PRONTI? SI PARTE. VIAGGIO NELLE IMMAGINI DI VIAGGI

Con il tema del viaggio e dei suoi strumenti, scelto per questa nona edizione del Concorso di illustrazione "Lucca Junior", entriamo in uno dei grandi topoi della letteratura per ragazzi, ma anche del fumetto (Pensiamo a Tex e Corto Maltese) e del cinema. Da Jules Verne a Emilio Salgari, da Robert Louis Stevenson a Mino Milani, da Hugo Pratt a Kipling, sono tanti gli scrittori che hanno eletto il viaggio a protagonista delle loro avventure e dei loro romanzi. Il viaggio è presente nei miti e nelle fiabe (pensiamo a Cappuccetto Rosso, a Hansel e Gretel, alla partenza dell'eroe), nei romanzi d'avventura e nei racconti di fantascienza, nei racconti fantastici, nelle biografie e nei racconti di formazione.
L'uomo ha sempre cercato, fin dall'antichità di scoprire nuove terre, di allargare un orizzonte che gli appariva sempre più limitato. Pensiamo ai viaggi di Ulisse, di Marco Polo, di Cristoforo Colombo, di Ferdinando Magellano: le loro imprese, spesso scritte in forma diaristica, sono state raccontate da tanti autori per ragazzi.

La collana "le Mille e una Mappa", ideata da Pino Pace e pubblicata da EDT Giralangolo di Torino ne ripercorre alcune proprio nella forma di mappa con tanto di itinerario da seguire. Pensiamo ancora ai grandi esploratori come Pietro Savorgnan di Brazzà, unico italiano a dare ancora oggi il nome a una città, quella di Brazzaville in Congo: un colonizzatore che non ha mai usato le armi e le cui vicende sono raccontate nel bell'albo a fumetti di Erika De Pieri edito da Lavieri di Villa d'Agri (Potenza).

Il viaggio è il desiderio di conoscenza che da sempre ha accompagnato e accompagna l'uomo, che lo ha spinto a sbarcare sulla luna, e lo spinge oggi a cercare la vita su altre galassie. E' il desiderio di evasione dalla quotidianità, dal tran tran del quotidiano. E' il piacere del rischio, della sfida, il desiderio di mettersi alla prova. E' ricerca di se stessi e dell'altro, di chi ci sta vicino e magari non conosciamo.

Ci sono viaggi reali e viaggi immaginari, come quelli compiuti dall'Alice carrolliana o da Dorothy, la protagonista de *Il mago di Oz,* e viaggi psichedelici intrapresi sotto l'effetto degli stupefacenti o degli allucinogeni. Ci sono viaggi iniziatici che testimoniano il passaggio dall'infanzia alla pubertà e che sono accompagnati da precisi rituali anche magici, e ci sono viaggi nell'Aldilà, come quello dantesco, viaggi per esorcizzare la paura della morte. Ci sono i viaggi interiori, i viaggi che l'uomo compie con la mente, alla ricerca del sé e del senso più profondo dell'esistenza, e c'è il viaggio come metafora della vita: un viaggio che dalla nascita ci conduce alla morte.

Si viaggia nel tempo e nello spazio. Si viaggia alla ricerca forse utopica di un mondo migliore. Si viaggia per piacere e per desiderio, e si viaggia per fuggire dalle guerre, dalla fame, dalle carestie.
E allora il viaggio assume le dimensioni dell'esodo: quello biblico o quello che vede oggi migliaia di persone spostarsi dall'Africa in Europa. Si viaggia da soli o in tanti. E ogni viaggio implica anche ostacoli da superare.
Ci si sposta a piedi, magari con uno zaino/casa in spalla, come ci suggerisce la bella immagine di Clemente Stio, o in bicicletta, a dorso di muli, cavalli, elefanti, in auto o in treno, in aereo o in mongolfiera, sulle navi, sulle zattere o sui barconi della speranza che portano i migranti a sbarcare sulle nostre coste. Viaggi che si concludono purtroppo tragicamente.

Per viaggiare occorrono mezzi, ma anche strumenti che aiutano l'uomo ad orientarsi, per non perdersi: bussole, mappe, atlanti o i moderni navigatori. Queste indicazioni sono state riportate accanto al titolo del Concorso, per dare un primo aiuto, una prima guida, agli illustratori. Purtroppo molti giovani artisti hanno preso alla lettera queste indicazioni e ci siamo trovati di fronte ad un'infinità di bussole non sempre coerenti con l'immagine proposta.

Il tema era, come sempre, aperto a molte e diverse interpretazioni, e permetteva agli illustratori di confrontarsi con stimolanti finzioni narrative attraverso una complessa rete di relazioni culturali lungo i sentieri della metafora, dell'allegoria, del gioco nella dimensione realistica o fantastica, esteriore o interiore. Evidentemente il tema è piaciuto: sono stati quasi 500 gli illustratori che hanno partecipato a questa edizione, in gran parte esordienti, giovani o giovanissimi che hanno dimostrato notevoli capacità tecniche ed esecutive anche in assenza a volte di uno stile definito. Forse è mancata quest'anno una adesione numericamente più significativa degli illustratori professionisti, ma alcune assenze sono dovute essenzialmente ai loro pressanti impegni lavorativi.

Il compito della giuria è stato davvero arduo, anche se è stato facilitato almeno in parte dalla nuova modalità di valutazione. Non si trattava di vedere gli originali, ma di osservare, una per una le immagini a video in alta risoluzione. Una scelta che ha permesso anche un'articolata discussione su ciascun lavoro cui è seguito il confronto, sempre a video, fra più lavori.
Abbiamo potuto constatare un'ampia gamma di tipologie iconiche: dal realismo o dall'iperrealismo di Francesca Resta all'illustrazione lirica o poetica di Vesna Benedetic e Valeria Puzzovio, dal surrealismo metafisico di Alessandra Manfredi all'illustrazione umoristico caricaturale legata alla satira di Srimalie Bassani, Clemente Stio e Laura De Pedrini, al figurativo di Nicole Da Porto. Gli illustratori hanno sperimentato diverse tecniche, da quelle tradizionali (china, acquerello, acrilici, matite, collage) a quelle miste, al digitale, trattato secondo modalità diverse.
La Giuria ha valutato le opere tenendo presenti i seguenti parametri: originalità dell'idea e capacità interpretativa del tema proposto, qualità narrativa ovvero narratività iconica (l'illustratore deve raccontare una storia), capacità comunicativa ed evocativa (l'illustratore deve trasmettere emozioni), esecuzione tecnica (composizione, rapporto pieni/vuoti, prospettiva, uso del colore, anatomia), presenza di uno stile personale, ricerca espressiva.
A volte l'originalità di un'idea è stata vanificata purtroppo dalle carenze compositive e dagli errori di anatomia.

Alla fine sono stati selezionati 35 lavori per la Mostra allestita al Family Palace di Lucca e per il presente catalogo. Moltissimi dunque, ma soprattutto per ragioni di spazio, gli esclusi. Alcuni di loro avrebbero meritato di figurare almeno in catalogo. A loro, a tutti i partecipanti va il mio ringraziamento, quello della giuria e quello degli organizzatori.
Il primo Premio è andato quest'anno ad un'illustrazione umoristico/parodica, assolutamente originale, quella di **Srimalie Bassani** che nella sua divertente tavola rappresenta con efficace sintesi il tema del viaggio. L'illustratrice ha utilizzato come supporto per la sua immagine una vecchia cartolina del 1935, con tanto di francobollo dell'epoca, indirizzata a Lucca Comics & Games (in realtà si tratterebbe di un falso storico, ma anche questo fa parte del gioco). Raffigura un simpatico personaggio fortemente caratterizzato con il lungo nasone, a bordo di una lumaca/scooter che trasporta i disegni da consegnare al concorso. Sono passati ottant'anni ma… "Chi va piano…" (così indica il

commento a penna dell'autrice) prima o poi arriva, e arriva anche lontano. Siamo – si diceva - nel genere dell'umorismo grafico, trattato dall'artista in bianco e nero, con brillante ironia. Il personaggio, nato dalla matita della Bassani, già apparso su un periodico straniero, si ricollega alla grande tradizione italiana che va da Benito Jacovitti a Francesco Tullio Altan, ma in questo caso si rinnova, aggiungendo lo strumento della cartolina e creando un'immagine del tutto nuova.

Il Premio per la miglior illustrazione digitale, istituito da quest'edizione, dopo un lungo dibattito, è stato assegnato a **Daniele Frattolin**, giovane illustratore pordenonese che proprio quest'anno ha esordito con il bell'albo *Contro lo scoglio*, edito da L'Orto della Cultura di Pasian di Prato (Udine), in cui si racconta ai bambini la tragedia della Costa Concordia. Il viaggio è rappresentato qui da una civetta mongolfiera, sicuramente la più originale tra le tante presentate al Concorso, su cui salgono quattro persone. E' il "Grand Tour", che ci riporta a una dimensione storica forse dimenticata: un viaggio che si faceva per piacere e forse per il brivido di provare l'emozione del volo. E' piaciuta l'idea e la scelta della prospettiva frontale con il gufo mongolfiera e i quattro personaggi (due uomini e due donne) che guardano direttamente negli occhi il lettore. E' piaciuta la composizione con i giochi geometrici dei cerchi e l'armonia delle scelte cromatiche.

Alessandra Manfredi ottiene il Premio Speciale della Giuria con un'immagine onirica, surreale e metafisica che davvero farà sognare i lettori per quello che è un viaggio immaginario che strizza l'occhio alla psicanalisi: un viaggio nella natura ancora incontaminata. Le pareti della casa dove vivono due bambini travestiti da gatto e da scoiattolo si trasformano (è evidente il richiamo a Maurice Sendak e al suo *Nel Paese dei mostri selvaggi*): nella stanza da bagno nascono alberi e arrivano pappagalli e scoiattolini. Dentro e fuori dialetticamente si uniscono in un unicum senza soluzione di continuità. L'illustratrice, che recentemente ha esordito con il bell'albo *Prima di me* su testo di Sandra Dema per Daniela Piazza editore di Torino, sceglie le delicate tonalità degli azzurri e dei grigi su cui si staglia il rosso del vestito di uno dei due bambini.

Premio speciale della Giuria anche per **Clemente Stio** che ci propone un divertente viaggio intorno al mondo: un bambino si incammina a piedi portando sulle spalle un enorme zaino / casa da cui sbucano conigli bianchi, piccioni e comignoli fumanti. E' un omaggio ai globetrotters, al desiderio e allo spirito d'avventura e di indipendenza dei ragazzi. Il segno ironico e caricaturale sottolineato dai contorni a china e le indovinate scelte cromatiche richiamano forse alla tradizione iconica tedesca di un Karl Friedrich Waechter o di un Ali Mitgutsch.

Anche **Massimiliano Di Lauro** (Menzione) sceglie la dimensione del viaggio immaginario: il suo bambino nero, in piedi sul letto della sua cameretta punta il binocolo all'orizzonte, mentre una scimmia si dondola appesa alla lampada. Tutto intorno a lui si trasforma e prendono corpo i suoi sogni e i suoi desideri per un Altrove ora solo immaginato. L'originalità della tecnica, le scelte compositive e cromatiche con sovrapposizioni di colore, il gioco sapiente di luci ed ombre caratterizzano il lavoro di quest'artista che qui ci offre una bella lezione di stile.

Il desiderio dell'uomo di partire e di viaggiare è rappresentato in una suggestiva immagine doppia da **Francesca Cosanti** (Menzione). A sinistra vediamo la figura di una donna dallo sguardo sognante che veste un'antica carta geografica, ritagliata dall'immagine di destra

dove la carta geografica lascia vedere il profilo in silhouette bianca della stessa donna. Bella l'idea e bello il gioco compositivo che ricorda il gioco ad incastro delle tessere di un puzzle.

Una splendida immagine digitale, che fino all'ultimo era in ballo per il premio, è quella di **Francesca Resta** (Menzione): il suo bambino aviatore tiene in mano una bussola mentre sugli occhiali si proiettano le immagini di mondi lontani. Con perfetta sintesi l'illustratrice ci trasmette così il significato più profondo del viaggio: il desiderio e la tensione della ricerca. Alla grande padronanza della tecnica si accompagna l'efficacia e l'equilibrio della composizione.

Un viaggio con le parole, ovvero un viaggio dentro i libri e attraverso le storie, è invece quello che ci propone **Samantha Nuzzi** (Menzione) in un'immagine digitale che si caratterizza per l'uso di campiture piatte e di soli tre colori: il giallo, il blu e il nero. Da uno dei libri esce una giraffa / segnalibro con gli occhiali, mentre un gatto è in posa sulla copertina di altro libro. La componente grafica è qui dominante ed è filtrata da un sottile umorismo. C'è Peynet, c'è Sempé e c'è la scuola di illustrazione francese.

Con la sua flautista, **Giulia Boccalatte** (Menzione) ci conduce invece in un viaggio nel mondo del fiabesco (è evidente il richiamo al Pifferaio magico). La musicista è pronta per partire e per il suo viaggio porta con sé tante valigie. La ricercatezza barocca (si vedano i vestiti della donna), l'eleganza compositiva e una attenta scelta cromatica caratterizzano l'immagine che rivisita ed aggiorna l'iconografia classica della tradizione ottocentesca.

Alle *Macchine inutili* di Bruno Munari si è ispirata **Marianna Balducci** (Segnalazione) con una splendida immagine in cui combina al computer fotografia e disegno. Il suo cavatappi diventa così un aereo su cui sale un bambino, pronto a iniziare il suo viaggio. E' questa "la vita segreta delle cose" che si possono trasformare grazie alla nostra immaginazione. Abbiamo apprezzato in particolare l'idea, ma anche l'esecuzione caratterizzata dall'uso di colori freddi: le diverse sfumature dei grigi e il bronzo del cavatappi.

Rossana Bossù (Segnalazione) con la sua "Viaggiatrice ancestrale", ci conduce al viaggio della Vita, che inizia con la nascita, qui rappresentata da un bambino nel ventre di una balena. Il viaggio del bambino deve ancora iniziare, ma la Viaggiatrice ancestrale sa di portare con sé il segno / sogno del futuro. Ancora una volta la Bossù con una raffinata immagine acrilica dai suggestivi cromatismi, sceglie il simbolo e la metafora per raccontare uno dei grandi miti e uno dei grandi misteri della vita, e si dimostra grande interprete dell'immaginario visivo.

Nei "Viaggi immaginari" di **Sergio Masala** (segnalazione), illustratore genovese che seguo da diversi anni e che recentemente ha pubblicato il suo primo libro su testo di Francesco D'Adamo per Bacchilega editore di Imola, troviamo raffigurati con un'efficace sintesi molti degli strumenti utilizzati dall'uomo per viaggiare, in un giuoco ludico e temporale che attraversa la storia dell'umanità: dal mappamondo, al sestante, alla bussola / tartaruga, dalle carte geografiche alle navicelle spaziali. L'immagine, dotata di grande forza espressiva, è eseguita a collage di figure ritagliate e fotocopiate in bianco e nero che si stagliano sullo sfondo azzurro (ma spesso l'artista usa anche l'ocra e il marrone) e che ne caratterizzano lo stile. L'universo visivo di Masala è affabulatorio e se vogliamo, metafisico.

I viaggi del passato e quelli del futuro si fondono nella bella tavola digitale di **Valentina Sozzi** (segnalazione). L'immagine, equilibrata nella composizione e nell'uso brillante dei colori, ci mostra una bambina che viaggia con una capra in quello che appare come un nuovo pianeta.

Vorrei infine accennare brevemente ad altre originali interpretazioni del tema. Il viaggio della mente, un viaggio che si compie naturalmente ad occhi chiusi, è quello che ci propone l'illustratrice slovena Vesna Benedetic, mentre Roberta Bordone ci racconta e descrive con una bella sintesi di testi e immagini, un divertente e originale "viaggio d'amore". Infine Alexander Daniloff attinge per la sua immagine simbolica e onirica alla grande tradizione favolistica russa. Il lettore potrà trovare altre suggestioni visive e altre originali finzioni iconiche (come quelle di Francesco Corli, di Nicole Da Porto, Antony Fachin, Elisabetta Decontardi) scorrendo le immagini degli artisti selezionati per la Mostra e pubblicate sul presente Catalogo.

LIVIO SOSSI
Docente di Letteratura per l'infanzia
Università di Udine e Università del Litorale di Capodistria
Presidente della Giuria