

La Porta di Vetro · 2 giorni fa · Tempo di lettura: 3 min

Un libro per voi: "Raffaello e la banda del mulino"

Per suscitare curiosità verso la storia dell'arte non basta riempire le edicole di fascicoli monografici, ricchi sì di immagini, ma spesso grondanti di testi specialistici. Ancor più difficile è quando ci si rivolge a giovani e giovanissimi, dovendo superare il pregiudizio di un'arte considerata merce da musei. L'esca per avvicinare ragazze e ragazzi ad artisti, stili, correnti – un'esca peraltro valida a ogni età – è antica come il mondo: il segreto sta nel narrare storie, meglio se ambientate nella quotidianità, in cui i vari Leonardo o Michelangelo sono alle prese con i conti della spesa, o impegnati a scansarsi quando s'incrociano per strada.

Un progetto narrativo originale nasce nel 2020 presso l'editrice Emons!Raga con la serie "I misteri di Mercurio": all'inizio di ogni avventura, Nina, Lorenzo e Jamal, tre giovani amici di Firenze, città in cui si respira arte a ogni angolo, vengono catapultati indietro nel tempo per ritrovarsi nella bottega di un artista, da Giotto a Caravaggio. I ragazzi non approdano nel Medioevo o nel Rinascimento da spettatori, ma sono coinvolti da protagonisti nelle faccende pubbliche e private degli artisti. L'organizzatore dei viaggi prodigiosi è Mercurio, il merlo enigmatico che dà il nome alla collana.

Nel nono volume della serie, *Raffaello e la banda del mulino* di Stefano Garzaro, [1] i tre ragazzi si ritrovano nel 1504 sulle colline di Perugia. Qui assistono al raccapricciante ritrovamento di un cadavere impigliato nella ruota di un mulino. Tra la folla dei curiosi, un giovane bello ed elegante sta disegnando la scena: è Raffaello. Diventati amici, i tre ragazzi e il pittore si ingegnano per risolvere il mistero, ma quando l'artista riceve un prestigioso invito a Firenze nientemeno che dal gonfaloniere Soderini, partono tutti di gran carriera. Raffaello è infatti impaziente di raggiungere la grande città non solo per l'incarico, ma anche per rintracciare Lucetta, la figlia di un oste che sembra essere scomparsa nel nulla.

Le vicende private di Raffaello, quelle desunte da cronache e documenti, si arricchiscono di altri episodi verosimili, immaginari, ma che sarebbero potuti accadere. È una tecnica narrativa che permette di entrare nella vita dell'artista, oltre che nelle abitudini e mentalità del tempo. Valgano come esempio le chiacchierate dei tre ragazzi con Pietro Perugino nella locanda della Rana Grassa. L'artista, mentre s'ingozza di olive, racconta la propria versione di uno dei conflitti più acuti dell'arte rinascimentale – quello con Raffaello – sovente trascurato dalle biografie. Perugino è il gran pittore alla moda insuperabile nel dettaglio, ma stucchevole nella narrazione, qualità che invece Raffaello possiede in sommo grado. Il giovane Sanzio, oltre che un genio nell'arte, lo è anche nei rapporti personali, vero psicologo ante litteram: studia i soggetti con cui entra in relazione, li utilizza a proprio vantaggio, ma si guarda bene dall'umiliarli o distruggerli. Così avviene con Perugino. Raffaello, nonostante possieda fin da ragazzo la patente di maestro, chiede a Perugino di entrare nella sua bottega come allievo. L'obiettivo è impadronirsi dei suoi segreti tecnici, dagli effetti coloristici alle regole della prospettiva. Perugino, convinto che quel genio precoce porti lustro e soprattutto denaro alla sua bottega, cade nella rete e trasmette a Raffaello i suoi segreti. Non passerà molto tempo che il ragazzo prodigio, pur con un comportamento ineccepibile, oscurerà la fama del maestro aprendo una nuova stagione di capolavori.

Per illustrare questo passaggio, il libro confronta con la massima semplicità di linguaggio due opere dei due maestri sul medesimo soggetto, lo sposalizio della Vergine Maria. Perugino è descrittivo all'eccesso, impegnato nel dettaglio inutile, con personaggi freddi, quasi delle figurine statiche da ritagliare e incollare su cartoncino. Raffaello, al contrario, utilizza l'esca citata all'inizio: sulla tela si dimostra un narratore di storie, un affabulatore che coinvolge lo spettatore nelle vicende dei suoi personaggi. Questi, attraverso gli sguardi e le torsioni del corpo, non solo dialogano fra loro, ma addirittura cercano la complicità dello spettatore. Non manca infatti chi strizza l'occhio oltre la cornice, come quegli attori cinematografici che a sorpresa guardano in macchina.

Ancora una volta le storie sono il motore della curiosità. Nel libro ciò avviene fin dalle prime pagine, quando Nina, Lorenzo e Jamal si appassionano alla rivalità fra Michelangelo e Leonardo, con la sfida nelle strade fiorentine su chi debba raddrizzare il ferro storto raccattato da terra. Alla fine i ragazzi giungono a una conclusione didattica tutta loro: un buon metodo per studiare la storia dell'arte è partire dal gossip. Una regola, però, da non rivelare per nessun motivo all'insegnante.

Le vicende del libro sono narrate con un linguaggio comprensibile ai giovanissimi, ma l'invito ad affrontare il Rinascimento attraverso il noir è rivolto a ogni adulto di qualsiasi età. Tra le pagine, infine, si trovano sparsi alcuni Qr code che rimandano a contenuti audio supplementari, mentre le illustrazioni escono dalla matita di Andrea Oberosler.

Note

[1] Stefano Garzaro, *Raffaello e la banda del mulino I misteri di Mercurio*, illustrazioni di Andrea Oberosler pp. 192, prezzo 15 euro, Emons!Raga, Roma 2024

#Raffaello e la banda del mulino

f X in e

LA NOSTRA BIBLIOTECA

11 visualizzazioni 0 commenti



Post recenti

Mostra tutti



Un libro per voi: "La vegetariana"



Un libro per voi: "Il tempo"

L'associazione



Approfondisci la nostra storia

L'ASSOCIAZIONE

#laportadivetro



Medioriente: pezzi vincenti e caduti sulla...

Posts Archive

dicembre 2024 (53)

novembre 2024 (83)

ottobre 2024 (73)

settembre 2024 (54)

agosto 2024 (60)

luglio 2024 (74)

giugno 2024 (79)

maggio 2024 (89)

aprile 2024 (95)

marzo 2024 (95)

febbraio 2024 (96)

gennaio 2024 (86)

ISCRIVITI ALLA NEWSLETTER

Email *

Subscribe

[PRIVACY POLICY](#)
[COOKIE POLICY](#)

© 2022 by La Porta di Vetro
Proudly created by [Steeme Communication snc](#)

