

Influenze digitali sull'albo illustrato: metamorfosi artistiche e sfide di "iper-lettura"

Digital influences on picturebook: artistic metamorphosis and "hyper-reading" challenges

Influencias digitales en los álbumes ilustrados: metamorfosis artísticas y desafíos de "hiperlectura"

Influències digitals als àlbums il·lustrats: metamorfosis artístiques i desafiaments d'"hiperlectura"

Stefania Carioli. Università di Bologna. stefania.carioli@unibo.it

<https://orcid.org/0000-0002-2697-2997>

Sommario

L'influenza "di ritorno" dei linguaggi elettronici e digitali sulla letteratura per l'infanzia rappresenta uno degli aspetti più interessanti delle produzioni artistico letterarie degli ultimi decenni. Segni del cambiamento profondo e irrevocabile avvenuto nella letteratura per l'infanzia e nell'ecosistema da leggere dell'età elettronica sono particolari albi illustrati, che rispecchiano come anche il libro stampato abbia attinto dalle strutture multilineari del digitale e dai codici espressivi degli schermi. Nel quadro di questa mutazione culturale, il presente contributo esplora due albi illustrati rappresentativi della mutazione e integrazione tecnologico mediatica, che, da un lato, mantengono la stabilità della lettura su un tradizionale libro stampato, dall'altro, contengono le sfide mentali e visive di un'esperienza di "iper lettura".

Parole chiave: letteratura per l'infanzia, strutture multilineari, albi illustrati illustrati postmoderni, tecnologie elettroniche e digitali, "iper lettura".

Abstract

The influence of electronic and digital codes on children's literature represents one of the most interesting aspects of the artistic and literary productions of the last decades. Signs of the profound and irrevocable change that has taken place in children's literature and in the ecosystem to be read of the electronic age are particular picturebooks, which reflect how even the printed book has drawn from the multilinear structures of the digital and from the expressive codes of the screens. In the context of this cultural mutation, the present contribution explores two picturebooks representative of the media technology mutation and integration, which, on the one hand, maintain the stability of reading on a traditional printed book, on the other, they contain the mental and visual challenges of a "hyper-reading" experience.

Key words: children's literature, multilinear structures, postmodern picturebooks, digital technologies, hyper-reading.

Resumen

La influencia de los lenguajes electrónicos y digitales en la literatura infantil representa uno de los aspectos más interesantes de las producciones artístico-literarias de las últimas décadas. Signos del cambio profundo e irrevocable que se ha producido en la literatura infantil y en el ecosistema de lectura de la era electrónica son particulares álbumes ilustrados, que reflejan cómo incluso el libro impreso se ha nutrido de las estructuras multilineales de lo digital y de los códigos expresivos de las pantallas. En el contexto de esta mutación cultural, la presente contribución explora dos álbumes ilustrados representativos de la mutación e integración tecnológica-mediática, que, por un lado, mantienen la estabilidad de la lectura de un tradicional libro impreso, por el otro, contienen los desafíos mentales y visuales de una experiencia de "hiperlectura".

Palabras clave: literatura infantil, estructuras multilineales, álbumes postmodernos, tecnología electrónica y digital, hiperlectura.

Resum

La influència dels llenguatges electrònics i digitals en la literatura infantil representa un dels aspectes més interessants de les produccions artística-literàries de les darreres dècades. Signes del canvi profund i irrevocable que s'ha produït a la literatura infantil i a l'ecosistema de lectura de l'era electrònica són particulars àlbums il·lustrats, que reflecteixen com fins i tot el llibre imprès s'ha nodrit de les estructures multilineals del digital i dels codis expressius de les pantalles. En el context d'aquesta mutació cultural, aquesta contribució explora dos àlbums il·lustrats representatius de la mutació i la integració tecnològica-mediàtica, que, d'una banda, mantenen l'estabilitat de la lectura d'un tradicional llibre imprès, de l'altra, contenen els desafiaments mentals i visuals d'una experiència d'hiperlectura.

Paraules clau: literatura infantil, estructures multilineals, àlbums postmoderns, tecnologia electrònica i digital, hiperlectura.

Extended abstract

Starting from the 1990s, the influence of the transformative wave of the digital on children's literature is manifested in new artistic-literary forms which, although on printed pages, reflect the aesthetics of new media and the profound differences between the technological context of the past and the contemporary one. If, until then, children's literature has been predominantly linear, basically illustrated only for younger children and with narrow margins of interactivity predefined by the author, the breakthrough of new technologies gives rise to non-sequential structures, which they abound with illustrations even in the proposals aimed at adolescent readers and which present metafictional characteristics with which they also reinterpret traditional stories of children's literature. Catalysts of these technological and cultural changes are picturebooks defined as postmodern, media that are based on an expressive interdependence between words and iconic-visual modes, which also electronic and digital technologies have always preferred. The importance of images in contemporary technological environments would have contributed to the growing acceptance of purely or predominantly visual narratives, with great advantage for the picturebook as medium.

In the context of the mutation between media and in the wider relationship between postmodern and digital, this contribution aims to explore two picturebooks that are particularly representative of the mutations of recent decades: *Black and White* (1990) and *The Three Pigs* (2001), respectively, by David Macaulay and David Wiesner. Both of these authors dealt in an original way with the profound media transformations, expressing their influence on contemporary arts and literature. Both of these picturebooks have achieved great success with young audiences, following which they were awarded the Caldecott medal. A member of the Caldecott committee who in 1991 has selected David Macaulay's creative enterprise has pointed out that the linear, sequential experience of reading, oriented exclusively on the printed page, was no longer the only way to approach the cultural universe of reading, nor the predominant one and how,

however, it was not yet so clear that the change was also extending beyond the network of digital connections. The illustrated book *Black and White* (Macaulay, 1990) represents the prototype of this new type of printed text, which demonstrates how even the book has drawn on hypertextual and hypermedia structures, becoming itself a hypermedia. From the very beginning of *Black and White* (Macaulay, 1990) *e*, the reader is made aware of the need to interact deeply with the text, urged to carefully read both verbal and iconic modes of expression, challenged to understand how many stories actually exist in this picturebook.

In the picturebook *The three pigs* (2001), David Wiesner has chosen to rewrite a universally known children's fairy tale, disregarding the reader's expectations with unexpected deviations from the original story. To the three little pigs, Wiesner gives a physicality, an imaginative capacity and an original plot, based on a new narrative level that is added, in particular, when the first pig voluntarily leaves the traditional story and begins to imagine another, followed by the second and the third pig. As in a *trompe d'oeil*, the three protagonists acquire three-dimensionality every time they leave the story and move away from the spatial confines of the sheet to start new adventures, far from the jaws of the wolf. Wiesner thus launches the challenge to the other media: the picturebook is a format that is only apparently rigid, which in reality has shown itself capable of reinterpreting and sophisticated on the blank page multilinear structures and expressive codes outside the box. Furthermore, the illustrations on its pages, unlike an image on a screen, do not fly in the blink of an eye (Wiesner, 2002).

Integrative synthesis between linearity and multilinearity, between printed tradition and narrative formulas typical of electronic and digital media of hypertext and their codes, the picturebooks explored have reflected and reflect a new way of imagining and representing art and culture, which invests young readers and the reading. Crossing the boundaries of both print and digital media, picturebooks as those considered combine the advantages of the stability of the printed environment with the mental challenge of a non-linear experience, which places the reader in front of a plurality of narrative lines, in the course of which a greater commitment is required in terms of choices and recomposition of the textual plot. The multilinearity of their plots, the multiplicity of stories and points of view, the textual fragmentation, and an unprecedented metatextual analysis orient towards a reading experience which –not surprisingly – has been defined as a journey into the ecosystem of the current storytelling.

1. Introduzione

Children's books changing with the culture around them (Goldstone, 2001)

A partire dagli anni Novanta del Novecento, l'influenza dell'ondata trasformativa del digitale sulla letteratura per l'infanzia si manifesta in nuove forme artistico-letterarie che, sebbene su pagine stampate, riflettono le estetiche dei nuovi media e le profonde differenze tra il contesto tecnologico del passato e quello contemporaneo (Burnett, 1993; Dresang, 1997; Burnett & Dresang, 1999; Dresang, 1999; Goldstone, 2001):

The characteristics of the digital environment have evolved in another communication mode—that of literature for youth, which traditionally has been considered sequential (“what comes next” clearly and directly related to what comes before), linear (a step by step “one way only” progression), graphic only for the very young, and with narrow parameters for interactivity prescribed by the author of the text.

Digitized media often, but not always, are associated with what is known as hypermedia, a term which, in turn, was preceded by a concept known as hypertext. (Dresang, 1997, p. 645)

Se, fino ad allora, la letteratura per l'infanzia è stata prevalentemente *lineare*, illustrata tendenzialmente solo per i bambini più piccoli e con ristretti margini di interattività predefiniti dall'autore, l'irrompere delle nuove tecnologie dà luogo a strutture *non sequenziali*, che abbondano di illustrazioni anche nelle proposte rivolte a lettori preadolescenti e adolescenti (Burnett, 1993) e che presentano caratteristiche metafinzionali con cui reinterpretano anche racconti classici (Pantaleo, 2004; Silva-Díaz, 2005a, 2005b; Ramos, 2020; Ramos & Navas, 2021)¹.

¹ A partire dalle specificità che distinguono stampa e digitale, si intende porre in risalto il modo in cui le caratteristiche delle tecnologie digitali e, più in generale, elettroniche, si sono riflesse sulla letteratura per l'infanzia e, soprattutto, come vedremo, sulle strutture di alcuni albi illustrati definiti postmoderni. Gli albi illustrati sono stati (e continuano a essere) vere e proprie officine sperimentali: si pensi – solo per fare un esempio fra i più eclatanti e noti – all'albo *Where the wild things are* di Maurice Sendak, e a come esso, negli anni Sessanta del Novecento, abbia scardinato i confini della pagina, il modo di illustrare ma, soprattutto, lo sguardo sull'infanzia. Al contempo, è da notare anche come l'albo di Sendak sia il classico esempio di capolavoro che è stato riconosciuto tale solo grazie al successo ottenuto presso i bambini. Pubblicato nel 1963, *Where the Wild Things Are* inizialmente suscitò un'enorme diffidenza, tanto che, quando, l'anno successivo, l'autore ottenne la medaglia Caldecott, usò il discorso di accettazione come manifesto per sostenere una maggiore libertà di parola nei libri per bambini. Questo, a ulteriore conferma di una prevalente considerazione della letteratura per l'infanzia da prospettive tutt'altro che prossime a quelle dei più giovani e tutt'altro che disposte a concedere spazi a temi considerati tabù, così come a strutture –per così dire– divergenti. Un discorso di questo genere può essere fatto anche con riferimento all'albo illustrato *Black and White* (1990), di David Macaulay, non ancora tradotto in italiano, a cui, molti anni dopo, è toccata la stessa sorte, come vedremo più avanti nel paragrafo

A fare da catalizzatori dei cambiamenti tecnologici e culturali sono albi illustrati definiti *postmodern* (Goldstone & Labbo, 2004; Weinkauff, 2006; Pantaleo, 2007; Dresang, 2010; Sipe & Pantaleo, 2008; Van Meerbergen, 2016; Ramos, 2020; Vouillamoz, 2022)²:

Historically, children's literature has reflected societal values, attitudes, and knowledge. (...)

Various conceptual and theoretical framework have been proposed to explain the changes evident in contemporary children's literature. (...)

Postmodernism is often used as a general term to describe the changes, tendencies and/or developments that have occurred in philosophy, literature, art, architecture, and music during the last half of the twentieth century. (...) Writing specifically about literature, Watson described postmodernism as "more of an extension of modernism than a reaction against it" (Sipe & Pantaleo, 2008, p. 1).

Circa la connessione degli albi con i più ampi sviluppi culturali e sociali, connessione contenuta nel termine "postmodern", David Lewis (2001) ha osservato: "This shift (...) to postmodernism is important for a number of reasons. It not only introduces a technical vocabulary into the discussion but explicitly connects picturebooks with larger social and cultural developments" (p. 87).

Caratteristica dei *postmodern picturebooks* – come *subgenre* di albi illustrati (Goldstone & Labbo, 2004) – è quella di essere testi che poggiano su un'interdipendenza espressiva fra parole e modalità iconico-visiva, alla quale anche le tecnologie elettroniche e digitali, da sempre, si rivolgono in via privilegiata. Eve Bearne (2009), autorevole studiosa di letteratura per l'infanzia e lettura, fa notare che:

destinato alla sua esplorazione. Per approfondimenti sul taglio specifico di questo tema, cfr. Carioli (in fase di stampa).

² Ampliando la specifica prospettiva qui adottata, è il caso di ricordare che l'interesse intorno ai *postmodern picturebook* è dimostrato da una vasta letteratura internazionale, non solo di matrice statunitense. Pur con la consapevolezza dell'impossibilità di menzionare l'intera mole degli studi che hanno posto al centro gli albi illustrati postmoderni, per una panoramica non esaustiva sono qui di seguito inseriti alcuni fra i più importanti riferimenti: cfr. Grieve (1993), Watson (2004), Sipe & McGuire (2006a & 2006b), Dresang & Bowie (2009), and Pantaleo (2009 & 2014). Per gli studi di matrice australiana, cfr. Anstey & Bull (2000 & 2004), Allan (2015). Sulla tendenza postmoderna negli albi illustrati fantasy coreani nel primo decennio del duemila, si veda Kim (2009). Fra gli studi di ambito cinese, Wu (2014). Nell'ambito degli studi europei, le caratteristiche postmoderne sono state riconosciute anche recentemente tra le tendenze più significative presenti negli albi illustrati del nuovo millennio (cfr. Kümmerling-Meibauer, 2015); al contesto postmoderno –«neutral, broad and international»– alcuni studi hanno ricondotto le allusioni artistiche di molti albi Fiamminghi contemporanei, insieme al gioco, alla parodia, all'intertestualità, che li rendono "campi da gioco semiotici", in cui i lettori sono coinvolti in modalità ancor più (inter)attive (cfr. Van Meerbergen (2012)). In Italia, la ricerca di ambito pedagogico sugli albi illustrati e sugli *wordless picturebook*, chiamati anche *silent book*, ha affrontato solo marginalmente i riflessi postmoderni, mentre, praticamente assente risulta la prospettiva di analisi che osserva e analizza le influenze delle tecnologie digitali ed elettroniche sull'albo illustrato stampato. Tra gli studi italiani più importanti che hanno fatto da apripista all'esplorazione e all'interesse nei confronti degli albi illustrati, cfr. Hamelin Associazione Culturale (2012), Terrusi (2012 & 2017).

Sebbene l'ubiquità dello schermo non possa essere sottovalutata, il dominio dello screen tende tuttavia a oscurare il fatto che molti testi multimodali non sono digitali. Fra questi, gli albi illustrati cosiddetti "postmoderni" (postmodern picturebook), riconosciuti (...) come genere particolarmente utile per dar vita a nuove forme di lettura «nel variegato e complesso panorama testuale di oggi». (Carioli, 2018, p. 53).

Proprio l'importanza delle immagini negli ambienti tecnologici contemporanei avrebbe contribuito alla crescente accettazione di narrazioni prettamente o prevalentemente visive, con grande vantaggio per il genere³ albo illustrato: quando gli effetti della postmodernità si sono trasferiti nel campo della letteratura per l'infanzia e l'adolescenza, l'albo illustrato sarebbe diventato il medium postmoderno per eccellenza, il principale campo di espressione delle innovazioni postmoderne, che ne avrebbe favorito il consolidamento⁴ (Weinkauff, 2006; Vouillamoz, 2022).

Nel quadro della mutazione fra media e in quello del più ampio rapporto tra postmoderno e digitale (Balbi & Magaudo, 2014), il presente contributo esplora due albi particolarmente rappresentativi delle mutazioni degli ultimi decenni⁵: *Black and White* (1990) e *The Three Pigs* (2001), rispettivamente, di David Macaulay e del suo allievo David Wiesner⁶, esempi di una nuova generazione di autori che

³ Pur non essendo oggetto di specifica trattazione all'interno di questo breve contributo, vale la pena di sottolineare come, sulla definizione di albo illustrato, la letteratura scientifica sia tutt'altro che concorde. A dimostrazione di quanto appena affermato, talvolta lo si trova definito come "genre", ad esempio: "The picture-book genre is a paradox. On the one hand it is seen as children's literature's one truly original contribution to literature in general" (Nodelman, 1998, p. 69); talaltra come "medium", ad esempio Nikolajeva (2002); altre volte come forma che incorpora generi e modalità espressive, sintetizzando la definizione di David Lewis (2001): "We can therefore say that whatever else it is, the picturebook is not a genre, despite the fact that it is frequently referred to as such. Rather than confining itself to exploring the byways of any one particular type of text, verbal or pictorial, it exploits genres. Nor is the picturebook a format, a template that can be dropped over any suitable material, providing it with new clothes in the form of illustrations. If this were the case then all picturebooks would look more or less the same and behave in more or less the same way. What we find in the picturebook is a form that incorporates, or ingests, genres, forms of language and forms of illustration, then accommodates itself to what it has swallowed, taking on something of the character of the ingested matter, but always inflected through the interanimation of the words and pictures. The immediate result of this ability to ingest and incorporate pre-existent genres is that already existing forms are represented –that is, re-presented– and in the process re-made" (p. 65). Pertanto, la scelta adottata nel presente contributo è stata quella di lasciare il termine utilizzato dagli autori via citati.

⁴ Anche in Italia, "lo scaffale dei picture book si è formato ed è entrato nella percezione generale" (Negrin, 2015) negli ultimi due decenni: "esistevano già prima picture book fatti in Italia (...), ma i picture book che si cominciarono a fare nel nuovo millennio erano in qualche modo diversi, più consapevoli di se stessi come medium" (Negrin, 2015).

⁵ Ulteriori esempi di albi illustrati postmoderni con strutture narrative non lineari sono: *Voci nel parco* (Browne, 1998/2017); *The Viewer* (Crew & Tan, 1997/2022); *Messaggero delle stelle Galileo Galilei* (Sís, 1996/2009); *Il muro. Crescere dietro la cortina di ferro* (Sís, 2007/2008); *L'albero rosso* (Tan, 2001/2017). Per approfondimenti, cfr. Carioli, (in fase di stampa).

⁶ Entrambi si sono formati e sono stati insegnanti presso la *Rhode Island School of Design* (RISD), un'università privata di belle arti e *design* fondata nel 1877, situata a Providence, in Rhode Island (US). Oltre a David Macaulay e David Wiesner, hanno frequentato il RISD noti illustratori di libri per ragazzi, fra cui, Brian Selznick e Chris Van Allsburg. David Wiesner ha ricordato il rapporto con il suo maestro anche in occasione del discorso di

hanno sfidato le profonde trasformazioni mediatiche, esprimendone l'influenza sulle arti e sulla letteratura contemporanee (Weinkauff, 2006). Entrambi gli albi hanno ottenuto un grande successo presso il pubblico giovanile, in seguito al quale sono stati premiati con la medaglia Caldecott, massimo riconoscimento assegnato ogni anno all'artista del più illustre *picturebook* americano dall'*Association for Library Service to Children*, una divisione dell'*American Library Association*. Eliza Dresang (1997), membro del comitato *Caldecott* che nel 1991 ha selezionato l'impresa creativa di David Macaulay, faceva notare come l'esperienza lineare, sequenziale del leggere, orientata esclusivamente sulla pagina stampata, non fosse più la sola modalità di avvicinarsi all'universo culturale della lettura, né quella predominante e come, tuttavia, non fosse ancora così chiaro che il cambiamento si stava estendendo anche al di fuori della rete delle connessioni digitali: "anche il libro sta attingendo dalle strutture ipertestuali e ipermediali e può esso stesso diventare un ipermedia, come dimostra l'albo *Black and White* di David Macaulay, descrivibile come prototipo di questa nuova tipologia stampata". (Dresang, 1997, p. 648)⁷.

2. *Black and White*⁸

Considerato l'emblema di una nuova forma testuale, *Black and White*⁹ è indubbiamente uno degli albi illustrati più rivoluzionari nel panorama della letteratura per l'infanzia degli ultimi decenni (Dresang & McClelland, 1995; Anstey, 2002; Pantaleo, 2007). Sulle sue pagine, l'influenza di ritorno dei media elettronici e digitali è resa immediatamente visibile dalla coesistenza di quattro storie che, tuttavia, possono essere ricondotte a un'unica storia principale – "four stories or maybe not, four journeys or maybe one" (Macaulay, 1991, p. 421).

Con *Black and White*, David Macaulay è riuscito a creare un albo trasformato che, se da un lato mantiene il comfort del tradizionale libro stampato, dall'altro, contiene le nuove sfide mentali e visive di un'esperienza ipertestuale non lineare interattiva e su più livelli di complessità (Dresang & McClelland, 1995, p. 708)¹⁰.

In occasione dell'accettazione dell'inattesa medaglia *Caldecott*, Macaulay dichiara di aver scelto come soggetto principe il libro stesso: «*the subject of this book is the book*» (1991, p. 410). *Black and*

accettazione della medaglia Caldecott del 2002: "I first became truly aware of the picture book while taking classes with David Macaulay at the Rhode Island School of Design. (...) Whether through his teaching, or by the example of his remarkable work, David's enthusiasm for the possibilities of the picture book form was and is infectious. *The Three Pigs* represents my application of that creative spirit, and it was clear to me from the beginning that this book would be dedicated to David as well" (Wiesner, 2002).

⁷ Trad. it. dell'autrice.

⁸ Per approfondimenti sull'analisi svolta in questo paragrafo, cfr. Carioli (in fase di stampa).

⁹ Oltre che in inglese, l'albo è stato pubblicato anche in spagnolo, francese, cinese.

¹⁰ Trad. it. dell'autrice.

White è, infatti, un libro *di e sulle* connessioni tra immagini e tra parole e immagini, un perfetto metatesto imitativo di una struttura ipertestuale, le cui pagine alludono alla potenza comunicativa dello schermo e testimoniano il cambiamento profondo e irrevocabile avvenuto nell'ecosistema da leggere e nella letteratura per l'infanzia dell'età elettronica (Dresang, 2010).

L'albo si presenta con una sovracopertina, a cui è affidata l'introduzione nell'inedito universo narrativo. Il titolo è mimetizzato fra le macchie di colore che lo attraversano, prima sfida percettiva lanciata al lettore. Il tutto continua e sfuma nella quarta di copertina, in cui sono raffigurate le macchie del manto di una mucca che assumono divertenti sembianze, quale preludio all'enigma narrativo che il lettore si troverà a interpretare e sciogliere. L'intento ironico è presente anche sul frontespizio, dove il titolo, a dispetto delle due parole che lo compongono, *Black and White*, è scritto in rosso. Sotto, è raffigurata la finestra della cella di una prigioniera, con alcune sbarre mancanti e un lenzuolo annodato che pende lungo la pagina, scomparendo in fondo, come a voler indicare un'evasione appena compiuta. Rossa è anche la parola *WARNING* e il pesante contorno rettangolare che la incornicia. Gli altri caratteri tipografici, come quelli che compongono il nome dell'autore, sono scivolati dal rigo, e altrettanto disordinati appaiono i dettagli sull'editore (figura 1). Lettere scompigliate sulla pagina sono presenti, come vedremo, anche nell'albo di David Wiesner *The Three Pigs*.

Sin dall'inizio, il lettore viene messo a conoscenza della necessità di interagire profondamente con il testo, esortato a un'attenta lettura di entrambe le modalità espressive –verbale e iconico illustrativa– sfidato a capire quante sono effettivamente le storie. È a questo scopo che il riquadro intitolato *WARNING* reca al suo interno un messaggio, che suona come un vero e proprio avvertimento: "This book appears to contain a number of stories that do not necessarily occur at the same time. Then again, it may contain only one story. In any event, careful inspection of both words and pictures is recommended". (cfr. Macaulay, 1990). [Questo albo sembra contenere un numero di storie che non necessariamente si svolgono nello stesso momento. Ma può anche contenere solo una storia. In ogni caso, si raccomanda un attento esame sia delle parole che delle immagini]. Trad. it. dell'autrice.

Il frontespizio è seguito dalle quattro tavole di apertura distribuite su due pagine, che mostrano gli *incipit* delle quattro storie: *Seeing things*, *A Waiting Game*, *Problem parents* e *Udder Chaos* (figura 2). Immagini e parole riempiono i quadranti in un accostamento e giustapposizione di stili illustrativi, di caratteri tipografici e dimensioni diversi. Da questo punto in poi, ha inizio l'avvincente sfida proposta dal genio concettuale dell'autore, che ha mescolato gli episodi, li ha disseminati di indizi e spunti visivi da rintracciare per riprendere il bandolo dell'inconsueta trama narrativa.

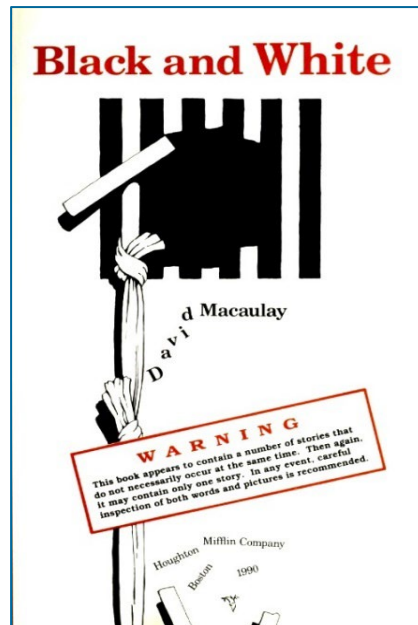


Figura 1. Macaulay, D. (1990). *Black and White*. Boston, Houghton Mifflin. Screenshot di pagine digitalizzate su Internet Archive.

2.1 Fra indizi visivi, verbali e collegamenti

Nulla, in *Black and White*, è come sembra e, all'interno di quelle che appaiono, a prima vista, come singole storie di viaggi e di fughe, compaiono indizi *iconici* e indizi *verbali*, talvolta tra loro in contraddizione, che stimolano il lettore a una caccia divertente, a scorgere i collegamenti interni, che permettono di combinare quelle storie, un po' come i *link* fra una pagina e un'altra. I collegamenti che costellano l'intero albo sono moltissimi ed è impossibile riferirli tutti. Solo a titolo di esempio, si può citare la già menzionata macchia nera sul manto della mucca raffigurata sulla quarta di copertina, a cui Macaulay fa assumere le sembianze di un personaggio: il condannato evaso. Un esempio di contraddizione fra le parole e le immagini si ritrova nel riquadro in alto di pagina 9, appartenente alla storia intitolata, non a caso, *Seeing things*, dove si legge che una "old woman enters the compartment" (Macaulay, 1990, p. 9), laddove, in realtà, è riconoscibile l'evaso. Continuando a menzionare alcuni fra i *link* iconici che hanno come *trait d'union* questo personaggio, è possibile notare che, fuggito anche dalla "sua" storia intitolata *Udder Chaos*, egli ricompare in *Seeing things*, poi sulla banchina ferroviaria di *A Waiting Game*, e ancora sullo schermo televisivo a un certo punto della storia intitolata *Problem parents*, e nella curiosa somiglianza con il muso del cane dal pelo bianco e nero.



Figura 2. Macaulay, D., (1990). *Black and White*. Boston: Houghton Mifflin. Screenshot di pagine digitalizzate su Internet Archive.

Nel gioco a più livelli di complessità imbastito da Macaulay, le somiglianze visive si intrecciano con coerenze tematiche più profonde: il tema dell'attesa, esplicito in *A Waiting Game*, ma presente anche in *Problem parents*; il tema del "vedere", oltre al "guardare", a cui è dedicato il titolo *Seeing things*, ma che è anche processo di connessione di tutte le storie; i temi del viaggio e della fuga. Filo conduttore dell'intera opera di David Macaulay, essi attraversano tutte le storie che compongono il *puzzle* narrativo di *Black and White*: la storia intitolata *Seeing things*, in cui il racconto è principalmente occupato dal viaggio in treno di un ragazzo; quella intitolata *A Waiting Game*, che si svolge completamente su una banchina ferroviaria; la storia dal titolo *Problem parents*, in cui si intravede anche un trenino giocattolo, che assumerà un ruolo non secondario nella complessità della narrazione; la storia intitolata *Udder Chaos*, che racconta di una fuga in cui è coinvolta in maniera rocambolesca anche una mandria di mucche di razza Holstein che, quando escono dal loro campo, si mimetizzano, fino a diventare difficilmente visibili.

Man mano che si procede verso la fine, le storie cominciano a deflagrare, compenetrandosi le une nelle altre, fino al sorprendente finale, che mostra la ragione per cui le quattro linee narrative potrebbero essere riconducibili a un'unica, più ampia, che le ricollega tutte, come se le storie fossero frammenti di un'unica narrazione.

Sul risvolto della sovracopertina è scritta una promessa: quella di una prospettiva diversa ogniqualvolta il lettore inizierà una nuova esplorazione dell'albo. E, in effetti, i livelli di complessità che permettono di apprezzarlo sono molteplici, e riuscire a coglierne la raffinata stratificazione, metatestualmente giocata fra linearità e non linearità, non è affatto semplice. La sua lettura è stata paragonata a un'esperienza ipertestuale (Dresang & McClelland, 1995; Mendoza, 2012) perché, analogamente a ciò che succede in un ipertesto, è possibile scegliere di seguire una delle quattro storie dall'inizio alla fine

del libro, ma certe linee narrative sono comprensibili solo attraverso un approccio non lineare: cogliendo le somiglianze visive come indizi di continuità fra le storie e/o individuando le coerenze tematiche come fil rouge che guida la ricomposizione della narrazione (Trites, 1994; Hammerberg, 2001). Il lettore, quindi, discerne e interpreta fra i molteplici significati mantenuti in sospeso, realizzando attività che ricordano da vicino la navigazione ipertestuale (Coles & Hall, 2001; Goldstone, 2001): “a reader of postmodern picture books may navigate multiple stories or may be directly addressed by a character within the story” (Swaggerty, 2009, p. 10).

2.2 Dal discorso pronunciato in occasione dell'accettazione della Caldecott Medal

Nel 1991, in occasione della *Caldecott Medal Acceptance*, Macaulay presentava le sue scelte artistiche come risposta a quelle che considera esigenze del pubblico giovanile. Il suo discorso rifletteva sostanzialmente lo stesso schema e i titoli delle storie che compongono il suo albo: *Seeing things*, *A Waiting Game*, *Problem parents*, e *Udder Chaos*, che cambia in *Utter Chaos*. In un contesto mediatico dove il *visivo* occupa un ruolo centrale, uno dei maggiori pericoli è proprio la *narcosi visiva*, di cui la mancanza di *curiosità* è il primo passo. Il problema di “non vedere” può apparire inoffensivo ma, quando diventa un’abitudine, iniziamo ad accettare ciò che il nostro ambiente ci propone senza porre, né porci, domande: mano a mano che la tecnologia si fa più complessa – osserva Macaulay – siamo sempre meno in grado di *vedere* come funzionano le cose, che rimangono nascoste e, parallelamente, perdiamo un po’ di terreno sulle capacità umane. Non riuscire a vedere cosa succede intorno si traduce, dapprima, in semplice mediocrità ma, a un livello più profondo, rischia di trasformare le persone in vittime isolate, insensibili e, in definitiva, indifese di fronte a un mondo in cui la complessità sta crescendo e l’umanità sta diminuendo. Per queste ragioni, *vedere le cose* (*Seeing Things*) diventa il primo obiettivo:

to distinguish between what they see and what they think they see. Thinking –at least the lazy, day-to-day kind of thinking– often gets in the way of the drawing process, which requires a stubborn curiosity about why things look the way they do. Nothing can be intelligently or intelligibly recorded on a piece of paper unless true seeing occurs: first on the part of the person making the picture, and then on the part of the person reading it (Macaulay, 1991, *Seeing things*).

[distinguere tra ciò che si vede e ciò che si pensa di vedere. Il pensiero – almeno quello pigro, del quotidiano – spesso ostacola il processo illustrativo, che invece richiede una curiosità ostinata sul perché le cose appaiono in un certo modo. Nulla può essere registrato in modo

intelligente o intelligibile su un pezzo di carta a meno che non si verifichi il vero vedere: prima, da parte di chi realizza l'immagine, e poi da parte di chi la legge]. Trad. it. dell'autrice.

Narrazioni di immagini e parole realizzate da un autore con questa consapevolezza attivano la ricerca di indizi non immediatamente evidenti, inducono a ripercorrere le storie o la storia più volte per trovare elementi che potrebbero essere stati trascurati a una prima lettura. L'obiettivo perseguito da Macaulay è proprio quello di far sì che il lettore sia messo nella condizione di *vedere* e creare connessioni che sono per lui significative, di portarlo gradualmente alla consapevolezza che tutto conta per riuscire a collegare i vari elementi della narrazione. Tuttavia – sottolinea – molta della letteratura per i più giovani soffre della piaga dei “libri prudenti”, superficiali e, sfortunatamente, spesso altamente redditizi sul mercato editoriale. A questo proposito, ricorda che, sebbene siano gli adulti a consegnare ad altri adulti la medaglia *Caldecott*, non dovrebbe mai essere dimenticata l'impressione che questo rituale suscita nei più giovani: quel piccolo sigillo di alluminio viene apposto sulla copertina per indicare un oggetto speciale, un libro che sarà aperto con grandi aspettative e, forse, anche con riverenza, il cui contenuto è fondamentale (Macaulay, 1991). Per queste ragioni, i vincitori di premi dovrebbero essere libri che i giovani aspirano a leggere. Ma in realtà –prosegue Macaulay– spesso, i Comitati optano per libri mediocri, ubbidendo alla ragione ultima della loro esistenza, ovvero quella di perpetuare il compromesso, e il compromesso porta sempre alla mediocrità: come possono coesistere i concetti di qualità –“most distinguished picture book”– e quello di compromesso?

This year I never gave the medal a thought. (...), I had already accepted the fact that *Black and White*, while it pleased me, was just not the kind of book that any committee of sound, compromising mind could possibly agree on.

But then came the call. Not the one which sent half a million soldiers into Kuwait. Not the one rush-ordering eight million yards of yellow ribbon. But the one that said, "Mr. Macaulay. You won!" Well, isn't that always the way. Just when you finally come to understand (...), they turn around and do something so entirely (...) uncharacteristic. (...).

The committee's choice this year goes far beyond making me the most difficult ego (...). It tells readers, especially young ones, that it is essential to see, not merely to look; that words and pictures can support each other; that it isn't necessary to think in a straight line to make sense; and finally that risk can be rewarded. (Macaulay, 1991, *A Waiting Game*)

[Quest'anno, non ho mai pensato alla medaglia. (...) Avevo già accettato il fatto che *Black and White*, sebbene mi piaccia, non sia il tipo di libro su cui qualsiasi Comitato sano di mente potrebbe trovarsi d'accordo.

Ma poi, proprio quando finalmente ero arrivato a capire (...) hanno fatto qualcosa di completamente (...) insolito. (...).

La scelta del Comitato, quest'anno, va ben oltre il mio ego (...) Dice ai lettori, specialmente ai più giovani, che è essenziale vedere, non solo guardare, che parole e immagini possono sostenersi a vicenda, che non è necessario pensare in linea retta per dare un senso ai contenuti; e, infine, che il rischio può essere ricompensato]. Trad. it. dell'autrice.

Il suo discorso si innesta nel dibattito sui cambiamenti tecnologici contemporanei e giunge ad affrontare questioni cruciali, che toccano l'influenza dei media sulle menti dei più giovani e le potenzialità di una letteratura di qualità di educare lo sguardo dei lettori a un'osservazione critica e consapevole sul mondo esterno. Macaulay non rinuncia ad affrontare un'analisi critica dell'intero contesto mediatico –composto sia da libri che da mezzi elettronici e digital –per trarre il meglio dalle varie tecnologie. In questo senso, *Black and White* si pone anche come manifesto di una complementarità e, se vogliamo, di un'integrazione tecnologica che appaiono, tutt'oggi, le vie più ricche di opportunità per i giovani lettori.

3. *The three pigs*¹¹

Nel discorso scritto in occasione della vincita della medaglia Caldecott per la creazione dell'albo illustrato *The three pigs* (2001), David Wiesner racconta di essere sempre stato affascinato dall'idea che dietro la "realtà" narrativa (di un cartone animato, di un albo illustrato) si nasconda il vuoto infinito, il vuoto e il bianco:

I played with this idea in my artwork as I was growing up, and when I eventually realized that making books was what I was going to do, I looked for ways to bring this concept to those books. I wanted to be able to push the pictures aside, go behind them or peel them up, and explore the blank expanse that I envisioned was within the books.

I had ideas for so many neat visual things that could happen. Characters could jump out of the story. The pictures could fall down, be folded up, crumpled; text could get scattered about. What I didn't have was a story. Every time I tried to turn these ideas into a book, I ran into the same stumbling block. If I created a story and then had the characters leave to take part in a new story, the reader would be left wondering what was happening in the initial story. To make this idea work, I realized that I needed a story that as many kids as possible would already know, so that when the characters took off, the reader would leave the story behind as well and concentrate on the new journey the characters would take.

So, I thought, what are the most universal stories around? (Wiesner, 2002)

¹¹ Per approfondimenti sull'analisi svolta in questo paragrafo, cfr. Carioli (in fase di stampa).

[Ho giocato con questa idea nelle mie opere d'arte mentre crescevo, e quando alla fine ho capito che realizzare libri era quello che avrei fatto, ho cercato dei modi per portare questo concetto in quei libri. Volevo essere in grado di mettere da parte le immagini, di andare dietro di esse o di staccarle dalle pagine, ed esplorare la distesa vuota che immaginavo fosse all'interno dei libri.

Avevo idee per così tante belle cose visive che sarebbero potute accadere: i personaggi avrebbero potuto saltare fuori dalla storia; le immagini cadere, essere piegate, accartocciate; il testo avrebbe potuto disperdersi. Ma quello che non avevo era una storia. Se avessi creato una storia e poi avessi lasciato che i personaggi prendessero parte a una nuova storia, il lettore si sarebbe chiesto cosa stesse succedendo nella storia iniziale. Per far funzionare la mia idea, avevo bisogno di una storia che il maggior numero possibile di bambini conoscesse già, in modo tale che, quando i personaggi decollavano, anche il lettore si sarebbe potuto lasciare alle spalle la storia per concentrarsi sul nuovo viaggio che i personaggi avrebbero intrapreso.

Quindi, ho pensato, quali sono le storie più universali?]. Trad. it. dell'autrice.

Ecco il perché della scelta di *The three pigs*, ed ecco perché tutto inizia come nel familiare racconto popolare tradizionale, con il classico *incipit* "C'erano una volta tre porcellini...", il lupo che arriva, che bussa alla porta, e che poi soffia, e sbuffa, e spazza via la capanna... e si mangia il porcellino o, almeno, così è scritto nelle didascalie. Ma subito dopo, sin dalla terza pagina, la storia presenta un'inattesa deviazione con parole e illustrazioni tra loro in contraddizione: il testo del racconto originale procede solo nelle didascalie, in contrasto a una narrazione visiva in cui, viceversa, al lupo non rimane nessun maialino da divorare. Ai tre protagonisti, apparentemente consapevoli di abitare un tradizionale racconto in cui la loro sorte è già scritta, Wiesner dona una fisicità (sin dalla copertina, i porcellini sono raffigurati con magnifico realismo), una capacità immaginativa e un originale intreccio, basato su un nuovo livello narrativo che si aggiunge, in particolare, quando il primo porcellino lascia volontariamente il racconto tradizionale e inizia a immaginarne un altro, seguito dal secondo e dal terzo porcellino. Come in un *trompe d'oeil*, i tre protagonisti acquistano tridimensionalità ogniquale volta escono dalla storia (Gralley, 2006) e si allontanano dai confini spaziali del foglio per dare avvio a inedite avventure, lontani dalle fauci del lupo.

Dopo aver costruito un aeroplanino con una pagina, che diventa oggetto di scena, ed essersi alzati in un volo¹² (figura 3) che dura lo spazio di due fogli bianchi –nuovo luogo di sospensione dal quale

¹² L'idea della sfida alla bidimensionalità dei fogli di carta e dell'interazione con le pagine, che vengono smontate, accartocciate, piegate, rievoca un espediente narrativo già usato agli inizi degli anni Ottanta del Novecento nell'albo senza parole *Histoire d'une petite souris qui était enfermée dans un livre* di Monique Felix (1980), edito in Italia da Editoriale Libreria nel 1981 con il titolo *C'era una volta un topo chiuso in un libro...* e, nel 2009, da Emme edizioni.

accedere ad altre storie, nonché vuoto bianco che, nel contesto della storia crea un senso del luogo tanto quanto un'illustrazione riccamente dettagliata (Wiesner, 2002 – i tre porcellini atterrano maldestramente. Inizia, a questo punto, la fase della scoperta, dell'esplorazione di altre storie in cui i tre protagonisti fanno il loro ingresso assumendo, di volta in volta, il nuovo stile illustrativo, che abbandonano all'uscita dalla storia: dallo stile piatto e lezioso della filastrocca, a quello in bianco e nero della fiaba, in cui si calano dopo aver evitato con decisione di entrare nelle schede di un vecchio abbecedario inglese. Nella fiaba incontrano un drago, che salvano da morte certa, sovvertendo ancora una volta la trama originale, intesa dall'autore come fin troppo prevedibile.



Figura 3. Wiesner, D. (2001). *The three pigs*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt. Screenshot di pagine digitalizzate su Internet Archive.

Ai riferimenti letterari, si aggiungono le citazioni alle illustrazioni di utensili antropomorfizzati e del gatto con il violino, che alludono ai disegni di Randolph Caldecott, combinati con una modalità espressiva tipica del *medium* fumetto: i *balloon*, con cui viene introdotto il discorso diretto, che vivacizza il dialogo fra i protagonisti (figura 4). I diversi stili illustrativi utilizzati da Wiesner e mostrati in questo albo come fosse una pinacoteca possono essere interpretati anche come un viaggio attraverso la metamorfosi artistica delle illustrazioni nei libri per l'infanzia.

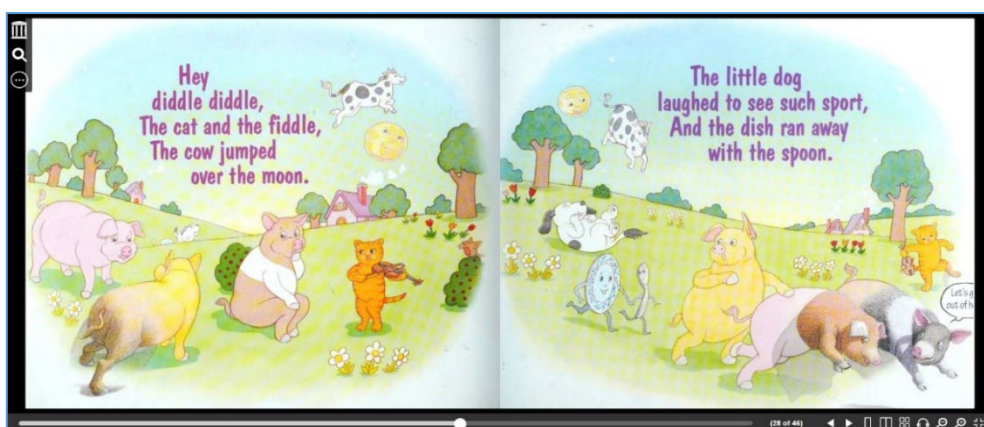


Figura 4. Wiesner, D. (2001). *The three pigs*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt. Screenshot di pagine digitalizzate su Internet Archive.

All'operazione di insolita reinterpretazione partecipano anche i caratteri tipografici, travolti come sono dall'irruenza di personaggi che, con i loro movimenti imprevisi, occupano anche le parti della pagina originariamente destinate alle parole delle didascalie, che vengono letteralmente staccate dalla loro posizione, precipitando su oggetti, personaggi o per terra (figura 5).



Figura 5. Wiesner, D. (2001). *The three pigs*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt. Screenshot di pagine digitalizzate su Internet Archive.

L'espedito letterario che porta alla sovrapposizione di storie e personaggi, in una storia che ne contiene altre, è riconducibile a uno dei meccanismi narrativi più tipici della scrittura postmoderna: la *mise en abyme*¹³. Il lettore si trova di fronte a una molteplicità di citazioni a classici della letteratura per l'infanzia, a una frammentazione della narrazione in coriandoli narrativi che, infine, ritrovano una nuova, originale, ricomposizione. Lo sguardo visionario dell'autore sovverte le aspettative del lettore (le sue inferenze anticipatorie¹⁴), spingendolo verso un impressionante livello *metatestuale*, in cui il racconto e la sua esplorazione si uniscono: il potenziale euristico insito nelle operazioni di significazione induce a rallentare i tempi, con giovamento per una lettura profonda e concentrata.

La frammentazione che richiama la struttura ipertestuale; la rottura –concettuale e letterale– dei confini della pagina; il sovvertimento delle aspettative del lettore contribuiscono a mettere in scena

¹³ David Wiesner riproporrà la *mise en abyme* anche in altri suoi capolavori, come *Flotsam* (2006), in cui foto narranti sono incorniciate ricorsivamente in altre foto, che fanno parte della stessa storia.

¹⁴ Attraverso l'inferenza, il lettore compie una sorta di lettura tra le righe, di esplicitazione di ciò che è lasciato implicito nelle parole e nelle immagini: interpreta il testo integrandolo con le sue conoscenze e connotandolo con la sua risposta emotiva. Nella lettura di un testo narrativo, il lettore si trova costantemente ad anticipare le mosse dell'autore, immaginandosi che cosa accadrà nelle fasi successive della narrazione: "il testo stesso stimola l'attività inferenziale del lettore attraverso una serie di segnali di suspense di cui esso è disseminato" (Volli, 2003, p. 132).

processi molto simili a quelli tipici della lettura del *corpus* ipertestuale *online* (Carioli, 2015), seppure all'interno di un libro stampato, con i vantaggi di stabilità che questo ambiente di lettura possiede, in quanto meno soggetto al flusso esterno di stimoli fuggitivi che caratterizzano invece gli ambienti di lettura digitale *online* (Carioli, 2015).

Anche i dispositivi di metafinzione richiamano l'attenzione del lettore disattendendo le sue aspettative, perché diluiscono la netta distinzione tra natura immaginaria della finzione narrativa e mondo reale: essi mirano a spiazzare il lettore attirando la sua attenzione sul libro come libro, piuttosto che sul suo mondo secondario, e lo fanno attraverso espedienti che gli ricordano che sta interagendo con le parole e con le immagini di una pagina. Se le narrazioni tradizionali sono progettate per creare realtà inventate, un albo come quello di Wiesner rompe intenzionalmente l'incantesimo e sfida la *sospensione dell'incredulità*¹⁵ con tecniche che sovvertono le convenzioni letterarie, alludendo in modo autoreferenziale all'artificialità del racconto sul libro (Vouillamoz, 2022). Un chiaro esempio è dato dalla tavola di *The Three Pigs*, in cui uno dei tre porcellini volge il suo sguardo fuori dalla pagina e, rivolgendosi direttamente al lettore, afferma: "– Mi sa che... là fuori c'è qualcuno" (figura 6).

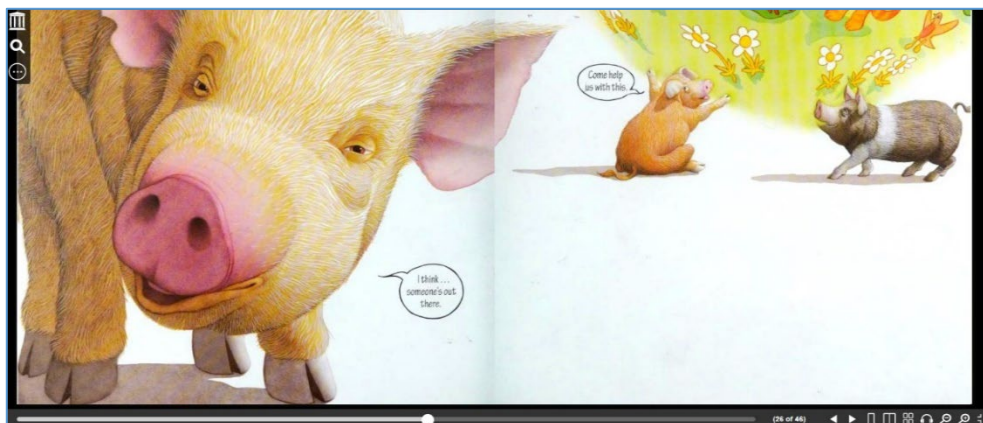


Figura 6. Wiesner, D. (2001). *The three pigs*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt. Screenshot di pagine digitalizzate su Internet Archive.

A partire dagli anni 2000 è stato coniato il termine metabook per identificare non solo una tipologia specifica di albo illustrato postmoderno in cui i personaggi sono consapevoli di trovarsi in un libro o in un mondo finzionale, ma per indicare più in generale tutti gli albi illustrati che incorporano livelli o mondi narrativi multipli o alternantisi grazie a narratori e personaggi o ad altri dispositivi verbo-visivi in grado di attraversare i confini millenari tra la realtà e la sua ludica simulazione... In *The three pigs* di David Wiesner, i tre porcellini viaggiano su un aeroplano di carta attraverso i livelli narrativi, in-contrando nuovi personaggi e nuovi mondi finzionali visivamente rappresentati all'interno del libro fisico, ma

¹⁵ Di suspension of disbelief parla il poeta Samuel Taylor Coleridge (1772-1834) nel capitolo XIV della sua *Biographia Literaria* (1817), a proposito del tacito accordo tra scrittore e lettore (Coleridge, 1817).

non appartenenti allo storyworld della storia principale. Attraverso l'utilizzo di diversi gradi di realismo, i personaggi sono raffigurati come i "trasgressori" che volano tra i confini narrativi (meta-lessi retorica) e sembrano guardare al di fuori del confine ontologico del libro fisico, rivolgendosi di-rettamente al lettore (metalessi ontologica) (Calabrese & Conti, 2020, pp. 21-26).

Nella realizzazione di questo albo illustrato, David Wiesner ha tratto ispirazione dall'incontro artistico con Macaulay e ha pensato soprattutto a far divertire i suoi giovani lettori:

The word most often used in reviews of *The Three Pigs* has been "postmodern." The word most often used by me while making the book was "fun." I saw an opportunity to have some great visual fun, and I wanted to share that with kids who may have thought the way I did when I was their age, and the way I do now. The beauty of the picture book is that despite its seemingly rigid format, it is capable of containing an infinite number of approaches to storytelling. (...).

Visual storytelling became the main focus of my work while in art school, although I wasn't really sure what form to apply it to. I first became truly aware of the picture book while taking classes with David Macaulay at the Rhode Island School of Design. (...). *The Three Pigs* represents my application of that creative spirit, (...). (Wiesner, 2002)

[l'aggettivo più usato nelle recensioni di *The Three Pigs* è "postmoderno". Ma il termine che ho usato più spesso durante la creazione di questo albo illustrato è stato "divertente": in questo lavoro ho intravisto un'opportunità di divertimento visivo, che ho voluto condividere con i giovani lettori. La bellezza dell'albo illustrato è che, nonostante il suo formato apparentemente rigido, esso è in grado di contenere un numero infinito di approcci alla narrazione. (...)]

La narrazione visiva è diventata l'obiettivo principale del mio lavoro durante la scuola d'arte, anche se non ero veramente sicuro a quale forma applicarla. Mi sono avvicinato per la prima volta all'albo illustrato durante le lezioni di David Macaulay alla "Rhode Island School of Design" (...). *The Three Pigs* rappresenta la mia applicazione di quello spirito creativo]. Trad. it. dell'autrice.

La sfida agli altri media è stata lanciata: l'albo illustrato è un formato solo apparentemente rigido, che in realtà "it is capable of containing an infinite number of approaches to storytelling" (Wiesner, 2002) [si è mostrato in grado di contenere un numero infinito di approcci alla narrazione] (Trad. it. dell'autrice), di prestarsi alle tante possibilità di "distort, crumple, and scatter the text" (Wiesner, 2002) [distorcere, accartocciare e disperdere il testo] (Trad. it. dell'autrice) e di reinterpretare e sofisticare sulla pagina bianca strutture multilineari e codici espressivi fuori dagli schemi.

Getting feedback from kids of any age is always great, but I particularly love hearing from kids in fifth grade, eighth grade, sometimes even high school. There comes a point with books when the words and pictures seem to part company. Whether with novels or textbooks, eventually the visuals fall by the wayside. I find this sad. The picture book at its best is a seamless blend of word and picture, where one is incomplete without the other. And unlike an image on a screen, they do not fly by in the blink of an eye. So I am heartened to hear from those older kids out there, and to know that someone is continuing to expose them to this unique art form. (Wiesner, 2002).

[Ricevere riconoscimenti da bambini di qualsiasi età è sempre fantastico, ma amo particolarmente ascoltare i preadolescenti e gli adolescenti. Arriva un momento con i libri che vengono proposti, in cui le parole e le immagini sembrano separarsi: che si tratti di romanzi o di libri di testo, alla fine, le immagini cadono nel dimenticatoio. Lo trovo triste. L'albo illustrato, al suo meglio, è una miscela perfetta di parole e immagini, dove l'una è incompleta senza l'altra. E, a differenza di un'immagine su uno schermo, le immagini sulle pagine non volano via in un batter d'occhio. Quindi, sono rincuorato nel sentire parlare quei ragazzi più grandi là fuori e nel sapere che qualcuno sta continuando a esporli a questa forma d'arte unica]. Trad. it. dell'autrice.

4. Riflessioni conclusive

Linda Hutcheon (2011) ritiene che categorie come postmodernismo, parodia e adattamento, abbiano subito una "stigmatizzazione culturale esplicita e implicita" (p. 8), che avrebbe declassato a sottogenere secondario e inferiore oggetti testuali che rientrano in qualche modo in tali classificazioni. E non è da escludere che anche gli albi illustrati considerati nel presente contributo, che evidenziano come –non unica– particolarità l'influenza di ritorno dell'ipertesto e dei linguaggi elettronici e digitali sulle permeabili pagine della letteratura per l'infanzia possano aver risentito di una tale considerazione. Se così fosse, tale prospettiva avrebbe contribuito a costruire di questo *medium* un'idea piuttosto vaga e riduttiva, che avrebbe impedito di riconoscerne l'apporto alla letteratura per l'infanzia nella sua unicità.

Esito di una sintesi integrativa fra linearità e multilinearità, fra tradizione stampata e formule narrative tipiche dei media elettronici e digitali dell'ipertesto e dei loro codici, gli albi esplorati hanno rispecchiato e rispecchiano un nuovo modo di immaginare e di rappresentare l'arte e la cultura, che tocca da vicino i giovani lettori e i processi stessi di lettura. Oltrepassando i confini sia della stampa, che dei media digitali, essi combinano i vantaggi della stabilità dell'ambiente stampato con la sfida mentale di un'esperienza non lineare, che pone il lettore di fronte a una pluralità di linee narrative, nel

corso della quale è richiesto un maggiore impegno in termini di scelte e di ricomposizione della trama testuale. Anche se, evidentemente, l'interpretazione di tutta la letteratura dipende dalla risposta del lettore, in albi come quelli visti, la necessità di cooperare con il testo è superiore, poiché la convivenza di più storie, con intrecci che disattendono le aspettative e modi inusuali e sorprendenti di sviluppo della trama, che sfidano previsioni interpretative o ipotesi anticipatorie del lettore, rendono più difficile la messa in atto di tentativi di "attualizzare in anticipo la fabula" (Eco, 1979, p. 118). Di fronte a un libro che non cerca di fornire un significato specifico, ma di offrire un'esperienza di esplorazione di una serie di possibili significati, secondo la prospettiva di un lettore coautore, la lettura si traduce nella significazione di una vera e propria opera aperta (Eco, 1962), ampia, suscettibile di essere rivista e riletta a vari livelli. La multilinearità delle loro trame, la molteplicità delle storie e dei punti di vista, la frammentazione testuale, l'ambizione –secondo vie differenti– a indurre a una co-costruzione della storia e a una inedita analisi metatestuale orientano, dunque, verso un'esperienza di lettura che –non a caso, stando anche alla presente analisi– è stata definita come un viaggio nell'attuale ecosistema narrativo.

5. Riferimenti bibliografici

- Allan C. (2015). Towards an analysis of the utilisation of metafictional strategies in postmodern picturebooks. *English in Australia*, 50(3), 35-38.
- Anstey M., & Bull, G. (2004). The Picture Book. Modern and Postmodern. In P. Hunt (Ed.), *International Companion Encyclopedia of Children's Literature* (1st ed.) (pp. 328-339). Routledge.
- Anstey, M. (2002). "It's not all black and white": Postmodern picture books and new literacies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 45(6), 444-457. <http://www.jstor.org/stable/40014733>
- Anstey, M., & Bull, G. (2000). *Reading the visual: written and illustrated children's literature*. Harcourt Australia.
- Balbi, G., & Magaouda, P. (2014). *Storia dei media digitali: rivoluzioni e continuità*. Gius. Laterza & Figli.
- Bearne, E. (2009). Multimodality, literacy and texts: Developing a discourse, *Journal of Early Childhood Literacy*, 9(2), 156-187. <https://doi.org/10.1177/1468798409105585>
- Burnett, K. (1993). Toward a theory of hypertextual design. *Postmodern culture*, 3(2).
- Burnett, K., & Dresang, E. T. (1999). Rhizomorphic reading: The emergence of a new aesthetic in literature for youth. *The Library Quarterly*, 69(4), 421- 445.
- Calabrese, S., & Conti, V. (2020). La trasgressione della metalessi, analisi dei confini tra mondo narrativo e reale. *Li.B.E.R. Libri per Bambini e Ragazzi*, (126), 21-26.
- Carioli, S. (2015). *Nel labirinto dei link: dai "vincoli" della linearità alla complessità della lettura online*. [Tesi di dottorato non pubblicata].
- Carioli, S. (2018). *Narrazioni digitali nella letteratura per l'infanzia*. Franco Angeli.
- Carioli, S. (in fase di stampa). *Connessioni. Viaggio tra le narrazioni per l'infanzia e l'adolescenza sull'onda trasformativa del digitale, dagli anni Settanta a oggi*. Franco Angeli.

- Coleridge, S. T. (1817). *Biographia Literaria*. IM Dent and Sons.
- Coles, M., & Hall, C. (2001). Breaking the line: New literacies, postmodernism and the teaching of printed texts. *Literacy*, 35(3), 111-114. <https://doi.org/10.1111/1467-9345.00172>
- Dresang E. T., & Bowie K. (2009). Radical change theory and synergistic reading for digital age youth. *The Journal of Aesthetic Education*, 43(2), 92-107. <http://www.jstor.org/stable/40263787>
- Dresang, E. T. (1997). Influence of the digital environment on literature for youth: Radical change in the handheld book. *Library Trends*, 45(4), 639–663. <http://hdl.handle.net/2142/8114>
- Dresang, E. T. (1999). *Radical change: Books for youth in a digital age*. HW Wilson Company.
- Dresang, E. T. (2010). Radical change theory, postmodernism, and contemporary picturebooks. In L.R. Sipe & S. Pantaleo, *Postmodern Picturebooks: Play, Parody, and Self-Referentiality* (pp. 53-66). Routledge.
- Dresang, E. T., & McClelland, K. (1995). *Black and White: A journey*. *Horn Book Magazine*, 71(6), 704-710.
- Eco, U. (1962). *Opera aperta forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*. Milano: Bompiani.
- Eco, U. (1979). *Lector in fabula: la cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. Bompiani.
- Goldstone, B. P. (2001). Whaz up with our books? Changing picture book codes and teaching implications. *The Reading Teacher*, 55(4), 362-370. <http://www.jstor.org/stable/20205063>
- Goldstone, B. P., & Labbo, L. D. (2004). The postmodern picture book: A new subgenre. *Language Arts*, 81(3), 196-204.
- Gralley, J. (2006). Liftoff: When books leave the page. *Horn book magazine*, 82(1), 35. <https://www.hbook.com/story/liftoff-when-books-leave-the-page>
- Grieve, A. (1993). Postmodernism in picture books. *Papers: Explorations into children's literature*, 4(3), 15-25.
- Hamelin Associazione Culturale (Ed.) (2012). *Ad occhi aperti. Leggere l'albo illustrato*. Donzelli editore.
- Hammerberg, D. D. (2001). Reading and Writing "Hypertextually": Children's Literature, Technology, and Early Writing Instruction. *Language Arts*, 78(3), 207-216. <https://www.jstor.org/stable/41483140>
- Hutcheon L. (2011). *Teoria degli adattamenti. I percorsi delle storie fra letteratura, cinema, nuovi media* (G. V. Distefano, Trans.). Armando.
- Kim, K. J. (2009). A study on the postmodernism in Korean fantasy picturebooks. *Korean Literature Theory and Criticism*, 13(4), 405-428.
- Kümmerling-Meibauer, B. (2015). From baby books to picturebooks for adults: European picturebooks in the new millennium. *Word & Image*, 31(3), 249-264. <https://doi.org/10.1080/02666286.2015.1032519>
- Lewis, D. (2001). *Reading Contemporary Picturebooks: Picturing Text*. Routledge.
- Macaulay, D. (1991). Caldecott medal acceptance. *Horn Book Magazine*, 67(4), 410-421. <https://faculty.tamuc.edu/kroggenkamp/archive/MacaulayAcceptance.html>
- Mendoza, A. (2012). *Leer hipertextos de papel: sobre el lector y sus hipervínculos cognitivos*. In A. Mendoza (Ed.), *Leer hipertextos. Del marco hipertextual a la formación del lector literario* (pp. 73-99). Octaedro.
- Negrin, F. (2015, 28 Dicembre). *L'impasse dei picture book, in Italia*. Fumettologica. <https://fumettologica.it/2015/12/impasse-dei-picture-book-in-italia-fabian-negrin/>
- Nikolajeva, M. (2002). The verbal and the visual. The picturebook as a medium. In R. D. Sell (Ed.), *Children's Literature as Communication* (pp. 85-107). John Benjamin Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/sin.2.08nik>

- Nodelman, P. (1998). *Decoding the images: Illustration and picture books*. In P. Hunt (Ed.), *Understanding children's literature* (pp. 69-80). Routledge.
- Pantaleo, S. (2004). What do four voices, a shortcut, and three pigs have in common? Metafiction!. *Bookbird*, 42(1), 3.
- Pantaleo, S. (2007). "Everything comes from seeing things": Narrative and illustrative play in Black and White. *Children's Literature in Education*, 38(1), 45-58. <https://doi.org/10.1007/s10583-006-9029-x>
- Pantaleo, S. (2009). Exploring children's responses to the postmodern picturebook: Who's Afraid of the Big Bad Book? In J. Evans (Ed.), *Talking Beyond the Page: Reading and Responding to Picturebooks* (pp. 44-61). Routledge.
- Pantaleo, S. (2014). The metafictional nature of postmodern picturebooks. *The Reading Teacher*, 67(5), 324-332. <https://doi.org/10.1002/trtr.1233>
- Ramos, A. M. (2020). When reading becomes a game: parallel narratives in Portuguese picturebooks. *Filoteknos*, (10), 345-357.
- Ramos, A. M., & Navas, D. (2021). Telling multiple stories at the same time: a theory of picturebooks with parallel Narratives/Contar varias historias ao mesmo tempo: para uma teoria do livro-album com narrativas paralelas. *Acta Scientiarum. Language and Culture*, 43(1), NA. <https://link.gale.com/apps/doc/A661114370/IFME?u=anon~584d2fa3&sid=googleScholar&xid=384056ab>
- Silva-Díaz, M. C. (2005a). *La metaficción como un juego de niños: una introducción a los álbumes metaficcionales*. Banco del Libro.
- Silva-Díaz, M. C. (2005b). *Libros que enseñan a leer: álbumes metaficcionales y conocimiento literario*. [Doctoral dissertation, Universitat Autònoma de Barcelona]. <http://hdl.handle.net/10803/4667>
- Sipe L. R., & McGuire C. E. (2006a). Picturebook endpapers: Resources for literary and aesthetic interpretation. *Children's Literature in Education*, 37(4), 291-304. <http://dx.doi.org/10.1007/s10583-006-9007-3>
- Sipe, L. R., & McGuire, C. E. (2006b). Young children's resistance to stories. *The Reading Teacher*, 60(1), 6-13. <http://dx.doi.org/10.1598/RT.60.1.1>
- Sipe, L. R., & Pantaleo, S. (Ed.) (2008). *Postmodern picturebooks: Play, parody, and self-referentiality*. Routledge.
- Swaggerty, E. (2009). "That Just Really Knocks Me Out": Fourth Grade Students Navigate Postmodern Picture Books. *Journal of Language and Literacy Education*, 5(1), 9-31.
- Terrusi M. (2012). *Albi illustrati. Leggere, guardare, nominare il mondo nei libri per l'infanzia*, Carocci.
- Terrusi M. (2017). *Meraviglie mute. Silent book e letteratura per l'infanzia*. Carocci.
- Trites, R. S. (1994). Manifold Narratives: Metafiction and Ideology in Picture Books. *Children's Literature in Education*, 25(4), 225-242. <https://doi.org/10.1007/BF02355303>
- Van Meerbergen, S. (2012), Play, parody, intertextuality and interaction: Postmodern Flemish picture books as semiotic playgrounds, *Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*, 3(1). <https://doi.org/10.3402/blft.v3i0.20075>
- Van Meerbergen, S. (2016). Postmodern picture books as hypertexts? Postmodern picture book design as resource for cognitive learning. *Short papers*, 65-70. <http://su.diva-portal.org/smash/get/diva2:972227/FULLTEXT01.pdf>
- Volli, U. (2003). *Manuale di semiotica*. Laterza.
- Vouillamoz, N. (2022). Reescrituras subversivas y literatura infantil. Cuando el libro-álbum da voz a personajes de cuentos clásicos. *Ocnos*, 21(1), 1-16. https://doi.org/10.18239/ocnos_2022.21.1.2737
- Watson K. (2004). The postmodern picture book in the secondary classroom, *English in Australia*, 140, 55-57.

- Weinkauff, B. D. (2006). Postmodernism in contemporary german picture books. An outline of the books by Hans Magnus Enzensberger/Michael Sowa, Jörg Steiner/Jörg Müller and Quint Buchholz. *AILIJ. Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*, (4), 3-19. <https://revistas.uvigo.es/index.php/AILIJ/article/view/767>
- Wiesner, D. (2002). *2002 Caldecott Speech*. David Wiesner. <http://www.davidwiesner.com/2002-caldecott-speech/>
- Wu, S. (2014). Negotiation of Narratives in Postmodern Picture Book. *Theory & Practice in Language Studies*, 4(4), 806-810. doi:10.4304/tpls.4.4.806-810

Albi illustrati

- Browne, A. (2017). *Voci nel parco* (S. Saorin, Trans.). Camelozampa. (Original work published 1998).
- Crew, G., & Tan, S. (2022). *The Viewer* (E. Dardano, Trans.). Tunué. (Original work published 1997)
- Felix, M. (1980). *Histoire d'une petite souris qui était enfermée dans un livre*. Gallimard-Jeunesse.
- Macaulay, D. (1990). *Black and White*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Sís, P. (2008). *Il muro. Crescere dietro la cortina di ferro* (B. Masini, Trans.). Rizzoli. . (Original work published 2007)
- Sís, P. (2009). *Messaggero delle stelle. Galileo Galilei* (B. Masini, Trans.) Rizzoli. (Original work published 1996)
- Tan, S. (2017). *L'albero rosso* (M. R. Bernardini, Trans.). Tunué. (Original work published 2001)
- Wiesner, D. (2020). *I tre porcellini* (L. Feoli, Trans.). Orecchio acerbo. (Original work published 2001)
- Wiesner, D. (2001). *The three pigs*. Houghton Mifflin.
- Wiesner, D. (2006). *Flotsam*. Clarion/Houghton Mifflin.

How to cite this paper:

Carioli, S.(2022). Influenze digitali sull'albo illustrato: metamorfosi artistiche e sfide di "iper-lettura". *Journal of Literary Education*, (6), 91-113.
<https://doi.org/10.7203/JLE.6.25365>