

Tempo liberato

Viaggi letterari. Un libro corredato da splendidi disegni ripercorre l'amore degli scrittori per le carte geografiche

La mappa dell'isola che non c'è

Paolo Albani

In molti quadri del pittore olandese Jan Vermeer (fra i più significativi il geografo, Suonatrice di liuto, Donna in blu, Donna con brocca, Militare e giovinetta sorridente, Allegoria della fede) compaiono delle mappe geografiche, a testimonianza di quanto le mappe – vere o fantastiche – abbiano sempre affascinato gli artisti. Per non parlare poi degli scrittori.

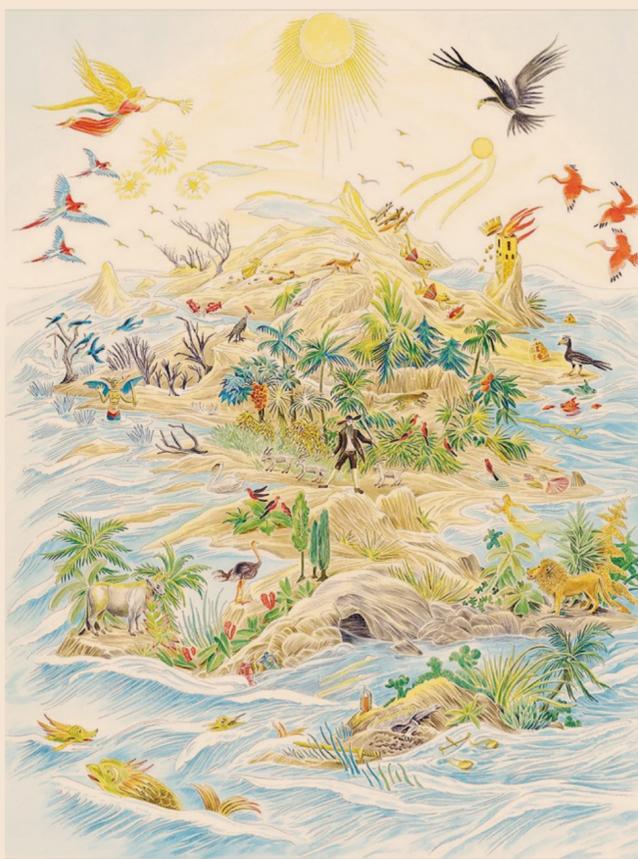
Nell'estate del 1881, per divertire il figlio di dodici anni, durante una piovosa vacanza di famiglia in Scozia, Robert Louis Stevenson disegna la mappa di un'isola dalle coste frastagliate con boschi, montagne, paludi e insenature. Dal disegno di quella mappa, in cui figurano nomi come la Collina del Cannocchiale, Le Tombe, L'Isola del tesoro, prenderà vita *L'isola del tesoro* (1883). Anche John Ronald Reuel Tolkien, l'autore del Signore degli Anelli, ha detto di aver saggiamente iniziato da una mappa e di averci fatto entrare dopo la storia.

Al tema affascinante delle mappe è dedicato *Le terre immaginate*. Un Atlante di Viaggi Letterari, a cura di Huw Lewis-Jones (tra-

duzione di Paolo Bianchi e Laura Serra). Il curatore è storico dell'arte e guida per spedizioni polari e marittime. Quando non scrive libri e non cura mostre internazionali – si legge nella nota biografica – Lewis-Jones passa gran parte del tempo a navigare con piccole barche nell'Antartide e nel Pacifico; neanche a dirlo, le pareti della sua casa di Cornovaglia sono tappezzate di mappe.

Il libro, di grande formato, corredato da stupende illustrazioni per lo più a colori di mappe di ogni genere, da quelle elaborate per il mondo conosciuto nel Medioevo a quelle nei libri *fantasy*, d'avventura e di fantascienza, comprensivo di un sempre utilissimo indice analitico, è scritto a più mani, con l'intervento di scrittori e illustratori di fama internazionale che ci parlano, non solo delle mappe riprodotte nei loro libri e degli schizzi disegnati durante il processo di scrittura, ma anche delle mappe che li hanno influenzati.

Il libro si divide in quattro sezioni. Dopo il prologo di Philip Pullman, autore della trilogia romanzenca *Queste oscure materie*, la prima sezione, intitolata «Far



Robinson
Illustrazione
di Rodica Prato
© 2019

credere», scritta in prevalenza da Lewis-Jones, è un'introduzione al concetto di mappa, intesa come prodotto dell'immaginazione umana, incarnazione di ogni sorta di racconto: «ogni linea, forma, simbolo ha uno scopo, un valore, una direzione e un significato, sia per chi crea le mappe sia per chi le interpreta». Gli scrittori sono attratti dalle cartine, spiega Lewis-Jones, sia per le possibilità che lasciano all'immaginazione sia per l'utilità che hanno nel tenere sotto controllo un territorio, funzionando da metafore, illu-

strazioni, ornamenti. Ma il fascino delle mappe deriva anche da quello che sulla mappa non c'è, i bordi, le aree vuote, le terre di confine. Sul piano dell'inesistente, forse la mappa più intrigante, è quella del poemetto *La caccia allo Snark* (1876) di Lewis Carroll dove, a parte alcune indicazioni orientative fuori dell'illustrazione (Nord, Ovest, Est, ecc.), all'interno della mappa non c'è assolutamente nulla.

Non considerando le carte rappresentanti il biblico *Giardino dell'Eden*, probabilmente la pri-

ma mappa di un luogo non esistente in un'opera di narrativa è contenuta nell'*Utopia* (1516) di Tommaso Moro: l'incisione di Ambrosius Holbein fatta per l'edizione del 1518 mostra, in un angolo in basso, l'esploratore immaginario Raffaele Itlodeo che indica verso l'alto l'isola al suo accompagnatore.

Nella seconda sezione delle *Terre immaginate*, «Scrivere mappe», entrano in scena gli scrittori che ci raccontano come sono nate le loro mappe: Cressida Cowell, Robert Macfarlane, Frances Hardinge, Joanne Harris (autrice di *Chocolat*, premiato e adattato per il grande schermo, con una nomination agli Oscar), David Mitchell, Kiran Millwood Hargrave, Piers Torday, Helen Moss, Abi Elphinstone (in fondo al libro sono riportate le loro biografie). Sono per lo più scrittrici e scrittori, in certi casi anche illustratori e *graphic designer*, che si muovono nel campo dei libri per l'infanzia, autori di bestseller, spesso adattati per il cinema, la televisione e la radio.

Nella terza sezione, «Creare mappe», la parola passa alle illustratrici e agli illustratori, fra cui Miraphora Mina: la sua magica mappa tridimensionale del Mandrino è apparsa per la prima volta nel film *Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban* (2004).

Dopo l'ultima sezione, «Leggere le mappe», dove, fra gli altri, Brian Selznick, autore de *La straordinaria invenzione di Hugo Cabret* trasformato in film da Martin Scorsese, c'introduce ai paesaggi interni del corpo umano, il libro si congeda con un testo sulla bellezza dei libri di Chris Riddell, vincitore di un premio UNESCO per le sue illustrazioni: «I libri sono cancelli. Sono porte. Si possono aprire e, aprendoli, si entra in un altro luogo, un altro tempo, un altro mondo. Ci riservano un futuro, ma sono anche lo scrigno dei nostri ricordi formativi».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

LE TERRE IMMAGINATE. UN ATLANTE DI VIAGGI LETTERARI a cura di Huw Lewis-Jones Salani, Milano, pagg. 256, € 35

Videogioco

Delitti e misteri a Palazzo Pitti

A BOLOGNA
IL FESTIVAL
DELLA
SOSTENIBILITÀ



World Food Day

Cinque giornate di dialoghi, lezioni, presentazioni editoriali e dibattiti intorno alla sostenibilità: riparte Bologna Award, il Premio internazionale per la sostenibilità che alla sua quarta edizione si trasforma in un Festival, da venerdì 11 ottobre sino a mercoledì 16, Giornata Mondiale dell'Alimentazione e Bologna celebra quindi il World Food Day con protagonisti italiani e internazionali come l'economista inglese Raj Patel, al quale va l'edizione 2019 del Premio. Dettagli sul sito www.bologna-award.com

Enza Moscaritolo

Le frontiere della tecnologia si espandono in ogni direzione per rendere «immersiva» l'esperienza della conoscenza del nostro passato. Palazzo Pitti a Firenze è diventato il luogo dove ambientare «The Medici Game: murder at the Pitti Palace», un videogioco disponibile per cellulari e tablet. Caterina, giovane e intraprendente storica dell'arte, è la protagonista di un'avventura investigativa ambientata nella celebre reggia fiorentina sortai piedi della collina di Boboli alla metà del Quattrocento. Gli ambienti (la Sala Bianca, la Sala di Saturno, la Sala di Prometeo) e poi uno dei più suggestivi luoghi del giardino di Boboli, la Grotta del Buontalenti, sono stati ricostruiti in ogni dettaglio, grazie alla grafica digitale, basandosi su fotografie reali. È la prima volta che la reggia medicea di Palazzo Pitti diventa teatro di un videogioco (a idearlo e produrlo è la casa editrice Sillabe in partnership con Opera Laboratori Fiorentini - Civita e Gallerie degli Uffizi), ma non si tratta della prima in assoluto di un esperimento del genere: l'associazione culturale TuoMuseo, specialista nella «gamification» di realtà culturali, chiamata a sviluppare questo prodotto, aveva già ottenuto un grande successo con «Father to Son», pubblicato dal Museo Archeologico Nazionale di Napoli, diretto da Paolo Giulierini, che aveva totalizzato 4 milioni di download.

«Il videogioco è uno dei media della contemporaneità – spiega Fabio Viola fondatore di TuoMuseo – è un passo in avanti rispetto alla realtà virtuale che ricostruisce ambienti perché implica un coinvolgimento attivo dell'utente che scarica il gioco che diventa così un'esperienza in grado di diventare contenuti culturali in un ambiente coinvolgente».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

arte e collezionismo
tra Europa e Giappone

01.10.2019
02.02.2020

IMPRESSIONI
D'ORIENTE



MUDEC
MUSEO DELLE CULTURE

MILANO
VIA TORTONA 56
PORTA GENOVA

INFO E PREVENDITA
02.54917
MUDEC.IT



Comune di
Milano



GRUPPO 24ORE

sponsor museo
Fondazione
Deloitte

Deloitte

official car
MITSUBISHI
MOTORS

coffee partner
LAVAZZA
TORINO ITALIA 1895

birra ufficiale
Asahi

hospitality partner
MAGNA PARS
HOTEL & PARFUM

con il sostegno di
RINASCENTE

travel partner
TRENITALIA
GRUPPO ENTELE SPA

TRENORD

sponsor tecnici
ANM
ccpp