

Dalle *Città di carta* alle città di Erode. Il furto degli spazi e del futuro nella narrativa per adolescenti

Nicola Galli Laforest
Associazione Hamelin

(Ricevuto 5/04/2016; pubblicato 17/02/2017)

Abstract

Con il suo sacrificio, il piccolo soldato Nemeček de *I ragazzi della via Pal* ha predetto e certificato la fine di un'era, quella in cui i ragazzi erano padroni della città, liberi di correre per ore, costruirsi quartier generali e guerreggiare, piazzare la propria bandiera ad attestare il pieno controllo di un territorio, sentito proprio.

Ad oltre centodieci anni di distanza, leggendo libri contemporanei per adolescenti, si ha la chiara impressione che la città nemmeno esista, almeno intesa nella sua declinazione spaziale, di tessuto urbano fatto di strade, case, piazze; che, tolti rari casi cui qui accenniamo, sia un retaggio quasi mitico, così come una figura ormai mitica appare il giovane *flâneur*.

Se l'idea di città viene invece coniugata dal punto di vista sociale, di sistema di rapporti umani, di organizzazione politica, la situazione si rovescia, e la sua presenza diventa nell'ultima decina di anni anzi addirittura ossessiva, tra la *Repubblica* di Platone e *1984* di Orwell. Basti pensare all'emergere impetuoso del genere di più ampio successo recente, che in precedenza non si era quasi mai manifestato: la distopia, che ha al centro proprio l'organizzazione, distorta e tremenda, della comunità.

Cosa comporta questa perdita, o trasformazione, dal punto di vista pedagogico?

With his sacrifice, Nemeček – the little soldier of *The Paul Street Boys* – predicted and sanctioned the end of an era when teenagers were the lords of the city, free to run all day long, build military headquarters and wage war, plant their flags so as to affirm their claim over what they felt to be their own territory.

Since then, over more than 110 years, YA fiction has represented the city, with a few rare exceptions, as a setting that, in its spatial organization, seems no longer an urban fabric of streets, houses, and squares, but a legacy from a mythic past, the way the young *flâneur* is, too.

If the city, on the contrary, is socially formulated as a system of human interactions and political organization, its presence in the YA fiction of the last decade becomes even excessive, between Plato's *Republic* and Orwell's *1984*. We only need to observe the impetuous rise of the most successful literary genre in recent times – dystopian fiction – and the ways, terrible and distorted, dystopia organizes its communities. What does the loss, or transformation, of the city in YA fiction entail from a pedagogical point of view?

Parole chiave: letteratura per l'infanzia e l'adolescenza; città; distopie; immaginario collettivo; adolescenza

Keywords: children's and YA literature; city, dystopia; collective imagination; adolescence

Con il suo sacrificio, il piccolo soldato Nemeček de *I ragazzi della via Pál* (Molnár, 1907) ha predetto e certificato la fine di un'era, quella in cui i ragazzi erano padroni della città, liberi di correre per ore, costruirsi quartier generali e guerreggiare in strada, piazzare la propria bandiera ad attestare il pieno controllo di un territorio. Un territorio che era sentito proprio, quasi indivisibile da se stessi e dall'identità che la banda di appartenenza dava ad ognuno.

Ad oltre centodieci anni di distanza, leggendo libri contemporanei per adolescenti, si ha la chiara impressione che la città nemmeno più esista, intesa almeno nella sua declinazione spaziale, di tessuto urbano fatto di strade, case, piazze, di luogo naturale in cui muovesi; che sia un retaggio quasi mitico, così come ormai mitica appare la figura del giovane *flâneur*.

Esistono naturalmente alcuni contenitori urbani, come la camera, o la scuola, ma sono solo dispositivi narrativi, più che luoghi; non c'è rapporto tra ragazzi e città, non c'è vero contatto fisico né mentale.

La città, il delinearsi dello spazio e la mappatura dei luoghi, è presente e anzi abbondante negli albi illustrati per più piccoli, con vere topografie, mappe, rappresentazioni spaziali, luoghi specifici ed elementi architettonici, e anche con la stessa idea di possibilità di movimento, di fruizione consapevole e libera di una planimetria urbana; ma, fatte salve rare eccezioni che vedremo, manca nella narrativa diretta all'adolescenza, che è proprio quell'età in cui si vanno acquisendo gli schemi spazio temporali, e in cui quindi questa potrebbe essere, ed è stata in passato, protagonista.

Se l'idea di città viene invece coniugata dal punto di vista sociale, del sistema di rapporti umani, di organizzazione politica, la situazione si rovescia, e la sua presenza diventa anzi nell'ultima decina di anni addirittura ossessiva. Per qualche misterioso motivo, il tema nuovo, un vero e proprio genere che non si era quasi mai palesato nella letteratura per ragazzi, è la distopia, che ora è esplosa per quantità di titoli e di lettori: si immaginano forme di società, rapporti tra le persone, ruoli e meccanismi che li regolano, ma non secondo la prospettiva aperta e gioiosa di Moro, Campanella, Bacon, che con le loro città utopiche sognavano una comunità migliore e perfetta, per cittadini benestanti e felici, ma secondo quelle che per Huxley, Orwell, Bradbury, ne saranno le sicure e terribili derive, o forse dirette conseguenze. L'idea stessa di città si ribalta, e crea come unica possibilità l'anticità, il luogo in cui è impossibile vivere, crescere e sviluppare un futuro.

Il furto del *grund* ai ragazzi di Molnár, e la simbolica morte per difenderlo di un ragazzino, è il furto non solo del posto segreto del gioco e dello stare insieme: è il furto della città, del rapporto tra città e infanzia, della libertà del bambino di muoversi; del pensare lo spazio, di averlo tra le categorie mentali, ed è stato un furto definitivo. Nemeček, il più piccolo, è stato l'ultimo baluardo, l'ultimo tentativo epico di rimanere ancorati ad un mondo in rapido disfacimento, e ha prospettato un futuro ormai prossimo senza città nell'immaginario infantile. Nemmeno di fronte alla tragedia massima, che anzi non viene notata, può fermarsi il nuovo tempo: il *grund*, tutto quello che rappresenta per i ragazzi di Via Pál, e per l'intero immaginario delle nuove generazioni, viene cancellato in un istante e ricoperto di cemento:

Adesso sì che gli venivano le lacrime agli occhi. Si slanciò verso la porticina. Correva via da quel lembo di terra che li aveva traditi e che loro avevano difeso con degli atti di vero coraggio, con tanto sacrificio, e che adesso li stava abbandonando per farsi costruire sulle spalle un casermone... Arrivato al portoncino si voltò con l'animo di chi lascia la patria per sempre, nel grande dolore non trovava che un solo conforto: il povero Nemeček non era sopravvissuto abbastanza per ricevere le scuse della Società dello Stucco, ma almeno non aveva potuto vedere che la patria, per la quale lui si era sacrificato, era stata definitivamente perduta (Molnár, 1992, p. 187).

Da quel momento, nel romanzo e fuori, viene rubata la città, nella realtà e nell'immaginario; e viene rubata all'adolescenza, proprio il momento in cui andrebbe fatta propria, nelle corse e nei pensieri.

Non scompaiono solo le mappe urbane, fisiche. *I ragazzi di Via Pál* è un romanzo pieno di rumori della città: la musica dell'organetto, il campanile, i tram a cavalli, il canto delle servette, le carrozze, i negozi, il bussare alle porte. Già dall'aula di scuola, come dal *grund* (e lo stesso accade ne *La guerra dei bottoni* (Pergaud, 1912), quasi coevo e per molti versi parallelo), si crea nella mente dei ragazzi una geografia precisa a partire dai suoni, si proietta immediatamente un proprio essere in una topografia esatta, di cui si conoscono precisamente lunghezze e tempi di attraversamento.

Oggi anche la dimensione uditiva, nei libri, ha pochissimo posto; non c'è nessun rumore, e in generale è il piacere della descrizione ad essersi perso. Chissà se c'è un collegamento diretto e inscindibile, tra la presenza nell'immaginario della città e l'attenzione per i suoni: penso a Dickens, che a volte pare scrivere spartiti, tanti sono i richiami uditivi della sua Londra, e salgo fino a *Le città invisibili* di Calvino (1972), in cui,

anche se le città sono appunto invisibili, mitiche, fantasmatiche, si trovano continui dettagli sensoriali, sia visivi che sonori.

Bisognerebbe allora provare a capire, anche come quesito ed esercizio pedagogico, cosa vedono oggi i ragazzi nella narrativa: abbiamo ancora piante immaginative della città, e del mondo? Quando leggiamo produciamo mappe mentali dei luoghi in cui avvengono le vicende? Saremmo in grado di disegnarne il territorio?

L'interrogativo non riguarda dunque solo la presenza o meno della città come elemento narrativo, o come "personaggio del racconto", ma tocca in maniera più ampia la costruzione delle coordinate spaziali: non soltanto ne *I ragazzi di via Pál* o ne *La guerra dei bottoni* (e bisognerebbe fermarsi sul fatto che oggi non esistono quasi più romanzi corali o con gruppi, se non in rari esempi comunque ambientati in altre epoche), ma anche nei precedenti classici della letteratura per ragazzi, figli proprio dell'epoca dell'urbanizzazione, si ha sempre la nitida sensazione di consapevolezza e di controllo fisico e mentale dello spazio, di topografie definite, per i giovani protagonisti come per il lettore, anche laddove l'ambientazione non è affatto cittadina.

Si pensi a *L'isola del tesoro*, che tra l'altro nasce proprio nel momento in cui Stevenson e il figlioccio Lloyd Osbourne disegnarono per gioco la mappa dell'isola; a *Peter Pan*, la cui straordinaria e sorprendente prima versione (Barrie, 1902), che si apre con una cartina dettagliata, è tutta una descrizione centimetrata dei Giardini di Kensington; alla *pièce* teatrale e in seguito al più noto romanzo *Peter e Wendy*, con un'isola-giocattolo che è il vero centro gravitazionale di tutto; oppure ancora, per stare in Italia, alla città di *Cuore*, alla campagna toscana di *Pinocchio*, ai sotterranei di *Susi e Biribissi*.

Le città sopravvissute

Come detto, nella narrativa di oggi questa dimensione si è persa, e del resto non esiste più nella vita quotidiana di ogni ragazzino, che può solo passare tra contenitori, unici luoghi ritenuti sicuri e privi di pericoli. Già oltre mezzo secolo fa ci aveva malinconicamente detto tutto il realismo di *Marcovaldo, ovvero Le Stagioni in città* (Calvino, 1963), in cui c'era un'intuizione che aveva sin da quel momento qualcosa di definitivo: cambiando la città, gli spazi, i ritmi, l'urbanistica e l'architettura, cambia automaticamente e radicalmente la società, avviene una metamorfosi antropologica irreversibile, un mutamento di paradigma.

Ci sono però naturalmente alcune eccezioni, che ha senso inquadrare meglio. La prima è particolarmente significativa: si tratta degli autori nordici, che sembrano raccontare in totale naturalezza di una percezione spaziale proprio diversa, libera e serena, più rivolta agli esterni che agli interni, che consente ancora il bighellonare solitario, e la sensazione di essere padroni della città. Penso ai pluripremiati cicli di Mankell (1990, 1991, 1996, 1998), Parr (2005, 2010), Stark (1984), Kuijter (1999-2001), i cui protagonisti Joel, Tonja, Trille, Lena, Polleke possiedono con disinvoltura le caratteristiche peculiari del *flâneur*, che sembra diano per scontate: il senso del muoversi liberamente, l'abbandono al luogo, la curiosità, l'ozio, il piacere della scoperta, l'incontro tra lo sguardo attento di chi vaga e ciò che ha intorno, e che fa scaturire una nuova realtà.

Si ha in questo caso la prova evidente della rispondenza tra immaginario e vita reale, perché queste storie vengono da una tradizione, sia nella realtà che nella realtà narrativa, fortemente legata all'appropriazione libera, naturale e anche oziosa dei luoghi, in cui la possibilità per i bambini di fare esperienza del mondo sul campo è così ovvia da essere garantita da una tutela e da una presa in cura addirittura sancite dalla costituzione, come lo è il diritto all'accesso pubblico a qualsiasi spazio. Concetti e pratiche che comportano l'idea di assenza di confini come normalità quotidiana (Tontardini, 2013).

Sono culture che non a caso hanno prodotto icone, tuttora centrali, ribadite e amatissime, che hanno avuto la funzione di dare ai bambini lettori il primo senso di identità nazionale e locale attraverso lo spazio, quello che circonda la loro casa, la loro città, la loro regione, il loro stato, in un graduale allargarsi di orizzonti: *Nils Holgersson* di Selma Lagerlöf (1906), maestra elementare e prima donna premio Nobel per la letteratura, con l'espedito di un viaggio sul dorso di un'oca è un vero libro di geografia della Svezia, per molti anni adottato nelle scuole a scopo didattico; *Bibi. Una bambina del Nord* di Karin Michaëlis (1927), che è anche un grande progetto pedagogico basato su coordinate spaziali e punti di riferimento precisi, viaggia in solitudine, da vera *flâneuse*, undicenne e femmina, in treno per tutta la Danimarca, disegnano quello che

vede su un taccuino; *Pippi Calzelunghe* (Lindgren, 1945), che da lei viene, e gli altri ragazzi liberi e girovaghi di Astrid Lindgren (Rasmus, Martina, Ronja) sono sempre a stretto contatto con i luoghi. E queste icone ci sembra oggi di ritrovarle, ancora scoppiettanti e indomabili, in vorticoso movimento e senza alcun controllo, per i loro paesi a combinare follie, per esempio in *Cuori di waffel* e *Tonja Valdiluca* della giovane Maria Parr, tra i nomi più interessanti dell'ultima generazione.

Ha senso qui ricordare anche l'impegno nella letteratura per ragazzi del grande giallista svedese Henning Mankell (Galli Laforest, 2013), in particolare col ciclo di Joel, che vediamo crescere volume dopo volume e passare dall'infanzia alla vita adulta: nelle sue storie, in riuscito e bizzarro equilibrio tra effervescente ironia e profonda malinconia, il paese, e il percorrerlo liberamente, è una presenza fissa e fondante rispetto al continuo pensare alla vita del giovane protagonista. C'è, su tutto, un grande senso teatrale, una raffinata e potente costruzione degli ambienti, con il rimbalzare di Joel, sempre solo, tra le case dei diversi abitanti, la scuola, il ponte, il confine col bosco, come in una scenografica mappa della città vista dall'alto, con pochi ma fondamentali punti di riferimento nel suo vagabondare spesso notturno, che fanno pensare ad un pieno possesso degli spazi urbani.

Sembra oggi necessario, per far emergere la città e l'essere ragazzi lì, un distacco temporale o spaziale: i pochi esempi di romanzi in cui gli spazi urbani tornano sono tutti ambientati nel passato, solitamente non oltre gli anni Sessanta, in scritture che, direttamente o indirettamente, sono ricordi autobiografici degli autori. Ricordi percorsi sempre da una vena di nostalgia, proprio per quella possibilità di scorrazzare, in fughe solitarie o missioni con bande di amici inseparabili, oggi assolutamente scomparse.

Oppure, per restituire questa dimensione all'infanzia, si sposta tutto in luoghi particolari e unici che lo permettono: Venezia, per esempio, è molto sfruttata, e penso ai racconti di Silvana Gandolfi (1995, 2001), Cornelia Funke (2000), Moony Witcher (2002-2014), Laura Walter (2006), ma è evidente che per le sue caratteristiche, la sua storia, l'immaginario che ha prodotto, non è una vera città, funziona più come un dispositivo fiabesco.

Rimanendo nel campo del fantastico, ha senso ricordare che l'intera saga di Harry Potter, massimo successo editoriale di sempre e icona degli anni Duemila, è un *fantasy* atipico proprio per l'assenza dello spazio e del movimento: da *Il Signore degli anelli* in poi l'intero genere ha avuto come ossatura l'andare, l'attraversare spazi precisati e riprodotti in indispensabili mappe, con distanze calcolate ed esplicitate, e dunque una chiara e consapevole relazione dei protagonisti con lo spazio; tutte le pagine della Rowling non escono mai invece dagli interni di Hogwarts (o della casa dei genitori adottivi, comunque spazio chiuso), una scuola che è però una fortezza, e quindi un intero universo isolato in cui ogni cosa accade. E il peso di questa attrazione domestica, del calore e delle tavolate imbandite, del tutto opposta a quella aperta del *flâneur*, è il magnete su cui le vicende, presenti, passate e future, si fondano.

La poetica delle macerie

La grande eccezione nel panorama recente, eclatante ma unica, rispetto alla sparizione della città, è l'eclettico inglese Philip Ridley (1990, 1991, 1995, 1997, 2000), che della città è rimasto unico e ultimo cantore. Va detto però che pare aver abbandonato la scrittura per ragazzi da oltre dieci anni, e che in Italia le sue opere sono totalmente fuori catalogo. Lui stesso ha spostato da tempo la sua attenzione e la sua arte verso il teatro e il cinema, di cui è prolifico regista e sceneggiatore, e verso la pittura e la fotografia.

Nei suoi libri la città è quasi sempre la vera protagonista, ed è descritta, intesa e raccontata come macerie (Varrà, 2008): la sua è una vera e propria moderna poetica delle rovine, con microcosmi urbani, quartieri, strade, organizzati con una grande e sapiente vocazione teatrale e musicale. Rumori, onomatopee, ripetizioni sonore sono il suo marchio, così esibito ed invadente da suggerire quasi una caricatura, una parodia dell'attenzione all'aspetto uditivo cui abbiamo già accennato. Il gioco di Ridley consiste in un sapiente cortocircuito tra questo piccolo carnevale di suoni e l'idea di città fantasma, senza vita, in un perenne senso di sospensione e attesa, come se tutto si svolgesse nelle piazze di De Chirico decenni dopo, abbandonate e fatiscenti, ma ancora abitate negli interni da adulti imbruttiti, grassi e sempre in vestaglia, o al contrario da ridicoli damerini imbellettati pronti ai peggiori misfatti per un nuovo cosmetico, o da bambini chiassosi e

lasciati allo stato brado: parte integrante e fondamentale della sua poetica è infatti la critica sociale, la denuncia di una società che ha perso il centro, e arranca in un mondo da fine impero.

Crepe, sporcizia, cemento vecchio e lamiere, marciapiedi rotti, strade con brutte villette a schiera e giardini tutti uguali, sono la costante di eterne periferie in cui mancano sempre i segnali stradali perché ogni luogo non è stato concluso, rimane congelato nel suo essere nuovo (uno di questi quartieri cadenti si chiama New Town) anche quando è maceria: l'esperimento che Ridley conduce consapevolmente, e con la sua diabolica ironia, è far crescere nel posto peggiore, in una trappola, i bambini. E sorte di quei bambini è dover resistere, trovarne i motivi, e salvare gli adulti da loro stessi.

Il crollo della facciata per gli adulti è definitivo, e la città ne è la rappresentazione diretta. I piccoli protagonisti, in lavoro e movimento continuo, fanno farsi padroni di quegli spazi, li ridefiniscono e rinominano. Lo squallore rimane, come però la loro libertà di movimento, e quei luoghi si rivelano ancora esplorabili e vivibili, al contrario della città vera, a pochi passi ma mai davvero presente e pulsante, più un abbaglio di meraviglie elettriche e luminose che la tagliano e ne impediscono la fruizione.

Lontanissima dall'opera di Philip Ridley è quella, oggi fortunatissima per vendite, dell'americano John Green, abile narratore di adolescenze contemporanee e vero fenomeno globale degli ultimi anni. Eppure, ad avvicinarli qualcosa c'è: il suo romanzo migliore, *Città di carta* (2008), è una lunga detection giocata sui luoghi, in cui proprio le archeologie urbane, i relitti abbandonati e pericolanti, affascinanti e mortiferi, sono lo scenario più significativo, e lì si nascondono le principali chiavi per capire e capirsi. La trama è retta dall'improvvisa sparizione di una ragazza, che ha forse seminato tracce per farsi ritrovare, visibili solo a chi, conoscendola a fondo e desiderando ritrovarla, può trasformare ogni dettaglio in indizio. Per questo sceglie come rifugi, nel suo viaggio solitario attraverso gli Stati Uniti, solo gli edifici abbandonati, luoghi da rito ancestrale, fatiscanti e magici, ruderi che sembrano lì apposta per raccontare di un'altra epoca e di un altro modo di vivere, in qualche modo più vero.

Tutto, riflessioni sulla vita, sulla morte, sul destino, la fuga e l'inseguimento, la tremenda malinconia, il senso di trappola e di non poter far nulla, partono da una triste intuizione sul vivere in città: "Ecco il brutto: da quassù non vedi la ruggine, la vernice scrostata, ma capisci che razza di posto è davvero. Vedi quanto è falso. Non è nemmeno di plastica, persino la plastica è più consistente. È una città di carta. [...] Tutte quelle persone di carta che vivono nelle loro case di carta, che si bruciano il futuro pur di scaldarsi" (Green, 2009, p. 76).

Il giovane inseguitore, che rischia anche lui di diventare un invisibile ragazzo di carta, può iniziare l'inconsapevole conquista di sé proprio grazie al senso del viaggiare cui è obbligato per ritrovare la ragazza scomparsa, e al progressivo far proprie parti di mondo: il momento iniziatico, non a caso, è il rinvenimento di una vecchia, grande cartina appesa al buio tra le ragnatele di una fabbrica abbandonata.

Questo suo trovare se stesso e farsi adulto solo attraverso la riappropriazione di spazi, pone una domanda pedagogica fondamentale a proposito delle città, e molto nostra: cosa comporta la perdita della topografia, dell'abitudine al vivere lo spazio, del poter strutturare e percorrere mappe mentali? Sappiamo cosa abbiamo guadagnato in termini di sicurezza e comodità, ma non cosa abbiamo perso, e l'ipotesi di Green è chiara: la consapevolezza del sé, l'esserci, il proiettarsi e il progettarsi, il vivere intensamente.

Nel suo fondamentale saggio *Il bambino e la città*, l'architetto e urbanista anarchico Colin Ward, rivendicando il ruolo educativo della strada, ha messo in evidenza che si alza sempre più, ad ogni generazione, l'età della libera mobilità, in cui si prende l'autobus da soli, si cammina o si va in bicicletta. C'è però un rapporto tra rischio e presa di responsabilità, e cancellarlo, se da un lato ci rende più tranquilli, dall'altro può significare anche rinunciare alla possibilità di aggregazione, di esperienza non guidata, di costruzione di un ruolo sociale. Se l'interazione spontanea con l'ambiente viene scoraggiata perché pericolosa, si è educati ad essere passivi, non autonomi, iperprotetti in passaggi tra spazi chiusi e tutelati da personale qualificato, a non avere un ruolo attivo nella comunità, a non prendersi cura degli ambienti comuni.

Dove conduce questa diminuzione o sparizione del senso di indipendenza? E il furto dell'avventura conseguente, intesa in senso etimologico (ad-ventura, verso le cose che verranno), anche di quella solo immaginata? È anche un furto del futuro.

Nella Repubblica di Erode

La recente ondata di fantascienza sociale per ragazzi, di enorme successo e diffusione, sembra avere qualcosa da dire in proposito (Galli Laforest, 2009, 2010). E non è una nicchia per pochi appassionati, ma un macroevento che cambia le carte in tavola e racconta molto di noi.

Paradossalmente non si sono mai acquistati tanti romanzi come nel periodo più nero della recente crisi globale, e a fare la parte del leone in questo “risarcimento terapeutico per via narrativa” (Calabrese, 2015), quasi a cicatrizzare le ferite dell’impoverimento, sono stati inaspettatamente e senza dubbio, assieme alle saghe ad “alta leggibilità”, i libri per “giovani adulti”. Un nuovo target di mercato, e forse una nuova categoria sociale in cui tutti si riconoscono, dagli undici ai trenta e passa anni.

E qui hanno preso vita, per passare anche agli adulti, veri e propri megaseller capaci di rimanere mesi, in alcuni casi anni, nelle parti alte delle maggiori classifiche di vendita mondiali.

Il fenomeno nuovo, dirompente anche per invadenza e pregnanza nell’immaginario collettivo, riguarda da vicino l’idea di città della nostra epoca, ed è quello delle distopie, figlie dirette degli orribili sguardi sul futuro portati a metà Novecento da *Il mondo nuovo* (Huxley, 1933) *1984* (Orwell, 1949), *Fahrenheit 451* (Bradbury, 1953), e anzi ancor più eccessive nel pronosticare il crollo del vivere in comunità, in una visione politica e sociale della città aberrante, di cui prime vittime sono i bambini e i ragazzi.

Dunque la città, quasi scomparsa nella sua fisicità fatta di strade ed edifici, è invece al centro di una massiccia e profonda riflessione se intesa come agglomerato umano e organizzazione sociale. Improvvisamente hanno iniziato a spuntare storie di ambientazione fantascientifica, ma con scenari privi di esorbitanti tecnologie, molto simili insomma a noi, con microcosmi paralleli e autoregolati, città “perfette”, se intese come meccanismo complessivo, ma inumane. Spesso sono mondi sopravvissuti ad un’apocalisse, con crisi energetiche continue ma con la pretesa di una rinascita fatta di grande ordine, efficienza e pulizia. Tra le righe, rimane il sentore di uno sfacelo materiale incancellabile e di una decadenza che già si è verificata e che continua, nonostante tutte le coperture, a rosicchiare lentamente spazi: nell’immaginario, il mondo è già stato distrutto, senza possibilità di recupero, la maschera è stata tolta.

Potrebbe apparire artificioso il cercare tracce del presente in storie fantastiche per ragazzini. Eppure Freud sapeva bene che i sogni raccontano verità tanto quanto i resoconti coscienti e fedeli, e che anzi li si incastonano non detti con una forte carica simbolica. Aldo Carotenuto, psicanalista junghiano che ha dedicato molti suggestivi studi al rapporto tra psicanalisi e letteratura, scriveva:

La stretta relazione che la fantascienza ha instaurato tra immaginario collettivo ed evoluzione sociale, culturale e scientifica degli ultimi due secoli costituisce, al pari della mitologia nell’antica Grecia e delle grandi religioni, una sorta di mappa archetipica. Taluni leitmotiv simbolici, peraltro da sempre radicati nella psiche umana, si sono via via rafforzati, mettendo in luce gli aspetti più significativi delle paure di fine millennio. Rintracciarne le linee e le progressioni di sviluppo significa, in certo qual modo, determinare il livello evolutivo della psiche collettiva contemporanea (Carotenuto, 2001).

Esiste certamente una realtà nella finzione, e molto spesso nel racconto fantastico è legata alle nuove paure, a tensioni emotive sui cambiamenti della nostra epoca, a ciò che sentiamo nell’aria ma non possiamo ancora dirci esplicitamente: la fantascienza da questo punto di vista si rivela uno straordinario barometro, così come la letteratura per l’infanzia.

C’è un primo esempio clamoroso e molto significativo da portare, anche per la sua storia editoriale: *The Giver* di Lois Lowry, primo atto di una tetralogia molto nota, che l’ha impegnata per vent’anni. Uscito negli Stati Uniti nel 1993 e subito premiato con la John Newbery Medal, maggior riconoscimento americano nella letteratura per ragazzi, è stato tradotto in Italia nel 1995, ma non ha avuto in quel momento davvero nessun riscontro, rimanendo assolutamente invisibile. Ristampato nel 2010 è diventato un vero caso, prima tra gli addetti al settore, e poi rapidamente tra i ragazzi, fino alla consacrazione data dalla trasposizione cinematografica con grandi attori del 2014. Evidentemente alla sua uscita non era stato capito, nei primi anni Novanta l’immaginario collettivo non era ancora pronto a comprendere e ad accogliere quel tipo di storia, che è invece risultata illuminante due decenni dopo, inserita in un contesto narrativo che già da

qualche anno aveva scoperto una forte sintonia con quel “nuovo” filone. Si tratta di un mondo forse futuro, forse parallelo, e di una città chiusa, autonoma e senza rapporti con l'esterno. Come i grandi filosofi delle utopie avevano scelto un'isola per i loro esperimenti, qui abbiamo un paese circondato da una barriera, un muro di montagne da una parte e l'oceano dall'altra, e la civiltà che lo abita sembra proprio quella immaginata dagli antichi: serena, pacata, autosufficiente, priva di crimini, brutture e dolori, con i cittadini appagati e soddisfatti. Le famiglie, formate invariabilmente da papà, mamma, figlia femmina e figlio maschio, vivono in casette decorose, e per l'amministrazione pubblica ci si affida totalmente alla saggezza di un gruppo di anziani. Il trucco di questo equilibrio e di questo benessere è una cerimonia, un vero rito di passaggio: al compimento del dodicesimo anno, tutti i ragazzi ricevono in dote, davanti alla comunità riunita, il loro mestiere, e dunque ruolo, cui verranno instradati da quel momento in poi. E tutti solitamente ne sono soddisfatti, perché a spianar loro il futuro ci hanno pensato i vecchi, che li hanno studiati durante l'infanzia e che sono capaci con la loro esperienza di individuare tensioni e talenti.

Il modello sociale di questa, e di quasi tutte le distopie per ragazzi, pare essere la più antica delle città ideali, *La Repubblica* di Platone. Ognuno nasce con un'anima portata a qualcosa, e avere qualcuno che gliela segnala anticipando i tempi non può che portare ad un vantaggio per la società e il benessere dell'individuo. E, naturalmente, però, all'annullamento, anzi all'inutilità, del libero arbitrio.

In una delle ultime saghe megaseller, diventata poi film e gadget vari, *Divergent* (Roth, 2011), la ripartizione in anime sul modello della Kallipolis è la struttura stessa del racconto: le tre anime platoniche diventano cinque, e i cittadini appartengono a caste che sono specchio della loro indole. Ci sono gli Eruditi, gli Abneganti, i Candidi, gli Intraprendenti e i Pacifici, e la parvenza di libertà è data dal fatto che non si è inscatolati definitivamente alla nascita, ma a sedici anni si partecipa alla Cerimonia della Scelta, in cui a ognuno è data la facoltà di decidere a quale Fazione appartenere, e dunque se rimanere nella propria famiglia e comunità, o se abbandonarla.

In molte distopie per ragazzi c'è una divisione in caste sociali ben definite e stagne, che non sono però vissute, né dai protagonisti né dai lettori, come vergognosi ghetti, ma come un suggestivo gioco sociale utile e anzi auspicabile, palesando un diffuso bisogno di appartenenza e identità, pur se fisso e imposto dall'alto: così come un prodigioso legante in *Harry Potter*, sul modello reale di alcuni collegi scolastici inglesi, sono le Case a cui ogni ragazzo viene assegnato a seconda di quello che il Cappello magico riconosce come suo carattere peculiare, in *Hunger Games* (Collins, 2008), che è un altro gigantesco fenomeno planetario, c'è una geniale confezione da Olimpiade, con il fascino delle squadre, delle divise, delle sfilate e dei distintivi, dell'identità certa.

In un modo o nell'altro, a partire dall'adolescenza si viene irreggimentati, omologati e ordinati in caste o squadre, e sempre attraverso un rito di passaggio formalizzato, a un'età precisa, che può essere una cerimonia pubblica di attribuzione, un esame scolastico finale e definitivo, o una diretta imposizione dall'alto.

Il tema principale di questa fantascienza sociale è dunque la politica, la riflessione nobile sul vivere collettivo, in barba al senso comune che vuole le nuove generazioni totalmente disimpegnate e acritiche: c'è anzi qui, in piena evidenza, anche il lato sovversivo della letteratura per ragazzi, sia per lo sguardo assolutamente libero sulla società, e in particolare sulle costruzioni e sui comportamenti degli adulti, sia per gli esiti, come vedremo, di queste storie (anche se non tutte e non del tutto). Rispetto alle distopie classiche già nominate, qui si piccona più in alto, perché nel frattempo ci sono stati, e sono entrati nel nostro patrimonio genetico, i lager e le atomiche, le dittature che hanno trasformato gli uomini in bestie o in macchine, Orwell e *Blade Runner* e *Matrix*: non è più solo una questione di controllo e sottomissione da parte di una dittatura inumana che ha preso il potere, ma la degenerazione viene direttamente dall'attuazione del miglior mondo possibile da parte di un vecchio sistema di idee che solo i giovani riconoscono come malato e ingiusto.

In questi futuri, le città raccontano prima di tutto, anche se tenendolo spesso sottotraccia, di un insanabile conflitto tra generazioni. Possono essere qui citati alcuni esempi, tra i più clamorosi e chiari, su questa progressione, sempre più esibita: in *Linus Hoppe* (Bondoux, 2001) e *Genesis* (Beckett, 2006) gli adolescenti subiscono una “selezione” da una commissione durante un esame scolastico, che lungi dall'essere un reale rito di crescita ha invece il compito di sancire la conformità, e scartare le menti libere; in *Bambini nel bosco* (Masini, 2010) vengono scelti, all'interno di una radura silvestre in cui sono costretti a vivere

da soli e controllati da telecamere, da coppie di adulti come se fossero prodotti di un supermercato; in *Unmind* (Shusterman, 2007) possono addirittura essere “abortiti retroattivamente” se non sono diventati come i genitori li desideravano, e le diverse parti del loro corpo ridistribuite tra gli adulti che ne hanno bisogno; in *Brutti* (Westerfeld, 2005/2007), *Feed* (Anderson, 2002), *Divergent* o *Lunamoonda* (Tognolini, 2008) i ragazzini vengono manipolati anche fisicamente, con operazioni di chirurgia estetica, inserimenti di microchip, ingegneria genetica, perché aderiscano al modello adulto; *Hunger Games* è un reality show in cui i giovani vengono sorteggiati e mandati a morire, facendoli uccidere a vicenda, in una sorta di nuovo Colosseo, come prima era accaduto in *Battle Royale* (Takami, 1999); e questo, come la saga *The Maze Runner* (Dashner, 2009), non è altro che un mostruoso test evolutivo organizzato dagli adulti per far sopravvivere solo il migliore.

Del resto, intuiscono poi alcuni giovani lettori, fuor di metafora narrativa ed eccessiva, non è così anche nel mondo reale, in cui i posti che contano sono esclusivo appannaggio di vecchi che non lasciano la poltrona, e in cui solo pochissimi nuovi avranno accesso per un ricambio generazionale, arrampicandosi sulle spalle di tanti che andranno perduti?

Il gioco non finisce qui, anzi diventa sempre più esplicito, perché in *La dichiarazione* (Malley, 2007) si è inventata una sorta di pillola dell'immortalità che crea però sovrappopolamento, e non essendoci più posto per nessuno, per legge non si possono più fare figli. Se dei figli nascono, vengono chiamati “eccedenze” e rinchiusi in istituti perché diventino, in anni di scuola, “risorse utilizzabili”; e nei sette volumi di *The enemy* (Higson, 2009/2013), fenomeno eclatante nel Regno Unito, gli adulti, mutati, i ragazzini se li mangiano direttamente, mentre quelli cercano di riorganizzare una nuova civiltà in una Londra ormai abbandonata.

Ecco, qui le carte sono proprio scoperte: in fondo il vero motore di queste storie riguarda un rapporto tra generazioni che potremmo definire “effetto Kronos”, con i padri che per non essere spodestati dai figli li disattivano, li sopprimono, invece di accettare l'unico ruolo che la natura e il ciclo della vita richiede loro. Un conflitto radicale, a lungo sopito ma in continua ebollizione: il mito antico ci ha già raccontato quale possa essere, prima o poi, l'unico esito possibile.

Le città raccontate oggi sono luoghi distrutti, in costante crisi energetica, spesso in un tempo postapocalittico che però per altri versi ci assomiglia molto, e sembra fare il verso ai tanti paradossi della nostra epoca, in cui il senso di crisi totale e di chiusura del futuro sta inspiegabilmente, eppure quotidianamente, di fianco ai prodigi della tecnologia alla portata di tutti, e in cui strumenti sempre nuovi e sbalorditivi certificano tra le nostre mani un domani di ricchezze e indubitabile progresso, mentre parallelamente le porte dello stesso futuro sono chiuse, e anzi nemmeno hanno più la maniglia (Laffi, 2014).

Lo sguardo politico e filosofico, sempre di denuncia, di queste storie, è ammorbidito da trame che si dipanano secondo ritmi e tecniche tipiche del *feuilleton*, con tanto di fughe rocambolesche, *villains* sadici dal passato oscuro, istituzioni corrotte, persino anelli con sigilli e misteriose voglie sulla pelle che preludono ad improbabili e clamorose agnizioni: alla fine infatti si torna lì, all'atto di accusa sottostante, e i cattivi sono, direttamente o simbolicamente, padri o madri che hanno imprigionato e quasi ucciso i figli.

Cosa vedono, nello scorrere delle vicende, i ragazzi protagonisti di queste storie, e i tanti lettori di questi “futuri-presenti”, sul vivere collettivo?

Vedono la presenza costante e normale di un “Grande Burattinaio”, che non viene quasi mai esplicitato, un qualcuno o qualcosa che organizza e valuta e indirizza le nostre vite, un meccanismo di controllo totale che vede e sente e sa qualsiasi cosa: può essere un comitato di adulti, una commissione d'esame, un'istituzione, un computer. E vede di conseguenza l'impossibilità di uscire dai binari stabiliti, sente aria di complotto, di sospetto reciproco. Una delle parole (e dei temi) più ricorrenti è “destino”, come se tutte queste vite fossero su un nastro trasportatore: non c'è traccia della consapevolezza propria del *flâneur*, del suo vagare libero e separato da ogni costrizione. Anzi, la natura di questi mondi è fatta di regolamenti rigidi, o norme non scritte ma incise nei cervelli, vuoi per buone e obbligate abitudini sociali, vuoi per condizionamenti e indottrinamenti, vuoi per vere e proprie intrusioni fisiche. Non ci sono genitori, quasi mai (o almeno genitori che fanno i genitori), e infatti gli unici luoghi, in queste città, che hanno una presenza ossessiva e centrale sono le scuole, i collegi, gli orfanotrofi, sempre gelidi e senz'anima come laboratori o catene di montaggio, prigioni per ragazzi da rieducare. E al termine di questi percorsi “educativi” c'è un esame, o una cerimonia conclusiva che prefigura e impone futuri.

Ogni cosa ha un suo posto e un suo luogo, non è prevista la libertà del bighellonare e della solitudine, così come non è prevista la possibilità di essere diversi da quello che la società si aspetta e richiede: i non conformi vengono automaticamente reclusi, o esclusi, dalla società, in quanto potenziale pericolo per l'equilibrio generale. Ad esempio, in *Divergent* coloro che non rientrano nelle Fazioni previste sono dei fuori casta che devono vivere all'esterno della comunità, e sono chiamati "gli Esclusi"; in *Linus Hoppe* vengono separati dagli altri e spediti in un'altra "Sfera", in *Beauty* (Westerfeld, 2011) scappano, e fondano in clandestinità un nuovo villaggio di ricercati: i nuovi paria non lo sono per sfortunata nascita, ma sono cittadini che pagano le conseguenze del non voler più accettare l'omologazione imposta dall'alto.

Gli altri, quelli che stanno al gioco, si adattano di buon grado, godono dell'ordine e del benessere di queste città, si lasciano indottrinare e rinunciano al libero arbitrio, alla memoria personale e collettiva in cambio di una vita semplificata, fatta solo di presente. Come nei classici della distopia, in cui il passato viene cancellato, costante anche in queste storie è l'oblio dei ricordi, da *The Giver*, che ha aperto la strada oltre due decenni fa, in cui la memoria di tutti gli abitanti della città viene asportata e immagazzinata in un unico cervello, a *Maze Runner*, in cui la rimozione del passato è la condizione di partenza.

Se la fantascienza sociale è anche un barometro che misura gli umori e le paure di una società, possiamo leggere queste città futuribili in due modi: potrebbe essere un sistema di compensazione per vedere, rispetto a mondi ipotizzati ben peggiori, i nostri anni di crisi globale come risarcimento, (Calabrese, 2015), oppure potrebbe essere una diretta metafora dell'oggi, un modo per nascondere con altri arredi ciò che già accade o che sentiamo sta accadendo.

In 1984 la disperazione era totale, non c'era alcuna possibilità di cambiare alcunché, mentre *Fahrenheit 451* si chiudeva ancora immerso nella dittatura, ma con un tentativo clandestino di creare una società alternativa, in crescita contagiosa. Le distopie per ragazzi contemporanee trovano una risoluzione che sta a metà tra le due: c'è una ribellione, ma mai completata, una *pars destruens* senza però nemmeno un'ipotesi di *pars costruens*. Il meccanismo viene rotto, o almeno inceppato, per un atto di consapevolezza e poi di rivolta da parte di un ragazzo, che porta allo scoperto lo scontro che è sempre, senza eccezioni, generazionale. Anzi, più spesso è una ragazza che si risveglia, e che presa coscienza si fa eroina, preannunciando un possibile mito di fondazione (Campbell, 1949).

Lo schema è comune e illuminante: questi ribelli sono sempre giovani che hanno le stesse caratteristiche costanti che avevano già individuato nei loro studi psicoanalitici o antropologici Jung (1940-41), Hillman (1967), Von Franz (1970), nel ritratto di un archetipo, quello del "fanciullo divino", il giovane predestinato, dalla nascita misteriosa, mandato dal cielo per riportare speranza laddove è sparita, a rifondare la città distrutta da chi è venuto prima di loro.

In uno di questi romanzi, *Lunamoonda*, il sospetto che si tratti di questo archetipo diventa sicurezza. Il Grande Burattinaio, come in *Matrix* (Wachowski, 1999) o in tanti altri film che sono seguiti, non è una persona ma un software che amministra totalmente la vita della comunità, e ha un nome geniale, che nel rimandare al più nostro tra i miti sul fanciullo divino, spiega tutto, condannando definitivamente noi e le nostre città: si chiama "Herode Necessario".

Riferimenti bibliografici

- Barrie, J. M. (1902). *The Little White Bird*. London: Hodder & Stoughton (trad. it. L'uccellino bianco, Nobel, Roma, 2011).
- Barrie, J.M. (1906). *Peter Pan in Kensington Gardens*. London: Hodder & Stoughton (trad. it. Peter Pan nei Giardini di Kensington, Marsilio, Venezia, 2007).
- Anderson, M.T. (2002). *Feed*. Somerville: Candlewick (trad. it. Feed, Fabbri, Milano, 2005).
- Beckett, B. (2006). *Genesis*. Boston: Houghton Mifflin (trad. it. Genesis, Rizzoli, Milano, 2008).
- Bondoux, A.-L. (2001). *Le destin de Linus Hoppe*. Montrouge: Bayard Jeunesse (trad. it. Linus Hoppe contro il destino, Giunti, Firenze, 2007).
- Bradbury, R. (1953). *Fahrenheit 451*. New York: Ballantine (trad. it. Fahrenheit 451, Mondadori, Milano, 1999).
- Calabrese, S. (2015). *Anatomia del best seller*. Roma-Bari: Laterza.
- Calvino, I. (1963). *Marcavaldo, ovvero Le Stagioni in città*. Torino: Einaudi.
- Calvino, I. (1972). *Le città invisibili*. Torino: Einaudi.
- Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton, NJ: Princeton University (trad. it. La nascita della vergine, Guanda, Parma, 2000).
- Carotenuto, A. (2001). *L'ultima Medusa. Psicologia della fantascienza*. Milano: Bompiani.
- Collins, S. (2008). *The Hunger Games*. New York: Scholastic (trad. it. Hunger Games, Mondadori, Milano, 2009).
- Dashner, J. (2009). *The Maze Runner*. New York: Delacorte (trad. it. Il labirinto, Fanucci, Roma, 2011).
- Funke, C. (2000). *Herr der Diebe*. Hamburg: Cecilie Dressler (trad. it. Il re dei ladri, Mondadori, Milano, 2004).
- Galli Laforest, N. (2009). Il mondo™ salvato dai ragazzini. Futuropresente. *Hamelin*, 22, 17-23.
- Galli Laforest, N. (2010). Nella Repubblica di Erode. *Gli asini*, 3, 94-97.
- Galli Laforest, N. (2013). L'infanzia secondo Henning Mankell. Cartoline dalla Svezia. *Hamelin*, 32, 54-71.
- Gandolfi, S. (1995). *Occhio al gatto*. Milano: Salani.
- Gandolfi, S. (2001). *Aldabra. La tartaruga che amava Shakespeare*. Milano: Salani.
- Green, J. (2008). *Paper Towns*. New York: Dutton (trad. it. Città di carta, Rizzoli, Milano, 2009).
- Higson, C. (2009). *The Enemy*. London: Puffin (trad. it. The Enemy, De Agostini, Novara, 2010).
- Hillman, J. (1967). *Senex and Puer. An Aspect of the Historical and Psychological Present*. Zürich: Rhein (trad. it. Puer Aeternus, Adelphi, Milano, 1999).
- Huxley, A. (1933). *Brave New World*. London: Chatto and Windus (trad. it. Il mondo nuovo, Mondadori, Milano, 1991).
- Jung, C.G. (1940/1941). *Einführung in das Wesen der Mythologie*. Zürich: Rascher & Co. (trad. it. Il fanciullo e la Core: due archetipi, Bollati Boringhieri, Torino, 1981).
- Kuijter, G. (1999-2001). *Sviten om Polleke*. Amsterdam: Querido (trad. it. Per sempre insieme, amen, Feltrinelli, Milano, 2012; Mio padre è un PPP, Feltrinelli, Milano, 2014; Un'improvvisa felicità, Feltrinelli, Milano, 2014; Con il vento verso il mare, Feltrinelli, Milano, 2015; La poesia sei tu, Feltrinelli, Milano, 2016).
- Laffi, S. (2014). *La congiura contro i giovani. Crisi degli adulti e riscatto delle nuove generazioni*. Milano: Feltrinelli.
- Lagerlöf, S. (1906). *Nils Holgerssons underbara resa genom Sverige*. Stockholm: Bonniers.
- Lindgren, A. (1945). *Pippi Långstrump*. Stockholm: Rabén & Sjögren.
- Lowry, L. (1993). *The Giver*. Boston: Houghton Mifflin, (trad. it. Il mondo di Jonas, Mondadori SuperJunior, Milano, 1995).
- Malley, G. (2007). *The declaration*. London: Bloomsbury Publishing (trad. it. La Dichiarazione, Salani, Milano, 2008).
- Mankell, H. (1990). *Hunden som sprang mot en stjärna*. Stockholm: Rabén & Sjögren (trad. it. Il cane che inseguiva le stelle, Fabbri, Milano, 2003).
- Mankell, H. (1991). *Skuggorna växer i skymningen*. Stockholm: Rabén & Sjögren (trad. it. Joel e le lettere d'amore, Fabbri, Milano, 2004).

- Mankell, H. (1996). *Pojken som sov med snö i sin säng*. Stockholm: Rabén & Sjögren (trad. it. Il ragazzo che dormiva con la neve nel letto, Fabbri, Milano, 2009);
- Mankell, H. (1998). *Resan till världens ände*. Stockholm: Rabén & Sjögren (trad. it. Il ragazzo che voleva arrivare ai confini del mondo, Rizzoli, Milano, 2009).
- Masini, B. (2010). *Bambini nel bosco*. Roma: Fanucci.
- Michaëlis, K. (1927). *Bibi*. New York: Double Day.
- Molnár, F. (1907). *A Pál utcai fiúk*. Budapest: Franklin (trad. it. I ragazzi di via Pál, Feltrinelli, Milano, 1992).
- Moony Witcher. (2002-2014). *La bambina della sesta luna*. Firenze: Giunti.
- Orwell, G. (1949) 1984. *A Novel*. London: Secker & Warburg (trad. it. 1984, Mondadori, Milano, 1984).
- Parr, M. (2005). *Väffel hjärtat. Lena og eg i Knert-Matbilde*. Oslo: Det Norske Samlaget (trad. it. Cuori di waffel, Beisler, Roma, 2014);
- Parr, M. (2010). *Tonje och det hemliga brevet*. Oslo: Det Norske Samlaget (trad. it. Tonja Valdiluce, Beisler, Roma, 2015).
- Pergaud, L. (1912). *La Guerre des boutons, roman de ma douzième année*. Paris: Mercure de France (trad. it. La guerra dei bottoni, Bur, Milano, 1978).
- Ridley, P. (1990). *Dakota of the White Flats*. Lions (trad. it. Dakota delle bianche dimore, Salani, Milano, 1991);
- Ridley, P. (1991). *Krindlekrax*. London: Jonathan Cape (trad. it. Krindlekrax, Mondadori, Milano, 1995).
- Ridley, P. (1995). *Kasper in the Glitter*. London: Viking (trad. it. Kasper nella città splendente, Mondadori, Milano, 1997).
- Ridley, P. (1997). *Scribbleboy*. London: Viking (trad. it. Il favoloso Scribbolo, Mondadori, Milano, 1998).
- Ridley, P. (2000). *Vinegar Street*. London: Puffin (trad. it. Magia a Vinegar Street, Mondadori, Milano, 2002).
- Roth, V. (2011). *Divergent*. New York: Katherine Tegen (trad. it. Divergent, De Agostini, Novara, 2012).
- Shusterman, N. (2007). *Unwind*. New York: Simon Schuster (trad. it. Unwind. La divisione, Piemme Freeway, Milano, 2010).
- Stark, U. (1984). *Darfinkar och Donickar*. Stockholm: Bonniers (trad. it. Il paradiso dei matti, Feltrinelli, Milano, 1999).
- Takami, K. (1999). *Battle Royale*. Tokyo: Ota Shuppan (trad. it. Battle Royale, Mondadori, Milano, 2009).
- Tognolini, B. (2008). *Lunamoonda*. Milano: Salani.
- Tontardini, I. (2013). Nuove dall'isola dei gabbiani. In Hamelin (Ed.), *Sottosopra: Voci contemporanee dell'illustrazione svedese* (pp. 17-29). Bologna: Editrice Compositori.
- Varrà, E. (2008). La magia delle macerie. *Infanzia e città. Hamelin*, 21, 22-25.
- von Franz, M.L. (1970). *The problem of the Puer Aeternus*. Zürich: Spring (trad. it. L'eterno fanciullo. L'archetipo del Puer Aeternus, Red, Milano, 2009).
- Wachowski, A., & Wachowski, L. (1999). *Matrix*, USA: AUS.
- Walter, L. (2006). *Mistica Maëva e l'anello di Venezia*, Milano: Fabbri.
- Ward, C. (1979). *The Children in the City*. London: Architectural Press (trad. it. Il bambino e la città, Ancora del Mediterraneo, Napoli, 2000).
- Westerfeld, S. (2005). *Uglies*. New York: Simon Pulse (trad. it. Brutti, Mondadori, Milano, 2006).

Nicola Galli Laforest, pedagoga, lavora a tempo pieno da oltre quindici anni con l'associazione Hamelin di Bologna, con cui si occupa di studio e divulgazione della letteratura per ragazzi, dell'illustrazione, del fumetto. È responsabile del progetto di promozione culturale per adolescenti *Xanadu* e redattore della rivista *Hamelin*. Ha insegnato *Letteratura per l'infanzia* presso l'Accademia di Belle Arti di Bologna. Recentemente ha curato il monografico *Dove vanno le anatre d'inverno. Grandi scrittori per giovani adulti* (2016), e in precedenza *I libri per ragazzi che hanno fatto l'Italia* (2011).
Contatto: nicola.gallilaforest@gmail.com