

Eleonora Brandigi

Antoine de Saint-Exupéry

Il piccolo principe: il grande libro pop-up

Traduzione di Nini Bompiani Bregoli

Milano

Bompiani

2009

ISBN 978884526304X

Il *Piccolo principe* si situa, in termini di traduzioni a oggi disponibili, al quarto posto dopo la Bibbia, le opere di Mao Tsé-Tung e quelle di Lenin. In senso propriamente letterario, è il testo più tradotto al mondo. La sua fortuna universale è senza dubbio facilitata dalla presenza dei disegni dell'autore che, data la loro natura visiva, sembrerebbero indenni a ogni processo di tradimento. In realtà, l'universalità dell'iconotesto non consiste tanto nelle immagini disegnate – visibili – ma in un sistema di meta-immagini che mimano fittivamente (retoricamente e all'interno della *fiction*) le dinamiche di comprensione (universali) dell'età infantile. La logica iconotestuale, filtrata nel racconto attraverso l'espedito dell'infantilizzazione (tematica, artistica e cognitiva), dà vita a un testo in cui si ri-creano, e si esplicitano, i processi spontanei di creazione e comprensione della realtà da parte del bambino; processi che, a partire dagli anni a cavallo tra Ottocento e Novecento, furono oggetto di studio di psicologi e pedagogisti (tra i quali si ricordano Corrado Ricci, Jean Henri Luquet, Jean Piaget, Karl Lamprecht, Georges Rouma, ecc.). Il gioco fra parola e immagine è talmente «serio» da diventare metafora dell'unica possibilità di vedere «l'essenziale che è invisibile agli occhi» (p. 50).

La traduzione più fedele al senso profondo dell'iconotesto del *Piccolo principe* è, non a caso, un'edizione ancor più esplicitamente dedicata ai bambini. Si tratta del *pop-up* pubblicato da Gallimard nel 2009 e subito tradotto in Italia da Bompiani. Emergendo tridimensionalmente ad apertura di pagina, le immagini acquistano una maggior realtà fisica e, nel tempo della loro manifestazione cartacea, mimano il senso psico-cognitivo della comprensione infantile. Le illustrazioni, inoltre, si caratterizzano in maniera diversa a seconda del tipo di «gioco di carta» che permette la loro materializzazione. Dal punto di vista del senso narrativo, esistono infatti due tipi diversi di oggetti-disegno, quelli più semplicemente decorativi e quelli che rivestono un ruolo più complesso nei confronti del racconto a parole che fa loro da cornice. I primi corrispondono nella quasi totalità alle tavole fuori testo della versione originale del racconto e, in maniera ancora più evidente nella versione *pop-up*, costituiscono la componente iconica più sontuosa e illustrativa: l'atto della lettura, che coincide con l'apertura della pagina, fa infatti sì che gli alberi di baobab s'innalzino in una vera e propria foresta di carta e le montagne si ergano dalla bidimensionalità della pagina, materializzandosi alla fantasia del lettore (pp. 18-19 e 44-45). Le immagini metanarrative, o meglio, meta-iconiche, nascono naturalmente all'interno della componente verbale del testo e si trovano esclusivamente ai margini del racconto, cioè nei due capitoli iniziali – dove l'aviatore disegna nella *fiction* ciò che contemporaneamente il lettore vede nella pagina di carta – e nell'oscurità della pagina finale. In maniera ancor più immediata nella loro versione *pop-up*, le meta-immagini realizzano le modalità di comprensione infantile, materializzano l'atto del disegno secondo i modi creativi del bambino e giocano esplicitamente con un finto stile infantile, iconico e verbale. Nonostante la posizione estrema, esse determinano l'iconotesto che si trova all'interno: chi non avesse imparato a disegnare la cassa per una pecora, non potrebbe nemmeno capire la necessità di addomesticare, di creare dei legami, poiché non avrebbe a cuore la salute di una rosa che proprio quella pecora (reale *perché* disegnata) potrebbe minacciare; similmente, chi non riuscisse a vedere una pecora dentro la cassa, non potrebbe nemmeno vedere ciò che è invisibile agli occhi e non capirebbe il gioco dell'assenza rivelato dalle ultime due immagini. Non è infatti un caso che, nel *pop-up*, le immagini metanarrative dei primi capitoli funzionino tutte con lo stesso tipo di animazione, nascoste da una finestrella che il lettore (non per forza bambino) deve aprire per leggere l'immagine: il movimento di apertura diventa così metafora

del guardare al di là della cassa con i buchi e imita il processo di comprensione tramite la realizzazione (cioè l'incarnazione reale) delle immagini mentali. Nel primo capitolo, per esempio, l'immagine del «disegno numero uno» nasconde quella in cui si vede l'interno del serpente boa, il «disegno numero due»; spostando la carta, si svela la duplice possibilità di comprensione dell'immagine: un cappello o, grazie al meccanismo di trasparenza del realismo intellettuale, un elefante dentro un serpente boa (p. 7).

La barriera tra il mondo della comprensione infantile e quello adulto è costituita dalla distanza che divide il cosiddetto realismo logico (o intellettuale) dal realismo visivo, due definizioni formulate all'inizio del '900 da George Henri Luquet (*Le dessin d'un enfant. Étude psychologique*, Paris, Alcan, 1913). I bambini, secondo questa teoria, non disegnano quello che vedono, ma quello che sanno: in questo senso, il legame con il modello interno, o immagine mentale, è esplicitato nel disegno del serpente boa che digerisce l'elefante ed è chiarito nel «disegno numero due», cioè nella versione aperta che il bambino crea pazientemente per far sì che anche gli adulti lo comprendano. Saint-Exupéry, disegnando il boa aperto e il boa chiuso, presenta in maniera ravvicinata (sovrapposta, nel *pop-up*) i due modi di comprensione grafica del bambino e dell'adulto (cioè il modello di realismo logico e di realismo visivo) e sfrutta alcuni meccanismi tipici del disegno infantile, definiti da Luquet come «l'étalement, le rabattement, la transparence» (traducibili con “distribuzione”, “ribaltamento” e “trasparenza”, concetti che, in Italia, erano già stati sviluppati da Corrado Ricci). Il fatto che la nominazione dei disegni, «disegno numero uno» e «disegno numero due», sia seguita immediatamente dalla materializzazione delle relative immagini è altrettanto interessante in quanto corrisponde a quello che Jean Piaget definisce realismo nominale nello sviluppo mentale infantile. Se infatti la parola può essere per i bambini un concetto mal definito, il nome è invece un concetto molto chiaro: il nome, dicono i bambini esaminati da Piaget, è «per chiamare» (*La représentation du monde chez l'enfant*, Paris, Alcan, 1926 et 1947, trad. it. *La rappresentazione del mondo nel fanciullo*, introduzione di Guido Peter, Torino, Edizioni Scientifiche Einaudi, 1955). Similmente, nelle pagine successive, ogni variante del disegno della pecora richiesta dal piccolo principe («Disegnami una pecora!», p. 8) si trova nascosto da un foglietto che riporta le frasi introduttive alle diverse realizzazioni. La copertura verbale, oltre ad avere una funzione deittica, dona alla pagina il ritmo ripetitivo delle favole («Feci il disegno»; «Feci un altro disegno»; «Rifeci il disegno una terza volta, ma fu rifiutato come i tre precedenti»; «Questa volta la mia pazienza era esaurita, avevo fretta di rimettere a posto il mio motore. Buttai giù un quarto disegno» pp. 10-11). L'interesse visivo dell'aviatore (e di Antoine), del piccolo principe e del lettore del racconto è quindi soddisfatto dalla magica apparizione dei tre disegni della pecora: essi si materializzano direttamente sulla pagina del testo e, come se godessero del dono dell'ubiquità, vivono sia sul foglio di carta nella *fiction* che sulla pagina del libro nella realtà. La verità del bambino sta al di là del cappello o dentro la cassa che contiene esattamente la pecora desiderata, invisibile a chi non entra in comunicazione e, soprattutto, a quegli adulti che guardano senza vedere e percepiscono senza sentire. Essi non prendono alla lettera le metafore – il lavoro simbolico che conferisce al disegno della pecora gli stessi attributi e la stessa utilità di una pecora reale – ma parlano per metafore, cioè attraverso gli inganni del linguaggio degli uomini. Imparare a leggere: era questa l'ossessione dello scrittore che riconosceva l'importanza, per la vita spirituale dell'uomo, di apprendere nuovamente a leggere *naturalmente* la realtà esteriore e il proprio mondo interiore con l'occhio innocente di cui l'adulto è privato. Si faccia attenzione però: l'innocenza dello sguardo non significa una visione ingenua e incantata del mondo, ma si riferisce alle dinamiche cognitive che caratterizzano la lettura e la creazione dell'immagine da parte dei bambini e che Saint-Exupéry riesce a ripetere nel *Piccolo principe*, narrativizzando nel gioco iconotestuale la metafora della comprensione profonda del mondo. Per Saint-Exupéry, la capacità di vedere *l'essenziale* al di là del visibile è l'unica strada possibile per fondare un linguaggio che non sia fonte di incomprensioni, ma che porti gli uomini ad addomesticarsi gli uni con gli altri. Ed è questa l'eredità pedagogica e umana che rivive nelle animazioni di carta dell'ultima edizione del *Piccolo principe*.