

ALBERTO SEBASTIANI

«Tante storie per giocare»:

Gianni Rodari, la radio, la letteratura, l'ideologia

1. Gianni Rodari, la creatività e la sperimentazione letteraria

Gianni Rodari è uno scrittore che attraversa generi e linguaggi, è giornalista e maestro, autore di poesie (o di filastrocche)¹ e di narrativa per l'infanzia, di canzoni per bambini (ad esempio la celeberrima *Ci vuole un fiore* del 1974).² A tutti è nota la sua attività di sperimentatore del linguaggio a partire dalla metà degli anni sessanta, che gli è valsa la definizione di Livio Sossi «collaudatore di nuove esperienze della parola»,³ è però a partire dagli anni cinquanta che propone una nuova idea di letteratura per bambini in Italia. Rodari la propone con un'ideologia nuova: stimola e si rivolge a un bambino attivo e creativo, attraverso temi dibattuti come la pace, la guerra, la libertà, la democrazia, facendogli sognare società alternative e parlando di utopia, tra storie fantastiche e (sur)realismo, in prosa e in versi. Nei suoi testi appaiono situazioni escluse dalla tradizione aulica, oggetti della quotidianità, come cibi e mestieri, senza populismo. Introduce nei testi per l'infanzia la realtà del proprio tempo, fatta di discussioni, lotte e sogni di cambiare il mondo. Ciò attraverso racconti, romanzi, fiabe, favole e filastrocche, recuperandone la funzione pedagogica

¹ Nell'intervento *I bambini e la poesia*, pubblicato sul «Giornale dei genitori» (nn. 6-7, giugno/luglio 1972), Rodari spiega l'importanza di rivolgersi ai bambini in versi, «per interessarli, divertirli, per dire loro cose che dette in altro modo non ascolterebbero, per dare loro immagini stimolanti, per nutrire e formare la loro immaginazione». Non parla però di 'poesie', ma di «filastrocche» o «poesie per ridere», o «poesie per isbaglio», e preferisce definirsi non poeta ma «fabbricante di giocattoli, di giochi con le parole e con le immagini, di comunicazioni e provocazioni in versi». Andrea Zanzotto, però, ha un'alta considerazione della ricerca di Gianni Rodari, in cui «la riduzione del proprio atto poetico quasi esclusivamente alla poesia per bambini e l'opzione che vi è sottintesa costituiscono un fatto di coscienza la cui validità si riflette su tutta la poesia di oggi, un gesto di chiarificazione, una scommessa compiuta secondo una nuova forma di umiltà e di allegria» (cfr. A. Zanzotto, *Infanzie, poesia, scuoletta (appunti)*, in *Scritti sulla letteratura*, vol. I, *Fantasie di avvicinamento*, a cura di G.M. Villalta, Milano, Mondadori, 2001, p. 193).

² In un saggio del 1977 Tullio De Mauro sottolinea l'importanza culturale e linguistica per il nostro paese dell'apparizione di questa canzone, contestualizzandola all'interno della produzione letteraria per l'infanzia. Essa, negli anni sessanta, «con la piena maturazione del possesso della lingua comune da parte di larghissime masse», può infatti finalmente nascere e crescere, e cita gli esempi di Mario Lodi e appunto Rodari, il quale è segnalato anche come autore di canzoni, ovvero di un fatto «nuovo nella storia della complessiva vicenda linguistica e storica della società italiana. Il fatto che esso sia ben commerciabile, paghi e paghi bene, il successo del disco Endrigo-Rodari e altri fatti consimili debbono farci capire gramscianamente che evidentemente questo fatto, questa tendenza rispondono a bisogni diffusi e profondi» (cfr. T. De Mauro, *Nota linguistica aggiuntiva*, in G. Borgna, S. Dessi (a cura di), *C'era una volta una gatta. I cantautori degli anni '60: testi di Bindi, De André, Endrigo, Lauzi, Paoli, Tenco*, Roma, Savelli, 1977, pp. 133-139; poi, col titolo *Note sulla lingua dei cantautori dopo la rivoluzione degli anni '60*, in L. Coveri (a cura di), *Parole in musica. Lingua e poesia nella canzone d'autore italiana: saggi critici e antologia di testi di cantautori italiani*, Novara, Interlinea, 1996, pp. 37-44: 42-43).

³ Cfr. L. Sossi, *EL: metafore d'infanzia. Evoluzione della letteratura per ragazzi in Italia attraverso la storia di una casa editrice*, Trieste, Einaudi Ragazzi, 1998, p. 103.

per stimolare la fantasia, la pluralità di punti di vista, l'importanza di dire 'no', la creatività, che per Rodari è essenzialmente espressione del pensiero divergente.⁴ Come infatti sostiene Antonio Faeti, la poetica di Rodari, in parte coerente con l'estetica letteraria marxista del tempo, presenta due componenti fondamentali: «la decisa volontà ad esprimere un proprio progetto politico, solidamente correlato ad una dimensione storica di cui si affrontano i termini con quotidiana, sofferta pazienza».⁵ Così Rodari recupera favola e filastrocca, elementi della tradizione popolare, e li rivitalizza in chiave libertaria, considerando il riso liberatore dei bambini eversivo nei confronti dei luoghi comuni e delle verità rivelate, e la comicità popolare in grado di criticare e destabilizzare la realtà per suggerire prospettive diverse, rovesciando ad esempio il conflitto inconciliabile tra specie nemiche (cane e gatto, gatto e topo) nella solidarietà nata dal superamento del conflitto (come in *Filastrocca di capodanno*, o *La storia del topo che legge fumetti*).⁶ Una produzione innovativa per bambini e ragazzi, in prosa e in versi, che segna una svolta nella tradizione italiana⁷ e in cui Pino Boero e Carmine De Luca riconoscono giustamente uno dei capisaldi della tendenza progressista, democratica e libertaria della letteratura per l'infanzia italiana, assieme ad esempio a *Marcovaldo* di Italo Calvino.⁸

Rodari, tra l'esordio e la vittoria del premio Andersen nel 1970, momento in cui inizia a essere considerato dalla critica nazionale (fino ad allora sostanzialmente indifferente al suo lavoro, se non all'interno del circuito legato al Pci, di cui era membro e giornalista), pubblica un significativo numero di lavori,⁹ molti dei quali destinati a diventare dei classici, come poi *Grammatica della fantasia* (1973), con cui riflette proprio sulla creatività. Tra queste opere intendiamo affrontarne una che è frutto di un'esperienza radiofonica del 1969-1970: *Tante storie per giocare*. Il libro, edito da Editori Riuniti nel 1971 e riproposto da Einaudi nel 1977, presenta infatti venti racconti incompleti, per ognuno dei quali vengono proposti tre finali. E, come ricorda Marcello Argilli:

⁴ Cfr. R. Denti, *Gianni Rodari amico dei bambini e degli adulti*, in L. Righetti (a cura di), *Gianni Rodari e la scuola della fantasia*, Atti del Convegno (Cesena 6-7 maggio 2005), Cesena, Il ponte vecchio, 2007, pp. 21-27; M. Di Rienzo, «Tutti gli usi della parola a tutti», in *Gianni Rodari e la scuola della fantasia*, cit., pp. 29-39; M. Lodi, *La scuola di fantasia*, in *Gianni Rodari e la scuola della fantasia*, cit., pp. 41-48; P. Boero, «Ho vegliato il tuo respiro. Ti ho suggerito un sogno», in L. Righetti (a cura di), *Gianni Rodari e la scuola della fantasia*, cit., pp. 65-75; F. Califano, *Lo specchio fantastico. Realismo e surrealismo nell'opera di Gianni Rodari*, Trieste, Einaudi Ragazzi, 1998; P. Boero, *Una storia, tante storie. Guida all'opera di Gianni Rodari*, Torino, Einaudi, 1992; M. Argilli, *Gianni Rodari. Una biografia*, Torino, Einaudi, 1990; Id. et al. (pres. da), *Direfaregiocare con Gianni Rodari. Luoghi, personaggi, animali, invenzioni della fantasia dei bambini*, Firenze, Fatatrac, 1990.

⁵ Cfr. A. Faeti, *Letteratura per l'infanzia*, Firenze, La Nuova Italia, 1977, p. 95.

⁶ Cfr. F. Califano, *Lo specchio fantastico*, cit., pp. 41, 60-72, 84.

⁷ Cfr. R. Denti, *La corsa del burattino: breve storia delle letture per bambini*, in Hamelin (a cura di), *I libri per ragazzi che hanno fatto l'Italia*, Bologna, Hamelin, 2011, p. 17: «Nei libri per ragazzi la figura di Rodari è determinante e costituisce un termine preciso: prima di Rodari e dopo Rodari, anche se nel 'dopo' non mancano eredità di non lieve peso».

⁸ Cfr. P. Boero, C. De Luca, *La letteratura per l'infanzia*, Roma-Bari, Laterza, 1995, p. 243.

⁹ Tra i testi, segnaliamo: *Manuale del Pioniere* (1951), *Il romanzo di Cipollino* (1951), *Le carte parlanti* (1952), *Cipollino e le bolle di sapone* (1952), *Il libro dei mesi* (1952), *Le avventure di Scarabocchio* (1954), *Il viaggio della freccia azzurra* (1954), *Compagni fratelli Cervi* (1955), *Gelsomino nel paese dei bugiardi* (1958), *Favole al telefono* (1962), *Gip nel televisore*. *Favola in orbita* (1962), *Castello di carte* (1963), *Il cantastorie*. *Storie a piedi e in automobile* (1964), *La freccia azzurra* (1964), *Il libro degli errori* (1964), *La torta in cielo* (1966), *Venti storie più una* (1969).

L'interesse del libro non dipende tanto dalle storie narrate, ma dalla originalità del suo impianto, la molla tesa a far scattare la partecipazione dei lettori, evidente nelle "Istruzioni per l'uso" che Rodari premette al testo: «Ogni storia ha tre finali a scelta. In fondo al volume l'autore ha indicato i finali che preferisce. Il lettore legge, guarda, riflette, e se non trova un finale di suo gusto può inventarlo, scriverlo o disegnarlo egli stesso».¹⁰

Sabrina Fava sottolinea che non è la prima volta che Rodari rinvia ad altri la possibilità di ideare una conclusione, basti ricordare *La pianta delle pantofole*, apparso nel 1949 nella rubrica *La domenica dei piccoli* pubblicata su «l'Unità» di Milano. È però a partire dagli anni sessanta che mostra via via più interesse per tale scelta stilistica, che proprio in *Tante storie per giocare* trova la sua maggiore espressione.¹¹ È un testo senz'altro innovativo per la letteratura per l'infanzia, ma si inserisce anche in un clima di sperimentazione (dall'Ou.Li.Po. in Francia al Gruppo 63 in Italia) e in una precisa tradizione novecentesca, letteraria, che ha provato a superare i limiti oggettivi del libro cartaceo, ovvero la linearità del significante e l'essere un'unità autonoma e chiusa,¹² muovendosi nell'ambito combinatorio e di produzione di (proto)ipertesti,¹³ affrontando ad esempio il superamento della pagina nel formato, con i versi di *Cent Mille Millions de Poèmes* di Raymond Queneau (1961) o *Composition No. 1* di Marc Saporta (1962), o riflettendo sul problema della linearità della storia e sul 'gioco combinatorio', e qui basti citare *El jardín de senderos que se bifurcan* di Jorge Luis Borges (1941) e *Il castello dei destini incrociati* di Italo Calvino (1969). O, ancora, elaborando strategie per interrompere la linearità della lettura, come Calvino in *Se una notte d'inverno un viaggiatore* (1979) e Vladimir Nabokov in *Pale Fire* (1962), fino ad arrivare a veri e propri proto-ipertesti cartacei che aprono all'interazione con il lettore, che può o deve scegliere la sequenza dei nodi narrativi per costruire una narrazione, alternativa come in *Rayuela* di Julio Cortázar (1963) o possibile come in *Derrière la porte* di Alina Reyes (1995).

Ulteriore sua particolarità è l'essere il prodotto finale di un processo creativo partecipato cominciato in radio. Il libro nasce infatti nella trasmissione radiofonica omonima, andata in onda nei mesi che vedono ad esempio la strage di piazza Fontana, la morte dell'anarchico Pinelli e, a livello mondiale, la crisi mediorientale, la guerra del Vietnam e le tensioni di quella 'fredda'.¹⁴ Questioni che, come vedremo, non restano estranee alla trasmissione. È

¹⁰ Cfr. M. Argilli, *Gianni Rodari*, cit., p. 97.

¹¹ S. Fava, *Nell'officina creativa di Gianni Rodari: dal «Quaderno di Fantastica» al «Pioniere»*, «History of Education & Children's Literature», VIII, 2013, 1, p. 595.

¹² Cfr. G. Genette, *Figure III. Discorso del racconto*, trad. it. di L. Zecchi, Torino, Einaudi, 1976, p. 82: «Il libro è un po' più condizionato di quanto non lo si dica spesso oggi dalla famosa linearità del significante linguistico, più facile da negare in teoria che da eliminare in pratica». Cfr. inoltre J.D. Bolter, *Lo spazio dello scrivere. Computer, ipertesto e la ri-mediazione della stampa*, trad. it. di S. Galli, Milano, Vita e pensiero, 2010, pp. 53-54: «L'ordine canonico di un libro a stampa è definito dalla paginazione, al quale altri ordini eventualmente suggeriti sono per forza di cose subordinati». Cfr. infine A. Mazza, *La grande rete della scrittura. La letteratura dopo la rivoluzione digitale*, Torino, Bollati Boringhieri, 2008; B. Gai, *Costruire il libro del futuro. Dematerializzazione, geolocalizzazione e realtà virtuale*, in V. Pignagnoli, S. Ulrich (a cura di), *Open Literature. La cultura digitale negli studi letterari*, Dipartimento di Lingue e Letterature Straniere e Culture Moderne, Università di Torino, Torino 2016, pp. 35-51.

¹³ Nella ormai vasta bibliografia cfr. A. Cadioli, *Il critico navigante. Saggio sull'ipertesto e la critica letteraria*, Genova, Marietti, 1998, pp. 95-96; D. Norris, [Vonnegut, Pynchon, and Cortazar: A Generation of Proto-Hypertext Authors](#).

¹⁴ Cfr. F. Cappa, *Gianni Rodari, maestro d'utopia*, in *Gianni Rodari. Il giocoliere della fantasia: un'introduzione all'autore, giornalista, intellettuale fuori dal coro*, Milano, Salani, 2012, p. 24: «Rodari in quell'autunno caldo era an-

un appuntamento settimanale con la regia di Marco Lami su radio Rai, curato e condotto da Rodari: propone canzoni e racconti per l'infanzia, e ci sono bambini ospiti in studio coinvolti per commentare le storie ascoltate. Tra queste, le 'storie che non finiscono', storie incomplete per le quali i piccoli ascoltatori devono proporre idee per la conclusione. L'idea porta con sé una carica libertaria che si manifesta sia nella diretta radiofonica, con l'animata partecipazione dei bambini in studio, sia nell'edizione in volume, con la libertà della scelta del finale offerta al piccolo lettore. Il libro nasce da quelle storie e quelle conversazioni, che sono ancora ascoltabili in rete, grazie ad esempio a «[Piccola Radio](#)», l'emittente web di Radio 3 Rai dedicata alla lettura per l'infanzia, che ha riservato una [sezione](#) alle favole e al lavoro di Rodari, nonché grazie ai podcast dello speciale radiofonico con cui la Rai nel 2018 ha riproposto registrazioni integrali di diverse puntate di *Tante storie per giocare*.¹⁵

2. «Tante storie per giocare» alla radio

Ascoltare oggi la trasmissione *Tante storie per giocare*, o riascoltarla, rivela che le narrazioni ospitate sono tutt'altro che indifferenti alla realtà storica in cui nascono ed espressione di un progetto culturale ideologicamente orientato. Infatti, se non sono legate direttamente ai fatti di cronaca sono comunque volte a far riflettere i bambini su come si possano instaurare relazioni con le persone intorno a sé, cioè sul vivere responsabilmente in una società, sul diventare cittadini e confrontarsi con scelte da compiere, che in quanto tali sono sempre politiche, perché nessun uomo è un'isola e ciò che facciamo nasce da noi e si riflette nel mondo intorno a noi, cioè appunto la dimensione sociale. Il gioco di *Tante storie per giocare* è finalizzato a esperire la cooperazione, la partecipazione, il dialogo, la riflessione, nonché l'ideazione di un finale per la 'storia che non finisce'.

Lo schema del format è sempre il medesimo, con poche variazioni: si apre con la sigla *Tante storie per giocare*,¹⁶ Rodari saluta e invita i bambini in studio a dire i loro nomi.¹⁷ Dopo la presentazione, i bambini possono essere coinvolti in una «chiacchieratina», invitati a riflettere su un argomento, o su quanto stanno facendo, ad esempio sul loro «gioco senza giocattoli», fatto con le parole e le storie, ma anche con la radio: «usiamo tutta la radio come un giocattolo per inventare le storie», rivela il maestro ai bambini, in un dialogo guidato,

che la voce gentile che alla Radio Rai, con *Tante storie per giocare*, ti prendeva per mano e ti faceva scivolare da una favola a un indovinello, mescolando pianeti, grattacieli e operai, mentre le cronache bombardavano la fantasia di noi bambini con la strage di Piazza Fontana e il conflitto mediorientale».

¹⁵ Sono disponibili su Raiplayradio.it i [podcast](#) delle tredici puntate dello speciale, va però segnalato che attualmente quelli delle puntate 4, 11, 12, 13 ripropongono in realtà rispettivamente le puntate 3, 8, 6, 7.

¹⁶ Il testo della sigla a ben vedere «dichiarava il programma artistico e politico culturale di Rodari: "Tante storie ti voglio narrare | tante storie per giocare | quando non ne so più | me le racconti tu. | Le storie di una volta | parlavano di fate | di maghi, di streghe | di belle addormentate, | ma in giro per il mondo, | per chi le sa cercare, | ci son tante storie nuove | ancora da inventare"», cfr. F. Mugnaini, [Le stagioni della fiaba, le regioni del racconto](#), in *L'Italia e le sue Regioni* (2015).

¹⁷ Grazie alle immagini di una scena del documentario di Felice Cappa, *Gianni Rodari. Un sasso nello stagno* (2010), possiamo anche vedere com'erano disposti: Rodari e alcuni bambini (cinque o sei, a seconda delle puntate) stavano seduti su delle sedie in cerchio, senza un tavolo in mezzo. Cfr. F. Cappa, *Gianni Rodari. Un sasso nello stagno: storia e storie di Gianni Rodari*, Milano-Verona-Roma, Salani – Fondazione Aida Teatro stabile Innovazione– Rai Trade, 2012.

dagli echi socratici, che caratterizza tutte le puntate della trasmissione.¹⁸ Oppure la conversazione può vertere su come si possa «giocare con le storie», magari seguendo un sistema, usando una tecnica: prendere due parole concettualmente lontane e farle incontrare in un «binomio fantastico»¹⁹ per costruire delle storie, come «pianta e orologio», a partire dalle quali i piccoli ospiti sono invitati a proporre idee per narrazioni.²⁰ Più spesso, dopo la presentazione, comincia il primo racconto, letto e interpretato da attori, che ha per protagonista il celebre personaggio rodariano Pier Tonto.

Il bambino ha il difetto di prendere troppo alla lettera modi di dire e proverbi (nelle diverse puntate abbiamo ad esempio: chi dorme non piglia pesci, chi va piano va sano e va lontano, una nebbia che si taglia col coltello, il lavoro nobilita...), comportandosi di conseguenza in modo tale da creare situazioni comiche: quando ad esempio il padre si oppone a che il figlio inviti a casa i compagni di classe per fare i compiti insieme e lo sprona a impegnarsi a svolgere da solo i lavori che gli sono assegnati, conclude dicendo «chi fa da sé fa per tre»; Pier Tonto fraintende e di conseguenza, uscito per comprare un quaderno, si rifiuta di aiutare una persona anziana per strada a cui è caduto un pacchetto. «Ognuno deve fare da sé», le dice: è quanto gli ha detto il suo papà e non può essere sbagliato, e lo sostiene anche davanti alla guardia che interviene richiamata dallo schiamazzo indignato della signora.²¹

Una volta tornati in studio, Rodari ne parla coi bambini, e insieme ricostruiscono l'equivoco e quindi il senso del racconto; non solo: il maestro fa riflettere su quanto il proverbio possa esprimere un'idea egoista, e ipotizza che si potrebbe riscrivere il racconto intervenendo sull'errore iniziale che ha generato la catena di equivoci, ovvero invitando gli amici a casa a fare i compiti, e imparando a collaborare, ad «aiutare il prossimo».²² La prima parte della trasmissione spesso si conclude con una canzone interpretata da Janet Smith che offre la morale alla storia di Pier Tonto, in questo caso ad esempio dicendo che il bambino «prima di obbedire | non cerca di capire».

La seconda parte è dedicata alla 'storia che non finisce', ovvero una storia che, letta nelle parti diegetiche da Rodari e interpretata nei dialoghi da attori, non ha un finale: sono i bambini che devono suggerirlo. Da maestro qual è, Rodari li stimola a ipotizzare come potrebbe continuare il racconto, che cosa potrebbe succedere. Un esempio è la storia di Paolo, un ragazzo che decide di fare un giro per Roma non seguendone le strade, ma il percorso che ha tracciato su una mappa della città con il compasso, nonostante muri, portoni, case e fiume Tevere. Deve percorrerlo senza uscire dalla linea segnata. Rodari, dopo aver ascoltato il racconto, domanda ai bambini se vogliono aiutare Paolo, trovando il modo di non farlo desistere di fronte a tutte le difficoltà che incontra: loro decidono di sì, fanno però proposte con cui vorrebbero anche far capire al protagonista che è difficile riuscire in una simile impresa. Non riescono a trovare la soluzione finché il maestro, riprendendo anche delle loro

¹⁸ Cfr. ad esempio il [podcast](#) della prima puntata dello speciale.

¹⁹ Cfr. *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Torino, Einaudi, 1973, pp. 17-21.

²⁰ Cfr. ad esempio il [podcast](#) della seconda puntata dello speciale. Su questa tecnica, peraltro, Rodari ritorna spesso anche con riflessioni specifiche, come nella conversazione «Albero e ragazza»... *Tante idee per scrivere una storia*, in G. Rodari, *Esercizi di fantasia*, a cura di F. Nibbi, Roma, Editori Riuniti, 1981, pp. 38-40.

²¹ Cfr. ad esempio il [podcast](#) della nona puntata dello speciale.

²² Ibid.

suggerzioni, non propone di fare incontrare a Paolo un bimbo che si è perso e chiede aiuto, così il protagonista sospenderebbe il suo progetto per aiutare qualcuno. La proposta è accettata, anche se non convince tutti i bambini.²³ Obiettivo di Rodari, d'altronde, non è convincere ma far riflettere, e questo avviene, anche se dati i tempi imposti dal palinsesto radiofonico la conversazione deve avere per forza un termine, quindi deve essere a un certo punto interrotta arrivando a una conclusione, come in questo caso.

In altre puntate il racconto porta a riflettere più esplicitamente sull'esplosiva quotidianità del periodo storico che si sta vivendo: è il caso della storia del dottor Verucci, che torna a casa dal lavoro, vuole stare da solo, rilassarsi e disinteressarsi di tutto, ma accende la televisione ed ecco che l'annunciatrice esce dal televisore e invade il salotto, leggendo notizie i cui protagonisti si materializzano a loro volta nella stanza, dal generale che garantisce di sterminare il nemico al bandito evaso che si chiede come sia possibile che contro di lui, piccolo criminale, ci sia tanto accanimento, mentre contro il militare che promette migliaia di vittime si resti indifferenti. Anche in questo caso i bambini devono trovare un finale e decidere che fare del dottor Verucci e dei suoi ospiti: c'è chi propone di spegnere la televisione e così cancellare in un solo colpo la situazione problematica; chi di chiamare polizia, che però forse considererebbe un pazzo il padrone di casa e lo arresterebbe, perché una volta finito il tg non resterebbe più nessuno in salotto, e il dottor Verucci avrebbe difficoltà a spiegare la chiamata alle forze dell'ordine. Insieme, con Rodari, arrivano però tutti a interpretare il racconto, a comprenderne il senso: «noi non siamo mai soli. [...] Il mondo è dappertutto» e non possiamo estraniarcene.²⁴

Procedendo verso la conclusione della puntata, a volte alla 'storia che non finisce' segue una canzone composta su una filastrocca di Rodari, più spesso invece si apre l'ultima parte del programma, con il racconto di un viaggio straordinario di un altro celeberrimo personaggio, Giovannino Perdigiorno, che scopre luoghi particolari, con abitanti, usi e costumi fantastici e curiosi: ad esempio i paesi delle nuvole o degli uomini pianta, o di carta, o di sapone, o il pianeta malinconico. E su quanto visto da Giovannino i bambini riflettono un'ultima volta. Dopo aver ascoltato ad esempio la descrizione del paese degli uomini pianta, cioè la filastrocca *Gli uomini pianta* pubblicata poi in *I viaggi di Giovannino Perdigiorno* (1973),²⁵ i cui protagonisti sono piante che non possono muoversi né fare alcunché, i piccoli ospiti si interrogano sulla diversità tra la propria vita e la loro: i bambini del pianeta Terra possono gareggiare, muoversi, viaggiare, parlare, persino litigare. Mentre loro possono solo fare «la gara più stupida del mondo, la gara del silenzio», commenta Rodari.²⁶ A questo punto della trasmissione o si ha un'ultima canzone su Giovannino Perdigiorno, o si saluta direttamente il pubblico a casa, dando appuntamento per la settimana successiva.

²³ Cfr. ad esempio il [podcast](#) della seconda puntata dello speciale.

²⁴ Cfr. ad esempio il [podcast](#) dell'ottava puntata dello speciale.

²⁵ Cfr. G. Rodari, *I viaggi di Giovannino Perdigiorno*, illustrazioni di Francesco Altan, Trieste, Einaudi Ragazzi, 1995, pp. 73-75.

²⁶ Cfr. ad esempio il [podcast](#) della settima puntata dello special.

3. Il gioco della 'storia che non finisce'

I bambini, guidati da Rodari, cercano quindi un'idea per il finale di una storia incompleta. La costruzione partecipata del racconto, o meglio della sua ultima parte, comincia dalla riflessione su quanto narrato fino a quel punto. Il gioco richiede innanzitutto di ascoltare e capire quanto detto, e interpretarlo per trovare un finale, vale a dire un senso. È un lavoro ermeneutico, nel rispetto delle condizioni perché resti un gioco: l'obiettivo dichiarato è trovare un finale a una storia, la cornice è la trasmissione radiofonica (e la radio stessa come abbiamo visto è uno strumento da scoprire, con cui e in cui giocare), ed essendo appunto trasmessa abbiamo un ambiente, lo studio, in cui i bambini e Rodari interagiscono direttamente, ma di fatto il gioco si estende ovunque ci siano persone all'ascolto, che possono interagire a loro volta, nell'immediato se all'ascolto in compagnia o successivamente con altri che hanno condiviso l'esperienza altrove: l'ambiente è quindi esteso. E così, potenzialmente, la durata del gioco prosegue ben oltre il tempo della puntata: esiste la possibilità di continuare a parlarne successivamente e di ipotizzare altri finali. Infine, tanto nell'ambiente radiofonico quanto in quello esteso, il mezzo è la conversazione, le regole l'ascolto e il prendere parola rispettando il proprio turno e confrontandosi con gli altri, come a scuola, come ovunque, come dovrebbe saper fare ogni cittadino nella quotidianità. Imparare a cooperare e a partecipare stimolando l'immaginazione e la creatività è in effetti il reale obiettivo di Rodari, finalizzato a indirizzare il bambino a diventare appunto un cittadino. È un concetto fondamentale per lo scrittore, e il gioco ne è il fulcro.

L'interesse a stimolare la partecipazione attiva dei bambini alla creazione di storie sviluppandone di già esistenti, che culmina nelle 'storie senza un finale', è argomentato in *Grammatica della fantasia*, pubblicato pochi anni dopo la trasmissione radiofonica. È un libro nato da lunghi anni di riflessioni e dall'occasione di una serie di conversazioni sulla «Fantastica» tenute a Reggio Emilia nel 1972.²⁷ Nel capitolo 19, intitolato *Che cosa accadde dopo*,²⁸ riflette infatti su come ai bambini (e non solo) piaccia continuare le storie concluse, rimettere in moto i meccanismi narrativi e riportare in scena i personaggi verso nuove avventure. Rodari presenta alcuni esempi di continuazioni (oggi diremmo *sequel*) possibili: Pinocchio con Geppetto recupera un tesoro nella pancia del pescecane; Cenerentola continua a fare la sgattera anche da moglie del principe, stavolta per volontà, rendendo addirittura le sorellastre mondane gradevoli agli occhi del marito, con conseguenti scene di gelosia. La prima è stata inventata con dei bambini di quinta elementare, la seconda è una parodia che Rodari è convinto di aver sentito o letto da qualche parte. In entrambe i casi è una forma di gioco, il cui nocciolo «consiste nuovamente in una "analisi" della fiaba, a livello intuitivo. Si gioca sulle sue strutture, sul sistema che la organizza, privilegiando uno dei suoi temi sugli altri». C'è però anche un terzo esempio, e riguarda ancora Pinocchio, che diventa ricco grazie alla vendita del legname che si procura dicendo tante bugie: il suo naso infatti si allunga ogni volta e può essere segato a piacimento, all'infinito.

²⁷ Per una sintesi sulla vicenda editoriale, l'origine del concetto di «Fantastica» e l'impatto di *Grammatica della fantasia*, cfr. la prefazione al libro dello stesso Rodari, *Antefatto*, in *Grammatica della fantasia*, cit., pp. 3-6, e M. Argilli, *Gianni Rodari*, cit., pp. 104-109.

²⁸ Cfr. G. Rodari, *Grammatica della fantasia*, cit., pp. 61-63.

Si tratta di un racconto poi in *Tante storie per giocare*, ovvero *Pinocchio il furbo*, di cui parla anche nel capitolo 41 della *Grammatica della fantasia*. In quest'altro capitolo ripercorre alcune conversazioni con i bambini durante la trasmissione radiofonica riguardo ai finali per *Pinocchio il furbo*, *Quei poveri fantasmi*, *Voci di notte*,²⁹ ed è centrale per comprendere la cooperazione tra Rodari e i piccoli ospiti, il gioco e il libro *Tante storie per giocare* che ne seguirà. Il maestro sa che i bambini sono egocentrici e che esiste un esibizionismo infantile di cui bisogna tener conto. Quando ad esempio un bambino propone di mettere dei tappi nelle orecchie dell'anziano signore che in *Voci di notte* non riesce a dormire perché sente i lamenti di persone che stanno male nel mondo e corre sempre ad aiutarli, quel bimbo non è da considerare asociale o egoista: «in realtà, aveva “decodificato” il lato comico della situazione, privilegiandolo sul patetico: non aveva ascoltato i lamenti, ma vissuto la situazione di un poveretto che una notte dopo l'altra non è lasciato dormire in pace, non importa per quale ragione».³⁰ Così l'intervento del bambino, che durante la conversazione è poi tra i più pronti a riconoscere il dramma della sofferenza nel mondo, afferma da un lato l'impossibilità di risolvere individualmente le difficoltà di tutti ovunque, dall'altro suggerisce a Rodari che a una storia con un personaggio così buono servirebbe un finale avventuroso.

I suggerimenti sono quindi preziosi. Al gioco, inoltre, partecipa anche Rodari. Le «storie “aperte”» lo appassionano: sono un «problema fantastico», richiedono una combinazione risolutiva, ma sono anche un aprirsi a tante possibilità, che lascia liberi di «abbandonare la storia al suo destino e di accettare il suggerimento del caso».³¹ In trasmissione ha dei vincoli: tempi da rispettare, il format strutturato, il ruolo maieutico, ma non ha un finale per la storia. Infatti, il suo ruolo nel gioco non termina con la sigla di chiusura della puntata: prosegue sul suo scrittoio e porterà al libro *Tante storie per giocare*, che tanto deve ai suggerimenti dei bambini. Il libro è infatti da un lato connesso alla trasmissione, e pertanto è possibile riscontrarvi un percorso di rielaborazione e riscrittura di quanto letto, interpretato e discusso in radio, dall'altro si pone non come conclusione di un processo, ma come nuovo inizio: è un altro gioco.³²

4. Dalla radio al libro: un nuovo 'gioco'

Il gioco continua, quindi. In primo luogo, come abbiamo detto, sullo scrittoio di Rodari. Diventa la revisione dei testi e la stesura dei finali sulla base anche di quanto proposto dai bambini. Il volume ospita infatti i racconti presentati in radio: storie originali, riproposizioni di *folk tales* come *La grande carota*, o testi nati in relazione a classici, come riscritture (dal *Pifferaio di Hamelin* deriva *Il pifferaio e le automobili*, che pone il problema del traffico e della necessità di spazi adatti ai bambini e alla socializzazione), o continuazioni come *Pinocchio il furbo*, o ancora crossover come *L'anello del pastore*, con un protagonista a cui è donato un

²⁹ Ivi, pp. 153-156.

³⁰ Ivi, p. 154.

³¹ Ivi, p. 156.

³² Cfr. R. Denti, *Le fiabe sono vere. Note su storie e libri non soltanto per bambini*, Novara, Interlinea, 2014, p. 76: «Come può essere utilizzato questo libro [*Tante storie per giocare*]? Prima di tutto per giocare: il bambino può scegliere il finale che più gli piace, chiedere alla mamma, al papà, ai compagni di scuola, qual è il finale prescelto, e terminare così il gioco, senza che la preferenza di un finale piuttosto di un altro implichi da parte del bambino o da parte dell'adulto un giudizio psicologico».

anello dell'invisibilità e insegue dei briganti nella loro grotta, tra Platone, Tolkien e Ali Babà.³³ Rispetto ai testi letti in radio, quelli in volume³⁴ presentano però numerose varianti. In *Quando pioverò cappelli a Milano*, ad esempio, cambia il nome del protagonista (non è più Carletti ma Bianchini) ma, confrontando il testo della lettura radiofonica con il racconto scritto, prendendo il primo paragrafo,³⁵ emergono diversi altri tipi di varianti sostanziali come sinonimie, sostituzioni lessicali, aggiunte di enunciati. Di seguito, riportiamo a sinistra la trascrizione della lettura radiofonica, a destra il testo in volume (le varianti sono sottolineate):

Una mattina, a Milano, il ragioniere Carletti stava andando in banca per la sua ditta. Era una bella giornata, non c'era neanche un filino di nebbia, si vedeva perfino il cielo, e in cielo c'era *perfino* il sole. Il ragioniere Bianchini era contento e mentre camminava con passo *elastico* canticchiava tra sé: «Ma che bella giornata, *ma* che *magnifica* giornata, *una* giornata, proprio bella e proprio buona... Uh!». Improvvisamente [...].

Una mattina, a Milano, il ragioniere Bianchini stava andando in banca per la sua ditta. Era una bella giornata, non c'era neanche un filino di nebbia, si vedeva perfino il cielo, e in cielo, incredibile per il mese di novembre, c'era addirittura il sole. Il ragioniere Bianchini era contento e mentre camminava con passo svelto canticchiava tra sé: «Ma che bella giornata, che bella giornata, che bella giornata, proprio bella e proprio buona...». Improvvisamente [...].

Il testo radiofonico è ovviamente un testo orale e, come abbiamo detto, è letto nelle parti diegetiche da Rodari, nei dialoghi da attori, quindi recitato. In queste parti la modalità enunciativa è interpretata (ad esempio in questo testo la battuta, a partire da «una giornata» è effettivamente canticchiata), e si incontrano in più occasioni esclamazioni o interiezioni poi assenti nel testo scritto del libro, come in questo caso «Uh!».

Se osserviamo il racconto *Avventura con il televisore*, inoltre, abbiamo altri due esempi significativi e tipici, come l'inserimento di porzioni testuali e di indicazioni della modalità di enunciazione, in apertura o negli incisi dei dialoghi:³⁶

³³ Tra gli studi che hanno individuato modelli, influenze, affinità e dialoghi espliciti, se non riscritture, con la letteratura mondiale, non certo solo dell'infanzia, cfr. F. Califano, *Lo specchio fantastico*, cit., pp. 11-52; M. A. Bazocchi, *Rodari: forma e racconto*, «Hamelin», VI, 2006, 16, pp. 22-26; B. Sica, *Presenze palazzeschie nell'opera di Gianni Rodari per l'infanzia*, in «Studi italiani», IV, 2003, 1, pp. 73-90.

³⁴ L'edizione di riferimento per questo intervento è G. Rodari, *Tante storie per giocare*, San Dorligo della Valle, Einaudi ragazzi, 2011.

³⁵ Ivi, p. 64 e per la versione radiofonica cfr. il [podcast](#) della terza puntata dello speciale.

³⁶ Ivi, p. 134 e per la versione radiofonica cfr. il [podcast](#) dell'ottava puntata dello speciale.

– Dunque: continua in tutta l'Inghilterra la caccia al temibile bandito evaso dal carcere di Reading. Il commissario capo della polizia ha dichiarato che secondo lui il bandito si nasconde nei boschi...

– Storie!

– Chi è? Chi ha parlato?

– È il bandito. Guardi, stava nascosto dietro il suo divano.

– Storie, dove mi nascondo, non glielo vengo a dire a lei...

– Dunque: continua in tutta l'Inghilterra la caccia al temibile bandito evaso dal carcere di Reading. Il commissario capo della polizia ha dichiarato che secondo lui il bandito si nasconde nei boschi...

In quel momento il dottor Verucci sentì una voce che non veniva né dal televisore né dall'annunciatrice, ma piuttosto da un punto precisato dietro la sua testa. Disse la voce:

– Storie!

– Chi è? - sobbalzò Verucci. – Chi ha parlato?

– Ma è il bandito, no? – disse l'annunciatrice, senza scomporsi. – Guardi, stava nascosto dietro il suo divano.

– Storie, – ripetè la voce. – dove mi nascondo, non glielo vengo a dire a lei...

Anche la conclusione della storia incompleta presenta spesso varianti sostanziali. Sempre *Avventura con il televisore*, ad esempio, vede nella lezione radiofonica l'interruzione nel momento in cui, subito dopo che il dottor Verucci ha minacciato di chiamare le forze dell'ordine, l'annunciatrice dice: «Aspetti! Devo dare il mio annuncio: Abbiamo trasmesso le ultime notizie». Nel libro, nonostante le minacce del padrone di casa, l'annunciatrice prosegue il notiziario e il salotto continua a riempirsi con le persone e gli oggetti nominati (politici, sportivi, interi eserciti, persino un aereo), finché il dottor Verucci non si mette a urlare implorando che tutto finisca.³⁷

A ben vedere, si tratta di varianti sostanziali ma fisiologiche: in radio non è necessario avere indicazioni sulla modalità di enunciazione, o sull'identità del parlante, in quanto i personaggi e i loro toni sono riconoscibili grazie alle voci degli attori. E rispetto alle modificazioni dell'interruzione del testo non individuiamo particolari intenzioni da parte dell'autore. Tutt'altro discorso riguarda invece la scelta dei finali

5. I tre finali: una scelta nella scelta

Nel libro abbiamo ciò che in radio è solo suggerito: il finale. Anzi, tre finali. Essi rivelano quanto spesso le idee dei bambini siano state riprese e sviluppate da Rodari, permettono di ipotizzare come siano state considerate e quale 'nuovo gioco' vogliano proporre al lettore. Continuando ad esempio con *Avventura con il televisore*, di cui abbiamo sintetizzato i suggerimenti dei bambini in trasmissione nel secondo capitolo, il primo finale proposto da Rodari riprende con una variazione l'idea dell'intervento dei carabinieri, che però qui arrestano gli ospiti sgraditi; il secondo riprende quella di spegnere la televisione; il terzo racconta invece un momento epifanico del protagonista, che comprende come non basti «chiudere la porta di casa per chiudere fuori il mondo, la gente, i suoi dolori, i suoi problemi».³⁸ Vale a dire la considerazione morale a cui erano giunti i bambini con la guida di Rodari. Sono

³⁷ Ivi, p. 137.

³⁸ Ivi, p. 140.

quindi accolte per tutti e tre le proposte radiofoniche, debitamente sviluppate, ed è una situazione eccezionale. Spesso nessuna delle proposte è accolta.

Ciò non deve stupire: il libro *Tante storie per giocare* non è la documentazione di quanto avviene in radio, è un nuovo gioco, e perché piaccia, diverta, appassioni deve essere adeguatamente stimolante. Rodari, scrittore e poeta, al suo scrittoio sceglie cosa tenere e cosa scartare delle suggestioni ricevute dai bambini anche in relazione alla loro qualità come soluzioni narrative, alla propria poetica e all'ideologia che sottende la sua scrittura. Per *Mago Girò*, ad esempio, storia di un mago ormai disoccupato a causa dell'evoluzione tecnologica e dell'elettricità che rende vane molte delle sue magie, Rodari non sviluppa tra i finali le idee suggerite dei bambini, ma in uno dei tre ritroviamo quella che lui stesso ha ipotizzato in radio: il mago parte verso paesi meno sviluppati dove può continuare a compiere le sue magie.

Al termine del volume, però, Rodari indica qual è il suo finale preferito di ogni racconto. Nel caso di *Mago Girò* non è la partenza del mago, in quanto «i paesi arretrati non hanno bisogno di maghi, ma dell'aiuto dei popoli più fortunati».³⁹ Questo aspetto testimonia come il gioco coi bambini in radio, visto ex post alla luce del libro, sia in effetti una sorta di brainstorming, a cui Rodari partecipa, e sui cui risultati torna una volta seduto allo scrittoio. In questa fase, quindi, valuta le proposte e sceglie quali di esse siano interessanti per dei finali. Nemmeno le proprie, però, anche se scelte, sono esenti da critiche, specie da un punto di vista etico, quindi in ultima istanza politico, come in questo caso.

Tendenzialmente i finali proposti nel volume sono degli happy end, ma con sfumature diverse. Per *Avventura con il televisore*, come abbiamo visto, ci sono due lieto fine: entrambi raccontano il ritorno della pace in casa Verucci, ma uno lo esprime attraverso l'intervento di forze esterne (i carabinieri), l'altro con una fuga (lo spegnimento del televisore). In entrambe i casi il mondo esterno che si presenta nel salotto viene scacciato. È qualcosa che non può rientrare nella visione del mondo di Rodari, che infatti indica come favorito il terzo finale, quello morale a cui erano giunti tutti insieme, che inquadra la questione in una prospettiva problematica.

Sono questi i finali che predilige: quelli che esprimono una morale, e che magari guardano al futuro, che immaginano o si augurano qualcosa che ancora non c'è. Come ad esempio avviene per *Il gatto viaggiatore*, storia di un gatto che sale in prima classe, si accomoda, fuma, parla in 'gattese' e viene tradotto da un giovanotto che conosce la lingua.⁴⁰ Dei tre finali, il primo rivela che si tratta di uno scherzo organizzato da «quel giovanotto», ventriloquo, così come in trasmissione un bambino aveva ipotizzato che fosse un gatto ammaestrato da artisti circensi, di cui il giovanotto era parte;⁴¹ il secondo che l'animale sia in realtà un robot, «un giocattolo di lusso, che verrà messo in vendita il prossimo Natale»; il terzo «non esiste ancora. Però sarebbe bello che un giorno si potesse davvero parlare con gli animali. Se non con tutti, almeno coi gatti». In pratica: uno scherzo; un'iniziativa com-

³⁹ Ivi, p. 163; per la trasmissione cfr. il [podcast](#) della nona puntata dello speciale.

⁴⁰ Il racconto, come si può notare, ha molte affinità con la celebre favola rodariana *Brif, bruf, braf*, in cui un signore finge di comprendere la lingua inventata di due bambini, cfr. G. Rodari, *Favole al telefono*, Torino, Einaudi, 1962, p. 28.

⁴¹ Id., *Tante storie per giocare*, cit., p. 160; per la trasmissione cfr. il [podcast](#) della settima puntata dello speciale.

merciale; la speranza di una sempre maggiore e diffusa capacità di comunicare tra gli esseri viventi. Ovviamente è a quest'ultimo che va la preferenza di Rodari.

6. *Il gioco continua, ma perché?*

Il gioco nasce quindi in radio, continua sullo scrittoio dell'autore e non finisce nemmeno quando il libro arriva nelle mani del lettore, anzi ricomincia: è un nuovo gioco allestito da Rodari. *Tante storie per giocare* non è però un gioco asettico, bensì eversivo, come tutta sua la produzione di quegli anni. In questo caso lo è sia nella forma che nel contenuto. Lo è infatti nei confronti del libro tradizionale, come la tradizione letteraria sperimentale novecentesca a cui abbiamo detto che appartiene. Rispetto al gioco combinatorio, o ai romanzi a bivio, si propone però a un pubblico diverso: i bambini. E qui la sua ricerca narrativa si fa ancora più eversiva, sul piano del contenuto. Rodari considera infatti ogni suo libro un giocattolo che deve impegnare il bambino non superficialmente, ma dal punto di vista morale: esso chiede al piccolo di impiegare energie fisiche e mentali e deve destare voglia di fare cose nuove perché offre nuove combinazioni di parole, quindi di prospettive sul mondo.⁴² Nel caso di *Tante storie per giocare*, il libro giocattolo ha origine nella trasmissione radiofonica, in cui le combinazioni di parole e le prospettive nascono in modo partecipato, dal vivo, pubblicamente. Gli ascoltatori possono infatti sentire le conversazioni, le obiezioni che maestro e bambini si pongono, le soluzioni che si offrono, le riflessioni che le argomentano, quindi capire come nel caos si possa trovare una razionalizzazione, la costruzione di un'idea che può farsi storia. È la «capacità di veder sorgere nel movimento incontrollato una direzione, uno slancio costruttivo» di cui Rodari parla nella *Grammatica della fantasia*.⁴³ Tutto ciò viene poi rielaborato sullo scrittoio, e i lettori di *Tante storie per giocare* ne vedono il risultato, con la libertà di scegliere tra i finali proposti (o di immaginarne altri, con il linguaggio ritenuto opportuno) e di confrontarsi con le preferenze di Rodari. L'autore mantiene così la polifonia della situazione radiofonica, ma anche la possibilità di commentarla.

Tante storie per giocare da gioco radiofonico interpretativo e creativo diventa così un libro che chiede nuovamente di mettersi in gioco: scegliendo e quindi prendendo posizione. Il gioco è una struttura e implica un'azione,⁴⁴ e in questo caso abbiamo una struttura precisa (un testo con tre opzioni), per quanto trasgredibile (la libertà di trovare altre opzioni, anche con differenti linguaggi), e una regola: scegliere un finale. Come nessuna storia è innocente,

⁴² Cfr. M. Argilli, *Gianni Rodari*, cit., pp. 109-113.

⁴³ Cfr. G. Rodari, *Grammatica della fantasia*, cit., p. 63.

⁴⁴ Nella nutrita messe di pubblicazioni sulle teorie del gioco, l'ottima sintesi di Mauro Salvador che attraversa quelle matematiche, sociologiche, filosofiche, psicanalitiche e dei *Game studies*, permette di riflettere proprio su questo aspetto di matrice batesoniana: «Da un lato abbiamo l'oggetto gioco, la struttura di regole, dall'altro il giocare, l'agire ludico fine a se stesso o alla creazione di una situazione ludica. Questa differenza produce un'utile distinzione preliminare. Si possono riconoscere almeno due diversi tipi di proprietà relative al gioco, che ricordano molto da vicino la contrapposizione fra semantica e pragmatica nello studio dei linguaggi: una classe di proprietà 'passive', dedicata alla definizione delle situazioni ludiche e degli oggetti ludici attraverso qualità oggettive e riconoscibili, e una classe di proprietà 'attive', che invece comprende le descrizioni dei caratteri dell'agire ludico e della creazione delle relative situazioni ludiche» (cfr. M. Salvador, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, cit., pp. 18-19).

nessun finale può esserlo: è un mettere in ordine, quindi razionalizzare, un percorso narrativo. È decidere un senso per il racconto, il che non ha a che fare solo con l'universo narrativo, ma è anche espressione di una prospettiva sul mondo, attraverso una combinazione di parole che concatenano eventi che offrono complessivamente una conclusione soddisfacente. È quindi ideologico anche scegliere la narrazione, non solo crearne una. Rodari ne è ben consapevole: per questo inserisce le sue preferenze alla fine, come un grillo parlante, come la voce di una coscienza che lascia liberi, ma intanto parla e dice quello che pensa. Le sue preferenze non sono la soluzione del gioco, ma un ulteriore passo nella sua complessità, dimostrando ancora una volta che il gioco è una cosa seria.

alberto.sebastiani@unibo.it

(Alma Mater Studiorum – Università di Bologna)