

Strade Strambe... ovvero le intriganti storie di una supernonna

Maria Pia Latorre, Paola Santini
Illustrazioni di Rossella Rutigliano
Mario Adda Editore – Bari, 2009

Recensione di Francesco Urbano

“La gente non fa un viaggio. È il viaggio che fa la gente” (John Ernst Steinback).

È questo l'aforisma a cui si è ispirato il collaudato duo di autrici Latorre-Santini nel proporre ai ragazzi questo libro, illustrato a colori, variegato e “multimediale”, in bilico tra romanzo, guida turistica e libro-gioco.

La prima parte del volume è dedicata alle storie di nonna Rosetta, “una signora anziana ma non ancora decrepita”, una donna che nella vita ha viaggiato molto, girando il mondo più e più volte, ma che non sembra averne avuto abbastanza perché un giorno, dopo una litigata con sua cugina Ersilia, non esita a intraprendere l'ennesimo viaggio. Ma dove può andare una a cui la Terra appare “decisamente troppo piccola e risaputa”? una che è stata “sedici volte in America, quattro in Australia e dieci in Africa” e che conosce l'Europa e l'Asia come il palmo della sua mano? Ma è chiaro! Va in giro per l'Italia a trovare i suoi quattro figli e nove nipoti (tutti rigorosamente maschi!) Eh sì, perché questa dinamica nonna, anzi questa *supernonna*, moderna e tecnologica, impulsiva e avventurosa, che in valigia, insieme al *note book* e al cellulare *UMTS* mette anche i gomitoli di lana e i ferri per lavorare a maglia, è pur sempre una donna, mamma e nonna. Il suo cuore, anche quando gusta *sake* in Giappone o esplora il cuore dell'Africa nera, è sempre vicino ai suoi cari, ai suoi affetti, ai suoi figli e nipotini (e si rammarica di non averne nemmeno una femmina!)

Il viaggio di nonna Rosetta inizia da Otranto e la prima tappa è Taranto, e si capisce subito che non sarà un viaggio come tanti. Lo si capisce già da quando Rosetta si mette alla guida della sua “Ferracci Rossa Fiammante” e, indossando i suoi mezzi guanti da guida di cuoio marrone, gira la chiavetta e fa rombare il motore, facendo balzare in avanti la sua super vettura. Si capisce subito che non sarà uno di quei viaggi noiosi lungo autostrade rettilinee e a scorrimento veloce, guidato e supervisionato da un efficiente e inflessibile navigatore satellitare, ma sarà, piuttosto, un viaggio per *strade strambe*, perché “in giro intorno al mondo non vi sono solo strade rettilinee, ben asfaltate e con una buona segnaletica, ma anche sentieri, viottoli e percorsi un po' strani, tortuosi o accidentati...”

A proposito di navigatore satellitare, certo non poteva mancare uno tra gli accessori della moderna e tecnologica nonna Rosetta, che ne ha un modello speciale: *Geocity, Atlante Multimediale per nonne al volante*, che, via via che vengono toccate le varie tappe, dispensa interessanti notizie sulle località raggiunte e su ciò che di bello, pregevole e notevole vi si può visitare (sotto forma di agili schede di carattere turistico, storico e a volte anche dal taglio giornalistico, alla fine di ogni capitolo).

Tante le divagazioni e gli intermezzi disseminati lungo il testo, sempre diversi e divertenti, come quelli che devono inventarsi i genitori che viaggiano con dei piccini per far apparire loro meno lungo il viaggio. Ma non è forse vero, come dicono, che il bello del viaggiare non è tanto raggiungere la meta quanto il viaggio in sé, le avventure che si vivono e il divertimento che se ne trae?

Come in fondo a ogni viaggio c'è la meta, così alla fine delle storie di nonna Rosetta c'è il finale, anzi no, ce ne sono cinque: quello canonico e altri quattro alternativi, così che ognuno possa scegliere quello che più lo soddisfa. Ma questo è solo il preludio al *clou* ludico del libro, alla parte giocosa. Dopo i finali, come d'obbligo, troviamo l'album preparato con le fotografie del viaggio (una raccolta delle illustrazioni incontrate lungo il libro), e poi “La stele di nonna Rosetta”, azzecatissimo titolo per una sezione del libro in cui sono raccolte, come in una sorta di dizionario, ordinate in ordine alfabetico e divise per capitolo, le parole difficili o esotiche incontrate lungo il

testo (opportunamente segnalate con un richiamo grafico nel testo stesso). No, non è quello che pensate. Non è il solito elenco di parole, inutile scopiazzamento di un buon dizionario della lingua italiana. Un dizionario informale e scanzonato come questo, sono sicuro, non lo avete mai letto; uno che vi prende in giro se vi siete lanciati nel dare una definizione della parola tanto azzardata quanto clamorosamente errata, o che vi definisce il lemma in versi...

Confido nel fatto che i ragazzi si divertiranno a leggere le storie di viaggio di nonna Rosetta, e gradiranno molto le “acrobazie tipografiche” presenti nel testo (grassetti, parole colorate, varietà di *font* tipografici, iconcine, etc. etc.), tanto di moda nell'editoria per ragazzi contemporanea; ma, si sa, i ragazzi non ne hanno mai abbastanza dei divertimenti, e, quindi, viene loro incontro la nutrita sezione del libro dedicata ai giochi. Giochi di parole e di matita, di memoria e di enigmistica, stimolanti e divertenti. Gli educatori e gli insegnanti più fissati potrebbero ravvisare in alcuni di questi giochi elementi che riconducono a schede didattiche per la verifica di abilità linguistiche o della comprensione del testo: sarà pur vero, ma non ditelo ai ragazzi, se non volete rovinar loro il divertimento! Perché questo è un libro scritto in modo tale che i ragazzi possano goderselo per intero, divertendosi dalla prima all'ultima pagina.