

RAZPRAVE – ČLANKI

Ann Lawson Lucas
Velika Britanija

MODRI VLAK, RDEČA ZASTAVA, MAVRIČNI SVET: MODRA PUŠČICA GIANNIJA RODARIJA¹

Članek priznane angleške italijanistke, ki se je v mednarodnem prostoru uveljavila kot ena najvidnejših poznavalk italijanske mladinske literature, predstavlja celosten vpogled v znameniti Rodarijev roman *Modra puščica*, saj ga opredeljuje z vidika njegovega celotnega opusa in poetike, italijanske splošne literarne tradicije in kulture, subverzivnosti romana, tradicije lika oživiljene igrače, gledališke umetnosti za mlade in navezav na pravljico.

The article of the internationally renowned English expert on the Italian children's literature offers an in-depth insight into the famous novel of Gianni Rodari, defining it from the standpoint of his opus and poetics in general, and drawing on the Italian literary tradition and culture, subversive nature of the novel, tradition of the animated toy, theatre art for the young, as well as ties with fairy-tales.

La Freccia Azzurra (*Modra puščica*, 1954) Gianniija Rodarija je zgodba o otroških igračah, kar je močno razvidno iz naslova angleškega prevoda: *Befanina trgovina z igračami: pripoved dvanajste noči* (1970). Morda se je prevajalec Patrick Creagh odločil radikalno spremeniti naslov italijanskega izvirnika zaradi jasnosti. Rodari svoje italijanske bralce pusti čakati do drugega poglavja, preden jim razkrije, da je ta osrednji, čeprav neživi 'karakter' vlakec, katerega ime priključuje v spomin resnične vlake (v Evropi, na primer, sta med velikimi vlaki iz preteklosti znana 'Modri vlak' in 'Zlata puščica'). V svoji izbiri angleškega naslova se je prevajalec tudi odločil poudariti dejstvo, na katerega bodo pozorni predvsem starši in učitelji: da se zgodba odvija v tuji deželi. Poleg tega je prevajalec z vpeljavo dodatnega podnaslova na pol pojasnil skrivnostno italijansko besedo 'Befana'. Takšna skrivnost je morda intrigantna in privlačna, toda temu navkljub angleški naslov zaradi odmikov od izvirnega zveni precej bolj učeno in specialistično kot Rodarijeva preprosta ter tradicionalna *Modra puščica*. Povsem verjetno je, da je zgolj zato naklada knjige v angleško govorečem svetu ostala izrazito nizka – vsaj

¹ Besedilo je prevod članka, objavljenega v zborniku *Beyond Babar: The European Tradition in Children's Literature* (ur. Sandra L. Beckett in Maria Nikolajeva). Lanham, Toronto, Oxford: The Children's Literature Association & The Scarecrow Press, 2006, str. 101–126.

v primerjavi s prodajnimi številkami v Italiji – in mnogo bolj zavezana višjim socialnim slojem (česar si njen avtor nikakor ne bi želel).

Rodari v kontekstu

La Freccia Azzurra, ki jo je Patrick Creagh prevedel leta 1970, predstavlja eno Rodarijevih najzgodnejših del. Pred tem je objavil več knjig otroške poezije in zgodbo *Il romanzo di Cipollino* (1951), kasneje naslovljeno *Le avventure di Cipollino* (*Čebulčkove dogodivščine*), v kateri literarni raziskovalci še vedno kažejo zgledne in tipične poteze njegovih poznejših del ter jim je obenem pomemben nov odklon od mladinske književnosti tistega časa. Rodarijeva poezija, ki jo je pisal do konca življenja, pa predstavlja moderno reinvenčijo *filastrocche*, italijanske pesniške oblike za najmlajše, pri čemer deloma posega po tehnikah poezije nonsensa. Vse Rodarijevo življenje je izpod njegovega peresa tekla eksuberantna povodenj mladinskih romanov in zgodb najrazličnejših obsegov, vključno z zelo kratkimi. Ko je bila pripoved o vlakcu prvič objavljena v Firencah leta 1954, je nosila naslov *Il viaggio della Freccia Azzurra* (*Potovanje Modre puščice*), toda besedilo je bilo pred ponovnim izidom v Rimu leta 1964 revidirano in naslov spremenjen. Od takrat je doživelo mnoge ponatise v različnih oblikah: s še tremi drugimi Rodarijevimi deli je bilo leta 1971 vključeno v paketno izdajo, vsaj dvakrat je izšlo v izdaji za šole (1985 in 1991), natisnjeno pa je bilo v najmanj še eni skupni izdaji Rodarijevih del, h kateri je predgovor napisal eden eminentnih italijanskih literarnih raziskovalcev, Alberto Asor Rosa (Rodari 1992).

Gianni Rodari (1920–1980) je bil v Italiji dvajsetega stoletja eden najpomembnejših pisateljev za otroke in dominantna osebnost na tem področju v obdobju po drugi svetovni vojni, od okoli leta 1950 do svoje smrti. Leta 1970 je prejel prestižno Andersenovo nagrado.² Rodarijevo kariero je močno zaznamovalo njegova neprestana dejavnost na področju novinarstva, izobraževanja in pisanja in na vseh področjih svojega delovanja je ostal v spominu kot inovator ter reformator. V angleščino ni bil prevajan toliko, kolikor bi pričakovali na podlagi njegovega pomena na domačih tleh; v angleškem jeziku je kot prvi izšel izbor zgodb iz *Favole al telefono* (*Pravljice po telefonu*, 1962), ki v prevodu nosi naslov *Telephone Tales* (*Telefonske pravljice*, 1965) in katerega prevajalec Patrick Creagh je na tem področju opravil pionirsko delo. V Italiji je zanimanje za Rodarijeva dela v prvih letih po njegovi smrti nekoliko upadlo, a v zadnjem času so spet na dobri poti, da postanejo sodobna klasika, saj jih imajo v čislih tako pedagogi kot literarni raziskovalci in vodilni založniki; petindvajset let po njegovi smrti so njegova dela še vedno ponatiskovana v novih izdajah. Rodarijeve knjige krasijo dela mnogih ilustratorjev, vključno s cenjenim Emanuelom Luzzatijem in Rodarijevo hčerko Paolo.³ Med Rodariju najljubšimi so bile naivne in inovativne risbe Bruna Muna-

² Veščim italijanščine, ki bi radi vedeli več o Rodarijevem življenju in delu na splošno, velja priporočiti biografijo, ki jo je leta 1990 izdal Marcello Argilli, sicer pa Jack Zipes v svojem prevodu Rodarijeve *Grammatica della fantasia* iz leta 1996 ponuja uporaben biografski očrt in druge uvodne podatke o avtorju.

³ Ilustracije Paole Rodari so bile prvič objavljene leta 1971, ko je imela štirinajst let; pojavile so se v *Tante storie per giocare* (*Mnogo zgodb za igro*). Ilustrirala je tudi *Novelle fatte a macchina* (*Novela, ki jih je napravil stroj*, 1973) in vrsto drugih publikacij svojega očeta.

rija, ki so bile vključene v pomembno antologijo najboljših proznih in verzni del, izdano v Einaudijevi luksuzni zbirki klasikov (večinoma literature za odrasle) *I millenni* (1993) v trdi vezavi. Nove izdaje v mehki vezavi, dostopnejše otrokom, prinašajo ilustracije v bolj slikarskih slogih sodobnejših ilustratorjev, med katere spada Simone Mulazzani s svojimi ilustracijami v *La Freccia Azzurra* (2000). Od osemdesetih dalje je začel postajati vse obsežnejši tudi korpus literarnih raziskav Rodarijevih del, ki so jih opravili priznani akademiki in strokovnjaki; med vodilnimi na tem področju sta Pino Boero iz Univerze v Genovi in pokojni Carmine De Luca, ki je v Orvietu v osrednji Italiji osnoval center za študij Rodarija.

Rodarijeva lastna izjemno izvorna, ganljiva in vesela monografija literarne analize ter samoocene, *Grammatica della fantasia* (*Gramatika fantazije*, v slovenskem prevodu in priredbi naslovljeno kot *Srečanje z domišljijo*, op. prev.), v naslovu identificira lastnost pisatelja za mlade, ki je bila Rodariju najdragocenejša, imaginacijo. Knjiga poskuša pojasniti avtorjeve metode za uporabo imaginativnih procesov in obenem spodbuditi starše ter učitelje, da ga posnemajo in tudi sami otrokom pripovedujejo izvirne zgodbe. Ob tem v edinstvenem slogu razlaga in osvetljuje svoje cilje. Prepričan je bil, da je stimulacija otroške zavesti z imaginacijo vitalnega pomena, pri čemer ni pomembna toliko imaginacija sama na sebi, temveč dejstvo, da mladim nudi ključ za razumevanje stvarnosti. Rodari je bil mnenja, da je življenje zavesti intimno povezano z imaginacijo in ustvarjalnostjo, podprto z igro; imaginacija, ustvarjalnost in igra so zato bistveni elementi pri izobrazbi (Cambi 1985, 139). Imaginacija je nadalje 'demokratična' lastnost, skupna vsem, kar izobraževalni proces lahko še poudari (Cambi 1985, 137). V svoji *Gramatiki* Rodari torej ne razkriva zgolj tega, kako razmišlja kot pisatelj za mlade, temveč razpravlja o vrsti tem, ki so bistvene za *Modro puščico* in so v neposredni povezavi z njo. Mnoga kratka poglavja *Gramatike* se dotikajo vidikov žanra pravljice in po daljšem nizu takšnih nosi eno naslov 'Analiza Befane' (Rodari 1996, 53–55); spet drugo poglavje je naslovljeno 'Igrača kot lik' (67–70). Knjiga neprestano priča o širini in globini Rodarijeve mednarodne literarne kulture ter silovitemu pomenu, ki ga je ta imela za njegovo delo mladinskega pisatelja.

Modra puščica in italijanska literarna tradicija

Modra puščica je prozna pripoved knjižnega obsega, ki pa je epizodična in tako združuje prednosti daljše pripovedi s tistimi, ki so lastne nizu kratkih zgodb; Rodari poudarja potencialno ločenost posameznih epizod s tem, da jih ne označuje z zaporedno številko poglavja, temveč zgolj z naslovom. Čeprav pripoved tako zahteva večjo in dolgotrajnejšo pozornost kot posamezna kratka zgodba, je knjiga idealna za branje v nadaljevanjih, bodisi otroku pred spanjem ali v razredu.

S stališča literarne zgodovine njena struktura izhaja iz enega najpomembnejših sredstev, izrabljenih v starejši italijanski umetnosti mnogodelne prozne pripovedi. Tehnika pripovedovanja niza zgodb, ki jih povezuje 'okvirna' zgodba, je dediščina najslavnejšega dela Giovannija Boccaccia, ki skupaj z Dantejem in Petrarko predstavlja eno od 'treh kron' najzgodnejšega obdobja italijanske literature, pi-

Priznani ilustrator italijanskih mladinskih knjig Emanuele Luzzati je delal na različnih Rodarijevih besedilih, začenši s *Castello di carte* (*Hišica iz kart*, 1963).

sane v vernakularnem jeziku.⁴ *Dekameron* (1349–51) je navdihnil Chaucerjeve *Canterburyjske zgodbe* in kasneje tudi Gianfrancesca Straparolo (umrl pred 1557) ter Gianbatista Basila (umrl 1632), katerih dediščina je opazna v zgodovini avtorske pravljice, saj sta sledila Boccacciovemu zgledu v svojih zbirkah pripovedi, ki prinašajo medsebojno povezane zgodbe neverjetnega in čudežnega; med njimi najdemo tudi najzgodnejše znane verzije *Obutega mačka* in *Lepotice in zveri*, če omenimo le dve klasični deli tega žanra.⁵ Verjetno sta Straparola in Basile tako kot Boccaccio pred njima v različnem, a dostikrat precejšnjem obsegu zajemala snov iz ljudskega (ustnega) pravljicarstva, pa tudi iz učenih virov. Za razliko od svoje zanemarljive vloge v angleški literaturi ima umetnost zbirke kratkih zgodb v italijanski literarni zgodovini izjemno pomemben položaj in je globoko ukoreninjena v italijansko literarno zavest.

Italija ima dolgo in vplivno tradicijo tako imenovane *fairy-tale*, toda sami *fairies* so v njej izredno redki.⁶ Italijanske pravljice, bodisi v ljudski folklori bodisi avtorskih verzijah, pripovedujejo o čarovniji in urokih, metamorfozah, kraljih, princesah, čarovnicah, otrocih, revščini, govorečih živalih, mitičnih bitjih, potovanjih, umorih, zakladih in ljubezni. Toda v italijanski literaturi ni najti *Vilinske kraljice* (Edmund Spenser, 1590) ali *Sna kresne noči* (William Shakespeare, 1596). *Vilinska kraljica* je bila resda napisana, da bi prekosila Ariostovega *Besnečega Orlando* (1532), v katerem se pojavljajo čarovnice, kakršni sta Alcina in Melissa, in res je tudi, da sta obe deli odmevali v kasnejših stvaritvah (na primer v Händlovih). Toda pri Ariostu je poudarek na viteškem in tako ne ustvari sveta vil ali vilinskih likov, kakršna sta nepozabna Oberon in Titania. Vile (nekatero tradicionalne kot Morgana, nekatere oblikovane svobodneje) in uroki dobijo bolj centralno vlogo v igrah Carla Gozzija (1720–1806), ki je razvil nov žanr, gledališko pravljico. Toda temu navkljub je bil Carlo Collodi tisti, ki je pozno, šele v osemdesetih devetnajstega stoletja, ustvaril eno najzgodnejših italijanskih vil, ki so se kot posamezni liki pomembno vtisnile v spomin: vilo s temnomodrimi lasmi v *Ostržkovih dogodivščinah* (po revijalni objavi je prva knjižna izšla leta 1883).⁷ Radikalnost Collodijeve unikatne kreacije najbolje pokaže dejstvo, da v prvi, kratki verziji pripovedi ni bilo

⁴ Za kratek opis življenja teh pisateljev in njihovega dela glej na primer *The Oxford Companion to Italian Literature* (2002) urednikov Petra Hainswortha in Davida Robeyja ali *Casell Dictionary of Italian Literature* (1996) urednikov Petra Bondanella in Julie Conaway Bondanella.

⁵ Za več podatkov o teh pisateljih in njihovih zgodbah glej *The Oxford Companion to Fairy Tales* (2000) urednika Jacka Zipesa, pa tudi Hainsworth-Robeyjev *The Oxford Companion to Italian Literature* in Bondanella-Bondanellin *Casell Dictionary of Italian Literature*.

⁶ Op. prev.: angleški izraz *fairy-tale* (pravljica) poudarja enega od značilnih likov pravljичne tradicije (*fairy*, množ. *fairies*). Slovensko prevajalstvo kot najboljši ekvivalent pojmu *fairy* uporablja izraz *vila* (glej npr. *Ostržek* ali *Artemis Fowl*) in temu v nadaljevanju sledi tudi pričujoči prevod.

⁷ Opozoriti velja, da vila Collodijevega izvirnika ne glede na Disneyjeve filme in nekatere prevode ni 'Modra vila', saj beseda, ki jo uporablja za barvo njenih las ('*turchino*') avtor, ni običajna italijanska beseda za 'modra' ('*azzurro*', kot v italijanskem naslovu obravnavane Rodarijeve zgodbe); '*turchino*' pomeni posebej temno modro barvo, barvo indiga. V pravljici obstajajo precedenti za bitja z nenavadno obarvanimi lasmi ipd.: Sinjbradec je znan primer iz Perraulta, ki ga je Collodi ravno pred izidom *Ostržkovih dogodivščin* prevajal v italijanščino (1875).

vile: embrio lika v zadnjem poglavju je zgolj 'deklica' (Collodi 1996, 46).⁸ Več kot pol stoletja kasneje je bilo noviteta pisati o Befani, toda ker je Rodari posegel po tem čarobnem bitju, ki ni prava vila, je s tega vidika bolj skladen z italijansko tradicijo, tako literarno kot ljudsko.

Čeprav je bil Rodari kot pisatelj izrazit individualist, si je njegovo delo težko predstavljati brez predhodnega obstoja Collodijeve kreativne mojstrovine; dejansko je sam Rodari nakazal, da bi bile njegove inovacije komaj mogoče brez pionirskega Collodijevega pisanja: 'Brata Grimm, Andersen in Collodi so [...] rešili mladinsko literaturo pred vzgojnimi nalogami, ki so ji jih prisodili ob njenem nastanku' (Rodari 1996, 31). Kot bomo videli, lahko mnogovrstne vplive *Ostržkovih dogodivščin* opazimo v *Modri puščici*, pa tudi drugih Rodarijevih delih: napisal je celo verzno verzijo *Ostržka*, ki jo je naslovil kot *La filastrocca di Pinocchio* in je bila leta 1974 izdana kot komična slikanica (Cambi 1985, 143, slika 60). Rodari je večkrat v svojem življenju, tako v teoriji kot v praksi izrazil, kako očaran je nad idejo pravljice. Leta 1963 je naslovil pismo na mlade bralce enciklopedije pravljic *Enciclopedia della fiaba*.⁹ Leta 1970 je napisal predgovor za prestižno novo izdajo pravljic Hansa Christiana Andersena.¹⁰ V *Gramatiki fantazije* je leta 1973 podrobno razmišljal o temeljih pravljice in njeni analizi s strani različnih raziskovalcev, kakršen je bil Vladimir Propp.¹¹ Naslov enega njegovih najboljših mladinskih romanov, *C'era due volte il barone Lamberto* (1987),¹² evocira tradicionalni uvod pravljic.¹³ Leta 1982 je objavil esej o dobrih in slabih platih pravljic ('Pro e contro la fiaba' v *Il cane di Magonza*),¹⁴ medtem ko se je sam poskusil v tej formi na primer leta 1987 s *Fiabe lungo un sorriso* (*Pravljice, dolge en nasmešek*).¹⁵

Italijanski božič

Rodarijeva *Modra puščica* je skupaj z nekaterimi njegovimi drugimi pripovedmi nedvomno pravljica, toda čeprav glavna ženska oseba *Puščice* čara, je tip tega lika težje določljiv; prej se zdi benigna čarovnica kot konvencionalna vila, čeprav jo nekaj družji z znanim likom vilinske botre. Gre za Befano iz naslova angleškega prevoda, ki jo Rodari definira kot 'dobro čarovnico' in jo s Proppovim izrazjem klasificira za 'darovalko' (Rodari 1996, 53; Tatar 1999, 386–387). Ta oseba, ki

⁸ Collodi je svojo prvo revijalno objavo 'Zgodbe neke lutke' končal s petnajstim poglavjem, a je zgodbo nadaljeval po nekajmesečnem premoru. Za podrobnosti glej Collodi 1996, 178–79, opombe 46–49.

⁹ G. Rodari: 'Ai ragazzi'. V: *Enciclopedia della fiaba* (1963).

¹⁰ G. Rodari: 'Presentazione'. V: H. C. Andersen: *Fiabe* (1970).

¹¹ Proppovi analizi ljudske pravljice Rodari poleg vrste posamičnih referenc posveti 19. poglavje, 'Proppove karte', svoje *Gramatike fantazije* (Rodari 1996, 42–49).

¹² Rodarijeva pripoved *C'era due volte il barone Lamberto* (1978) je vključena tudi v *I cinque libri* (1993).

¹³ Op. prev.: gre za evokacijo uvodnega »c'era una volta«, katerega ekvivalent v slovenščini je »nekoč, nekdanj, v davnih časih«, v angleščini pa »once upon a time«. Lawson Lucasova tako Rodarijevo variacijo, »c'era due volte«, lahko prevede kot »twice upon a time« (podčr. prev.).

¹⁴ G. Rodari: 'Pro e contro la fiaba'. V: *Il cane di Magonza*, (1982). Ur. C. De Luca, predg. T. De Mauro.

¹⁵ G. Rodari: *Fiabe lungo un sorriso* (1987). Ur. M. Argilli.

uvaja zgodbo *Puščice* nam daje nekaj vpogleda v avtorjev ustvarjalni proces. Rodari Befane ni izumil in ni je najti v tradiciji italijanske pravljice: kot pogosto, Rodari tudi tu hibridizira različne veje kulture. Befana je lik, vzet iz folklore in popularne tradicije. Še več – kajti govora je o Italiji, osrčju rimokatolicizma –, Befana cerkvenemu prazniku daje pogansko dimenzijo.¹⁶ Njeno ime je popačenka izraza 'Epifania', poimenovanja za praznik, ki se odvija 6. januarja v spomin na prihod treh modrijanov (ali magov ali kraljev), ki Jezusu v njegov rojstni kraj prinesejo darove zlata, kadila in mire, kot je navedeno v Novi zavezi. Ta datum je 'dvanajsta noč božiča' (konec prazničnega obdobja) in odtod tudi razlagalni podnaslov angleškega prevajalca. Božiček, lik poganskega severa, ki prinaša darila otrokom v noči s 24. na 25. december, v času zahodnjaškega praznovanja rojstva krščanskega Odrašenika, in ki prihaja iz bližnjevzhodnega svetega Nikolaja prek nizozemskega Sinta Klaus, nima doma v mediteranski deželi, kot je Italija, razen v nedavni komercialni adaptaciji, kot 'Babbo Natale'. Namesto tega italijanski otroci dobijo darila na dan, ko je skladno s prepričanjem Cerkve dobil svoje mnogo bolj pomembne darove Jezus. A temu navkljub je ta verska skrbnost celo v Italiji prekrita s poganskimi ljudskimi verovanji: tam je prav naša mitološka starka, 'Befana', katere starost, ostre poteze in metla namigujejo na njeno sorodstvo s standardnimi čarovnicami, tista, ki vodi prek celega sveta razpeto poštno mrežo, in ki, tako kot božiček, leti skozi noč (na svoji metli) ter v otroških spalnicah pušča darila. Podobno kot božiček se nadalje lahko utelesi, odeta v svoj tradicionalni kostum, na zabavah, ki se odvijajo v prazničnem obdobju, dandanašnji pa jo je vse bolj pogosto najti tudi v obliki igračke. Kot v ljudskih navadah severne Evrope (in širše, v deželah, ki jih Italijani označujejo za 'anglosaške') poznajo italijanski otroci tradicijo pisanja pisem čarobnemu dobrotniku, v katerih prosijo za darila, kakršnih si najbolj želijo, njihovi starši pa se skladno s tradicijo udeležijo procesa tako, da na skrivaj preberejo pisma in namesto Befane priskrbijo darila.

Na takšno krščansko-pogansko tradicijo Rodari cepi sodobni praktično-komercialni nazor: njegova Befana je lastnica mestne trgovine z igračami, ki je vidna vse leto, kjer s pomočjo svoje prav tako ostarele služkinje kopiči blago za naslednji praznik svetih treh kraljev in obenem privablja pozornost k igračam, ki so naprodaj ter razstavljene v izlozbi trgovine. Tako Rodari spaja nadnaravno z vsakodnevnim in ga dobesedno prizemlji. V *Gramatiki fantazije* ilustrira, kako ta proces deluje: ko poseže po bistvenem atributu Befane – njeni metli – se vpraša, kaj počne z njo preostanek leta. Različni odgovori ('Metla ji služi, da z njo pometa svojo hišo.') in vprašanja, ki jih ti sprožijo ('Kje živi?'), se lahko vgradijo v nove pripovedi (Rodari 1996, 53). Kot v izvirnih in kvalitetnih zgodbah, zgrajenih okoli božička (na primer v verziji Raymonda Briggsa),¹⁷ tu avtor izrabljuje otroku znano, prijetno

¹⁶ Rodarija tu zanima zgolj folklor in ne religiozne konotacije. V zgodnjem povojnem obdobju, ko je pisal *Modro puščico*, sta bila velika in nasprotujoča si bloka, ki sta dominirala in polarizirala italijansko družbeno ter politično življenje, katoliška cerkev in komunistična partija. Rodarija, ki je bil energičen komunist in reformator šolstva, je cerkev ostro nasprotovala in ga obsojala.

¹⁷ Božiček, kot ga poznamo danes, se pojavi šele v devetnajstem stoletju. L. Frank Baum je iznašel njegovo novo življenje in videz že leta 1902 v *Božičkovem življenju in dogodivščinah*. Neodločni junak zime Raymonda Briggsa pa se predstavi v *Božičku* (1973), s katerim si je priboril nagrado Kate Geenaway Medal.

in ljubo tradicijo, da ga uvede v pripoved, ki se bo izkazala tako za moderno kot presenetljivo nenavadno.

Ne le, da nam bo Rodari povedal o Befani marsikaj novega, temveč bo – v slogu, ki je postal uveljavljena poteza postmodernističnih prenovitev (re-tellings), a je bil leta 1954 izrazito svež – obenem subvertiral naravo, pomen in atmosfero tradicionalne verzije. Seveda so izjemni geniji preteklosti napravili isto: Collodi je nebrzdano parodiral konvencionalni *bildungsroman* dobrega otroka s pikaresknimi dogodivščinami neodgovornega lenuha, ki ni niti človek. A šele v drugi polovici dvajsetega stoletja je takšna subverzija tradicije postala sama po sebi literarni cilj. To pa ni veljalo, vsaj ne v celoti, za Collodijevega *Ostržka*; Collodijevi cilji so vsekakor vključevali za takšen postopek značilni humor, toda bili so tudi moralni, vzgojni in politični. Čeprav je preteklo sedemdeset let, ki so spremenila družbene razmere, pa je natanko to značilno tudi za Rodarija. Fantastična invencija in humor, združena s tistim, kar je bilo v povojnem obdobju označeno za socialni in politični ‘angažma’ ali ‘obvezo’, tvorita *sine qua non* Rodarijevega dela; tem značilnostim lahko sledimo že v *Modri puščici*.

Prva subverzija: osebnost in dogodki

Po ljudskem izročilu je Befani dan popoln nadzor nad tistimi elementi človeške usode, ki spadajo v njeno območje. Daje ali ne daje. Nagradi lepo vedenje in kaznuje nagajivost. V njenih rokah sta sreča in obup mladih človeških bitij. V resničnosti, ki se skriva pod krinko, te stvari obvladujejo starši, skriti za mitičnim likom; dejansko bi bilo moč reči, da izrabljajo nedolžno zaupljivost mladih v razmerju do tradicionalnih prepričanj, da bi okrepili nauke, ki jih namenjajo otrokom. Naravna moč staršev je s tem podvojena in vanjo ni mogoče več dvomiti, saj o njej pričajo skrivnostna dejanja čarobnega bitja, ki vse vidi in vse ve. Skozi dejanja Befane, ki jih ni mogoče spodbijati, zmotljivi starši ali skrbniki postanejo očitno nezmotljivi, povsem pravični v svojih ustreznih sodbah. Seveda, običajno so vsi vpleteni skrajno benigni in darežljivi v svojem izrabljanju tradicije ter so edina čustva, ki jih izkusijo tako stari kot mladi, vezana na veselje, kot ga povzroča užitek dajanja ter prejemanja, presenečenja in veselega razburjenja. Toda potencial za manipulacijo je prisoten in celo v običajnem, najboljšem scenariju Befanina dejanja učinkujejo kot podpora naravnemu razmerju moči med otroki in odraslimi, po katerem imajo odrasli vedno premoč. Stara tradicija vsekakor tudi zaradi svojega lagodja in zanesljivosti po definiciji podpira konvencionalno v življenju.

Po tradiciji človek ne more dvomiti v Befanina dejanja nič bolj kot v dejanja praznično razpoloženih staršev. Rodari pa vidi stvari drugače. Prav v prvih vrsticah svoje zgodbe nakaže idiosinkratičnosti in šibkosti svoje Befane. Samo sebe ima za aristokratinjjo ali vsaj za ‘skoraj baroneso’ in na svojem hierarhičnem statusu vztraja v pogovoru s svojo služkinjo (Rodari 2000, 9). Slednja se odziva z dobrovoljnim in robustnim sarkazmom, toda Befana je videti v osnovi negotova in je (zato) dominantna, neškodljivo pretenciozna, ima napake in je pravzaprav ‘samo človek’, kar pomeni, da je njena zmožnost za nepristransko presojanje postavljena pod vprašaj: nenazadnje je zgolj godrnjava stara gospa. Še več: tako kot vse druge jo lahko zebe in po izčrpavajočem nočnem letanju nad strehami mesta si želi samo še kamiličnega čaja ter blagajniške knjige, nikakor pa ni pripravljena popraviti

napak ali ustreči še kakšni prošnji. Z drugimi besedami je Rodarijeva Befana nepopolna na področju svojih primarnih nalog in ne popravi (domnevali bi, da bi dobra vilinska botra to storila) nepravilnosti, do katerih pride spričo socialnega položaja in ekonomskih stisk (spomnimo se Pepelkine dobrotnice). Tako si bralec ne more kaj, da ne bi bil kritičen do te sodobne Befane, ki ima vrh vsega še oster jezik in ne občuti kakšne posebne topline do svojih obdarjencev.¹⁸

Ker je tradicionalna Befana iz ljudskega izročila vsemogočna in njena dejanja nadnaravno popolna, ni nobene potrebe, da bi človeška bitja storila kar koli drugega, kakor da pasivno, celo z veseljem sprejmejo njene odločitve. Seveda, sama darila ostajajo v tem postopku neživa in negibna. Rodarijeva zgodba pa temelji na dveh neskladjih s tradicionalno, teoretično normo: zaslužen fantek ni prejel nikakršnega darila, sploh pa ne tistega, po katerem hrepeni; še več, igrače, ki nase-ljujejo izložbo trgovine, niso zgolj 'žive' in sposobne govora, temveč se, osupljivo, uprejo mogočnim Befaninim odločitvam ter vzamejo izvedbo pravice v svoje roke. Čeprav so soočene s težavami in nevarnostmi, opravijo njeno delo bolje kot ona sama. Tako bralec Befano vidi kot nezadostno in pripovedovalec je pravici ustrel bolje kot ona. Toda v srečnem zaključku zadnjih strani se Rodarijeva Befana nekoliko odkupi, ko se nepričakovano vendarle začne vsaj malo zanimati (deloma iz zanimanja zase) za revnega fanta, ki ga je prej ignorirala, ter ga celo prijazno vključi v svoje življenje in delo.

Druga subverzija: (politična) morala

V tradicionalnem mitu sta nagrada za lepo vedenje in celotni moralni red povsem odvisna najprej od posameznika, ki poseduje edinstveno moč, in nato od moralnega sistema, ki je uveljavljen in avtokratsko nadzorovan iz višav. Običajno bi to seveda zvenelo kot absurdno pretiran in intelektualiziran opis nedolžnega praznika, katerega namen je dodati nekaj glamurja, skrivnostnosti in zabave preprostemu užitku podarjanja daril. Toda ta uvodna analiza je nujna za oceno tega, kako Rodari še okrepi nedolžno zabavo in obenem subvertira stari sistem, tako da ga nadomešča z novim, osnovanim na sodobni politični teoriji.

Živali in igrače v pravljicah ter zgodbah za otroke pogosto pridobijo antropomorfno življenje, zato se razprave in uporniška dejanja Rodarijevih igrač lahko sprva zdijo zabaven podaljšek takšnega domisleka, ki je tako tradicionalen kot sam mit Befane. Toda igrače pripravi do dejanj spoznanje, da je bila Befana nepravilna; vzdrževala je sistem morale, osnovan na socialnih razredih in na bogastvu ali revščini (sposobnosti staršev za nakup): Befanina vloga je komercialna, podpira kapitalizem in zato zastruje delitev na bogate in revne. Sprožilni trenutek za dogajanje v zgodbi je učinek Befaninega sistema na pridnega in nedolžnega otroka: ta joka, ker ni dobil darila, tega izraza odobravanja, in to ne po svoji krivdi ali po krivdi svoje matere. Njegova žalost vzbudi v 'srcih' igrač usmiljenje in odločitev, da popravijo otroku storjeno krivico. Skupaj razpravljajo, čemu so bile priča, ali je moč popraviti krivico in kaj storiti, če jo je mogoče popraviti, s čimer na nivoju otroške sobe vzpostavijo politični sistem demokracije (ali celo kolektivni proces

¹⁸ Ta karakterizacija je precej podobna enako postmoderni, toda kasnejši izpod peresa Raymonda Briggsa, katerega Božiček se pritožuje nad svojimi nalogami in vremenom.

komunizma) in, implicitno v svojem iskanju ustreznih strategij, Leninovo slavno vprašanje, ki ga je naslovil na celotno družbo. Čeprav General na čelu svoje vojske to razume kot upor, se druge igrače odločijo za skupno akcijo (in se ne zanašajo več na avtokrata), njihov cilj pa je redistribucija daril (če že ne bogastva), simbol boljšega načina družbene ureditve. A ne, da bi jemale bogatim; le revnim bodo dale v isti meri, kot so je bili že deležni bogati. Uveljavile bodo obliko egalitarizma. 'Biti pošten' je koncept, ki ga otroci z navdušenjem posvojijo in je kot tema izjemno razširjen v mladinski književnosti, toda ta narativni postopek je nedvomno izšel iz temeljnih Rodarijevih političnih prepričanj.

Ko sta leta 1943 Mussolini in njegov fašistični režim v Italiji izgubila oblast, je bil Rodari star triindvajset let, in ko se je končala svetovna vojna proti diktatorskim sistemom, jih je štel petindvajset. V tistem času se je italijansko politično nihalo zavihtelo s skrajne desnice proti levi: zacvetel je socializem in, še pomembneje, tudi komunizem (ki je bil v Italiji gradualističen, nikdar revolucionaren in se je v kasnejših letih nagibal k zahodnemu 'evrokomunizmu', podobno zmernemu in demokratičnemu). Kot kvalificiran in v praksi izkušen učitelj se je Rodari, tako kakor mnogi italijanski intelektualci, strastno posvetil izoblikovanju boljšega sveta ter bolj poštene družbe po vzoru idealističnega, utopičnega marksizma. S tem ciljem se je pognal v živahno novinarsko dejavnost, celo življenje pisal za vrsto vidnih komunističnih časopisov in revij ter jih tudi urejal. V svojih zgodnejših letih je ustanovil in urejal mladinski časopis ter kasneje tudi nacionalni časopis za mlade, ki ga je podpirala italijanska komunistična partija (PCI).¹⁹ Dejavno se je nadalje ukvarjal z izobraževalnimi reformami in reorganizacijo šolstva, osnovano na marksističnih principih enakosti in sodelovanja, tako da bi otroci in starši postali partnerji učiteljev v razvoju novih izobraževalnih metod.²⁰ Seveda, Rodarijevo pisanje za otroke je na imaginativen način izražalo principe, v katere je verjel in jih je želel aplicirati v svojem delu, s katerim se je trudil ustvariti novo egalitaristično demokracijo povojne Italije. Tako je potrebno revnega otroka ceniti in ne zanemarjati, napor, da bi ga napravili enakega z bogatim pa bo kolektiven in k takšnemu procesu bo lahko doprinesel njegov sleherni udeleženeec. Tako kot Collodi v osemdesetih devetnajstega stoletja je tudi Rodari poskušal s svojim pisanjem prispevati k novi in boljši Italiji.

Igrače kot liki

V 'Igrača kot lik' (Rodari 1996, 67–70) se Rodarijevo razpravljanje osredotoča na tezo, da je 'izmišljanje zgodb z igračami skoraj naravno' (69). Starši, ki si

¹⁹ Rodari je od leta 1947 redno objavljajl prispevke v uradnem dnevniku italijanske komunistične partije *L'Unità*, v katerem so se tudi pojavila nekatera njegova zgodnejša dela za mlade. Leta 1950 je ustanovil pomemben otroški tednik, povezan s partijo, *Il Pioniere*, katerega urednik je bil do leta 1953. Takrat je ustanovil časopis *Avanguardia*, ki ga je tudi urejal, nacionalni časopis za mlade komuniste. Od leta 1961 do 1977 je objavljajl prispevke tudi v že davno ustanovljenem (1908) *Il Corriere dei Piccoli*. Ta vodilni italijanski otroški časopis je namenjenem srednjemu razredu in ima veliko naklado, povezan pa je s pomembnim desnosredinskim dnevnikom *Il Corriere della Sera*.

²⁰ V šestdesetih je Rodari z učitelji, učenci in starši deloval pod okriljem Movimento di Cooperazione Educativa (Gibanja za izobraževalno kooperacijo).

vzamejo čas za igro s svojimi otroki, dovolijo otroku, da usmerja igro in sledijo njegovim navodilom pri ravnanju z igračami, se bodo znašli v procesu pripovedovanja zgodb v razmerju do igrač in njihovih dejavnosti; to je pripovedovanje zgodb, ki ga usmerja otrok (Rodari 1996, 69). Majhen otrok bo igračam pripisal samosvoje življenje in misli, te pa bo prelil v pripoved in jih razložil staršem. V pomembnem smislu so torej samostojna dejanja in odnosi igrač v Befanini trgovini za pisatelja rezultat otroške igre in za mladega bralca preprosto običajno ter naravno stanje stvari.

V času, ko je Rodari pisal, so imele pojavitve igrač kot antropomorfnih likov v otroških knjigah Zahoda že svojo zgodovino, čeprav relativno kratko; živali so se v tej vlogi pojavljale pogosteje in dejansko so bile igrače verjetno zadnja pomembnejša kategorija, ki se je pridružila literarnim junakom, značilnim za mladinsko literaturo, saj so se razvile za živalmi, nadnaravnimi bitji in samimi otroki. Živali in igrače otroških zgodb imajo skupno značilnost, ki je iz očitnih razlogov ne delijo z drugimi kategorijami: predstavljene so lahko bodisi antropomorfno bodisi naturalistično. Antropomorfne živali so bile prisotne v ezopski tradiciji basni vse od časov stare Grčije, kar je imelo jasne posledice za sodobne mladinske knjige. Medtem ko so mnoge znane antropomorfne živali (obuti maček) in čarobne osebnosti (Pepelkina vilinska botra) vstopile v evropsko literaturo v poznem sedemnajstem in zgodnjem osemnajstem stoletju skozi medij pravljic, bodisi zahodnih (Perrault in nadaljevalci njegovega dela) bodisi vzhodnih (*Tisoč in ena noč*), pa je šele devetnajsto stoletje v podobni vlogi uveljavilo tudi igrače. Ta pozni nastop je imel nedvomno mnogo opraviti z družbenim odnosom do otrok; najprej jih je bilo potrebno dojeti kot posebno starostno skupino s posebnimi potrebami, ne zgolj kot nepopolne odrasle in kandidate za slednje. Šele nato je širša in nova družba, ustrežnejša otrokom, priskrbela vlakce, medvedke in kositrne vojake kot možne like zgodb. Še več: potrebe in navdušenja majhnih otrok so morala pritegniti toliko pozornosti kot potrebe in navdušenja šolarjev, preden so igrače lahko postale razširjeni literarni liki in do tega položaja ni prišlo vse do dvajsetega stoletja.

Kot v toliko stvareh, je bil Lewis Carroll v Britaniji bistveni zgodnji inovator tudi v tem pogledu. Vsekakor knjigi o Alici (1865 in 1871), napisani za otroka, ki je bil sprva star zgolj sedem let, nista prepolni Aličinih punčk, temveč z empatijo poustvarjata večino kulture otroške sobe in z igralnimi kartami ter šahovskimi figurami ne animirata in antropomorfizirata igrač, temveč igre, znane izobraženim otrokom. Nekaj likov v L. Frank Baumovi ameriški zgodbi *Čudoviti čarovnik iz Oza* (1900), posebej Pločevinko in Strašilo, nosi očitno antropomorfno podobnost z liki iz zgodb o igračah, toda podobnost je površinska, saj to niso otroške igrače, temveč predmeti z nekaj alegoričnimi lastnostmi, ki so komentar življenja odraslih. V Italiji je bil pomemben korak napravljen leta 1914 v *Storia di una bambina e di una bambola (Zgodba o deklici in punčki)* Marie Carrare Lombroso, medtem ko se je prva zgodba iz Mesta igrač v Britaniji pojavila leta 1925 in je bil *Medved Pu*, zgodba o medvedku igrački, objavljen leta 1926.²¹

Poleg tega – in pred tem – so se pomembni evropski precedenti za pripoved o ‘živi’ igrači pojavili v literaturi za odrasle. V obdobju romantike je bil opa-

²¹ Za bolj obsežen pregled vloge antropomorfnih igrač v otroških knjigah glej zanimivo študijo *When Toys Come Alive: Narratives of Animation, Metamorphosis, and Development* (1994) Lois Rostow Kuznets.

zen pojav bizarnih in srhljivih zgodb o automatonih, ki so jih izdelali ljudje, na primer izjemno vplivni *Frankenstein* (1818) Mary Shelly in *Peskar* (1916) E. T. A. Hoffmanna, ki je spodbudil nastanek Delibesovega baleta *Coppélia* in druge pripovedi, v katerih lutka oživi. Pri tem se je sicer pomembno zavedati, da so te pripovedi nedvomno pomagale pripraviti prizorišče za zgodbe o igračah, vendar same ne govorijo o stvareh, s katerimi se igrajo otroci. Podobno je, posebej če govorimo o deželi, v kateri se je razvilo lutkovno gledališče za odrasle, ki je bilo varianta *commedie dell'arte*, potrebno ločevati med gledališkimi lutkami (namenjenimi delu) in otroškimi lutkami (namenjenimi igri). Rodari v izložbo Befanine trgovine umesti tri marionete-igračke, a te se izrazito razlikujejo od Collodijevega Ostržka, ki je visok en meter in ga je Pepe Polenta izdelal, da bi bil gledališka lutka, takšna, kot je Harlekin.²² Ta namen umešča *Ostržka* bližje romantični tradiciji *Peskarja* kot kakršni koli literarni tradiciji za otroke in opozarja na celo vrsto gledaliških vplivov na Collodijevo knjigo. Med Collodijevim edinstvenim marionetnim likom (energičnim, trmastim, anarhičnim) in tistimi iz *Modre puščice* (pasivnimi, uklonljivimi, dekorativnimi) ni neposredne zveze. A vendar se oba pisatelja pogosto napajata pri tradiciji *commedie dell'arte* in v splošnem v tej zgodbi, kot v večini Rodarijevega dela, lahko sledimo duhu (če že ne strogi genealogiji) Collodijevega *Ostržka*.²³

V epizodi s svojimi marionetami je imel Rodari očitno v mislih tudi druge literarne aluzije. To poglavje naslovi 'Il cuore delle tre marionette', kar dobesedno pomeni 'Srce treh marionet'. Katerega koli načitanega Italijana to nemudoma spomni na Collodijevo lutko, toda obenem tudi na tisto drugo veliko klasično delo mladinske literature poznega italijanskega devetnajstega stoletja, *Cuore* (*Srce*) Edmonda De Amicisa, na zgodbo o čustvih odraščajočega fanta, njegovih izkušnjah v družini, njegovih sošolcih in učiteljih, zgodbo prebujenja v državljansko zavednost.²⁴ Rodari tako posega po igrivi intertekstualnosti, draži svojega bralca z navzkrižnimi referencami na najbolj priljubljena dela italijanske mladinske literature (in videli bomo, kako se z likom Polbradega kapitana Rodari pokloni tretjemu pomembnejšemu pisatelju istega obdobja). Epizoda, ki v ospredje postavlja tri marionete, je intenziven simbol človeškega položaja na način, ki odmeva De Amicisa. Tri marionete v malem modrem vlaku na dolgem potovanju skozi zimsko noč zmrzujejo in se pritožijo, da je do tega prišlo, ker nimajo (človeškega) srca, ki bi jih ogrelo; rdeča barvica jih ozdravi, ko jim na tunike nariše lepa, močna srca, saj jih s tem vse prežame toplota, ki jim prinese zadovoljstvo.

²² Zato gledališke lutke prepoznajo Ostržka za svojega brata (in obratno) v epizodi, ko obišče tradicionalno italijansko lutkovno gledališče v poglavjih X in XI (Collodi 1996, 26–32).

²³ Med Rodarijevimi deli, ki jasno izpričujejo, da je navdih zanje našel pri tradiciji *commedie dell'arte*, sta verzno delo *Marionette in libertà* (*Svobodne marionete*, 1974) in zgodba *La gondola fantasma* (*Prikazen gondole*, 1978). Obe deli vključujeta tako tipične like, kot so Harlekin, Kolombina in Pulčinel. Za več podatkov o gledaliških koreninah *Ostržka* glej Lawson Lucas 2002.

²⁴ Collodijeva mojstrovina je bila v knjižni obliki objavljena leta 1883, De Amicisova klasika, *Cuore*, pa se je pojavila leta 1886. Tudi to delo je imelo (izrazito) ambicijo, da bi pomagalo izoblikovati mlado generacijo novih Italijanov, s čimer bi pravkar združeni narod Italije uspel ne le v političnem, temveč tudi v moralnem in socialnem smislu.

Igrače iz Rodarijeve delavnice

Čeprav je osrednja igrača, električni vlakec, izdelana po vzoru stroja in ne človeškega bitja, celo vlakec ni opisan stvarno, temveč do določene mere oživi: predvsem brez vsake povezave z električnim omrežjem vozi kilometre in kilometre daleč po zasneženih cestah nočnega mesta. Vredno je omeniti, da si Rodari za svoj talismanski naslov ni izbral dejansko živega ali antropomorfnega lika, temveč prevozno sredstvo, ki je dobeseden in metaforičen nosilec potovanja in pripovedi. Nekoliko podobne so mu štiri druge igrače, saj so objekti ali izdelki in ne predstavljajo živih bitij. Med njimi je manj čarobna ladja s svojim Kapitanom, ki je doma na vodi, a jo je moč vleči ali namestiti na tovorni vagon vlaka, na katerem ostane večino potovanja. Nadalje je tu kositrno letalo s Sedečim pilotom, ki lahko deluje celo svobodneje kot vlak, za katerega mora Glavni inženir izdelati most, da bi ga rešil iz luže, v katero je zapeljal. (Dogodivščine igrač v svetu ljudi spominjajo na tiste iz *Kositrnega vojaka* Hansa Christiana Andersena, sploh na klavrni konec, ki bi ga vojak skoraj dočakal ploveč po obcestnem jarku.) In nazadnje je pred nami garnitura barvic, komaj omenjenih vse do kasnejše epizode, v kateri oživijo in izkažejo svojo spretnost otroku, ki jih prejme (Rodari 2000, 98–105). Za razliko od vlaka, ladje in letala, ki jih je potrebno upravljati in zagnati v tek, te barvice izkazujejo veliko mero antropomorfizma: same od sebe se gibljejo in govorijo, tako druga z drugo kot s 'svojim' otrokom, ki na predvečer svetih treh kraljev buden leži v postelji. Te skromne igračke celo odigrajo za Rodarija izjemno pomembno politično vlogo, saj priskrbijo filozofski vrh zgodbe v sedemnajstem poglavju, na treh četrtinah poti skozi pripoved. Ko same od sebe rišejo in barvajo za veselega fantka v postelji, ustvarijo nepozabno noč; zadnje vrstice poglavja opisujejo, kako rišejo zastave – italijansko trobojnico in rdečo zastavo – da je soba videti kot na dan državnega praznika. Vsaka barva si želi, da bi bila njena zastava najboljša, a nato sklenejo premirje in skupaj narišejo takšno, ki vključuje vseh sedem njihovih barv. V zadnjih besedah poglavja se barvice strinjajo, da bo od zdaj naprej med njimi vladala sloga. Ideja mirnega in konstruktivnega sodelovanja je očitna tudi mlademu bralcu, medtem ko odrasli spozna, da je imel Rodari s simbolom zastave sedmih barv v mislih bodisi Združene narode bodisi enotnost Evrope ali kar oboje. Čeprav italijanska zastava in zastava komunizma nastopata v tem odlomku kot enakovredni, je pomen rdeče zastave za Rodarija manjši od ideala mednarodnega miru in sožitja. Če bi bil leta 2003 še živ, bi bil Rodari presrečen, ko bi videl povsod po Italiji plapolati zastave miru mavričnih barv.

Večina likov v zgodbi je antropomorfnih. Mednje sodijo konvencionalne punčke, vključno s črno, vojaki, vključno z oficirji; Postajenačelnik, Strojvodja in Vlakovodja spremljajo in usmerjajo vlak; prekrasni stari poglavar rdečekožih Indijancev vodi svoj narod, kajpada povezan s skupino kavbojev; podjetni Pilot leta z letalom in viharni Kapitan plove z ladjo. Končno pa sta dve živali oživljeni na dveh povsem različnih nivojih: medvedek se nahaja na najnižjem možnem, toda vodilna aktivistična igrača, ki zažene v tek moralni upor, je po svoji zunanosti neopisan kužek iz cunj, ki govori (saj je med čemenjem v izložbi pozabil, kako se laja). Nekateri od navedenih likov nastopajo zgolj v eni epizodi, v kateri so osrednji junaki, drugi usmerjajo dejavnosti in so soočeni s pustolovščinami v celotni zgodbi. Kvazičloveške igrače so predstavljene kot karikature človeških (ali literarnih) tipov. Kapitan z repertoarjem pretiranih, baročnih kletvic in vzklikov parodira najbolj

znane junake pomorskih pustolovščin italijanske mladinske literature, tistih, ki jih je ustvaril Emilio Salgari (umrl 1911).²⁵ A bahavega Kapitana, čeprav je zabaven, je potrebno omejiti. Prav tako glasen je poveljujoči oficir vojakov, ki povsod vidi sovražnike in katerega sklepanje ter opažanja so vedno napačna, načrti pa slabi. Rodari tako na subtilen način namiguje, da ne goji pretiranega občudovanja do vojske ali vsaj njenih vodij, a vendar prismojenemu Generalu dodeli prizor unikatne tragedije in človečnosti. General tako kot Napoleon doživi svoj Waterloo – ali bolje rečeno svojo Moskvo – v snegu, kjer za razliko od Napoleona žrtvuje samega sebe in postane miniaturni snežak. Zanj nadaljnji napor nima več smisla, kajti da bi zmanjšali težo tovora na vlaku in bi se ta lažje premikal, so vojaki odvrgli svoje topove in drugo opremo, pri čemer so celo izjavili, da jim je brez tega bolje: stvaritev te epizode je spodbodel Rodarijev povojni pacifizem, ki je zaznamoval tudi tisto z mavričnimi zastavami barvic. V kontrast kositrnemu Generalu je igrača, ki ima vedno prav: modri, umerjeni in pozorni stari indijanski poglavar, ki vleče svojo pipo ter občasno poda kakšno kleno izjavo v 'indijanski' italijanščini (kar je nedvomno parodija popularnih indijanaric); njegov nasvet je vedno tako moder, da mu drugi z veseljem sledijo in s tem dajejo dodatno etično sporočilo, tokrat z etnično konotacijo.

Medtem ko se Rodari na ta način pozabava s stereotipnimi človeškimi in literarnimi tipi, nasmeške izzovejo tudi same lastnosti igrač: Pilot, sedeč v svoji kabini, ne potrebuje nog in jih tako tudi nima; Kapitan je narisana na kositrno ploščico in ima samo polovico brade. Značilni potezi Rodarijeve karakterizacije sta svoboda, s katero združuje človeške in nečloveške, resnične in fantazijske lastnosti, ter veselje, izhajajoče iz bizarnih kombinacij in paradoksov, ki jih ustvari na takšen anarhično svobodomiseln način. Nikoli ne poskuša zbrisati meje med resničnim in fantastičnim, temveč prav nasprotno jasno specificira razliko: ko se vlaku približa maček, poudari, da je to resničen maček, ne igrača, s čimer ustvari soočenje med resničnostjo in fantazijo, ki je izrazito njegovo. Določene značilnosti in pomanjkljivosti igrač ljudje v vsakodnevnem življenju jemljemo za samo po sebi umevne; šele ko te igrače 'oživijo', se pokažejo komične ali pomilovanja vredne kontradikcije. So te tudi odsevi samih ljudi? Smo tudi mi bolj nepopolni in bolj pomanjkljivi, kot se nam običajno dozdeva?

Duh Ostržka

Enaka ambivalenca, ki jo je ustvaril antropomorfizem, je bistveni element Collodijeve mojstrovine. Zgodba Collodijeve lutke v bistvu pripoveduje, kako se divji in egocentrični fant neprimerne vedenja nauči postati konstruktiven, prijazen in nesebičen član družbe ter svoje družine. Zgodba Rodarijevih igrač pa opisuje, kako igrače namesto pasivnega sprejemanja obstoječega reda začnejo dvomiti vanj in ga aktivno poskušajo popraviti. Ostržek se nauči, kako se prilagoditi življenju z

²⁵ Emilio Salgari je med leti 1887 in 1913 objavil okoli 80 pustolovskih romanov in dodal italijanski mladinski literaturi novo dimenzijo; ob Collodiju in De Amicisu je tretji klasični pisatelj tiste dobe in njegova dela so še vedno brana. Njegovi seriji, ki pripoveduje o pustolovščinah indokinskih piratov v morjih okoli Bornea, dominirata lika Sandokana (z Bornea) in Yaneza (Portugalca); prav slednji je tisti, ki daje polet eksotičnemu in eksklamativnemu besednjaku, ki ga Rodari parodira s Kapitanom.

drugimi; igrače stopijo v akcijo, s katero izboljšajo življenje drugih. To so različni procesi, a vendar je v Rodariju prisotnega marsikaj collodijevskega.

Collodijevo lutko in Rodarijeve igrače družijo temeljna in izrazita značilnost: sposobne so upora, sposobne so storiti nasprotno od tistega, kar se pričakuje od njih. Ta lastnost kaže živega in neodvisnega duha, zmožnost neortodoksnosti, nekonvencionalnega vedenja, kar je v bistvu vredno občudovanja, pa čeprav je namen, za katerega je izrabljena takšna neodvisnost, scela nasproten: Ostržek se upre, da bi zadovoljil svoje sebične želje, igrače se uprejo iz ogorčenja in občutka socialne pravičnosti. Tako Ostržek kot igrače so naklonjeni drugim in sočustvujejo z njimi, toda v *Ostržku* gre pri tem za čustva ljubeče, a neobvladljive nravi, ki so usmerjena k njegovi ožji družini ter prijateljem; tako je v tem tudi element egocentrizma. Sočutje igrač pa je nesebično in brez zasebnih interesov, saj je usmerjeno k ljudem, ki jih komaj poznajo. Najbolj skrajni primer predstavlja ljubka punčka, ki zapusti druge, da se stisne k revni starki, tiste zasnežene noči umirajoči v neki veži. Igrače imajo močno željo pomagati drugim, željo, ki se je Ostržek priučil šele na koncu svoje zgodbe. Toda lekcija za mladega bralca je povsem enaka tako pri Rodariju kot pri Collodiju: aktivna skrb za druge je dobra.

Ta pisatelja sta zabavno pripoved združila s posredovanjem nauka ali sporočila, namenjenega mladim bralcem, a še bolj pogosto tudi njihovim staršem in učiteljem: tako Collodi kot Rodari sta didaktična, čeprav vesta, kako to komponento dobro prikriti. Oba sta poskušala v mladem bralcu vzbuditi sočutje do prikrajšanih, oba sta poskušala skozi odraslega bralca promovirati socialno pravičnost in politično reformo. Ob prodorni bolečini, izraženi v odziv na revščino, sta oba pisatelja vključila epizode, ki opisujejo krajo in policijo, ter reference na pomen izobrazbe, pa tudi portrete nevarnega snobizma buržoazije.²⁶ Tako sta pisatelja, ki imata občutek poslanstva, naj bo še tako zakrinkano z barvito pripovedjo in humorno eksuberanco.

Oba pisatelja izražata visoko mero spretnosti v organizaciji svoje pripovedne inventivnosti. Zgradba njenih zgodb je epizodna in osnovana na ideji potovanja ali serije potovanj, epizode so prežete z dogodivščinami ter nevarnostmi, vodilni junaki rešujejo težave in se rešujejo iz zagat. Mnoge epizode opisujejo mimobežna srečanja vodilnih likov z obstranskimi, na katere po naključju naletijo na poti. Pri obeh avtorjih so nekateri obstranski liki naturalistično predstavljeni ljudje, medtem ko so drugi nenavadni in nadnaravni (kot zeleni ribič v *Ostržku* in Rodarijev govoreči kip na svojem spomeniku). V *Modri puščici* naletimo na vsaj eno srečanje, ki neposredno spominja na epizodo iz *Ostržka* oziroma je bolje rečeno njena ljubeča parodija. Že kmalu po tistem, ko se lutka začne družiti s prevarantskima lopovoma, mačkom in lisico, pride do okrutnega dogodka, ob katerem bi moral Ostržek spregledati, kakšna sta v resnici. Ko se pogovarja z belim kosom, maček nenadoma plane in ptiča požre, da Ostržku ne bi izdal resnice (Collodi 1996, 35). Rodarijev

²⁶ Collodijeva resnična zločinca sta lisica in maček, ki Ostržku ukradeta zlatnike. Lutka plača visoko ceno, ker je kradla grozdje, a je nagrajena, ker je ujela tatove kokoši. Rodarijev deški junak je povsem dobrih namenov in lepega vedenja ter bistro spodkoplje načrt tatov, ki želita oropati trgovino z igračami. V obeh zgodbah je policija opisana kot nesposobna: karabinjer v ječo strpa Pepeta, namesto da bi ujel Ostržka na begu; policija sumi Rodarijevega nedolžnega otroka in ga po krivici pripre. Lutka in fant oba hodita v šolo, čeprav mora fant tudi delati. Rodarijev snob je sama Befana, medtem ko so v *Ostržku* ilustracija nevarnega poklicnega snobizma zdravniki.

maček, običajni in povsem resnični mestni maček, skoči na pojočega kanarčka ter odkrije, da gre za igračo, pričvrščeno na vzmet v okrasni kletki; maček pobegne, saj se je vzmet sprožila in ga ranila. Poglavitna podoba je torej ohranjena, a ob tem je z minimalno variacijo zadoščeno pravici: morda je beli kos maščevan. Rodari očitno ni imel iluzij o mačkom prirojeni naravi, toda zaradi čustvene izkušnje iz mladosti so mu bile te živali posebej blizu, zato se ikonski maček pogosto pojavlja v njegovem delu, pri čemer doseže svoj vrh v *Gli affari de singor Gatto (Opravki gospoda Mačka)* iz leta 1972.

Collodi in Rodari v potovanje antropomorfnih lutk in igrač oba vpleteta pomembno stransko pripoved o fantu ter vprašanje poetične pravice. Ostržkov poredni sošolec mora spremenjen v osla garati, dokler ne umre (Collodi 1996, 165); za razliko od njega mladi prijatelj igrač, ki je dober, a reven, prejme nagrado za svoje trdo delo, občutek odgovornosti in dostojnost. Obe pripovedi sta svarilni, toda narativni postopek je različen: medtem ko je Collodijevega šolarja spričo čarovnije doletela metamorfoza, je Rodarijev predstavljen povsem realistično. Ta dobri otrok je v določenem pogledu resnični fant, kakršen si je želel postati Ostržek in kakršen je Ostržek tudi postal na zadnji strani svoje zgodbe.

Sledi pravljice

Ostržek in *Modra puščica* imata vrsto značilnosti, ki ju povezujejo s tradicijo pravljice. A medtem ko sta Collodiju in Rodariju skupna pravljična čarovnija in nadnaravno, se njuni deli glede tega tudi bistveno razlikujeta. *Modra puščica* je postavljena v resnični svet, kjer se pod krinko teme odvija čarobno in pride do nadnaravnih dogodkov, najsi so še tako neverjetni in nepričakovani v običajnem poteku stvarnega življenja, ki zaseda pokrajino zgodbe. *Ostržek* pa je postavljen v imaginaren svet, kjer so čarobno in čudežno ter nemogoča bitja in izjemni dogodki norma, a v katerem prihaja do občasnih vdorov resničnosti – na primer v opisu šolskega razreda in policistov. Čarovnija je snov pravljice in Collodijeva zgodba je prežeta z njo. Ogledali smo si že, kako se okvirna zgodba Rodarijeve pripovedi dotika nadnaravnega bitja, Befane, ki ima lastnosti, izhajajoče iz vilinske botre ali čarovnice, a Rodari jo vendar vstavi v običajno življenje industrializiranega mesta dvajsetega stoletja. To ni fantazijski, temveč povsem znan svet, ki ima tramvaje in luže in tatove. Čeprav *Modra puščica* pripada tradiciji pravljice, je očitna ilustracija sodobne evolucije žanra, ki poskuša dovoliti čarovnijo in jo napraviti vidno, toda znotraj našega vsakdanjega sveta. V tej evoluciji, kot je pravilno opazil Jack Zipes, Rodari predstavlja predhodnika 'magičnega realizma', predhodnika kasnejšega, posebej latinsko-ameriškega romanopisja za odrasle (Rodari 1996, XVII). Med takšnimi pisatelji sta Gabriel García Márquez in Isabel Allende, ki v svoj roman *Hiša duhov* (1985) za eno glavnih junakinj postavlja Claro, ta pa ima skladno s tradicijo *Ostržkove vile zelene lase*.

V Collodijevih in Rodarijevih zgodbah poleg izstopajočih, čeprav morda nenavadnih vil ali čarovnic, čarovnij ter nadnaravnega, ponavljajo starodavno tradicijo še nekatere druge poteze. Ena izmed teh je struktura, ki jo omogoča potovanje. Med določujočimi značilnostmi ljudskih pripovedi in iz njih izhajajočih pravljic je izraba potovanja kot osrednje teme in kot sredstva za poudarjanje razvoja zgodbe; takšna pripoved je primerna za vključevanje dogodivščin, nevarnosti in

presenečenj ter je po svoji naravi progresivna, in sicer v smislu, da se premika od ene situacije do druge, s čimer daje občutek gibanja. Toda arhetipska ljudska pripoved predstavlja krožno potovanje, ki je značilno izraženo v tem, da junak zapusti dom, naleti na izzive in jih preživi ter se v takšnem ali drugačnem pomenu vrne domov kot zmagovalec. (Tovrstni glavni lik običajno ni junakinja, čeprav bi lahko trdili, da je Pepelka vsaj en atipičen primer, Janko in Metka pa sta skupna potujoča protagonist.)

Zgodbi Collodija in Rodarija izrabljata znani koncept popotovanja s svojo epizodno strukturo, toda ker gre za izrazito izvirna pisatelja, prihaja do pomembnih odklonov od modela. V *Ostržku* potovanje ni krožno in vključuje vzorec neodločujočih ali kontradiktornih premikov, ki vodijo v razne smeri; po drugi strani pa ni le res, da lutka sčasoma premaga ovire, na katere je naletela, temveč zgodba tudi doseže svoj vrh in zaključek doma. To nadalje ni Pepetova revna kletna izba, kakršno vidimo na začetku, temveč povsem drugačen dom, udoben in srečen, ki se nahaja drugje. Mehanizem krožnega potovanja pa je prisoten na metaforičen način, kajti v novem domu, ki je dobesedno in figurativno daleč stran od starega, živita tudi dva lika, ki sta osrednjega pomena za Ostržka in jih prvič sreča v izvirnem domu: Pepe in govoreči muren.

Za razmislek o različnih potovanjih, prisotnih v Rodarijevi zgodbi, je potrebno najprej vzeti v obzir poteze, ki jih *Ostržek* nima. Čeprav se Rodarijeva pripoved zdi preprosta in celo naivna, vključuje določene kompleksnosti, zaradi katerih je tako starodavna kot sodobna. Najprej se zdi, da ima namesto enega protagonista vrsto različnih vodilnih likov z različnimi vlogami, ki morajo opraviti različna potovanja. Tako zgodba ne bi mogla obstajati brez Befane (fantastične, magične 'osebe'), ki pripoved zažene in zaključi tako njen okvir kot knjigo, medtem ko naslovni vlak (fantastična, magična igrača brez neodvisne 'osebnosti') povezuje vse dele knjige. *Agent provocateur* dogajanja pa je mali, neopazni kuža-igrača (fantastična, magična igrača, ki je povsem antropomorfna), vodja konvoja igrač, ki potuje skozi knjigo, kuža, ki se z večjo lahkoto kot vsi drugi premika med okvirom zgodbe ter vanj vključenimi epizodami. A kljub pomenu Befane, vlaka in kužka iz cunj, je Rodarijev resnični junak revni, toda dobri fantek (povsem resnični, človeški lik, živeč v resničnem mestu), ki hrepeni po prelepem modrem vlakcu v izložbi Befanine trgovine z igračami. Čeprav je tako, se bralec njegovega narativnega statusa dolgo časa komaj zaveda, a sčasoma spozna, da skozi pripoved potuje tako dobesedno kot metaforično: pomika se sem in tja prek mesta, med domom, šolo, prodajalno igrač, kinom (kjer dela zvečer) in policijsko postajo. S temi potovanji se izpopolni in končno zavzame novo, varnejšo in primernejšo delovno vlogo. V novi službi je Befanin pomočnik v njeni trgovini, zato smo spet priča krožnemu potovanju: na začetku je fant pred trgovino in hrepeneče zre vanjo, kar sproži cel niz pustolovskih dogodkov, na koncu pa je fant izkusil mnogo in se vrne, a ne k trgovini, temveč je v njej in zadovoljen, saj mu predstavlja neke vrste nadomestek doma. Analitično branje v končni fazi tako razkrije, da je fant člen okvirne zgodbe in njen junak, čeprav obenem predstavlja tudi povezavo z epizodami pustolovščin igrač; potovanje igrač je nenazadnje dolgotrajno iskanje fanta, ki ga Rodari uspe zaključiti brez banalnosti (kajti skupina igrač ga nikdar ne najde). V bistvu torej okvirna zgodba pripoveduje zgodbo Befane (mitičnega), njene trgovine z igračami (resničnega) in fanta (resničnega).

Igrače se na bolj očiten način kot fant udeležijo resnično heroičnega potovanja, ki je kolektivno in je povezujoča nit celotne pripovedi. Vsaka posamezna igrača je barvita in ima poln karakter ter ji je dano, da stopi v ospredje, ko nastopi njen trenutek slave. Toda predvsem je ta pisana skupina predstavljena kolektivno, kot družba, ki individualizmom in sporom navkljub deluje konstruktivno ter v končni fazi harmonično, da bi dosegla skupni cilj. Ob vsem tem pa tudi ta nečloveška skupina vključuje junaka, najsi je še tako nepričakovan in izrazito nebogljjen, ali celo antijunaka, plašnega, skromnega psička iz cunj. Na koncu Rodari zaključi še en krog in tako kot fant se tudi kuža vrne v Befanino trgovino (v vlogi fantovega spremljevalca), s čimer poveže okvirno zgodbo in epizodno zgodbo igrač. Na ta način okvirna zgodba potovanja opisuje krog in tudi potovanje Befane ter njene služkinje je prikazano v skladu s takšnim vzorcem (od prodajalne prek mesta do prodajalne), medtem ko je epizodično potovanje skupine igrač v kontrastu s tem linearno in enosmerno (od prodajalne do mesta). Toda potovanje posameznih igrač se konča na različnih delih pripovedi, saj vsaka prispe na svoj, drugačen dom. Rodarijeva pripoved torej opisuje tradicionalni krog, toda tega prečka enako pomembna črta oziroma premer, katerega dolžino prekinjajo mnoge točke odhodov.

Izstopajoči opisi znotraj teh prepletenih pripovedi zabeležijo naravo revščine, ki jo Rodari podčrtava, da bi izzval empatijo in sočutje ter željo po odpravi takšne družbene krivice. Omenili smo, da je glavni človeški junak, fant, prereven in tako ne dobi darila, čeprav hodi v šolo, obenem pa mora delati. Ponižni kuža iz cunj je poceni igrača, socialno inferiorna bolje izdelanim (a je v njem kljub temu sposobnost vodje). Cilj različnih igrač, ki se želijo darovati otrokom, ki niso prejeli daril, so po definiciji skromna domovanja, nekatera celo izrazito ubožna. Rodarijeva zaskrbljenost nad revščino je bila seveda del njegove politične ideologije in zgodba uteleša njegove reformistične cilje. Collodi je tako kot Rodari v svoji mladosti izkusil revščino; sedemdeset let prej je izkazal podobno reformistično vnemo v mnogih odlomkih *Ostržka*, na primer v humornem, a nazornem opisu stiske, kakršno izraža Pepetova kletna izba. To se morda zdijo sodobne, politične zadeve in tako tudi je, a vendar obenem sodijo v osrčje ljudske tradicije, ki predstavlja mizerijo revnih z enako bolečino, pa čeprav v pripovedih, ki so v končni fazi tolažilne, v pripovedih o gozdarjih brez prebite pare (*Janko in Metka*) in izkoriščanih služabnikih (*Pepelka*), katerih življenja se sčasoma spremenijo.

Izraziti genij Giannija Rodarija

Kar se najprej zdi preprosta otroška pripoved, opisujoča oživiljene igrače, izkazuje številne poteze in kvalitete, ki jo napravijo mnogo bolj zapleteno in izstopajočo; *Modra puščica* nikakor ni povprečno razvedrilo. Posebej pomemben je Rodarijev humor, saj ni namenjen zgolj vzbujanju veselja, kakršno bralca na prijeten način potegne v pripoved, ki je iz enega od gledišč sodobna moraliteta, temveč tudi izkazuje pisateljevo človečnost. Humor nikdar ni krut ali ponižujoč; nikdar ni surovo komičen zaradi komike same, temveč je vedno poln človeškega sočutja. Priznati moramo, da je pogosto osnovan na karikaturi človeškega tipa – kot med igračami pri Kapitanu, Generalu in Postajenačelniku ter vsekakor tudi pri sami Befani – a vendar so to karikature že obstoječih stereotipov, sploh pa so nežne in se odkupijo z izražanjem čustev, kakršno je sočutje do nesreče, ki doleti

katerega od likov. Ton humorja tako kot knjiga v celoti izraža predvsem toplino in naklonjenost.

Rodarijeva spretnost v pripovedovanju zgodbe je očitna, tako kot tudi njegovo obvladovanje niza literarnih tehnik. Med najpomembnejšimi značilnostmi pisanja je nedvomno njegova sposobnost za prepričljiv in živahen dialog, saj zavzema več kot polovico besedila. Dialog je lahko brati, a ni simplističen. Skozi strukturo, popularne fraze in *idées fixes* dialog pogosto izraža karakter govorcev in tako hkrati ubeseduje več pomenov. Živahen je, naraven in sodoben, poln vzklikov in pogovornih izrazov, a njegov standard kvalitete jezika ni nikdar kompromitiran. Primeren je za glasno in zabavno branje ter med poslušalcem in avtorjem pomaga vzpostaviti lagodno razmerje, medtem ko njegova očitna naravnost prepriča otroka o očitni resničnosti fantastičnega.

Rodarijevo značilno mešanico realizma in fantazije, ki izhaja iz pravljичne in colodijevske tradicije, v tem njegovem zgodnjem delu že vzdržuje izrazito formalno in tehnično obvladovanje snovi. Tehniko, s katero Rodari sooči svoj bistri uvid v vsakdanjo resničnost in njemu kontrastni polet imaginacije, podpira navidezna naključnost avtorjevega prepletanja naturalističnega s fantastičnim. Ker epizodično pripoved igrač objema okvirna zgodba, bi pričakovali natančno razdvojevanje med resničnostjo in imaginacijo: fantazija družbeno zavednih govorečih igrač bi se lahko omejila izrecno na niz epizod, ki pripoveduje o njihovem potovanju, medtem ko bi se okvirna zgodba lahko omejila na resničnost vrvečega mesta, tatova in revnega fanta. Toda Rodarijeva knjiga, podobno kot življenje, ni tako preprosta in zavrača tvrsten shematičen pristop ter dovoljuje fantaziji, da vpada v resničnost in obratno. Dejansko je že od samega začetka paradoksalna celotna premisa imaginarne Befane, ki naj bi bila lastnica tosvetne trgovine v središču mesta. Ko Befana in njena služkinja med vejami mestnih dreves zasledujeta igrače, ki potujejo pod njima, pisatelj podčrta neskladnost s tem, ko dovoljuje nekaj strukturne anarhije v pisanju: okvirna zgodba tu v obojestransko korist vdre v zaporedje epizod in obojemu v tej točki dominira fantazija. Še več: vsakič ko se ena izmed igrač podari revnemu otroku, epizodična fantazija podobno vdre v okvir mesta in antropomorfnega igrača si začne ustvarjati prostor v resničnem življenju. Dobrosrčne igrače nadaljujejo svoje napredno uveljavljanje pravice, dokler se v zadnjih nekaj poglavjih fantazijski in resnični svet ne zrasteta. Takrat, namesto da bi lutka postala resnični fant, vidimo psa-igračo (ki si je za trenutek celo želel umreti), kako postane pravi pes, ki zna lajati, in resnični fant, Francesco, najde tako novega prijatelja kot nov dom.

Rodari je do leta 1980 dominiral progresivni mladinski literaturi v Italiji kot samotni in individualni glas, ki ga ni mogoče utišati. Bogastvo kreativnega genija, ki zdaj cveti v Italiji v sferi mladinske kulture, tako v pisani besedi kot v vizualnih medijih, dolguje mnogo njegovi energiji, viziji in eksperimentom ter njegovi volji do drugačnega videnja otrok in njihovih zgodb.

Prevod Jakob J. Kenda

Citirana dela

Argilli, Marcello (1990): *Gianni Rodari: Una biografia*. Torino: Einaudi.

Cambi, Franco (1985): *Collodi, De Amicis, Rodari: Tre immagini d'infanzia*. Bari: Dedalo.

- Collodi, Carlo (1996): *The Adventures of Pinocchio*. London: Oxford University Press, ur. Ann Lawson Lucas.
- Kuznets, Lois Rostow (1994): *When Toys Come Alive: Narratives of Animation, Metamorphosis, and Development*. New Haven: Yale University Press.
- Lawson Lucas, Ann (2002): 'The Art of Comedy: Theatrical Features and Devices in Collodi's *Pinocchio* and Their 'Retrosceca'. V: George Talbot in Pamela William (ur.): *Essays in Italian Literature and History in Honour of Doug Thompson*. Dublin: Four Courts Press.
- Rodari, Gianni (1962): *Favole al telefono*. Torino: Einaudi, il. B. Munari.
- Rodari, Gianni (1965): *Telephone Tales*. London: Harrap, prev. Patrick Creagh.
- Rodari, Gianni (1970): *The Befana's Toyshop: A Twelfth Night Tale*. London: Dent, prev. Patrick Creagh.
- Rodari, Gianni (1972): *Gli affari del signor Gatto*. Torino: Einaudi.
- Rodari, Gianni (1973): *La grammatica della fantasia: Introduzione all'arte di inventare storie*. Torino: Einaudi.
- Rodari, Gianni (1974): *La filastrocca di Pinocchio*. Rim: Editori Riuniti, il. R. Verdini.
- Rodari, Gianni (1992): *Le storie*. Rim: Editori Riuniti, ur. C. De Luca.
- Rodari, Gianni (1993): *I cinque libri: Storie fantastiche, favole filastrocche*. Torino: Einaudi, uv. esej P. Boero, il. B. Munari.
- Rodari, Gianni (1996): *The Grammar of Fantasy: An Introduction to the Art of Inventing Stories*. New York: Teachers and Writers Collaborative, prev. J. Zipes.
- Rodari, Gianni (2000): *La Freccia Azzurra*. Rim: Editori Riuniti, il. Simona Mulazzani.
- Tatar, Maria, ur. (1999): *The Classic Fairy Tales*. New York: Norton.