



LA FORESTA DEL RE BUONO

una fiaba di Giorgio Scaramuzino

autore ospite della IV edizione del concorso letterario Serra Riccò "Il Paese delle Fiabe"

C'era una volta, quando i cavalli avevano le ali e gli abitanti della Grande Foresta erano in pace, una famiglia felice, gli Sferzarami. La famiglia era composta dal padre, Sartinori, dalla mamma Lattuga, dalla nonna Sara e dai due figli: Smeraldina una ragazzina con due occhi che sembravano di mare, e Saltafossi, un bel maschietto pieno di brio che non stava mai fermo. Il Re Buono, sovrano della foresta, aveva assegnato ad ogni famiglia una casa ed un compito preciso. Chi doveva provvedere all'allevamento dei pesci barca, che servivano per trasportare le merci lungo il fiume che circondava la foresta. Chi invece doveva occuparsi del cibo delle meraviglie, che consisteva in una specie di insalata di cui si cibavano gli abitanti della foresta per restare sempre meravigliati di fronte alle cose belle del mondo. C'era chi doveva distillare la rugiada per regalare una vita serena ad un popolo unico sulla faccia della terra: il popolo della Grande Foresta, uno dei luoghi più ambiti del pianeta. Alla famiglia Sferzarami era stato conferito il compito di distillare la rugiada. Era un compito importante che solo loro potevano eseguire. La nonna Sara e il nonno Anselmo, che ormai era volato nel mondo di chi non c'è più, erano stati i primi a capire che distillando la rugiada, raccolta al mattino del 7 febbraio di ogni anno dall'Albero della Vista Lunga, si poteva guarire da tutte le malattie degli occhi, dimodoché gli abitanti della foresta potevano godere della vista di tutte le meraviglie della foresta.

Ma... perché c'è sempre un ma nelle storie, specie in quelle che sembrano storie felici, ma, dicevo, oltre i confini del mondo, viveva il Re Acerbo, il re delle ceneri, un sovrano cattivo che era anche un po' un mago e che voleva trasformare il mondo in un posto triste, senza verde e senza felicità. E così andava in giro a trasformare gli alberi in cenere, gli umani in bestie e le fanciulle in statue di pietra. Il suo regno era un deserto di cenere, popolato da tristi animali e da tante, troppe, statue di pietra. Un giorno il Re Acerbo venne a sapere dell'esistenza della Grande Foresta e della felicità dei suoi abitanti e subito il suo sangue cominciò a ribollire di odio e cattiveria. Decise così di sfidare il Re Buono dichiarando guerra a lui e al suo regno. Un esercito di soldati armati di magia nera e cattiva raggiunse il fiume che circondava la Grande foresta. Quando gli abitanti scorsero quei soldati dapprima li invitarono a prendere un po' di succo di sambuco rosso, ma poi vedendo le loro facce che si erano trasformate in brutte facce, capirono che forse dovevano incominciare a fuggire. I soldati più avanzavano, più seminavano distruzione e trasformazioni. Gli alberi diventavano cenere, gli umani si trasformavano in bestie e le fanciulle in statue di pietra. Quando i soldati arrivarono davanti al palazzo del Re Buono, tutto il regno era ormai un deserto. Il re Buono non aveva scelta e si arrese. Fu così trasformato in un topo becchino, mentre la sua bellissima figlia fu trasformata in una fredda statua.

Il Re Acerbo aveva vinto.

E cosa era successo alla famiglia Sferzarami? Il padre e la madre erano diventati due pesci da fondo, mentre la nonna e i due figli tre piccoli ranocchi. Tutta la famiglia si rifugiò sulla rive



il Paese delle Fiabe

CONCORSO LETTERARIO IN OMAGGIO A BEATRICE SOLINAS DONGHI
RISERVATO ALLE SCUOLE DELL'INFANZIA E PRIMARIE ITALIANE



archivio
BEATRICE
SOLINAS
DONGHI



del fiume e i tre ranocchi si costruirono una piccola casa col fango. I genitori ogni mattina sbucavano dall'acqua per poter salutare i propri figli ed erano tristi nel vederli così verdi e gracchianti. La nonna era riuscita a salvare una sola boccettina di distillato di rugiada, solo sette gocce, ma che, come vedremo, saranno molto importanti per la nostra storia.

Le ore, i giorni, i mesi, gli anni passavano molto lentamente sulla riva del fiume. Il Re Buono, cioè il topo becchino, non si dava pace per ciò che era successo al suo regno. Lui lo sapeva benissimo che nessuno poteva far tornare indietro il tempo. Era soprattutto dispiaciuto nel vedere sua figlia in quello stato. Ma un giorno il Re incontrò una vecchia talpa da muschio, che un tempo era stata una maga buona, che gli disse che sua figlia sarebbe tornata alle sue belle sembianze, se fosse stata sfiorata da un giovane innamorato. Ma nessun umano oramai passava più da quelle parti e le speranze del Re Buono di rivedere in vita la giovane figlia, ben presto svanirono. Poi un giorno successe un fatto sorprendente: come piovuto dal cielo apparve un giovane, completamente cieco, che con un bastone cercava di avanzare nel deserto di cenere. Quando arrivò al fiume sentì una voce gracchiante che lo chiamava:

- Bel giovane, chinati!
- Chi sei voce gracchiante? Io non ti posso vedere!
- Sono una nonna che ti può essere di aiuto!
- E come dolce nonnina!
- Io ti donerò una boccettina, che contiene 7 gocce di un potente distillato. Basterà che questo liquido bagni i tuoi occhi che tu guarirai.
- Grazie nonnina, grazie di cuore. Ma dimmi cosa ci fai qui in mezzo ad un deserto di cenere e perché stai gracchiando come una rana?
- Lo scoprirai presto.

Il giovane prese la boccettina e si bagnò gli occhi. Subito la vista tornò. Allora si accorse di essere in mezzo ad un mondo grigio e triste. Di lì a poco arrivò il topo becchino che accompagnò il giovane di fronte alla statua della principessa. A quella vista il giovane ebbe una sensazione mai provata: come quando sei sullo scivolo e vieni giù troppo veloce; o come quando scendi le scale a cavallo della ringhiera; o come quando in sogno precipiti da un burrone; o come quando vinci un grande premio alla pesca di beneficenza. Insomma il giovane subito si innamorò di quella statua. Ah, se potesse essere una ragazza viva! E sfiorando con la mano il gomito della statua ebbe una visione incredibile. La statua, a poco a poco, cominciò ad assumere le sembianze umane. In meno di 42 secondi la statua era di nuovo una principessa. Il topo becchino squittì di gioia, ma poi cominciò a urlare: Evviva! Sì, perché anche il topo becchino era tornato il Re Buono. Ma non solo, anche tutti gli altri abitanti della Grande Foresta erano tornati come prima. La magia del Re Acerbo era svanita grazie ad una grande botta di amore.

In poco tempo tutti tornarono felici alle loro attività, il giovane scoprì la storia della Grande Foresta e non solo, scoprì anche come era bello essere diventato papà. Perché nel frattempo, naturalmente, si era sposato con la principessa e aveva avuto due bei bambini. La famiglia Sferzarami tornò a distillare rugiada e tutti vissero felici e contenti.

Riguardo al Re Acerbo nel frattempo è maturato, anzi, è diventato così maturo che è marcito. Fine.



Spunti operativi per la creazione di una fiaba

“La foresta del Re Buono” è una fiaba originale di Giorgio Scaramuzzino, scritta appositamente per la IV edizione del Concorso Letterario Serra Riccò “Il Paese delle Fiabe”. In omaggio a Beatrice Solinas Donghi (1923 - 2015), Scaramuzzino prende spunto da una delle storie (la terza, “Il giardino delle statue di pietra”) della celebre raccolta *Le fiabe incatenate* (Rizzoli, 1967) della grande scrittrice e studiosa di fiabe, così come hanno fatto nelle precedenti edizioni gli altri autori ospiti del concorso, Anselmo Roveda con “La spada di Isadora” e Sara Boero con “La pendola parlante”. Un gioco letterario che diventa stimolo creativo per le scuole partecipanti per la scrittura di un testo che corrisponda al canone della fiaba tradizionale e contemporaneamente si riallacci e si incateni ad un testo d'autore.

La fiaba da inventare non deve essere necessariamente la riscrittura o la continuazione della fiaba proposta in questa edizione. Per l'incatenamento basterà scegliere un elemento che più ha colpito l'immaginazione, magari un elemento secondario o un solo personaggio, e farlo diventare motore di una storia che potrebbe avere sviluppi e scenari molto diversi.

Le strade delle fiabe sono infinite e a volte prendono la forma di un labirinto dove è bello perdersi per poi ritrovarsi: ognuno potrà scegliere il proprio sentiero e invitare i lettori a percorrerlo in sua compagnia.

GIORGIO SCARAMUZZINO | Attore, drammaturgo e regista italiano, direttore artistico della Stagione ragazzi del Teatro Nazionale di Genova. Al mestiere di attore e regista unisce quello di docente di Animazione teatrale presso l'Università di Genova; tiene inoltre corsi di aggiornamento per docenti, educatori e bibliotecari. Tra gli scrittori che ispirano i suoi lavori teatrali spiccano i nomi di Gianni Rodari, Stefano Benni, Ian Mc Ewan, Silvana Gandolfi e Daniel Pennac, dal cui libro *Come un Romanzo* ha tratto un adattamento molto apprezzato; ha altresì sceneggiato per il teatro, in sinergia con Francesco Tullio Altan, le storie della Pimpa. Nel 2003 ha vinto il Premio Andersen per lo spettacolo *Abbecedario*; nel 2004 il Premio Stregatto. Ha scritto numerosi libri per bambini e ragazzi, tra questi alcuni titoli dedicati al suo fortunato personaggio il drago Gerardo (Einaudi Ragazzi), *Nonno Mollica ovvero il pescatore di storie* (Franco Cosimo Panini, 2008) con le illustrazioni di Andrea Musso, *La (s)fortuna di Ganda* (Artebambini, 2010) con le illustrazioni di Gek Tessaro, *Un asino a strisce* (Salani, 2013), *Pensa che ridere!* (Franco Cosimo Panini, 2014) con le illustrazioni di Anna Laura Cantone, *Ti regalo uno sbadiglio. Una favola per dormire* (Salani, 2016) con le illustrazioni di Alessandro Sanna. A dicembre 2018 debutta il suo nuovo spettacolo *Fiabe nella rete*, un omaggio alle fiabe della tradizione calato in un contesto moderno, attraverso una fiaba inedita e le suggestioni della musica dal vivo.