

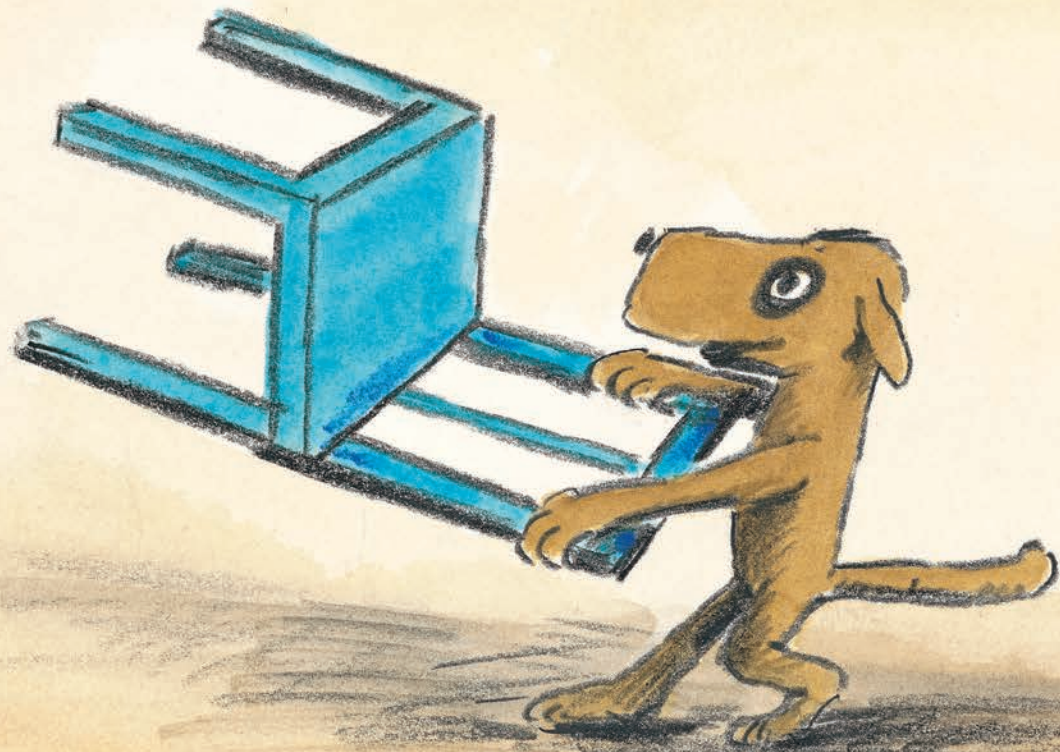
## LA TRAMA

**U**n deserto noioso e uniforme. Due cani che si aggirano raminghi e un piccolo sconvolgente tesoro. Una sedia, una sedia blu. Il ritrovamento di un oggetto in una distesa monotona è il motore che innesca le avventure di Botolo e Bruscolo. Una sedia in mezzo alla sabbia si trasforma in mille diversi oggetti: un negozio, un trapezio del circo, un supporto per diventare più alti, una macchina da corsa. Non occorrono altro che le sue gambe, la sua seduta e lo schienale per inventare mille avventure che portano i personaggi a lasciare il posto in cui si trovano per essere proiettati in dimensioni differenti. La sedia blu è la chiave per il gioco; fino a che non arriva un camelide, che fa con la sedia l'unica cosa "ragionevole" da farsi. Sedersi. Interrompendo così tutte le costruzioni fantastiche. Una sedia è fatta per sedersi. Ma siamo sicuri che questo sia il destino di una seduta nel deserto? Botolo e Bruscolo dubitano. E il lettore con loro.



«È molto semplice» dichiarò Bruscolo, «una sedia è qualcosa di magico. Si può trasformare in una slitta, in un camion dei pompieri, in un'ambulanza, in un'automobile da corsa, in un elicottero, in un aereo, in qualsiasi cosa si muova o voli... e anche in qualsiasi cosa galleggi»







La parola chiave con cui leggere *La sedia blu* è “essenziale”. La narrazione e il segno di Claude Boujon, che sono l’uno speculare all’altro, si concentrano su ciò di cui non si può assolutamente fare a meno. Le pagine sono ariose e nitide, gli elementi dispiegati sono pochi e minimi, due personaggi, una sedia e lo sfondo. Eppure è tutto quello che serve per costruire una storia, per cominciare la ricreazione. Per Botolo e Bruscolo una sedia è come la leva di Archimede, si può sollevare il mondo con dei pezzi di legno inchiodati. Bisogna guardare bene quello che si vede. Le potenzialità di una sedia sono racchiuse non solo nella sua funzione ma nell’oggetto stesso, nella sua forma. Al lettore non è dato di capire subito ciò che è invisibile. Il *calembour* si innesca con l’inventiva e il desiderio di due cani, affinché il loro gioco non finisca mai. In questo il deserto ha un peso fondamentale: nessuna distrazione, solo concentrazione che porta la sedia ad essere il protagonista assoluto su un palcoscenico sconfinato. Botolo e Bruscolo non sono solo due bambini eccitati da un gioco ma sono due pensatori che si interrogano sulla natura delle cose. Ecco da dove proviene il contrasto con l’ottuso dromedario. Il dromedario deve ripristinare le coordinate della realtà, sedendosi, perché così è giusto, perché non si può uscire dall’ortodossia. Ma negli occhi di un lettore, quell’unica preziosissima variante blu in una monotona distesa beige può limitarsi a fare solo da sosta? A cosa serve sedersi se attorno si contempla solo e sempre la stessa cosa? Boujon mette in evidenza una divisione netta fra chi ha perso (o non ha mai avuto?) la capacità di vedere il mondo e chi invece ne sa cogliere i movimenti più profondi manifestati dalla banalità dei piccoli eventi quotidiani. «“Andiamocene” disse Bruscolo all’amico “questo cammello non ha nessuna immaginazione.” “Oltretutto non è neanche un cammello, è un dromedario. Ha una gobba sola!” aggiunse Botolo che amava la precisione». La stessa precisione che serve per trasformare una sedia, l’esattezza di chi sa guardare.



**1. A cosa servono le cose: gli oggetti che ci circondano sono marcati dalla loro funzione; lo scuolabus porta gli allievi a scuola, il bicchiere contiene l’acqua da bere, un libro deve essere letto. Le forme delle cose corrispondono sempre alla loro funzione? È possibile che gli oggetti possano essere utilizzati diversamente da come siamo abituati a farlo? Quanto conta la forma nelle nuove attitudini che agli oggetti diamo?**

**2. Cosa è essenziale: nel libro una sedia basta per costruire un mondo. La nostra quotidianità non si svolge in un deserto, ma in spazio in cui siamo circondati di cose.**

**E se fossimo costretti**

**a scegliere improvvisamente a cosa rinunciare e cosa tenere: in base a quali criteri si può decidere quello che è essenziale? Quali sono le cose necessarie e quelle superflue e che differenza c’è fra queste? A ciò che è superfluo si può rinunciare?**

**3. Esplorare: Botolo e Bruscolo vivono in un deserto dove non c’è nulla se non la sabbia. Una sedia diventa per loro un campo completamente sconosciuto, un luogo da perlustrare in tutte le sue componenti. Sono esploratori, anche se di un frammento minuscolo di reale. Cosa vuol dire esplorare e cosa comporta? Si può esplorare una sedia? Quanto nella nostra quotidianità sappiamo essere esploratori, cercatori di novità? Quali sono i luoghi delle nostre investigazioni?**



- **Per parlare di oggetti:**

Cécile Boyer, *Boîtes*,

Albin Michel, 2011

Delphine Chedru, *Dove vanno*

*a finire?*, La Margherita, 2011

Ole Könnecke, *Il grande libro delle figure e delle parole*, Babalibri 2011

- **Per raccontare diversi deserti:**

John Marsden, Shaun Tan,

*The rabbits*, Elliot, 2010

Kitty Crowther, *Annie du lac*,

L'école des loisirs, 2009

Albertine e Zullo, *Gli uccelli*,

Topipittori, 2010

- **Per giocare:**

Friedrich Karl Waechter, *Voglio un*

*amico per giocare*, Babalibri, 2007

Alessandro Sanna, *Numeri in testa*,

Kite edizioni, 2011

Marti Guixé, *Tattoo Book*,

Corraini, 2008

- **Buon appetito, Signor Coniglio!**,

Babalibri 2001

- **Le minestre magiche**,

Babalibri 2001

- **Povera Gelsomina**, Babalibri 2002

- **Il litigio**, Babalibri 2009

