



Passaggi di Frontiera

La Storia dell'educazione: confini, identità, esplorazioni

a cura di F. De Giorgi, D. De Salvo, C. Lepri, L. Salvarani, S. A. Scandurra, C. Sindoni



Passaggi di Frontiera

La Storia dell'Educazione: confini, identità, esplorazioni

a cura di F. De Giorgi, D. De Salvo, C. Lepri, L. Salvarani, S. A. Scandurra, C. Sindoni

Questa edizione digitale dell'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribution 4.0 - CC-BY-NC-ND, il cui testo integrale è disponibile all'URL: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



ISBN 979-12-80899-15-6

DOI 10.13129/979-12-80899-15-6

© L'autore per il testo, 2024

© Messina University Press per la presente edizione

Pubblicato da:

Messina University Press

Piazza Pugliatti, 1 - 98121 Messina

Sito web: <https://messinaup.unime.it/>

Prima edizione: novembre 2024

Questo volume è stato sottoposto a un processo di revisione esterno sotto la responsabilità del Comitato editoriale e del Consiglio direttivo della casa editrice. Le opere pubblicate vengono approvate dal Consiglio direttivo sulla base della valutazione del Comitato editoriale e devono essere conformi al Codice etico della casa editrice.

Le edizioni digitali online sono pubblicate in Open Access su: <https://messinaup-pubblicazioni.unime.it/index.php/mup>

ANNA ANTONIAZZI

SU, SU... OLTRE LE NUVOLE.
DALLE ALI DI ICARO ALLE *PIEGHE DEL TEMPO*

UP BEYOND THE CLOUDS.
FROM ICARUS' WINGS TO A *WRINKLE IN TIME*

Pensando al volo e, soprattutto, alla sua presenza nelle pubblicazioni dedicate all'infanzia e all'adolescenza – dagli albi illustrati ai romanzi, dalle copertine dei quaderni ai manuali scolastici, ecc. – ci si accorge di come siano principalmente due le frontiere verso il cui superamento, sia in ambito immaginativo che educativo, tendono le narrazioni sia *fiction* che *non fiction*. La prima riguarda la tecnologia utilizzata per volare, la seconda i confini spazio-temporali che, nei vari momenti storici hanno rappresentato il limite entro il quale contenere le spinte conoscitive o, al contrario, la soglia da oltrepassare. Il presente contributo si propone di esplorare la stretta connessione tra le narrazioni, le scoperte scientifico-tecnologiche e il desiderio umano di superare tutte le frontiere, anche quelle ritenute insuperabili.

Parole chiave: Volo, Fiaba, Fantascienza, Riti di passaggio, Crescita.

Thinking about flying and, above all, its presence in publications dedicated to children and teenagers – from picture books to novels, from the covers of notebooks to school manuals, etc. – we realize that there are mainly two frontiers towards which fictional and non-fiction narratives tend to cross, both in the imaginative and educational fields. The first concerns the technology used to fly, the second the space-time limits which, in different historical periods, have represented the limit within the cognitive drives or, on the contrary, the threshold to cross. This paper aims to explore the close connection between narratives, scientific-technological discoveries and the human desire to overcome all frontiers, even those considered insurmountable.

Keywords: Flying, Fairy tale, Science fiction, Rites of passage, Growth processes.

*L'unico modo di scoprire i limiti del
possibile è di oltrepassarli e finire
nell'impossibile.*

Arthur Charles Clarke

Tra cielo e terra

La distanza che separa la terra dal cielo, così labile, intangibile, eppure così presente negli immaginari di tutte le epoche e latitudini, rappresenta un confine, una frontiera, quando non addirittura una meta alla quale tendere e della quale si auspica il

superamento. Ed è il volo l'espedito prioritario, lo strumento privilegiato per bypassare lo iato tra le due dimensioni imprescindibili alla vita umana: la superficie terrestre e l'atmosfera che la circonda. Certo, anche il sogno può permettere il superamento di quel confine, ma occorre ricordare come in una molteplicità di tradizioni culturali quello sia considerato un altro aspetto della realtà concreta e quindi assimilabile, in tutto e per tutto, all'esperienza 'vera'.

Pensando al volo e, soprattutto, alla sua presenza nelle pubblicazioni dedicate all'infanzia e all'adolescenza – dagli albi illustrati ai romanzi, dalle copertine dei quaderni ai manuali scolastici, ecc. – ci si accorge di come siano principalmente due le frontiere verso il cui superamento, sia in ambito immaginativo che educativo, tendono le narrazioni sia *fiction* che *non fiction*. La prima riguarda la tecnologia utilizzata per volare, la seconda i confini spazio-temporali che, nei vari momenti storici hanno rappresentato il limite entro il quale contenere le spinte conoscitive o, al contrario, la soglia da oltrepassare.

Cominciando con la tecnologia, già i miti e le fiabe tradizionali – che di molte narrazioni per l'infanzia e l'adolescenza sono matrice riconoscibile – evidenziano come il volo, per quanti non siano per natura dotati di ali, sia legato ad una tecnologia atta a fornire gli strumenti per potersi elevare dal suolo e permanere nell'aria, apparentemente contravvenendo alle leggi della fisica. Le antiche mitologie raccontano, infatti, come perfino le divinità più importanti dei pantheon di ogni latitudine per volare si servano spesso di espedienti tecnologici, di appendici realizzate grazie alla creatività e alla maestria di abili artigiani; siano essi immortali o umani (Antoniazzi 2022). Nel pantheon greco, ad esempio, Elio, dio del sole, per intraprendere il proprio quotidiano percorso celeste da est a ovest, utilizza un carro infuocato, appositamente costruito da Efesto; Ermes vola grazie ad un cappello e a calzari provvisti di ali, ricevuti in dono da Zeus affinché potesse portare a termine più velocemente i suoi ordini. In altri contesti, Fujin, divinità scintoista del vento, vola grazie ad un mantello che tiene stretto con entrambe le mani, mentre i Veda, i testi più antichi e sacri dell'Induismo, raccontano come gli dei e i demoni siano soliti, durante le battaglie, solcare il cielo a bordo di carri infuocati.

Se nel mito carri, ali artefatte, parapendii *ante litteram* e altri strumenti tecnologici supportano le divinità nei loro spostamenti aerei, ciò avviene, a maggior ragione, quando a cimentarsi nel volo sono gli esseri umani. Nella mitologia greca, ad esempio, Dedalo costruisce delle «ali di penne e cera» (Kerényi 1976, 248) per fuggire dal labirinto che lui stesso ha progettato a Cnosso e nel quale è stato imprigionato insieme ad Icaro, suo figlio. Nella *Piðrekssaga af Bern* (Haymes 1988) è il fabbro Weland a costruirsi un paio di ali con metallo e piume d'uccello, al fine di volare da re Nioung per vendicarsi di un torto subito. Nel *Kalevala* (Lönnrot 2013), il grande poema epico finlandese, è un altro fabbro, Ilamrinen, a forgiare un'aquila di metallo con la quale si alza in volo per superare una delle prove astruse che è

chiamato ad affrontare per poter sposare una delle figlie della strega Pohjola. E sempre il mito racconta come il Titano Prometeo, per garantire la sopravvivenza e la salvezza degli uomini, abbia rubato «ad Efesto e ad Atena il sapere tecnico, insieme con il fuoco (ché senza il fuoco sarebbe stato impossibile acquistarlo o servirsene)» (Pindaro 2009, 23). E gli esseri umani, da quel momento, utilizzano il sapere tecnico e il fuoco in ogni ambito dell'esistenza, anche al fine di realizzare i propri sogni e i propri desideri. Perfino quello di volare. Certo, chi si cimenta nel volo nelle saghe tradizionali e nelle antiche mitologie, utilizza tecnologie solitamente avulse dalla quotidianità dei comuni mortali, ma quelle iperboli della tecnica sono simboli potenti ed efficaci della fiducia nelle capacità intellettive e strumentali dell'umano, al di là della loro riproducibilità nei contesti quotidiani. E il fatto che a distanza di secoli, quando non addirittura di millenni, davvero gli esseri umani siano stati in grado di far volare enormi aquile di metallo – gli aeroplani – e di far innalzare in cielo altri oggetti estremamente pesanti, testimonia come il legame tra narrazione, creatività, curiosità e progresso tecnologico sia molto più stretto di quanto si sia soliti ipotizzare.

La scienza e, con essa, la tecnica e l'immaginario sono, infatti, connessi in un rapporto inscindibile e bidirezionale, tale da creare un flusso continuo di conoscenze, aspettative, anticipazioni nell'una e nell'altra direzione. D'altra parte, come sottolinea bene Haldane: «L'inventore [...] è sempre un Prometeo. Non esiste nessuna invenzione, dal fuoco al volo, che non sia stata colta come un insulto nei confronti di un qualche dio. [...] Dedalo fu il primo che dimostrò che lo scienziato non si preoccupa degli dei» (Haldane and Russell 1991, 44).

Se, come abbiamo visto, nelle mitologie e nelle saghe epiche tradizionali sia gli esseri umani che le divinità utilizzano espedienti tecnologici per volare, occorre osservare come esista una sostanziale, insuperabile, differenza nel loro approccio al volo dal momento che gli dei, di solito, si spostano nell'aria senza mettere in pericolo la propria esistenza. Tale differenza non è per nulla banale e comporta l'attivazione di caratteristiche profondamente umane quali il coraggio, l'audacia, la temerarietà e, con esse, la necessità di superare i limiti; anche, e soprattutto, quelli imposti dalla propria natura mortale. Come sostiene Vladimir Jankélévitch, infatti, la sfida alla morte rappresenta il fine ultimo di ogni avventura umana dal momento che proprio la morte,

questa parola innominata e perfino inconfessabile conferisce all'avventura la sua apparenza immotivata [...] Un'avventura [...] persino una piccola avventura da nulla, è avventurosa soltanto nella misura in cui racchiude in sé una dose di morte possibile [...] È comunque proprio questa piccola e a volte remota possibilità ciò che conferisce sapore all'avventura, rendendola avventurosa.

La morte è l'elemento pericoloso di ogni pericolo, il male di ogni malattia [...] è l'infimo estremo di ogni profondità, il supremo apogeo di ogni altezza e il punto finale di ogni distanza». (Jankélévitch 1991, 16-17).

La dimensione della sfida, della spavalderia inconsapevole, dello schierarsi sempre e comunque dalla parte dell'avventura diviene ancor più evidente quando, come Icaro, i protagonisti del volo sono pre-adolescenti o adolescenti. Se, nelle storie narrate, gli adulti perlopiù aspirano al volo per motivi utilitaristici – come sfuggire ad un destino avverso, ergersi sulle masse dichiarando la propria superiorità, dimostrare di riuscire a fare cose che nessun altro è riuscito a fare prima, oppure, più prosaicamente, coprire in breve tempo lunghe distanze – la loro progenie non si ferma alla contingenza, ma si spinge a confrontarsi con il concetto stesso di limite dell'umano e di sfida. Già Dedalo e Icaro incarnano questi approcci antitetici delle due differenti età della vita rispetto al volo: il padre utilizza le ali che ha costruito in maniera discreta, funzionale all'obiettivo di evadere dal luogo nel quale è rinchiuso e di trovare un approdo sicuro; Icaro, invece, è spinto da altre pulsioni. «Il desiderio di esperire, di provare nuove emozioni, di infrangere il limite imposto dal padre, di sfidare, insieme alle convenzioni umane, anche quelle divine, lo porta a osare, a spingersi oltre i confini del lecito» (Antoniazzi 2017, 184).

Dedalo si salva, Icaro no. Eppure le gesta di Icaro, apparentemente così sconsiderate e irragionevoli, da migliaia di anni restano indelebilmente ancorate nell'immaginario collettivo, fungendo da stimolo, piuttosto che da deterrente, all'avventura.

Scope e altri oggetti volanti

Diversamente da quanto accade nel mito e nei racconti epici, nelle fiabe e nella letteratura di genere fantastico sono oggetti solitamente inanimati e di utilizzo comune ad essere trasformati, attraverso la magia, in dispositivi in grado di far volare gli esseri umani; primo fra tutti la scopa.

Oggetto solo apparentemente umile e domestico la scopa rappresenta, secondo un antico simbolismo, un emblema della sacralità. «Nei templi e nei santuari antichi spazzare è un servizio di culto, si tratta di pulire da tutti gli elementi venuti a sporcarlo dall'esterno e questo compito può essere svolto solo da mani pure. [...] Se si inverte la sua funzione la scopa diventa strumento di maleficio» (Chevalier & Gheerbrant 1986, 344-345). Ed è così che, secolarizzandosi nelle tradizioni popolari – e di conseguenza nelle fiabe e nelle leggende che di quelle fanno parte integrante – la scopa, associata al volo delle streghe e dei maghi, ha cominciato ad essere considerata un elemento estremamente pericoloso in grado di sovvertire il senso comune e di destabilizzare il vivere sociale (Ginzburg 1966 e 1989).

Eppure, o forse proprio per questo, quell'oggetto, reso in grado di volare dalla magia, risulta fortemente ancorato anche all'immaginario contemporaneo. Quello

che cambia, inevitabilmente, è l'utilizzo che ne fanno i protagonisti delle storie, specie quando sono preadolescenti o adolescenti. Nel film di Hayao Miyazaki *Kiki consegna a domicilio* (JPN, 1989), ad esempio, la protagonista – una giovanissima aspirante strega – è grazie alla scopa che si allontana da casa per svolgere il proprio noviziato. Tramite quell'oggetto portentoso scopre che, anche per chi appartiene ad una famiglia di streghe, la capacità di volare non è un dono acquisito per diritto di nascita, ma una dote speciale che va coltivata e sviluppata con attenzione e cura per non essere perduta. La scopa diventa, in questo caso, uno strumento iniziatico che non solo affianca Kiki nel percorso di crescita, ma le permette di verificare le proprie capacità e di sviluppare le attitudini che la accompagneranno nella vita adulta. Anche nella saga dedicata ad Harry Potter la scopa volante rappresenta un vero e proprio catalizzatore di crescita. Il protagonista dei romanzi di J.K. Rowling ne sperimenta diverse tipologie a partire da quelle in dotazione a Hogwarts che «se uno volava troppo in alto, [...] cominciavano a vibrare, oppure sbandavano leggermente a sinistra» (Rowling 1998, 140), fino ad arrivare a quelle più sofisticate, adatte agli esperti e, nel caso di Harry, all'eletto.

Gli esperti della serie di romanzi scritta dell'autrice britannica, infatti, sanno che

esistono svariati modelli di scope volanti; i più importanti, per quanto riguarda la velocità e la maneggevolezza, sono i modelli Nimbus 2000, Nimbus 2001 e la Firebolt. Però esistono molti altri manici affidabili e confortevoli come [...] la BlueBottle, che è una scopa per tutta la famiglia. In commercio vi sono anche molti kit per la perfetta manutenzione delle scope, muniti di creme per la lucidatura dei manici e piccole forbici per la cura della coda della scopa¹.

Quell'oggetto, magico per eccellenza, nella saga di Harry Potter non serve solo per giocare a Quidditch – lo sport più diffuso e praticato a Hogwarts – o come 'semplice' mezzo di trasporto, ma testimonia, proprio come in Kiki, un'avvenuta iniziazione alla magia e, al di là della metafora, alla vita stessa.

Dalle streghe della tradizione fiabesca alle narrazioni contemporanee la scopa perde, quando utilizzata da eroine ed eroi 'positivi', la carica di oscura malvagità della quale era ammantata nel passato per trasformarsi, come abbiamo visto, in un oggetto in grado di accompagnare, se non addirittura agevolare, i processi di crescita delle giovanissime e dei giovanissimi protagonisti.

Le streghe e i maghi narrati dalle fiabe, dalle leggende e dalla letteratura fantastica, però, non volano solo a cavallo di una scopa. Nella tradizione russa, ad esempio, la baba-jaga si muove per il bosco dentro ad un mortaio sospeso nell'aria; ma anche altri oggetti di uso quotidiano diventano, attraverso la magia, occasione di superamento dei confini terrestri: Aladino vola su un tappeto per ritrovare la

¹ https://www.potterpedia.it/?v=scopa_volante. Accessed: January 9, 2023.

principessa Badru l-budūr, rapita dal mago Kufor², mentre nel *Decameron* di Boccaccio³ Messer Torello, ospite del Saladino, utilizza un letto volante per raggiungere la sua amata a Pavia. Nelle narrazioni antiche e contemporanee, poi, anche oggetti di grandi dimensioni, come le case (Zago *et al.* 2019) hanno la possibilità di volare in cielo. Basti pensare ai castelli sospesi fra le nuvole di cui narrano le saghe arturiane, a *La casa volante* di Gianni Rodari (1967) o a film animati come *Laputa. Il castello nel cielo* di Hayao Miyazaki (Studio Ghibli 1986) e *Up* di Pete Docter e Bob Peterson (Pixar/Disney 2009).

Sempre più in alto

Tutti gli esempi fin qui menzionati rimandano alle fantasticazioni relative al volo, ma ad esse, nelle narrazioni per l'infanzia e l'adolescenza e non, si intreccia, a partire dalla seconda metà dell'Ottocento, il racconto di tecnologie e strumenti che rendono il volo realisticamente possibile. Così non solo nei romanzi, ma anche nei manuali scolastici e nelle copertine dei quaderni la frontiera "realistica" del volo si riempie, a partire dalla fine del Settecento, di mongolfiere che sorvolavano i cieli delle città europee e nordamericane sia per scopi civili che militari: poi è la volta dei dirigibili.

Sono i grandi scrittori per l'infanzia a perpetrare nell'immaginario la memoria delle mongolfiere. Jules Verne utilizza diverse volte il pallone aerostatico non solo per far muovere i protagonisti delle sue storie, ma come vero e proprio personaggio del racconto: in *Il giro del mondo in ottanta giorni* è uno dei mezzi utilizzati da Phileas Fogg per vincere la scommessa fatta con i membri del suo esclusivo Club londinese, in *L'isola misteriosa* conduce i protagonisti nel luogo dove si svolgeranno le loro avventure, mentre in *Cinque settimane in pallone* accompagna lo studioso Samuel Ferguson e il suo fido aiutante alla scoperta del continente africano. Ovviamente osservato dall'alto. (Antoniazzi 2022, 23).

Anche il dirigibile, all'inizio del Novecento, è presente all'interno di molte narrazioni, per ragazzi/e e non, ma quei romanzi, come *La montagna d'oro*⁴ e *Le meraviglie del 2000* di Emilio Salgari (1907), famosissimi all'epoca della loro pubblicazione, risultano quasi sconosciuti alle lettrici e ai lettori contemporanei. Tuttavia l'eco della presenza nel cielo di quei veicoli ormai desueti ha lasciato una traccia nell'immaginario contemporaneo e, a partire dagli anni Ottanta del secolo scorso, un sottogenere della letteratura fantascientifica, lo steampunk, ha riportato in auge

² Nelle *Mille e una notte* altre fiabe raccontano i voli dei protagonisti sul tappeto magico: *Il principe Ahmed e la fata Pari-Banu*, *Il Mercante e il Genio*, ecc.

³ *Messer Torello e il Saladino*, nona novella, decima giornata.

⁴ Il romanzo viene pubblicato con lo pseudonimo di Guido Altieri.

anche il dirigibile assieme ad altre tecnologie e strumentazioni anacronistiche (Grandi 2017). Interessante, in questo senso, il romanzo *Labyrinth of Night* di Allen Steele (1992) nel quale l'autore sceglie di far volare nei cieli marziani i dirigibili perché ritenuti i mezzi più adatti per muoversi nell'atmosfera del pianeta rosso.

Quando, agli inizi del Novecento, fanno la loro comparsa nel cielo i “più pesanti dell'aria” – come vengono chiamate le prime aeromobili – anche l'immaginario relativo al volo tecnologicamente inteso cambia radicalmente. In prima battuta sono le battaglie aeree a destare la maggiore attenzione dei narratori e, per tutta la prima metà del secolo scorso, sono i piloti ad assurgere al rango di icone della contemporaneità: «Il nuovo tipo di guerra nei cieli, in cui si rivedevano il coraggio, l'altruismo, l'onore e l'eroismo individuale dei cavalieri medioevali, presto esaltò e infiammò le folle, e i suoi protagonisti divennero ammirati e famosi come nessun altro» (Niccoli 2002, 62).

Poeti, scrittori, illustratori, ecc. rendono i piloti e i loro aerei protagonisti di storie avvincenti e appassionanti rivolte ad un pubblico appartenente ad ogni fascia d'età. In Italia numerosi scrittori e illustratori di libri per l'infanzia narrano, durante il Ventennio, le gesta, belliche e non, degli eroi del volo. A storie come *Cerìù* di Ettore Cozzani (1938) e *Il mitragliere alato* di Arnaldo Geraldini (1942), appositamente pubblicate a sostegno delle idee del Regime, si affiancano le riscritture, opportunamente manipolate, di grandi classici, come *Il viaggio di un Balilla attorno al mondo* di Carlo Dadone e Giovanni Bertinetti (1931), pronti a rileggere in chiave fascista avventure consolidate e immaginativamente efficaci.

Le scoperte scientifiche e i progressi tecnologici, però, allontanano continuamente il traguardo da raggiungere, gli obiettivi da fissare. Così, a partire dal secondo dopoguerra, ammansito e, in molti modi, addomesticato il desiderio di volare nell'atmosfera attraverso il moltiplicarsi dei voli di linea e l'abitudine di spostarsi in aereo anche per coprire distanze relativamente esigue, il sogno dell'umanità e la spinta verso nuove conquiste tecnologiche hanno progressivamente spostato l'obiettivo da raggiungere a mete sempre più lontane dalla terra, in primis la Luna. (Antoniazzi 2022, 27).

Oltre l'atmosfera, nelle pieghe del tempo

Quasi senza accorgercene è stata già raggiunta e descritta anche la seconda dimensione indicata a proposito del volo come frontiera: quella spazio-temporale. Una dimensione strettamente connessa a quella tecnologica.

Non è possibile, però, tentare una categorizzazione della conquista dello spazio attraverso il volo solo in termini realistici perché nelle narrazioni si ritrovano anche le aspirazioni, i desideri e i sogni relativi al volo: un volo che si spinge ben oltre le capacità tecniche proprie di una data epoca. Anzi, da un certo punto di vista, l'effettiva ‘conquista dello spazio’, tramite l'allunaggio del 1969 e la successiva

realizzazione di stazioni orbitanti, ha fornito una spinta propulsiva all’immaginario contemporaneo spostando l’orizzonte narrativo sempre più lontano – dalla Terra, dal sistema solare e, addirittura dalla nostra Galassia – e aprendo a sempre nuove dimensioni da esplorare.

Così, mentre passo dopo passo si realizzano concretamente gli obiettivi della conquista dello spazio, l’orizzonte immaginativo si innalza a nuovi livelli. E non si tratta di una novità se si considera che viaggi sulla Luna e su Marte sono presenti nell’immaginario narrativo ben prima che questi siano realizzabili⁵ o anche solo ipotizzabili, così come i viaggi intergalattici fanno la loro comparsa molto precocemente nella narrazione fantascientifica.

Tornando alla letteratura per l’infanzia, tra la fine dell’Ottocento e la prima metà del Novecento compaiono anche romanzi nei quali si utilizza una tecnologia realistica – seppur inventata e improbabile – per raccontare il viaggio sulla Luna o altri pianeti. Si tratta perlopiù di viaggi effettuati da persone adulte, quasi esclusivamente uomini, che compiono esplorazioni scientifiche e/o sono spinti dal desiderio di conquista. L’esempio di *De la Terre à la Lune* (1865) e *Autour de la Lune* di Jules Verne (1870) è quanto mai calzante. In quei romanzi non c’è traccia del carattere profondamente iniziatico che assume il volo quando i protagonisti sono preadolescenti o adolescenti; o quanto meno, quel carattere è davvero latente, così come lo sono gli elementi meramente fantastici e magici legati al volo in molte narrazioni per l’infanzia.

Guardando alla contemporaneità immaginativa l’ultima frontiera del volo, inteso nella sua accezione di viaggio oltre i confini terrestri, è rappresentata dall’avventura vissuta dai protagonisti e dalle protagoniste nei *wormhole*, tunnel spazio-temporali che, teoricamente, potrebbero collegare due buchi neri e consentire di raggiungere in tempi velocissimi distanze intergalattiche inimmaginabili. Se è il film *Interstellar* (USA-UK, 2014) ad avere raccontato al grande pubblico le avventure nelle ‘pieghe del tempo’, prima del film diretto da Christopher Nolan è un libro per ragazzi, *A Wrinkle in Time*⁶ di Madeleine L’Engle (1963) a raccontare i viaggi di Meg e dei suoi fratellini nello spazio-tempo alla ricerca del padre scomparso. Si tratta contemporaneamente di un’avventura, di un viaggio interiore e di un percorso di scoperta: di sé, delle proprie origini, delle possibilità offerte dalla scienza e, allo stesso tempo, dalla fantasticazione. Con coraggio e determinazione l’autrice mostra,

⁵ Già Luciano di Samosata, nel II secolo d.C., racconta, in una versione *ante litteram* della saga di Guerre Stellari di George Lucas, un viaggio sulla Luna mentre già alla fine dell’Ottocento, dopo la ‘scoperta’ di Schiapparelli, alcuni autori, a partire dall’americano Greg Percy, cominciano a raccontare l’esplorazione di Marte.

⁶ Il romanzo, scritto tra il 1959 e il 1960, è stato pubblicato nel 1963, dopo essere stato respinto da almeno 26 editori perché era, secondo la stessa autrice, ‘troppo diverso’ rispetto al canone narrativo vigente.

infatti, come la narrazione sia in grado di esplorare e di sondare le suggestioni offerte dalla scienza e dalla tecnologia, in direzioni che non riguardano esclusivamente la fantascienza, ma più in generale il genere fantastico, il fantasy e, qualche volta, anche il fiabesco.

E nel farlo restituisce alle narrazioni che riguardano il volo (inteso in questo caso come viaggio nello spazio-tempo) una dimensione iniziatico-formativa. Anche in questo caso, dunque, la letteratura per l'infanzia è in grado di trasmettere un'immagine particolare della frontiera, sia essa fisica, mentale o temporale, ovvero la necessità di confrontarsi con se stessi e col mondo per sfidare limiti e mettere alla prova le proprie capacità, con la consapevolezza che «non c'è mai fallimento nel tentare. Non tentare è la morte più grande» (Bradbury 2001, 36).

Bibliografia

- Altieri, Guido. 1901. *La montagna d'oro*. Palermo: Salvatore Biondo.
- Antoniazzi, Anna. 2017. "Con le ali spuntate. Creature immaginarie e processi di crescita." *Annali di storia dell'educazione e delle istituzioni scolastiche* 24: 183-92.
- Antoniazzi, Anna. 2022. "Da Icaro a Interstellar. La mitologia del volo tra desiderio di Scoperta e tensione all'avventura." In *Il volo educante. Narrazioni alate per l'infanzia*, edited by Anna Antoniazzi and Fabio Caffarena, 14-39. Roma: Edizioni Rivista Aeronautica.
- Bradbury, Ray. 2001. *Ahmed e le macchine dell'oblio*. Milano: Mondadori.
- Chevalier, Jean and Gheerbrant Alain. 1986. *Dizionario dei simboli*. Vol. II. Milano: BUR.
- Cozzani, Ettore. 1938. *Cerù*. Milano: L'eroica.
- Dadone, Carlo and Giovanni Bertinetti. 1931. *Il viaggio di un balilla intorno al mondo*. Torino: SEI.
- Edward, R. Haymes, trans. 1988. *The Saga of Thidrek of Bern*. New York and London: Garland.
- Geraldini, Arnaldo. 1942. *Il mitragliere alato*. Roma: Gioventù Italiana del Littorio.
- Ginzburg, Carlo. 1966. *I benandanti. Stregoneria e culti agrari tra Cinquecento e Seicento*. Torino: Einaudi.
- Ginzburg, Carlo. 1989. *Storia notturna. Una decifrazione del sabba*. Torino: Einaudi.
- Grandi, William. 2017. *Gli ingranaggi sognati. Scienza, fantasia, tecnologia nelle narrazioni per l'infanzia e l'adolescenza*. Milano: Franco Angeli.
- Haldane, John B. and Bertrand Russell. 1991. *Dedalo o la scienza e il futuro, Icaro o il futuro della scienza*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Jankélévitch, Vladimir. 1991. *L'avventura, la noia, la serietà*. Genova: Marietti.

- Kerényi, Károly. 1976. *Gli Dei e gli Eroi della Grecia*. Vol. II. Milano: Garzanti.
- L'Engle, Madeline. 1963. *A Wrinkle in Time*. New York: Ariel Books.
- Lönnrot, Elias. 2013. *Kalevala: Il grande poema epico finlandese*. Roma: Edizioni Mediterranee.
- Niccoli, Riccardo. 2002. *La storia del volo. Dalle macchine di Leonardo da Vinci alla conquista dello spazio*. Vercelli: White Star.
- Pindaro. 2009. *Le Olimpiche*. Napoli: Senecio.
- Rodari, Gianni. 1967. *Gip nel televisore e altre storie in orbita*. Milano: Mursia.
- Rowling, J.K. 1998. *Harry Potter e la pietra filosofale*. Firenze: Salani.
- Salgari, Emilio. 1907. *Le meraviglie del 2000*. Firenze: Bemporad.
- Steele, Allen. 1992. *Labyrinth of Night: a Novel of Mars*. New York: Ace Books.
- Verne, Jules. 1865. *De la Terre à la Lune*. Paris: Pierre-Jules Hetzel.
- Verne, Jules. 1870. *Autour de la Lune*. Paris: Pierre-Jules Hetzel.
- Zago Giuseppe, Carla Callegari, Marnie Campagnaro, cur. 2019. *La Casa. Figure, modelli e visioni nella Letteratura per l'infanzia dal Novecento ad oggi*. Lecce: Pensa Multimedia.