

LBRIS

We know
books

GIANNI RODARI

Gramatica fanteziei

**Introducere în arta
de a născoci povești**

Traducere din limba italiană și note
de George Anca



Cuprins

1. Prefață	7
2. Piatra în lac	13
3. Cuvântul „ciao“	21
4. Binomul fantastic	25
5. Lumină și pantofi	31
6. Ce s-ar întâmpla dacă	37
7. Bunicul lui Lenin	41
8. Prefixul arbitrar	43
9. Greșeala creativă	47
10. Jocuri vechi	51
11. Utilitatea lui Giosuè Carducci	55
12. Crearea unui <i>limerick</i>	59
13. Crearea unei ghicitori	63
14. Falsa ghicitoare	67
15. Basmele populare ca materie primă	69
16. Greșind poveștile	73
17. Scufița Roșie în elicopter	77
18. Poveștile pe dos	81
19. Ce se întâmplă după	83
20. Salată de povești	87
21. Basme calchiate	91
22. Cărțile lui Propp	97

23. Franco Passatore „pune cărțile de joc în poveste”	109
24. Basma în cheie obligatorie	113
25. Analiza Befanei	117
26. Omulețul de sticlă	121
27. Pian-Bill	123
28. A mânca și „jocul de-a mâncatul”	127
29. Povești la masă	131
30. Călătorie în jurul casei mele	135
31. Jucăria ca personaj	143
32. Marionete și păpuși	149
33. Copilul ca protagonist	155
34. Povești tabu	159
35. Pierino și plastilina	165
36. Povești amuzante	173
37. Matematica poveștilor	181
38. Copilul care ascultă povești	187
39. Copilul care citește benzi desenate	193
40. Capra domnului Séguin	197
41. Povești pentru joacă	203
42. Dacă bunicul devine un pisoi	209
43. Jocuri în pădurea de pini	213
44. Imaginație, creativitate, școală	221
45. Fișe	233
Novalis	233
Dubla articulare	234
Cuvântul care joacă	235

Despre gândirea „în perechi”	237
Înstrăinarea	238
„Percepția subliminală”	238
Fantezie și gândire logică	239
Ghicitoarea ca formă de cunoaștere	240
Efectul de amplificare	242
Teatrul copiilor	243
Merceologie fantastică	244
Ursul de cârpă	245
Un verb pentru a ne juca	247
Poveștile matematicii	248
Apărarea <i>Motanului încălțat</i>	249
Activitate expresivă și experiență științifică	254
Artă și știință	254

2. Piatra în lac

O piatră aruncată într-un lac stârnește cercuri concentrice care se lărgesc pe suprafața apei, legând în mișcarea lor, la distanțe diferite, cu efecte diverse, nufărul și trestia, bărcuța de hârtie și barca pescarului. Obiecte ce stăteau acolo, fiecare închis în sine, în pacea ori în somnul lui, sunt parcă rechemate la viață, obligate să reacționeze, să intre în relație unele cu altele. Alte mișcări invizibile se propagă în adâncime, în toate direcțiile, în timp ce piatra se prăvălește răscolind alge, speriiind pești, pricinuind noi și noi tulburări moleculare. Când atinge apoi fundul apei, răscolește mărul, izbește obiectele ce zăceau uitate acolo, dintre care unele sunt scoase la iveală, altele acoperite pe rând cu nisip. Nenumărate evenimente (sau microevenimente) se succed într-un timp foarte scurt. Desigur, chiar dacă ai avea timpul necesar și dorința de a o face, tot nu le-ai putea înregistra pe toate, fără omisiuni.

Tot astfel, un cuvânt, aruncat în minte la întâmplare, produce valuri la suprafață și în adâncime, provoacă o serie infinită de reacții în lanț, antrenând în căderea lui sunete și imagini, analogii și amintiri, senzuri și vise, într-o mișcare ce implică experiența, memoria, fantezia și inconștientul și care e complicată de faptul că mintea însăși nu asistă pasivă

la reprezentatie, ci intervine continuu pentru a accepta și a respinge, a uni și a cenzura, a construi și a distruge.

Iau drept exemplu cuvântul „piatră”. Căzând în minte, acesta atrage după sine, sau izbește, sau evită, în sfârșit se pune în contact în diferite feluri cu toate cuvintele care încep cu *p*, dar nu continuă cu *ia*, precum „păpădie”, „pace”, „pumn”; cu toate cuvintele care încep cu *pia*, ca „piază”, „piață”, „piațal”, „piațist”, „piațetă”, cu toate cuvintele care rimează în *-atră*, ca „șatră”, „vatră”, „latră”, „natră”, „idolatră”; cu toate cuvintele care-i stau alături, în depozitul lexical, ca semnificație: „bolovan”, „marmură”, „cărmidă”, „rocă”, „tuf”, „travertin”, „gresie”, „granit” etc.

Acestea sunt asociațiile mai leneșe. Un cuvânt izbește un altul prin inerție. E greu ca aceasta să fie îndeajuns spre a isca scânteia (dar nu se știe niciodată).

Cuvântul, între timp, se precipită în alte direcții, se afundă în lumea trecutului, scoate la iveală prezențe din adâncuri. Din acest punct de vedere, „piatra” înseamnă pentru mine Santa Catarina del Sasso, un sanctuar perpendicular pe lacul Maggiore. Mergeam aici cu bicicleta. Mergeam împreună cu Amedeo. Ședeam sub un portic răcoros să bem vin alb și să vorbim despre Kant. Ne întâlneam și în tren, eram amândoi studenți navetiști. Amedeo purta o manta lungă, albastră. În unele zile, sub manta se întrezărea profilul cutiei viorii sale. Mânerul cutiei mele era rupt, trebuia s-o port sub braț. Amedeo s-a înrolat la vânători de munte și a murit în Rusia.

Altă dată am ajuns la figura lui Amedeo făcând o „cercetare” asupra cuvântului „cărmidă”, care-mi amintise de

cărămidăriile joase din câmpia lombardă și de lungi plimbări prin ceață sau prin păduri. Eu și Amedeo petreceam adesea după-amieze întregi în pădure vorbind despre Kant, despre Dostoievski, despre Montale², despre Alfonso Gatto³. Prieteniiile de la șaisprezece ani sunt acelea care lasă în viață urmele cele mai adânci. Dar nu despre asta e vorba aici. Vorbeam despre felul în care un cuvânt, ales la întâmplare, poate funcționa ca un cuvânt magic pentru a dezveli câmpurile memoriei care zăceau sub pulberea timpului.

La fel acționează savoarea madlenei în memoria lui Proust. Și, după el, toți „scriitorii memoriei” au învățat (chiar prea mult) să asculte ecourile îngropate ale cuvintelor, ale mirosurilor, ale sunetelor. Dar noi vrem să inventăm povești pentru copii, nu să scriem povestiri pentru a recupera și salva viața noastră pierdută. Totuși, din când în când, și cu copiii este distractiv și util jocul memoriei. Cutare cuvânt îi va putea ajuta să-și amintească de „cândva, demult...”, să se regăsească în timpul care trece, să măsoare distanța dintre azi și ieri, deși pentru ei, din fericire, există puține „ieri”, și nici acelea supraîncărcate.

„Tema fantastică”, în acest tip de cercetare care pleacă de la un singur cuvânt, apare când se creează apropieri stranii, când în complexe mișcări ale imaginilor și-n interferențele lor capricioase iese la lumină o înrudire neprevăzută între cuvinte care aparțin unor lanțuri diferite. „Cărămidă” a adus

² Eugenio Montale (1896-1981), laureat al Premiului Nobel pentru literatură în 1975.

³ Alfonso Gatto (1909-1976), poet, ziarist, prozator italian.

cu sine: „piramidă“, „crisalidă“, „pălămidă“, „Atlantida“. Căramidă și Atlantida ni se prezintă ca o pereche interesantă, chiar dacă nu atât de frumoasă ca „întâlnirea întâmplătoare dintre o mașină de cusut și o umbrelă pe o masă de disecție“ (Lautreamont, *Cânturile lui Maldoror*). În confuza asociere a cuvintelor evocate până aici, „căramidă“ este – față de „piramidă“ – ceea ce „piatră“ este față de „vatră“. Vioara lui Amedeo adaugă probabil un element afectiv și favorizează nașterea unei imagini muzicale.

Iată casa de muzică. E făcută din cărămizi muzicale, din pietre muzicale. Pereții ei, bătuți de ciocănele, scot toate sunetele posibile. Știu că un do diez e deasupra divanului, fa-ul mai acut este sub fereastră, podeaua e toată în si bemol major, o tonalitate ațățătoare. E o minunată ușă atonală, serială, electronică; ajunge s-o atingi cu degetul ca să se ivească o întreagă operă ca Nono-Berio-Maderna. Una care să-l entuziasmeze pe Stockhausen (intrând în imagine pe bună dreptate în fața altora din cauza celui *haus*, „casă“, încorporat în nume).

Dar nu e vorba numai de o casă. E o întreagă țară muzicală care conține casa-pian, casa-celestă, casa-fagot. E o țară orchestră. Seara, locuitorii, făcându-și „casele“ să cante, dau toți împreună un frumos concert înainte de a merge la culcare. În plină noapte, în timp ce toată lumea doarme, un prizonier cântă din gratiile celulei sale... etc.

Povestea, acum, și-a dat drumul.

Mă gândesc că prizonierul a intrat în povestire grație rimei „căramidă“ – „firidă“, de care nu luasem notă în mod conștient, dar care evident stătea la pândă. Gratiile, s-ar spune, erau o consecință evidentă. Dar nu cred. Trebuie să mi le fi

sugerat mai curând amintirea, ivită fugitiv, a titlului unui vechi film: *Închisoarea fără gratii*.

Imaginația poate urma acum o altă cale:

Cad toate gratiile tuturor închisorilor lumii, ies toți. Chiar și hoții? Da, chiar și hoții. Închisoarea produce hoți. Gata cu închisorile, gata și cu hoții...

Și aici pot observa cum, în procesul aparent mecanic, se imprimă ca într-un tipar, ba chiar modificând însuși tiparul, ideologia mea. Aud ecoul lecturilor vechi și recente. Lumile celor excluși cer în mod imperios să fie numite: orfelinate, case de corecție, aziluri pentru bătrâni, ospicii, săli de curs. Realitatea irupe în exercițiul suprarealist. Se prea poate ca, la urma urmei, dacă țara muzicală va deveni o povestire, să nu fie vorba de o fantasmagorie evazivă, ci de un mod de a redescoperi și reprezenta în forme noi realitatea.

Dar explorarea cuvântului „piatra” nu e încheiată. Trebuie să-l respingem ca unitate care are un anumit înțeles și sunet, să-l descompunem în literele lui, să descoperim cuvintele pe care le-am exclus succesiv, spre a ajunge la pronunția lui:

Scriu literele una sub alta:

— P

-- I

— A

— T

— R

— A

Acum, alături de fiecare literă pot scrie primul cuvânt care-mi vine în minte, obținând o nouă serie (de exemplu: „prăjitură – iarnă – apă – toartă – ramură – asta”). Sau pot – va fi mai distractiv – să scriu alături de cele cinci litere cinci cuvinte care să formeze o frază cu sens deplin, astfel:

P – Pe
I – iarbă
A – aleargă
T – trei
R – rățuște
A – albe

N-aș ști ce să mă fac, în acest moment, cu trei rățuște albe în iarbă, dacă nu le-aș folosi pentru a construi un „nonsens” în rimă:

Trei rățuște la plimbare
Măcăiau după mâncare etc.

Dar nu-i nevoie să te aștepți de la prima încercare la un rezultat cât de cât interesant. Caut o altă serie, cu același sistem:

P – Patru
I – iatagane
A – arogante
T – tresaltă
R – ritmic
A – abracadabrante

Acel „patru” e o prelungire automată a lui „trei” precedent. „Tresaltă” pare impus de „aleargă”, dar nu se poate ignora că l-a favorizat și vecinătatea, în această cercetare, cu instrumentele muzicale amintite puțin mai sus.

Personal am inventat multe istorisiri plecând de la un cuvânt ales la întâmplare. Odată, de exemplu, pornind de la cuvântul „cucchiao” (lingură), am obținut următorul lanț: („lingură – lingou”) Cucchiao – Cocchiara (cer scuze pentru această folosire arbitrară, dar nu întru totul, a unui nume ilustru⁴ într-un câmp care privește și basmele...) – albuș de ou – oval – orbită – ou în orbită. Aici m-am oprit și am scris o istorioară intitulată *O lume într-un ou*, care se plasează la mijloc de drum între născocirile științifico-fantastice și simpla luare peste picior.

Putem lăsa acum cuvântul „piatră” în voia sortii sale. Dar să nu ne facem iluzii că i-am epuizat posibilitățile. Paul Valéry spunea: „Nu există nici un cuvânt care să nu fie înțeles dacă se merge în adânc”. Și Wittgenstein: „Cuvintele sunt ca o pojghiță superficială peste o apă profundă”. Și chiar așa se caută povestirile: înotând sub apă.

Cât despre cuvântul „cărămidă”, voi aminti testul american de creativitate, despre care vorbește Marta Fattori în frumoasa ei carte *Creatività e educazione*. Copiii sunt invitați, cu acel test, să înșire toate sensurile posibile ale cuvântului „cărămidă” pe care le cunosc sau reușesc să le imagineze. Poate cuvântul „cărămidă” să mi se fi impus cu atâta forță pentru că citisem de curând despre acel test, în cartea respectivă. Din păcate, teste de acest fel nu au drept scop să stimuleze creativitatea copilului, ci doar pe acela de a o măsura pentru a-i selecționa „pe cei mai tari în imaginație”, după cum prin

⁴ Giuseppe Cocchiara, istoric al tradițiilor populare și etnolog italian contemporan.

alte teste se selecționează „cei mai buni în matematică”. Vor fi având și ele utilitatea lor, firește. Dar, în substanță, urmăresc scopuri care depășesc înțelegerea copiilor.

Jocul „pietrei în lac” pe care l-am ilustrat aici pe scurt, dimpotrivă, se mișcă în sens opus: trebuie să le fie de folos copiilor, nu să se folosească de ei.

3. Cuvântul „ciao“

În școlile primare din Reggio Emilia, s-a născut, sunt ani de atunci, „jocul de-a povestea“. Copiii se urcă, pe rând, pe un podium, ca la un fel de tribună, și le spun colegilor lor, așezați pe pardoseală, o poveste inventată de ei. Învățătoarea o transcrie și copilul e foarte atent s-o facă fără a uita sau schimba ceva. Apoi același copil își ilustrează povestirea cu un desen mare. În continuare voi analiza una dintre aceste povestiri spontane. Aici „jocul de-a povestea“ este doar premisa a ceea ce urmează. După ce-i vorbisem despre modul de a inventa o povestire pornind de la un cuvânt dat, învățătoarea Giulia Notari, de la școala primară Diana, a întrebat dacă vreun copil se simte în stare să nascocască o poveste după acel sistem nou și a sugerat cuvântul „ciao“. Un copil de cinci ani a spus această poveste:

Un copil pierduse toate cuvintele frumoase și-i rămăseseră cele urâte: murdărie, caca, prost etc.

Atunci mama lui îl duce la un doctor, care avea mustăți uite-așa de lungi și care-i spune: „Deschide gura, scoate limba, uită-te în sus, înăuntru, umflă obraji!“.

Doctorul spune că trebuie să meargă să caute în jur un cuvânt bun. Întâi găsește un cuvânt atâta (copilul indică o lungime de circa 20 de centimetri) care era „uf“, care e rău. Apoi găsește unul atâta (circa cincizeci de centimetri) care era „descurcă-te“, care e

tot rău. Pe urmă găsește un cuvîntel roz, care era „ciao“, îl pune în buzunar, îl duce acasă și învață să spună cuvinte drăguțe și se face bun.

În timpul povestirii, ascultătorii s-au amestecat de două ori pentru a reține și dezvolta ideile oferite de povestire.

Într-un prim moment, pe tema cuvintelor „urâte“ au improvisat veseli un pomelnic de așa-zise „ocări“, recitând întreaga serie a celor pe care le cunoșteau și care fuseseră evocate de cea dintâi. O făceau, firește, ca la un concurs, într-un joc eliberator, de un comic excremental, pe care îl cunoaște bine oricine are de-a face cu copiii. Tehnic, jocul asociațiilor se desfășoară pe ceea ce lingviștii numesc „axa selecției“ (Jakobson), ca o căutare a cuvintelor învecinate de-a lungul lanțului înțelesurilor. Dar acele cuvinte nu reprezentau o diversiune, o părăsire a temei povestirii; dimpotrivă, o clarificau și-i determinau desfășurarea. În munca poetului, spune Jakobson, principiul echivalenței e proiectat de pe „axa selecției“ pe „axa combinației“; un sunet (o rimă) poate să evoce un sens, o analogie verbală să suscite metafora. Când copilul inventează o poveste se întâmplă același lucru. Este vorba de o operație creativă care are și un aspect estetic: aici ne interesează raportul ei cu creativitatea, nu cu arta.

A doua oară ascultătorii l-au întrerupt pe povestitor pentru a dezvolta „jocul de-a doctorul“, căutând variante la tradiționalul „scoate limba“. Divertismul avea aici un dublu sens: psihologic, întrucât servea la dedramatizare făcând comică figura doctorului, totdeauna un pic de temut, și competitiv, cine-o să găsească varianta cea mai surprinzătoare