

PIMPA E PININ

Arriva la Pimpa e I Sentieri segreti di Pinin Carpi

5 febbraio - 24 aprile 2022



Partenaire

ARRIVA LA PIMPA[®]

un progetto promosso da **Franco Cosimo Panini Editore**
a cura di **Hamelin Associazione Culturale**



II PERCORSO

Introduzione

Se c'è un personaggio che non ha bisogno di presentazioni, questo è la Pimpa.

Tutti, soprattutto i bambini, la conoscono molto bene come accade solo con i veri amici. La cagnolina a pallini rossi, disegnata per la prima volta da Francesco Tullio Altan nel 1975, parla la lingua dell'infanzia, quella lingua che le permette di condividere con i suoi lettori una visione del mondo: un luogo pieno di eccitanti sorprese - anche nell'apparente banalità del quotidiano - in cui tutto ha un'anima e tutto può essere occasione di avventure strabilianti.

La mostra "Arriva la Pimpa" è un invito a immergersi in questo universo, attraverso una serie di tappe che descrivono il carattere e le peripezie del famoso personaggio, provando così a restituirne un ritratto a tutto tondo. Fin dalla sua prima apparizione, Pimpa dialoga con ciò che la circonda e con i suoi lettori usando una forma precisa, il fumetto. La relazione che nel linguaggio del fumetto si crea fra immagine e parola, le possibilità espressive del segno, la capacità di restituire la vitalità di un personaggio in perenne movimento contribuiscono a creare l'identità di Pimpa. Per questo ci è sembrato importante raccontarla, ma soprattutto offrire ai bambini la possibilità di scoprire il modo con cui Pimpa si presenta. In questo senso, si è scelta una modalità abituale per Pimpa, cioè il gioco: ogni pannello della mostra ha un tema, accompagnato da un testo, una selezione di immagini, alcune storie e una banda con pallini rossi per segnalare una attività. Il visitatore - quello piccolo, ma anche quello grande - è chiamato a disegnare, giocare, cercare nelle parole e nelle figure, inventare storie, riconoscere personaggi.

1. CIAO, IO SONO LA PIMPA!

Allegra, vivace, curiosa, Pimpa è una cagnolina speciale. Le nuvole dei fumetti - i balloon - sbucano dalla sua bocca: è così che lei parla con gli alberi, la sveglia, il sole e le cose che incontra tutti i giorni. Ogni momento può trasformarsi in un'avventura fantastica da vivere da sola o in compagnia di tanti amici. E alla fine di ogni storia, a casa, l'aspetta un signore in giacca e cravatta, un cappello sulla testa e un nasone da cui spuntano lunghi baffi: è l'Armando, una specie di papà.

GIOCO: puzzle. Ricomponi la figura della Pimpa, che sotto i suoi pallini rossi nasconde un cuore grande e gentile.



2. PIMPA, LE IMMAGINI E LE PAROLE

Il mondo della Pimpa è un mondo fatto di parole e di immagini che si incontrano, si mescolano dando vita a storie. La curiosità, la meraviglia per le piccole cose, la fantasia di Pimpa creano - come per magia - situazioni che fanno sorridere, racconti che rivelano ogni volta una piccola sorpresa e regalano quel pizzico di stupore che fa spuntare il sorriso. Così le patate hanno una tuta al posto della pelle e le radici dell'albero in giardino sono golose di biscotti!

GIOCO: crea il tuo fumetto. Come un vero autore, i bambini mettono insieme immagini e parole per iniziare una nuova storia della Pimpa. Posizionano nel riquadro gli elementi per creare una scena: l'albero, il tavolo, la sedia, i fiori... e poi aggiungono la Pimpa e qualche amico. Dopo l'immagine, è il momento delle parole: inseriscono i balloon e danno voce ai personaggi. Comincia così un nuovo racconto.

3. GLI AMICI DI PIMPA

Alla Pimpa non piace star sola e ogni occasione è quella giusta per andare a trovare un amico lontano, per invitare un compagno a giocare o per fare nuove amicizie. Colombino, la gatta Rosita, il cagnolino Tito, Coniglietto e la piccola Olivia Paperina sono alcuni dei suoi amici più cari. Con loro Pimpa non si annoia mai e, dopo una gita al mare, o una spassosa festa in maschera, è bello fare merenda tutti insieme e gustare una golosa fetta di torta!

GIOCO: memory "foto ricordo", scopri gli amici della Pimpa. Disponi tutte le carte senza scoprirle, scegline una, voltala e cerca la sua compagna. Una carta mostra un amico e l'altra è una foto ricordo di un momento in compagnia della Pimpa.

4. QUANTE FACCE!

Una o tante Pimpa? La Pimpa è una sola, ma le sue facce sono tantissime: annoiata, divertita, arrabbiata o affamata! Proprio come noi, la Pimpa e i suoi amici hanno tanti modi per dire come si sentono. Nei fumetti, attraverso il segno, possiamo capire se un personaggio è triste o felice: una curva all'insù per disegnare un sorriso, due grandi cerchi per mostrare gli occhi spalancati, un tratto tutto tremolante per farci vedere quando ha paura. Ecco come Altan, con tanti segni diversi, ci racconta le emozioni di una storia

GIOCO: guarda che faccia. Com'è la tua faccia quando sei felice? E quando sei stanco? Guardati allo specchio e gioca a scoprire il tuo volto spaventato o divertito, il broncio triste o lo sguardo furbetto... Poi, tra i fumetti, cerca le facce della Pimpa e scopri come si sente.

5. ALLA SCOPERTA!

Pimpa non smette mai di guardarsi intorno alla scoperta del mondo. Un balzo nell'orto, una corsa nel prato o una vocina che esce dal cesto della frutta diventano l'inizio di una meravigliosa avventura. È una gran curiosona e, naso all'insù, ci accompagna ogni volta in una nuova fantastica storia.

GIOCO: osservazione. Mettiti comodo e goditi questo mondo a fumetti

6. PIMPA NON STA MAI FERMA

Salti, piroette, tuffi, corse, passi, scivoloni... Pimpa non sa proprio stare ferma e così il mondo attorno a lei è sempre in movimento! Una passeggiata, un lungo volo fino in Africa, il surf su un cavallone marino... Fai bene attenzione! Nelle storie a fumetti, gli spostamenti e i movimenti di Pimpa e degli amici sono raccontati da alcuni segni speciali. Sono le "linee cinetiche": tanti piccoli trattini che sembrano seguire i personaggi. A seconda della loro forma e della loro direzione, indicano il percorso di una azione precisa. Prova a scoprire quanti movimenti e quante azioni si possono disegnare.

GIOCO: in movimento! Adesso dai tu il movimento giusto alle cose! Pimpa sta facendo un sacco di azioni, ma sembra non muoversi mai! Disegna tanti trattini per creare le linee cinetiche, di movimento ai personaggi e agli oggetti e osserva come cambia quello che vedi.

7. MILLE MODI PER VIAGGIARE

Alla Pimpa piace viaggiare! Attraverso il bosco, sulle onde del mare, fra le alte montagne, in Africa o alla scoperta di una nuova città. A volte basta una semplice corsa per una gita divertente, ma spesso la Pimpa si muove in compagnia di mezzi di trasporto davvero incredibili! Ci sono la macchina, l'aereo, il canotto, ma anche i mezzi più strampalati, come una scarpa, un cavallo a dondolo o un razzo. Non ci sono limiti quando si è veri viaggiatori!

GIOCO: viaggia con Pimpa. Con un foglio e dei colori disegna un mezzo di trasporto fantastico per la Pimpa.



8. PIMPA E IL TEMPO

Un veloce volo in aereo e Pimpa è già nella lontanissima Amazzonia... Una gara fra i semi del prato e, giusto il tempo di contare fino a tre, la primavera è già spuntata! Un soffio di vento e l'estate è improvvisamente finita, cadono le foglie e la scuola ricomincia... Per Pimpa anche il tempo è speciale! è un po' come un elastico: a volte molto corto e a volte lungo lungo. In certe storie le ore sono brevi e passano veloci, in altre i minuti si allungano e scorrono lentamente. Quanto tempo è passato: un giorno, un mese, un'ora? Segui il filo del racconto e scopri così, tra l'inizio e la fine di una storia, quante cose possono succedere.

GIOCO: gioca al tempo. Inventa la tua avventura di Pimpa: hai un inizio e una fine... Ma quante cose possono succedere nel mezzo? Quanto tempo puoi far passare? Nei riquadri, divertiti a disegnare una storia con i tempi come vuoi tu!

9. IL MONDO DI PIMPA

Una matita che salta, un letto che corre, una stufa che mangia e una tazza che parla... Non ci credi? è il mondo della Pimpa: un mondo davvero speciale! Alberi, poltrone, albicocche e perfino le stelle hanno occhi e bocca. Qualsiasi oggetto di casa è amico di Pimpa, ma non solo. All'aperto, le foglie, il vento, le montagne diventano compagni di gioco, alla scoperta di un mondo fantastico che ogni giorno regala sorprendenti avventure.

GIOCO: occhi e bocca! La Pimpa chiacchiera spesso con gli oggetti che incontra: il forno, la TV, il campanile... Vuoi provare? è facile, bastano due occhi e una bocca e il gioco è fatto! Posiziona occhi e bocca sull'oggetto che preferisci, aggiungi braccia e gambe e prova a immaginare... Cosa dice la poltrona? E il cappello?

10. QUI COMINCIANO LE STORIE... AUGURI PIMPA!

Ti sei mai chiesto quando è nata la Pimpa? Come ogni bambino, anche lei festeggia il suo compleanno per ricordare quel momento speciale. Era l'estate del 1975 e proprio in quei giorni di quaranta due anni fa, su una rivista chiamata "Corriere dei Piccoli", è stata stampata la sua primissima storia. Si intitola: "Pimpa e l'aquilone". Se la osservi bene, l'aspetto di Pimpa sembra un po' diverso da come lo conosci tu, ma è impossibile sbagliare! La simpatica cagnolina è già curiosissima, ha i pallini rossi ed è in compagnia dell'Armando.

GIOCO: auguri Pimpa! Raccogli tutti i regali e aiuta la Pimpa a raggiungere la sua festa di compleanno. Non dimenticare nemmeno un pacchetto

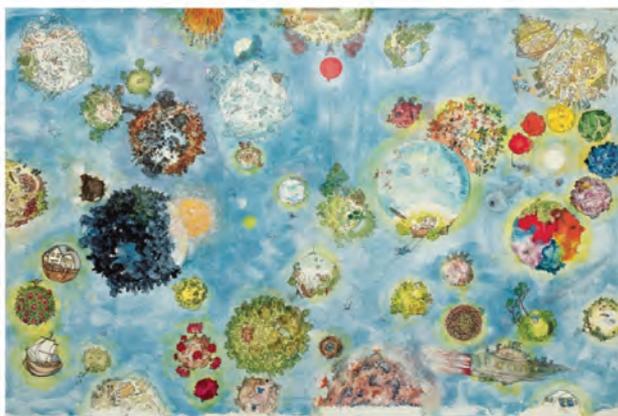


I testi sono tratti da "Arriva la Pimpa!", dossier di presentazione del progetto promosso da Franco Cosimo Panini Editore a cura di Hamelin Associazione Culturale.

I sentieri segreti di Pinin Carpi

INTRODUZIONE

Il percorso si apre con le **tavole originali di Pinin Carpi**: dodici disegni ad acquerello esposti “a misura di bambino”, una scelta di illustrazioni operata insieme ad Anna Carpi, figlia ed erede di Pinin, e Beatrice Gervasini, responsabile della sezione didattica della Fondazione Pasquinelli. La mostra prende il nome dal libro che raccoglie buona parte delle tavole, “Il sentiero segreto”, dove l’artista ha trasformato macchie casuali di colore in mondi avventurosi attraversati dalla bambina protagonista. La minuscola figura di Stella, quasi impercettibile, vive le vicende più varie in diversi punti della stessa tavola, permettendo al piccolo lettore di immergersi completamente nelle sue vicissitudini, scoprendo poco alla volta tutti i suoi incontri fantastici, affettuosi, a volte anche temibili.



I disegni di Pinin esposti ripercorrono alcune tappe importanti del suo lavoro di illustratore a partire proprio da “Le avventure di Lupo Uragano”, primo libro illustrato da sé nel 1975. È l’inizio della sua storia, davvero unica, di “illustratore”, resa ancor più completa e affascinante dalla sua natura di narratore, cantastorie.

Le altre tavole appartengono a “Il mago dei labirinti”, “Mauro e il leone nel grande mare”, “Il fantasma che aveva paura dei fantasmi”, “Nel bosco del mistero”, “L’uomo che faceva paura e altre storie di briganti”.

I bambini possono immergersi nei disegni di Pinin Carpi perché i quadri sono esposti all’altezza dei loro occhi e hanno lenti di ingrandimento a disposizione; scovano così ogni dettaglio e si perdono tra castelli incantati, la neve di un giorno d’inverno, tra i pianeti dello spazio e molto altro. Trovano inoltre tanti spunti per inventare storie, le storie che vogliono, senza nessuna scelta imposta, proprio come avviene anche nei libri di Pinin, dove spesso le immagini sono a loro volta nuovi racconti.

“Come ti accorgerai guardando bene, il sentiero segreto la condusse in paesi nuovi, inaspettati, fra avventure allegre, insensate, impressionanti, fantastiche, incredibili, incantate.

Proprio quelle che lei aveva voglia di trovare.”

(Il sentiero segreto, Il Castoro, 2011, p. 21).

1. A CACCIA DI IMMAGINI

Inizia qui il **percorso ludico e interattivo per scoprire giocando il meraviglioso mondo di Pinin Carpi.**

Molte illustrazioni di Pinin abbondano di particolari, di personaggi in miniatura, in particolare le tavole a doppia pagina de “Il sentiero segreto” e “Il mago di labirinti”.

GIOCO: i bambini esplorano tre riproduzioni prestando molta attenzione e diventando esperti “cacciatori di immagini”. A lato di ogni tavola riprodotta ci sono dettagli da ricercare, contare, identificare.

OBIETTIVI: **sviluppare lo spirito d’osservazione, ritrovare il piacere della lentezza, dello stupore e dell’emozione davanti a un’immagine,** aspetti fondamentali per i bambini di oggi che sono sempre più sottoposti a raffiche di immagini cui reagiscono in modo frettoloso e svogliato.



“È inaccettabile che si sottovalutino gli apporti visivi di quello che si dà ai bambini. Che tra l’altro vivono proprio gli anni più intensamente visivi della vita.”

(P. Carpi, Ma poveretti i figli degli architetti, Pagine d’Arte, n. 4, 1992, p. 120)

2. DADI DA FAVOLA

I bambini inventano le storie perché si divertono ma soprattutto perché ne hanno bisogno, per sfogare le ansie che non riescono a smaltire, per trasgredire. Per usare le parole di Pinin Carpi, **inventare storie** “*significa immaginare che la vita sia come la desideriamo noi. Inventare una storia spesso vuol dire, secondo me, cercare di cambiare il mondo per renderlo migliore*” (in “Il libro della fantasia”, Utet 1980, p. 93).

GIOCO: i bambini sono invitati a lanciare tre dadi “raccontastorie” sui quali sono riprodotte le illustrazioni del libro di Pinin “Nel bosco del mistero”.

Posizionandoli uno accanto all'altro, si divertono poi a raccontare una storia con gli elementi che il caso ha scelto per loro, mescolati ed elaborati in assoluta libertà: un protagonista, un'ambientazione, un'azione o un altro personaggio.

Spesso Pinin faceva **cambiare o inventare il finale** dei suoi racconti proprio a un pubblico di piccoli ascoltatori. Anche qui, dunque, il finale è aggiunto ogni volta dal singolo visitatore che lo inventa a suo piacimento e, se desidera, lo disegna e lo incolla su un pannello dedicato.

OBIETTIVI: stimolare l'immaginazione, inventare storie attraverso la narrazione e il disegno.

“Perché i disegni dei bambini sono quadri non meno delle opere dei grandi artisti (...). E se disegnano con piena felicità creativa i bambini – contrariamente a quanto pensano gli adulti – sono convinti di disegnare proprio quello che vogliono e come lo vogliono. È ammissibile che gli adulti correggano delle opere che gli stessi artisti sentono pienamente riuscite?”

(P. Carpi, *Quel quadro ha un braccio troppo lungo*, Pagine d'Arte, n. 3, 1990, p. 74).

3. DALLA PARTE DEI BAMBINI

Sul pannello dove espongono i loro disegni, i bambini trovano anche foto e frasi di Pinin: avviene in questo modo un incontro tangibile tra il mondo dell'infanzia e quello dell'artista, che si fondono in un'unica grande sfumatura di fantasia e gioia.

Susanna, la penultima dei cinque figli di Pinin, racconta del padre: *“Voleva che le sue storie rendessero felici i bambini perché era convinto che dalla loro felicità sarebbe scaturito un futuro di pace nel mondo. La felicità dei bambini, per lui, era qualcosa di fondamentale per l'umanità”*

(L. Bolzani, *Il papà cantastorie*, “Il folletto”, n.1/20, p. 18).

*Per approfondire vita e opere dell'autore, si rimanda al sito dell'Associazione Pinin Carpi:
http://www.pinincarpi.it/Pinin_Carpi/Home.html*



“Quasi tutti i miei libri, pubblicati o no, li ho vissuti insieme ai bambini e sono stati formulati in ogni minima emozione con il loro aiuto”

(M. Sironi, *Dalla parte dei bambini*, “Il folletto”, n.1/20, p. 17).

4. HO PERSO IL TESTO... MA NON LA FANTASIA!

Spesso Pinin **scrive e disegna**, procede dalla parola all'immagine o in senso contrario, in uno scambio di valenza continuo; le figure a volte sono pura descrizione del testo, altre volte lasciano spazio alla lettura fantastica del bambino. Sia nel testo che nell'illustrazione c'è un ritmo incalzante, un susseguirsi di fatti, scenari, una ricchezza di dettagli, da cui traspare una sconfinata voglia di avventura, di vita e di speranza. I suoi disegni si prestano molto a giochi di narrazione, **creano dei ponti verso la fantasia e la creatività**.

Lo stesso Pinin, raccontano i suoi figli, aveva l'abitudine di aprire un libro e, partendo dalle illustrazioni, inventare una storia completamente diversa da quella originale!

GIOCO: due giocatori con lo stesso mazzo di carte si sfidano a "Indovina la carta". Ogni bambino, a turno, è invitato a raccontare una breve storia descrivendo a modo suo l'illustrazione di Pinin Carpi che vede sulla carta che ha pescato. L'altro giocatore cerca di indovinare di quale carta si tratta.

Per i bambini della scuola elementare è previsto poi un confronto con il testo originale di Pinin Carpi relativo alle immagini (frase da ricercare sul pannello che separa le due postazioni): possono cercare una corrispondenza oppure abbinare al testo l'immagine che preferiscono dando vita a nuove storie, con risvolti inaspettati.

OBIETTIVI: sviluppare la capacità di osservazione, stimolare l'immaginazione, inventare storie, raccontare, descrivere, comprendere la relazione tra testo e immagine.



5. “UN MOMENTO CHE ADESSO HO FAME”

È molto frequente nei racconti di Pinin Carpi la presenza di piatti elaborati, fragranze golose, ghiottonerie. C'è sempre cibo a volontà, una gran quantità di prelibatezze ma anche di schifezze, ricette sovrabbondanti, lontane da ogni logica “adulta” ma che mettono i bambini a proprio agio. Anche in questo Pinin si schiera dalla loro parte: l'eccesso di cibo e gli accostamenti insoliti sono vicini ai desideri del mondo dell'infanzia, alla **volontà di trasgressione e al libero fantasticare dei più piccoli**.

GIOCO: ispirati dalla ricetta della zuppa di “Susanna e il soldato”, i bambini compongono la loro **ricetta personale** con ingredienti a scelta, scritti e disegnati sui pezzi di un puzzle in legno. In base alla disposizione delle parole nascono disegni di piatti diversi, ma sempre buffi e divertenti.

OBIETTIVI: stimolare la fantasia, esprimere i propri desideri/paure senza giudizi.



“Quello di cui i bambini hanno veramente bisogno come dell’aria, dell’acqua, del cibo, dell’affetto, delle carezze, sono le storie che penetrano nelle loro profondità, dove si nascondono i desideri più strani, segreti, proibiti e che li appagano nel modo più completo”

(P. Carpi, Ansie e fantasie nelle storie dei bambini, Pagine d’Arte, n. 31, 1989, p. 85).

6. STORIE COI QUADRI

La formazione in una famiglia di artisti e la profonda cultura, anche visiva, permettono a Pinin Carpi di ideare una **nuova forma di narrativa che utilizza quadri di pittori celebri per costruire racconti di incredibile inventiva**. “L’arte per i bambini”, uno dei contributi più importanti e innovativi nel campo della letteratura per l’infanzia del XX secolo, è infatti una collana di libri che avvicina l’arte ai bambini con un approccio diverso da quello storico-critico tradizionale: non ci sono nozioni su date, autore, tecnica ma solo racconti che prendono vita dai quadri, grazie alla fantasia sconfinata di Pinin Carpi. Le storie nate dalle opere di Vermeer, Canaletto, Klee e altri grandi maestri, coinvolgono i giovani lettori e li invogliano a fare lo stesso gioco.

GIOCO: i bambini osservano le riproduzioni dei quadri del pittore Luigi Rossi (Lugano, 1853 - Tesserete, 1923) e con la fantasia inventano una o più storie, creando legami tra i paesaggi, i personaggi, le scene rappresentate.

OBIETTIVI: sviluppare la capacità di lettura e interpretazione dell’immagine, acquisire un metodo per inventare storie a partire dalle immagini, in particolare dalle opere d’arte.

Nota: Le immagini sono gentilmente concesse da “Casa Museo Luigi Rossi”. Si rimanda al sito per approfondire la vita e l’opera dell’artista > www.casamuseoluigirossi.ch/storia/



“I quadri raccontano sempre delle storie. Se ne accorgono soprattutto i bambini che hanno molta più immaginazione dei grandi. Ma se è appassionante conoscere la storia che racconta un bel quadro, può essere molto più divertente inventarla”.

(P. Carpi, *Il libro delle figure*, Utet 1978, p. 124).

7. DAI PININ, RACCONTA!

Pinin scriveva, illustrava e raccontava. Era un cantastorie instancabile e amava trascorrere ore a narrare ai suoi figli, ai nipoti e anche agli alunni delle scuole. Il racconto orale andava spesso di pari passo con la scrittura: Pinin teneva a sottolineare, infatti, che tutte le storie da lui pubblicate erano state prima raccontate, corrette e aggiustate in base alle reazioni degli ascoltatori bambini.

VIDEO: i piccoli visitatori possono fermarsi qualche minuto ad ascoltare Pinin che racconta.

OBIETTIVI: ascolto.



RINGRAZIAMENTI

Con il sostegno e patrocinio della Città di Lugano

Sponsor: BancaStato e altre fondazioni

Sponsor tecnico: Publineon

Con la collaborazione di Franco Cosimo Panini, Associazione Culturale Hamelin, Associazione Pinin Carpi, Fondazione Pasquinelli e Casa Luigi Rossi