse rimanere. E, mentre seguiva le impronte per raggiungerlo, pensò tra sé e sé un po' infastidito – Però potevamo almeno parlarne... se non facciamo niente è ovvio che si annoia... –

Alla fine, arrivarono ad un albero che si trovava nel parco vicino casa: era altissimo, così alto che superava tutti i grattacieli della città. Chissà quante cose si vedevano da lassù! La scuola, le persone, il mare, le macchine, le montagne... Era il posto perfetto, dove davvero valeva la pena fermarsi per esplorare tutta la città con gli occhi. L'obiettivo era salire sulla cima di quell'albero, ma neanche il tempo per Nilo di arrivare al primo ramo, che la creatura era salita, scesa e stava già andando via.

Perché? Chi lo sa, forse tutte le case erano uguali, forse le persone non erano interessanti, oppure le macchine erano troppo piccole o che ne sapeva lui.

Una cosa era sicura: si era annoiata di quel posto.

Quindi non valeva la pena fermarsi. Nilo cercò di scendere dall'albero per inseguirlo ma sbagliò a mettere il piede e cadde a terra con le gambe che gli facevano male e la rabbia che cresceva sempre di più. Aveva corso tutto il giorno per inseguire quel mostro, senza mai fermarsi, e perché?

Perché a lui non andava mai bene niente, guardava, si annoiava e scappava, lasciandolo sempre solo.



– BASTA! – gridò, attirando l’attenzione della creatura che lo guardava curioso: cosa era successo al suo amico? Perché non lo stava seguendo per vedere il prossimo posto?

– NON CE LA FACCIÒ PIÙ! Non ti va mai bene niente! Stiamo girando da troppissimo tempo e io sono stanco! Non voglio più vedere posti bellissimi e poi scappare perché tu li trovi noiosi! Che senso ha continuare a cercare insieme se alla fine non ti piace niente!?

– Non voglio più cercare un posto nuovo dove ti annoierai... voglio solo stare qui solo. Se esplorare significa questo, allora preferisco non fare niente. – disse Nilo. Il mostro non capiva: stava lì ad aspettarlo, così da continuare il loro viaggio, alla ricerca di qualcosa di nuovo da vedere e sentire. Non era cattivo, era solo impaziente.

Ma proprio in quel momento un insetto dallo strano aspetto volò vicino a loro: sembrava come se avesse una lampadina sulle proprie spalle e la stesse portando da qualche parte. La creatura l’osservò fino a che l’insetto non arrivò a destinazione. Era entrata tra i fili d’erba, chissà a fare cosa! La creatura con piccoli movimenti, si avvicinò, sperando di vedere il minuscolo insetto uscire. Però, nessuno usciva fuori: cosa ci poteva mai essere di così interessante in quell’erba che non usciva più? Così restò lì, fermo, aspettando qualcosa che non sapeva.

Dopo un po’ di tempo, Nilo si rese conto che l’animale non era più vicino a lui, forse alla fine era scappato via e lo aveva abbandonato. Però, in realtà, non era andato troppo lontano.

Infatti. Alzando lo sguardo, lo vide che stava immobile, con le gambe piegate, ad osservare intensamente l’erba. Cosa stava aspettando lì? Perché non era scappato via? Veramente era solo della semplice erba ciò che lo stava trattenendo dall’andarsene? Dallo scappare?

Allora Nilo decise di sedersi accanto a lui a guardare il prato: aspettarono secondi, minuti, ore, così tanto tempo che il sole stava tramontando. Perché? Non lo sapevano, volevano solo capire se veramente c’era qualcosa di più in quell’erba che non erano mai riusciti a vedere prima?

E poi, quando ormai stava iniziando il buio, successe la magia: quel campo si accese e tante piccole luci iniziarono a muoversi, come a creare un cielo stellato, per poi salire lentamente verso il cielo.

Erano le prime lucciole dell’estate. Nilo e la creatura erano entusiasti davanti a uno spettacolo del genere: avevano di aspettare e restare sempre nello stesso posto, e ne era valsa la pena.

E allora Nilo capì che forse avevano sbagliato fin dal primo momento, forse non aveva mai veramente esplorato nessun posto. Decise di tornare insieme all’amico negli stessi posti di sempre, per osservarli, guardarli, conoscerli.

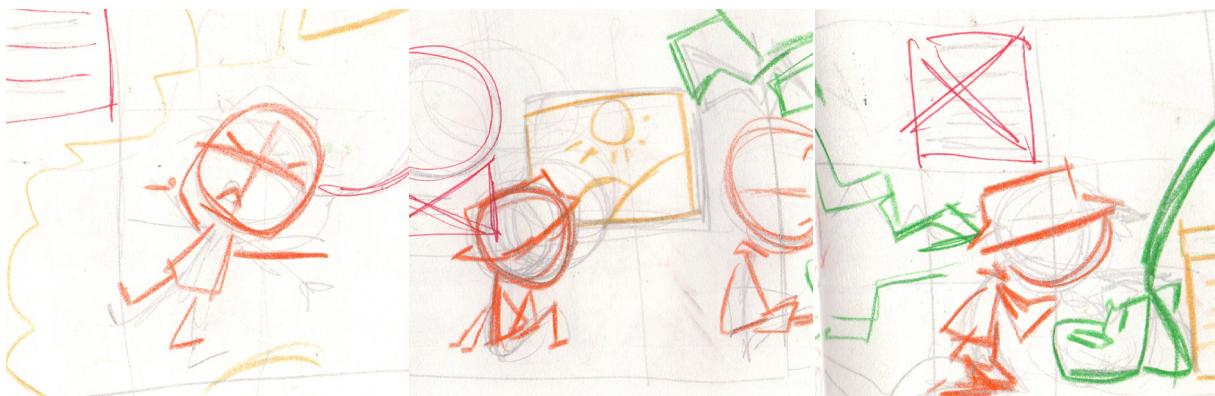
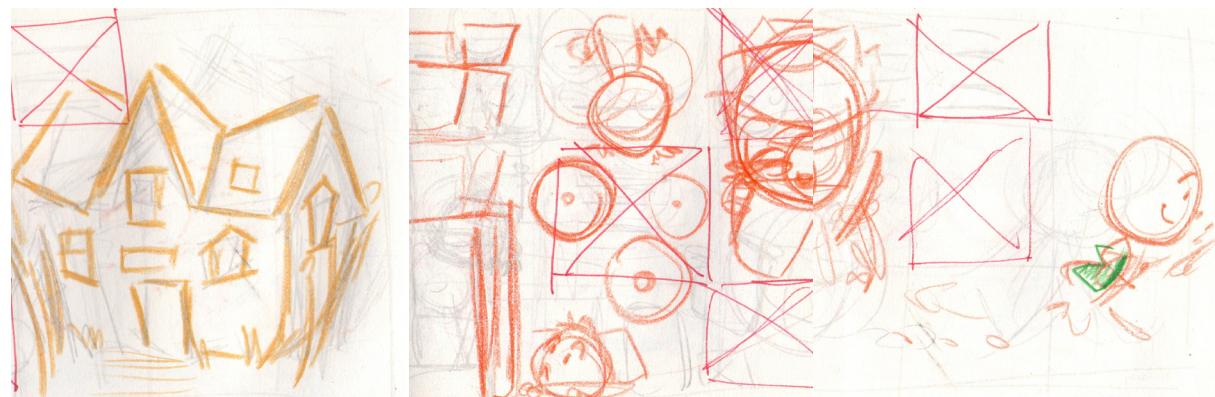
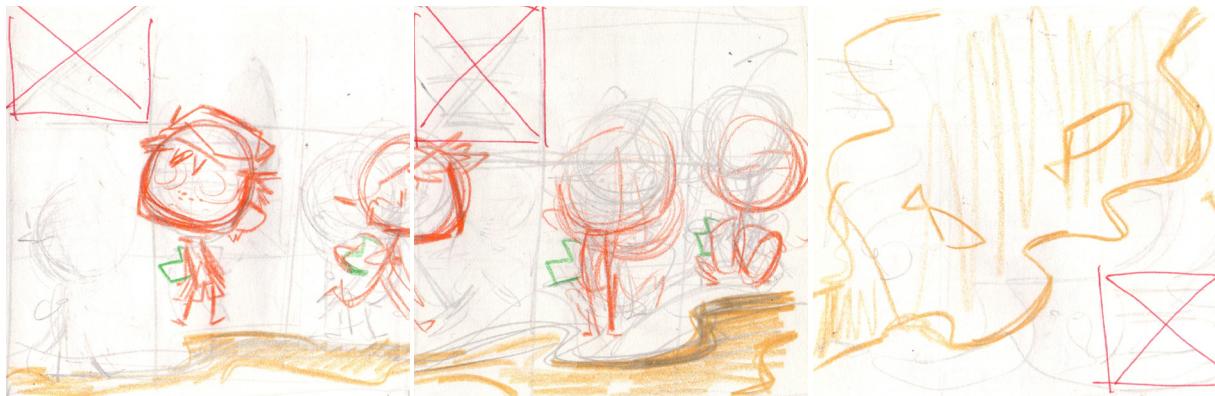
E quante cose scoprì fermandosi un po’ di più!

In soffitta aveva trovato così tanti tesori tra libri, foto e cartoline che non voleva più uscire. Con il nonno ballava così tante canzoni che non si stancava mai di riascoltare. E le tisane della



mamma, ma quanto erano buone? Ormai era un rito della sera che non si poteva più saltare. Da quel giorno in poi Nilo e l’amico arrivavano sempre a fine giornata stanchi ma felici, riscoprendo sempre con occhi nuovi anche ciò che già conoscevano. Perché ogni posto può diventare un mare dove fermarsi, basta avere la pazienza di esplorarne i fondali.

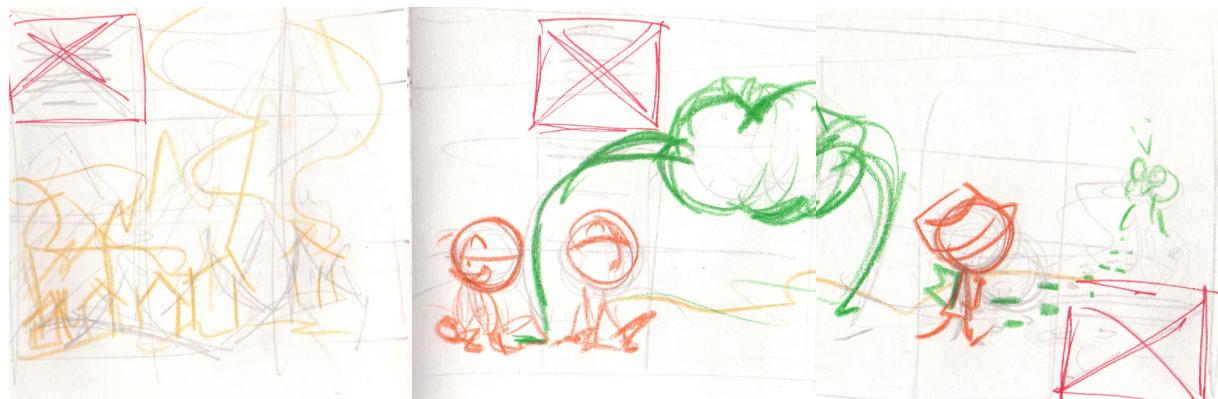
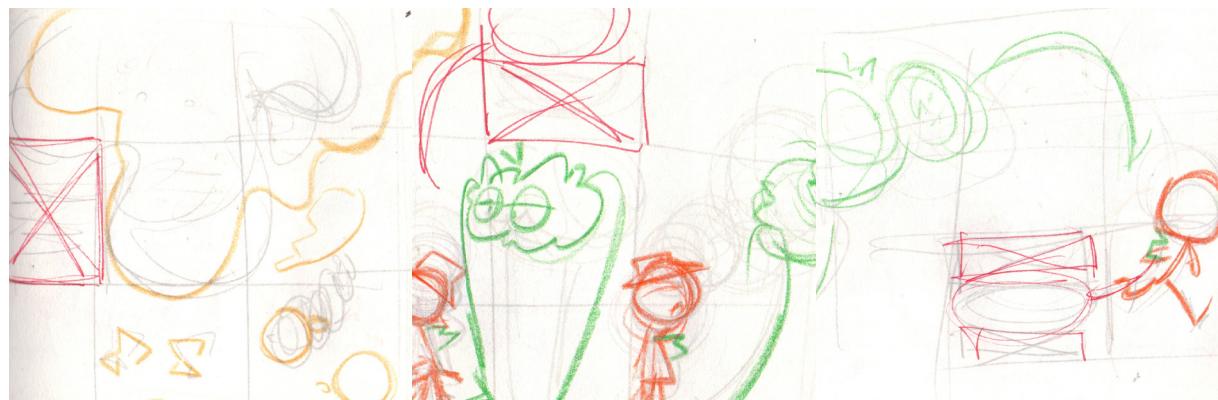




Primi storyboard



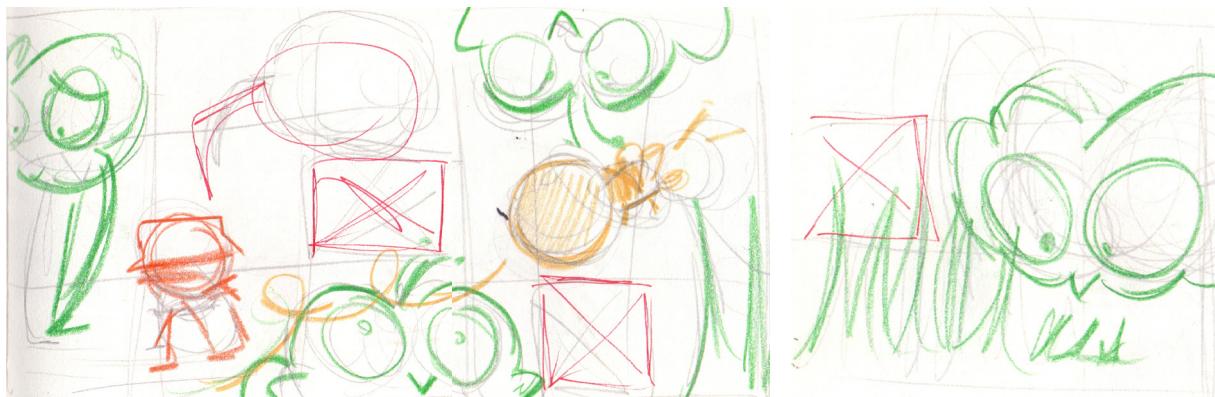
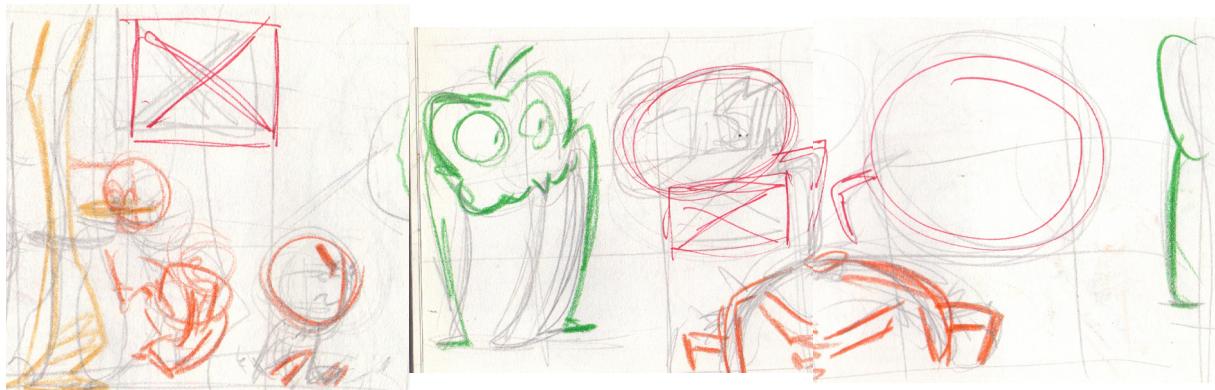
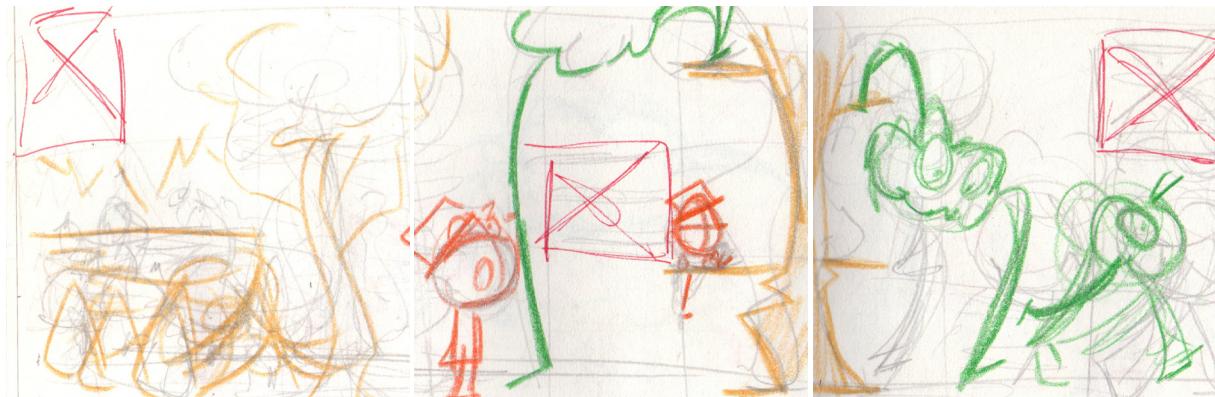
Illustrazioni finali



Primi storyboard



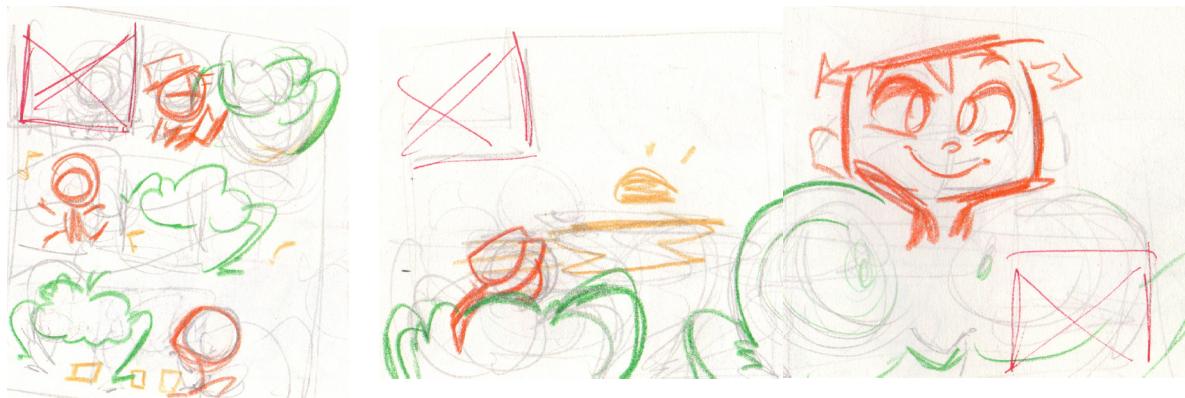
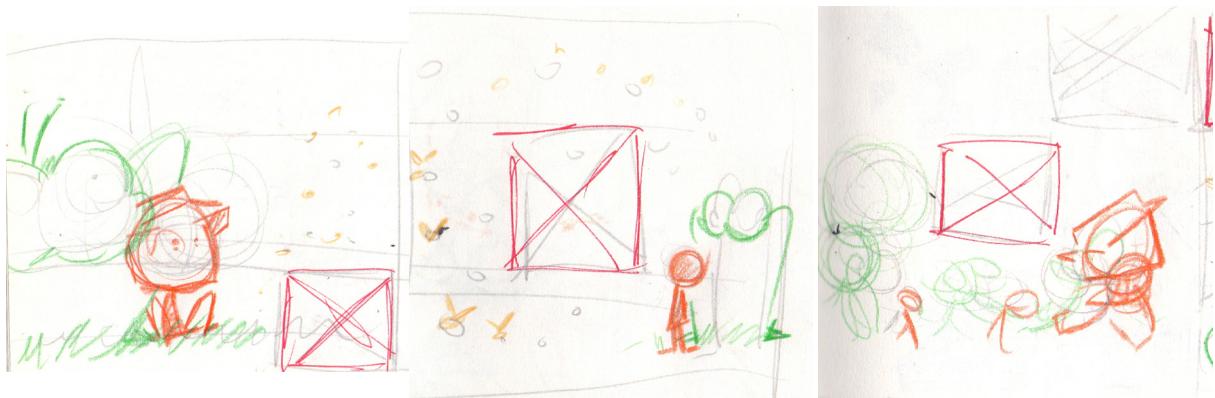
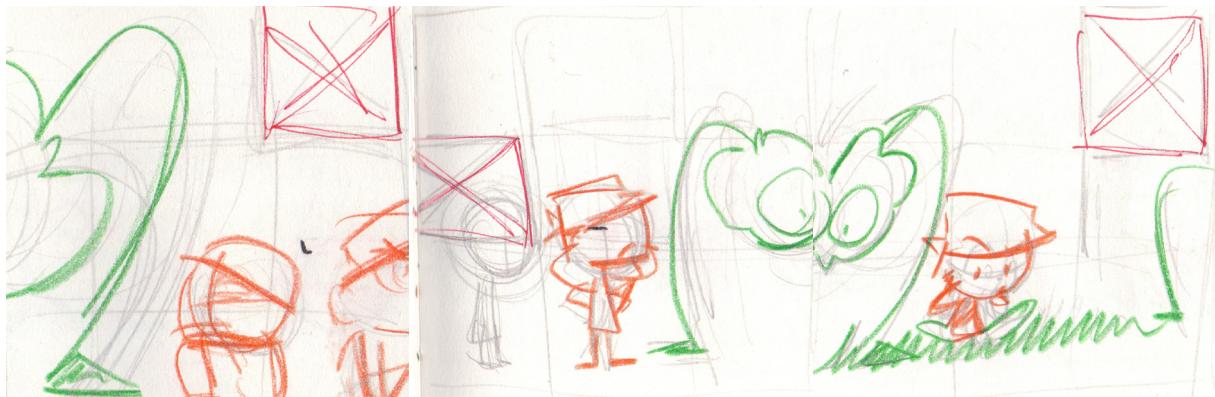
Illustrazioni finali



Primi storyboard



Illustrazioni finali



Primi storyboard



Illustrazioni finali



Mockup prodotto finale

...sima montagna:  
...nta neve e  
...umo di castagna.



Aia fine trotterò un meteo  
che del passone era il più bello.  
Da lassù tutto poter guardate,  
il posto perfetto per aspettare.



La creatura provò a guardarlo  
un po' più da vicino,  
ma allo strano insetto  
piaceva giocare a nascondino.

Nilo non sentiva più l'amico,  
chissà, forse era lontano.  
In realtà era lì vicino,  
solo non faceva baccano.

Era fermo, a guardare  
i fiori nel prato:  
cosa c'era di così bello  
che lo aveva qui fermato?



Insieme all'amico  
passarono ore e ore, chissà,  
forse qualcosa doveva arrivare.



Nilo scopre che nel suo zaino c'è uno strano essere:  
pensa che sia il suo nuovo compagno di avventure,  
ma in realtà è una creatura che non riesce mai a stare  
ferma e deve sempre correre da qualche parte.  
Come faranno mai ad andare d'accordo?

17,00€



**E VISSERO  
FELICI  
E CONTENTI**



***“Tu sogna e spera fermamente,  
dimentica il presente,  
e il sogno realtà diverrà”***

- Cenerentola



**Q**uesto percorso è iniziato con due grandi convinzioni. La prima è che **le fiabe siano ancora un qualcosa di attuale**: un mezzo che, se si conosce, può diventare uno strumento di comunicazione potente e adattabile a tante tematiche diverse. La seconda è **legata al potere del racconto per immagini**: le illustrazioni non sono solo "fronzoli" estetici, ma dei veri e propri supporti al racconto, che lo accompagnano e ampliano.

Arrivati alla fine di questo viaggio, appare doveroso trarne alcune conclusioni per vedere se queste idee si sono rivelate vere o meno.

La prima cosa che si è compreso è quanto sia **complicato confrontarsi con il mondo dell'infanzia**: non si appartiene più a quella realtà, tendendo quindi a **banalizzarla** nei bisogni e desideri. Al contempo, però, è emerso quanto sia necessario creare e progettare per questa utenza: non si tratta solo di fare qualcosa di nuovo, ma di **educare gli adulti del futuro**.

Dall'altro lato, ancora una volta **la carta e la matita** hanno dimostrato la capacità di **stupire e affascinare**: lavorare nel mondo dell'editoria e dell'illustrazione permette di esplorare diversi linguaggi e combinarli tra loro. Se a volte questo mondo viene considerato ormai obsoleto, basta conoscerlo più a fondo per scoprirne le potenzialità nascoste. Un mondo di possibili storie che aspettano solo di essere raccontate attraverso lo stile che meglio si addice a loro.

Infine, si vuole riflettere sulla possibilità di lasciarsi ispirare dal passato, da ciò che c'è sempre

stato e che spesso si dà per scontato. Farsi domande su perché **certe cose esistono e persistono**, quale effetto hanno sulle persone e come questo può essere introdotto ed adattato all'interno di qualcosa di nuovo. Rallentare non significa fermarsi, ma vuol dire darsi del tempo per guardarsi intorno e lasciarsi meravigliare da ciò che già è presente.

Per concludere il tutto bisogna ammettere che questo progetto è partito con delle **grandi aspettative e pretese**: tra tematiche trattate, ricerche compiute e realizzazioni eseguite, non si è mai scelta la strada più facile. Adesso se si guarda indietro è ovvio notare dei difetti o degli aspetti che potevano essere più curati, ma si può ritenere questo un inizio dal quale imparare.

Alla fine ogni progetto volente o nolente si conclude: tra nuove conoscenze e consapevolezza che ci si portano dietro, e qualche cicatrice addosso, rimane sempre **la convinzione di aver dato il massimo e la speranza che la voglia di fare possa solo crescere**.

Perché progettare significa anche questo: sfidarsi e immergersi in abissi non conosciuti, esplorandone i fondali più nascosti.





## Bibliografia

- ◆ Becker, A. (2014). *Viaggio*. Milano: Feltrinelli.
- ◆ Becker, A. (2015). *Scoperta*. Milano: Feltrinelli.
- ◆ Becker, A. (2016). *Ritorno*. Milano: Feltrinelli.
- ◆ Bettelheim, B. (1977). *L'ombra e il male nelle fiabe*. Bollati Boringhieri.
- ◆ Blezza Picherle, S. (1996). *Leggere nella scuola materna*. La Scuola.
- ◆ Blezza Picherle, S. (2003). *Letteratura per l'infanzia. Ambiti, caratteristiche, tematiche*. Libreria Editrice Universitaria.
- ◆ Blezza Picherle, S. (2008). La fiaba classica di origine popolare: narrazione e metafora dell'esistenza. In M. Gecchele (a cura di), *Il Veneto e la cultura contadina e popolare fra passato e presente* (pp. 37–52). Centro Studi Campostrini.
- ◆ Carrier, I. (2011). *Il pentolino di Antonino*. Padova: Kite Edizioni.
- ◆ Lind, Å., & Virke, E. (2023). *Di giorno Di notte* (L. Cangemi, Trad.). Milano: Iperborea.
- ◆ Tolkien, J. R. R. (1976). *Albero e foglia*. Bompiani.

## Sitografia

- ◆ Associazione Italiana Editori. (s.d.). *L'AIE oggi*. AIE – Associazione Italiana Editori. <https://www.aie.it/Chiamo/Lassociazione/LAIEoggi.aspx>
- ◆ Baldassin, M. (2025, 20 febbraio). *La sindrome di burnout*. Unobravo

- ◆ <https://www.unobravo.com/post/stress-lavoro-correlato-il-burnout>
- ◆ Errico, M. (2020, 3 agosto). *Un viaggio nel nostro mondo interiore: la fiaba*. Unobravo. <https://www.unobravo.com/post/un-viaggio-nel-nostro-mondo-interiore-la-fiaba>
- ◆ Fiorina Edizioni. (s.d.). *Fiorina Edizioni*. Fiorina Edizioni. <https://www.fiorinaedizioni.com/>
- ◆ Goleman, D. (2016, 18 gennaio). *Le intelligenze multiple e la resilienza dei bambini*. Maggiolo, S. (2025, 23 febbraio). *Cos'è la "Cultura Woke" e perché si chiama così*. Geopop <https://www.geopop.it/cose-la-cultura-woke-significato-e-perche-si-chiama-cosi/>
- ◆ La finestra della mente. (2024, 29 gennaio). *Il coping e le sue strategie*. Santagostino <https://www.santagostino.it/magazine-psiche/il-coping-e-le-sue-strategie/>
- ◆ LibriNews (2025, 10 giugno). *Lo spannung in narrativa: significato ed esempi*. Librinews <https://www.librinews.it/grammatica/spannung-narrativa-significato-esempi/>
- ◆ Monti, E. (2023, 12 aprile). *Le letture per bambini: un mercato in continua crescita ed evoluzione*. Buone Notizie. <https://www.buonenotizie.it/cultura-e-tempo-libero/2023/04/12/le-letture-per-bambini-un-mercato-in-crescita-secondo-gli-ultimi-rilevamenti/monti/>
- ◆ Moruzzi, S. (2022, 15 febbraio). *Intelligenza emotiva: che cos'è e perché è importante*. Unobravo. <https://www.unobravo.com/post/intelligenza-emotiva>
- ◆ Orizzonte Scuola Notizie. <https://www.orizzontescuola.it/daniel-goleman-intelligenze-multiple-e-resilienza-dei-bambini/>
- ◆ Pietra, E. S. (2017, 23 luglio). *La simbologia della fiaba*. Elena Stefania Pietra: romanzi fantasy e altro. <https://elenastefaniapietra.wordpress.com/2017/07/23/articolo-est-1/>

- ◆ Save the Children. (2023, 15 novembre). *Infanzia: si abbassa sempre di più l'età in cui si utilizza uno smartphone e il 43% dei bambini tra 6 e 10 anni nel sud e nelle isole lo usa tutti i giorni*. savethechildren. <https://www.savethechildren.it/press/infanzia-si-abbassa-sempre-di-piu-leta-cui-si-utilizza-uno-smartphone-e-il-43-dei-bambini-tra>

## Documentari e video

- ◆ 151eg. (2020, marzo). *Come capire LE FIABE e il loro significato* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/6kVjVjz-LJE?feature=shared>
- ◆ 151eg. (2022, febbraio). *Perché DISNEY CAMBIA le Fiabe?* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/8QOXZRuTZ-U?feature=shared>
- ◆ Chiamatemi Oscar. (2020, 19 dicembre). *C'era una volta. Necessità della fiaba* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/etya4KqXGtA?feature=shared>
- ◆ Saudino, M. (2020, 21 dicembre). *Carl Jung: l'inconscio collettivo, gli archetipi e i tipi psicologici* [Video]. YouTube. [https://youtu.be/R\\_nwUikZs3A?feature=shared](https://youtu.be/R_nwUikZs3A?feature=shared)
- ◆ Università del Sociale. (2020, 9 settembre). *Webinar: Il mondo della fiaba* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/live/Yl2JSpBdoi4?feature=shared>

## Fotografia

- ◆ [copertina e interno di CAPPUCETTO ROSSO] [Fotografia]. (s.d.). Fiorina Edizione. <https://www.fiorinaedizioni.com/prodotto/cappuccetto-rosso/>
- ◆ [copertina e interno de Di giorno Di notte] [Fotografia]. (s.d.). Iperborea. <https://www.spaziobk.com/prodotto/libri/di-giorno-di-notte/>
- ◆ [copertina e interno de Il pentolino di Antonino] [Fotografia]. (s.d.). Kite. <https://www.amazon.it/Pentolino-Antonino-ISABELLE-CARRIER/dp/8867450867>

- ◆ [copertina e interno di Ritorno] [Fotografia]. (s.d.). Feltrinelli. <https://www.lafeltrinelli.it/ritorno-libro-aaron-becker/e/9788807922794>
- ◆ [copertina e interno di Scoperta] [Fotografia]. (s.d.). Feltrinelli. [https://www.lafeltrinelli.it/scoperta-ediz-illustrata-libro-aaron-becker/e/9788807922626?gad\\_source=5&gad\\_campaignid=21001066291&gclid=EAIaIQobChMI08683ba8jwMVOpKDBx0fDh6aEA-QYASABEgJh1PD\\_BwE](https://www.lafeltrinelli.it/scoperta-ediz-illustrata-libro-aaron-becker/e/9788807922626?gad_source=5&gad_campaignid=21001066291&gclid=EAIaIQobChMI08683ba8jwMVOpKDBx0fDh6aEA-QYASABEgJh1PD_BwE)
- ◆ [copertina e interno di taccuino da disegno a leporello] [Fotografia]. (s.d.). Fiorina Edizione. <https://www.fiorinaedizioni.com/prodotto/tabula-rasa-taccuino-da-disegno-a-leporello/>
- ◆ [copertina e interno di Viaggio] [Fotografia]. (s.d.). Feltrinelli. <https://www.lafeltrinelli.it/viaggio-ediz-illustrata-libro-aaron-becker/e/9788807922435>

## Materiale non classificato

- ◆ Associazione Italiana Editori. (2025, 31 marzo). *Il mercato del libro e la lettura tra la popolazione 0-14 anni* [Presentazione dell'Osservatorio Kids]. [https://www.aie.it/Portals/\\_default/Skede/Allegati/Skeda105-10349-2025.3.31/Presentazione\\_Osservatorio\\_Kids.pdf?IDUNI=2nhidm4n0zok4505mkq5a5kp381](https://www.aie.it/Portals/_default/Skede/Allegati/Skeda105-10349-2025.3.31/Presentazione_Osservatorio_Kids.pdf?IDUNI=2nhidm4n0zok4505mkq5a5kp381)
- ◆ Carl Gustav Jung (s.d.) [Dispensa]. <https://lnx.liceogalilei.org/wp-content/uploads/2011/09/Carl-Gustav-Jung.pdf>
- ◆ Il viaggio dell'eroe (2023) [Dispensa accademica, corso Brand Storytelling LM/19]. <https://docenti.unimc.it/s.maccari/teaching/2023/28029/files/appfondimenti-il-viaggio-delleroe>
- ◆ Vannucchi, S. (2020). *Simboli e fiabe* [Tesi di laurea in psicologia]. Istituto Freudiano di Frosinone. <https://www.ifefromm.it/wp-content/uploads/2020/03/12.pdf>



Finito di stampare nel mese di settembre 2025  
presso Plottergrafica® s.a.s  
Via Fratelli Bandiera 3/D – Torino



*Raccontiamo, leggiamo e creiamo fiabe da sempre. Ma perché? Ogni racconto è uno specchio della società e dell'epoca in cui nasce, ma soprattutto della cultura a cui appartiene. Limitarsi a tale aspetto, però, potrebbe indurre a vederle come storie legate a un singolo periodo storico, destinate a svanire nel tempo. Invece è il contrario: le fiabe sono narrazioni vive, che si trasformano, si adattano e cambiano con l'uomo stesso.*

*A renderle immortali è la presenza di significati e simboli universali, declinati a seconda di chi — e quando — le racconta. Questi elementi ricorrenti vengono chiamati archetipi: strutture comprensibili e accessibili da ogni essere umano, in quanto presenti nell'inconscio. Possiamo dire che, anche se le fiabe possono apparire molto diverse tra loro, fanno sempre riferimento agli stessi personaggi, alle stesse strutture, agli stessi insegnamenti.*

*Raccontare una fiaba significa dire qualcosa che è già stato detto e che già conosciamo, ma dandogli una forma nuova, adeguata ai tempi in cui viene narrata.*

*Ma questa capacità di trasformarsi è ancora attiva oggi? Riusciamo ancora a rielaborare le fiabe in modo costruttivo, oppure ci limitiamo a rielaborazioni superficiali e commerciali?*

*Questa tesi si propone di indagare e comprendere il funzionamento nascosto della fiaba, il suo scopo e il suo ruolo nella crescita dell'individuo, ma anche nella storia dell'uomo. Solo comprendendo questi aspetti è possibile trovare un utilizzo consapevole e attuale della fiaba, capace di rispondere a un mondo dell'infanzia in continuo cambiamento.*

