

FORMULA

Analisi e traduzione intermediale
della fiaba *Le Tre Vecchie* di Italo Calvino

Gruppo Quokka

Giulia Baraldi, Cecilia Gaetarelli, Luigi Lorenzi,
Andrea M. Morandini, Vera Salvaderi, Jacopo Sironi

FORMULA

Analisi e traduzione intermediale
della fiaba *Le Tre Vecchie* di Italo Calvino

Gruppo Quokka

(Giulia Baraldi, Cecilia Gaetarelli, Luigi Lorenzi,
Andrea M. Morandini, Vera Salvaderi, Jacopo Sironi)

Sociologia dei Media

Docente: Matteo Ciastellardi

Corso di Laurea Magistrale in Design della Comunicazione

Politecnico di Milano

A.A. 2019/20

00/ INTRODUZIONE

Leggere una fiaba è un viaggio, tramite i suoi mondi trasporta il lettore in un universo a se, dove tutto è possibile, ma non solo, riporta un adulto alla sua infanzia. Le fiabe di Calvino, però, si discostano dalle tradizionali fiabe a cui si è abituati, non c'è un eroe che si districa tra mille peripezie, non c'è un codice morale da seguire e che trionfa. I personaggi de *Le Tre Vecchie* sono antieroi, che per raggiungere i propri obiettivi sono disposti a servirsi di qualsiasi mezzo. I personaggi si muovono in luoghi ed entrano in contatto con oggetti connotati da un forte significato simbolico. Nulla è casuale, nulla è solo ciò che sembra, tramite questo mondo parallelo si descrivono vizi e virtù dell'animo umano, rendendo il messaggio della storia sempre attuale. Partendo dalla forte simbologia, che connota tutta la narrazione, si è operata una traduzione che mantenesse centrale i simboli e la loro funzione divinatoria, dotandoli di un linguaggio e di un contesto contemporaneo.

PARTE I / ANALISI

**01/ FORMATO
E SUPPORTO** 9

**02/ DESCRIZIONE E
RAPPRESENTAZIONE** 10

**03/ DECOSTRUZIONE
FORMALE** 13

**04/ TRADUZIONI
E VARIANTI** 21

**05/ MODELLO
CULTURALE** 23

**06/ AUDIENCE E
DISTRIBUZIONE** 24

**07/ PERIODO E
CONTESTO** 25

PARTE II / CASI STUDIO

01/ TAROCCHI 29

**02 / MONOPOLY
FOR MILLENNIALS** 37

**03/ CARDS AGAINST
HUMANITY** 38

04/ CADAVRE EXQUIS 39

**05/ LO SPIETATO
GENERATORE
AUTOMATICO
DI INSULTI** 40

PARTE III / TRADUZIONE

**01/ CONVERGENZE
CON LA FIABA** 45

**02/ FUNZIONAMENTO
E CONCEPT** 52

**03/ AUDIENCE E
DIFFUSIONE** 55

**04/ MODELLO
CULTURALE** 56

**05/ PERIODO
E CONTESTO** 58

06/ OUTPUT 60

**07/ ELEMENTI
TRADUTTIVI** 66

FONTI 69

01/ FORMATO E SUPPORTO

02/ DESCRIZIONE E RAPPRESENTAZIONE

02.1 TRAMA

02.2 ISPIRAZIONE E ORIGINI

02.3 FINALE

03/ DECONSTRUZIONE FORMALE

03.1 PERSONAGGI E RUOLI

03.2 LUOGHI E TEMPO

03.3 ASPETTI FORMALI E LINGUISTICI

03.4 SIMBOLI

04/ TRADUZIONI E VARIANTI

05.1 IL RACCONTO DEI RACCONTI

05/ MODELLO CULTURALE

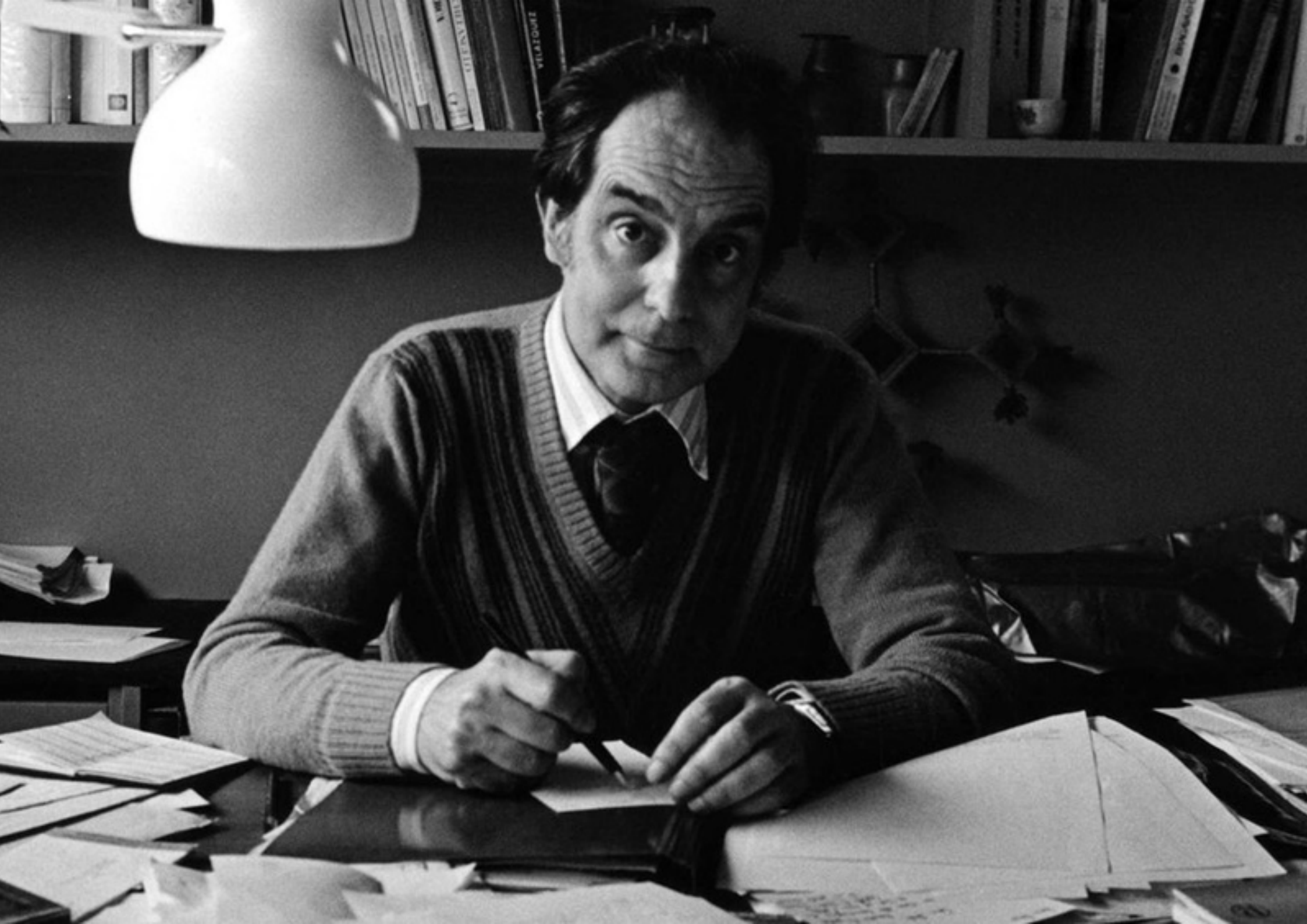
05.1 ASPETTO IDEOLOGICO

05.2 ASPETTO GENERAZIONALE

06/ AUDIENCE E DISTRIBUZIONE

07/ PERIODO E CONTESTO

PARTE I/ ANALISI



01/ FORMATO E SUPPORTO

Le *Fiabe italiane* di Calvino nascono dal bisogno di realizzare degli studi più approfonditi riguardo l'etnografia e il folklore italiano da accostare a quello degli altri paesi. Dopo la pubblicazione, da parte di Einaudi, nella collezione *I Millenni*, delle fiabe dei fratelli Grimm, si voleva realizzare una ricerca riguardo la fiabistica italiana. Il lavoro fu affidato a Calvino in quanto collaboratore della casa editrice, ma soprattutto per la sua vicinanza all'universo fiabesco all'interno dei suoi romanzi. Calvino decise di realizzare una raccolta uniforme adatta ad un vasto pubblico, operò, quindi, una riscrittura delle fiabe per far perdere l'aspetto dialettale della lingua e per creare dei testi più poetici. Il lettore doveva poter ritrovarsi all'interno di ogni fiaba, sia nei personaggi sia nelle situazioni narrate, una «gran raccolta delle fiabe popolari di tutta Italia, che sia anche un libro piacevole da leggere, popolare per destinazione e non solo per fonte». La fiaba appartiene alla tradizione veneta, nell'introduzione alle fiabe Calvino descrive la regione del Veneto come ricca di materiale rappresentativo delle tradizioni e della cultura etnica del loro popolo.



[Fig. 1] Louise de Hem, An old woman, 1888

02/ DESCRIZIONE E RAPPRESENTAZIONE

02.1 TRAMA

La fiaba narra la vicenda di un inganno architettato da tre anziane per sedurre un giovane re, fino a farlo sposare con una di loro.

Il primo segnale delle vecchie è un fazzolettino profumato lasciato cadere al passaggio del re, che colto da una smania di curiosità si dichiara disposto a sposare la proprietaria del fazzoletto, senza nemmeno averla vista.

Nonostante gli avvertimenti della madre il giovane, fermo nella propria decisione, chiede di poter vedere e toccare un dito della donna, che le tre vecchie si adoperano a costruire ed esibire da un foro nella porta. Persuaso anche da questo inganno, il re conferma la propria convinzione di voler sposare la donna.

Il matrimonio avviene il giorno seguente e la vecchia sposa si presenta coperta da sette veli, di cui si libera solo al buio nella camera da letto.

Il re tuttavia la illumina con una candela e realizzando l'inganno, la scaraventa dalla finestra.

Tre fate alla vista della vecchia appesa a un pergolato ridono a tal punto che decidono di mutarla in una ragazza bellissima.

La mattina seguente il re, vedendo la vecchia trasformata, la riaccoglie in camera chiedendole perdono.

Alla vista della giovane, anche una delle altre due sorelle rimane stupefatta e su consiglio della sposa decide di farsi piallare dal falegname.

Delle tre sorelle una muore scorticata dalla pialla, dell'altra non si hanno più notizie e quella data in sposa vive per sempre in armonia col re.

02.2 ISPIRAZIONE E ORIGINI

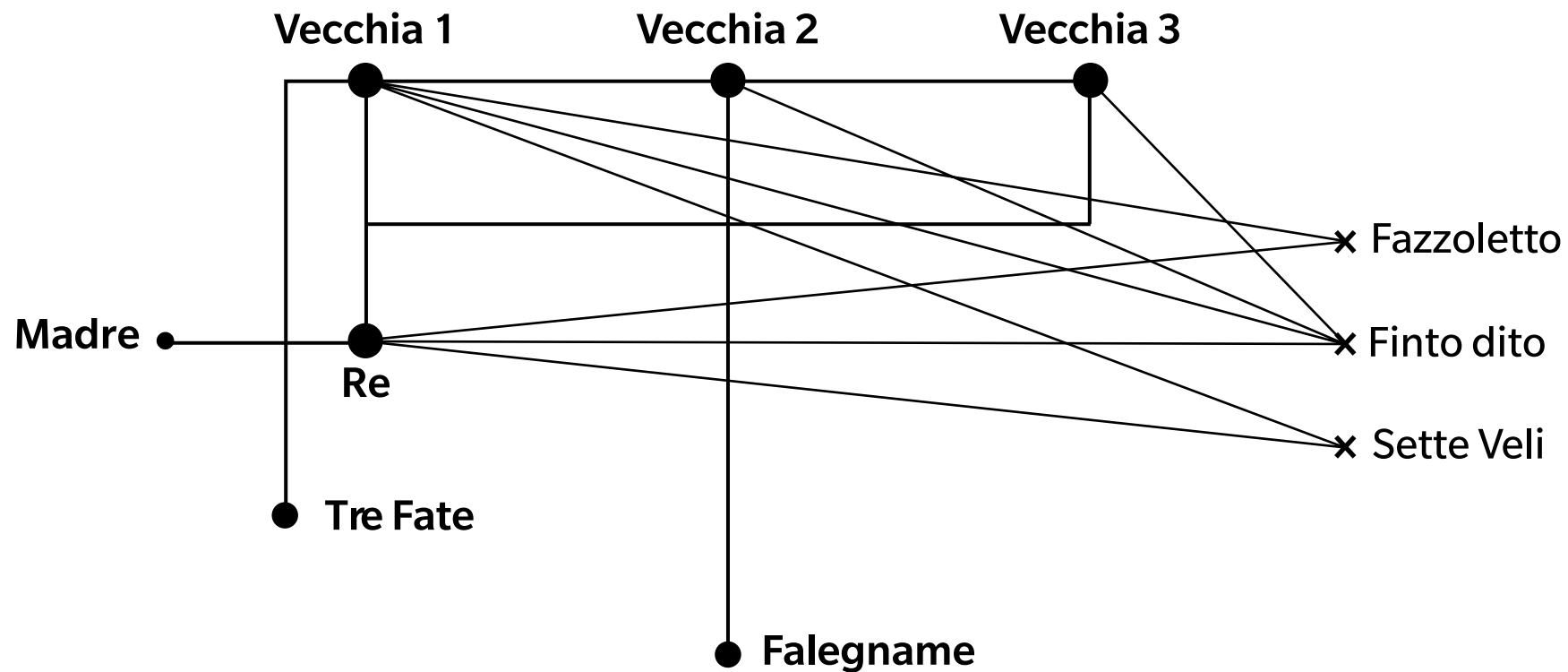
La fiaba di origine veneziana riprende il racconto di Basile scritto nel 1634 ed inserito nella raccolta *Lo cunto de li cunti*. Nella versione originale le vecchie (non tre ma solamente due) ingannano il re perché infastidite dai movimenti provenienti dalla sua casa. Il re viene sedotto grazie a un dito reso più giovane e liscio e la trasformazione avviene ad opera delle fate, come ricompensa per averle fatte ridere per la prima volta in vita loro. Infine, la seconda vecchia non è piallata da un falegname, ma scorticata da un barbiere.

02.3 FINALE

La conclusione della storia premia la furbizia della vecchia sposa, che per liberarsi della sorella Clementina escogita un inganno per eliminarla. Viene punita infatti l'invidia di quest'ultima, che pur di ritrovare la giovinezza è disposta a soffrire i dolori dello scorticamento fino alla morte. Anche riguardo la terza sorella, poco citata durante la narrazione, si suppone essere morta dopo non molto.



[Fig. 2] Franz von Bayros, illustrazione
per Il Pentamerone di Giambattista
Basile, 1903



[Fig. 3] Le relazioni tra i personaggi.

03/ DECOSTRUZIONE FORMALE

03.1 PERSONAGGI E RUOLI

I personaggi della fiaba veneziana sono pochi e facilmente distinguibili. Tuttavia l'assegnazione dei ruoli è atipica rispetto alle solite fiabe o in generale rispetto a quelli individuati dal linguista ed antropologo russo Propp.

Infatti nel racconto le tre vecchie rappresentano le protagoniste e nello specifico la vecchia di novantaquattro anni può essere considerata il falso eroe che intende ingannare, grazie alle sue sorelle (le aiutanti) il premio/vittima, che diversamente dal solito copione è rappresentato da un re e non da una principessa.

Così invece del "padre di lei" compare come ruolo insolito la madre di lui, che tenta di dissuaderlo riguardo alla scelta impulsiva.

Le tre fate che compiono l'incantesimo sulla vecchia sposata con il re, rendendola una bellissima giovane, sono le donatrici della vicenda che aiutano il falso eroe a riottenere il premio.

Infine il falegname che pialla la seconda vecchia, chiamata dalla sorella sposata Clementina, rappresenta il falso donatore che trasforma la vecchia in una vittima della prima vecchia.



[Fig. 4] Bernardo Strozzi, *Old Coquette*, olio su tela, 1625.

03.2 LUOGHI E TEMPI

Il racconto di meraviglie magiche, dal “c’era una volta” iniziale alle varie formule di chiusura, non ammette di essere situato nel tempo e nello spazio.

Calvino, *Sulla fiaba*, a cura di Mario Lavagetto, Milano, Oscar Mondadori, 2011 [7. ed., 1996], p. 13

Partendo da questa considerazione è comunque possibile individuare all’interno della specifica fiaba diverse ambientazioni ed una chiara temporalità, oltre ad uno scenario di fondo deducibile dagli elementi e dai personaggi presenti nell’intreccio.

Il racconto si sviluppa in ambienti circoscritti e precisi, sebbene non vi sia una descrizione minuta di quest’ultimi. I luoghi sono suggeriti soprattutto dalle azioni e dagli eventi che si susseguono in relazione ai personaggi.

L’ambientazione e lo scenario di fondo è in generale quello di un borgo, villaggio medievale. Il luogo nel quale inizia la narrazione è il terrazzino, con al centro un buco, dove le tre vecchie protagoniste si riuniscono per osservare i passanti e dal quale viene fatto cadere il fazzoletto

profumato, oggetto che fa cominciare le trame della storia. Di conseguenza anche la strada sottostante il balcone è un luogo che interessa la prima scena, in cui compare la figura del re del paese che raccoglie il fazzoletto caduto.

Da questo momento in poi le scene si svolgono prevalentemente nella casa delle vecchie e nel palazzo del re, dove egli ha una conversazione con la madre a proposito del matrimonio tra lui e la presunta “bellissima giovane” proprietaria del fazzoletto.

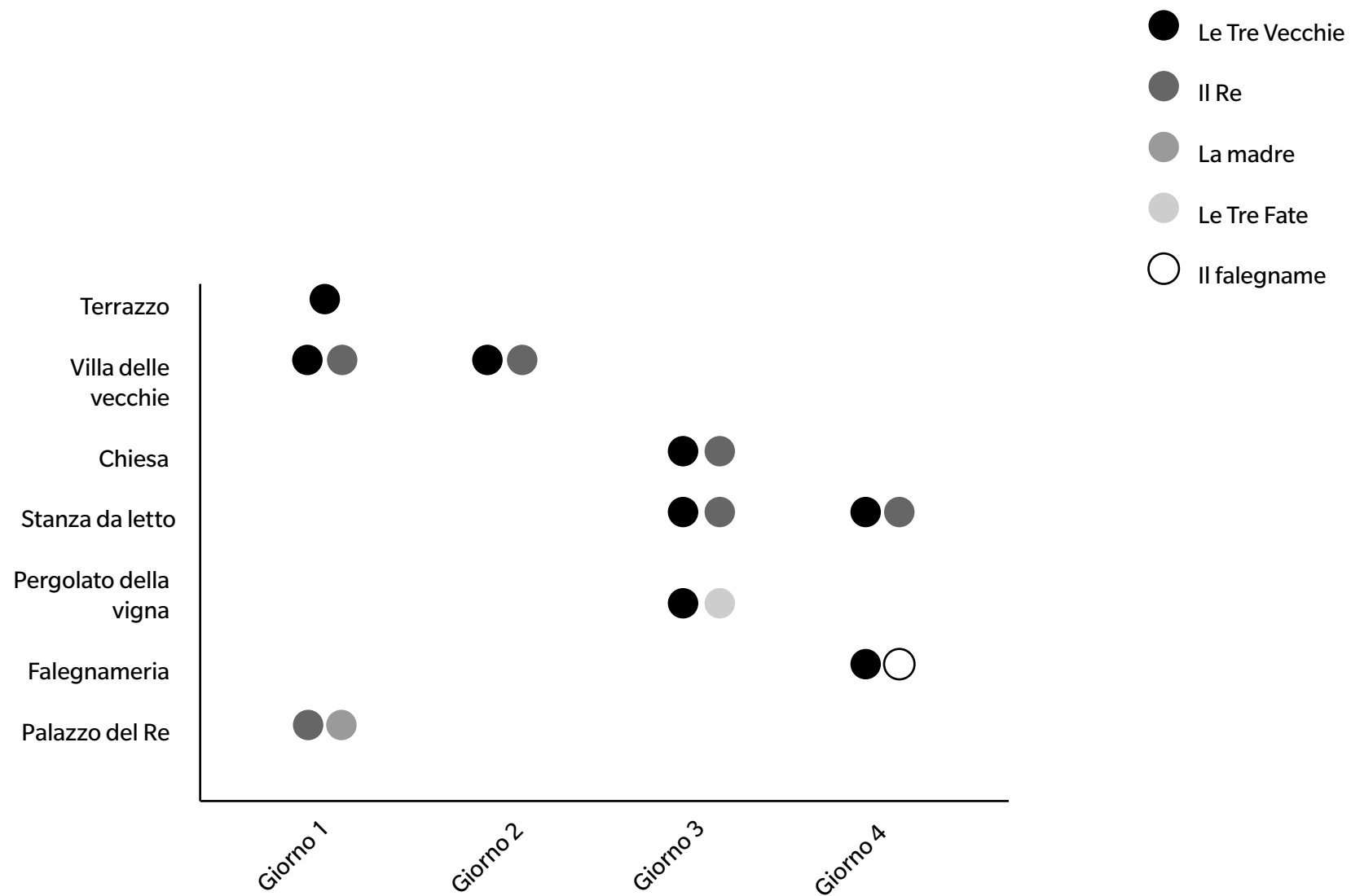
Un altro luogo dove avviene lo svolgimento della fiaba è la chiesa nel quale i due si sposano. La camera da letto invece è l’ambiente in cui avviene lo svelamento del falso eroe, ovvero nel quale il re scopre le vere sembianze della sposa e la defenestra.

Nel pergolato della vigna sottostante la finestra, nel quale la vecchia rimane incastrata, avviene invece un ribaltamento della situazione e la protagonista viene trasformata dalle tre fate che la deridono.

La vicenda continua poi nuovamente nella camera da letto del re e si conclude nella falegnameria dove la sorella della vecchia ringiovanita muore,

piallata dal falegname.

L’intera fiaba si svolge in 4 giorni. La temporalità è suggerita dal susseguirsi degli avvenimenti, senza una scansione descrittiva del passare del tempo.



[Fig. 5] Dimensione temporale della fiaba

03.3 ASPETTI FORMALI E LINGUISTICI

Il racconto presenta il linguaggio caratteristico delle fiabe, con formule standardizzate come l'incipit "C'era una volta" e la chiusura "sono stati sempre felici". Come consuetudine sono presenti formule ripetitive e magiche, infatti in molti discorsi diretti alcune parole vengono ripetute per enfatizzare o caricare emotivamente il discorso o viene ripetuta la parola magica necessaria per la trasformazione, come nel caso delle tre fate con "Comando, comando". Il registro è formale, caratterizzato da un tono narrativo e discorsivo. Oltre alla descrizione degli eventi con verbi rigorosamente al passato remoto, il racconto è caratterizzato da una forte componente dialogica attraverso il discorso diretto tra i personaggi, che ne denota anche il carattere e il ruolo all'interno dell'intreccio.

L'italiano utilizzato da Calvino per le Fiabe Italiane è «un italiano favolistico, corretto ma svagato» (Italo Calvino, *Lettere*, 1940-1985, a cura di L. Baranelli, Milano, Mondadori, 2000, p. 399.) che si allontana dalle inclinazioni dei cerchi regionali e dei dialetti per tradurre le fiabe in un'ottica di una raccolta nazionale, adatta al vasto pubblico di lettura, dai giovani agli adulti.

Calvino riesce a mantenere un «un tono elementare ma efficace, sempre incantato». (Calvino, *Cocchiara e le «Fiabe italiane»*, p. 402.) Da notare anche l'utilizzo di termini specifici che caratterizzano lo scenario del racconto come il tallero, moneta di grande valore con cui una delle tre vecchie (Clementina) intende pagare il falegname per piallarla.

03.4 SIMBOLI

Buco nel terrazzo

Dunque queste ragazze avevano una casa con un bel terrazzino, e questo terrazzino in mezzo aveva un buco, per vedere la gente che passava in strada.

(Calvino, *Fiabe italiane*, Esther Judith Singer
Calvino - Giovanna Calvino e Mondadori Libri
S.p.A., Milano, 2015, p. 29)

Dalla loro dimora, le tre vecchie spiano i passanti attraverso un buco nel terrazzo. Il loro punto di vista è privilegiato: possono osservare chiunque passi di lì ma non possono essere osservate. Si tratta del primo di una lunga serie di inganni. Questo buco nel terrazzo fornisce la prima opportunità di contatto con il re: facendo cadere un fazzoletto in questo buco, le vecchie attireranno la sua attenzione.

Fazzoletto profumato

Quella di novantaquattro anni vide passare un bel giovane; subito, prese il suo fazzolettino più fino e profumato e mentre il giovane passava sotto il terrazzino lo lasciò cadere.

Nella fiaba, la vecchia getta un fazzoletto profumato dal balcone quando vede passare il re. Si tratta di un espediente che le permette di catturare la sua attenzione. È quindi allo stesso tempo simbolo di seduzione e di inganno. È proprio da questo gesto infatti che scaturisce tutta la vicenda: un semplice fazzoletto fa sì che il re si innamori della vecchia senza nemmeno vederla. Ad un oggetto così semplice vengono quindi assegnati un potere ed una valenza notevoli. Il fazzoletto rappresenta quasi un filtro d'amore, o un incantesimo che condanna il re ad un'infatuazione irrimediabile. Il fazzoletto profumato è un oggetto piuttosto ricorrente nei racconti e non solo: in epoca vittoriana il fazzoletto simboleggiava uno status sociale, solo l'alta società possedeva fazzoletti

ornati e ricamati, che assumevano una valenza più ornamentale che funzionale.

Le dame, in particolare, sollevano lasciar cadere il fazzoletto come metodo di seduzione: il gentiluomo che si chinava a raccoglierlo aveva l'occasione di instaurare un contatto. Al fazzoletto erano assegnati diversi significati convenzionali.

Dito nella serratura

Appena egli fu uscito, le vecchie fabbricarono un dito finto, con un dito di guanto e un'unghia posticcia. [...] – Padrona, – disse alla vecchia, – son qui: sono venuto per vedere quel dito della mia sposa. – Sì, sì, – disse lei, – subito, subito. Lo vedrà per questo buco della porta. E la sposa mise fuori il finto dito dalla toppa. Il giovane vide che era un bellissimo dito; gli diede un bacio e gli mise un anello di diamanti.

L'inganno del fazzoletto procede, quando il re torna alla casa delle tre vecchie e queste, gli hanno teso una trappola: hanno fabbricato un dito finto e glielo mostrano tramite il buco della serratura, per fargli credere che appartenga ad una giovane fanciulla. Se con il fazzoletto si poteva concedere alle vecchie il beneficio del dubbio, ipotizzando che non avessero secondi fini, con l'inganno del dito nella serratura diventano palesi le loro cattive intenzioni. Si tratta quindi del punto di svolta, che determina la colpevolezza delle tre vecchie e allo stesso tempo dà il colpo di grazia al re.

Numero 3

C'era una volta tre sorelle, giovani tutte e tre.

Quella notte tre Fate andavano a passeggio pei giardini.

Nella fiaba Le tre vecchie, come in molti altri racconti, ricorre molte volte il numero 3. A partire dal titolo, in cui vengono presentate le protagoniste, incontriamo lo stesso numero con le fate. Il re, inoltre, prima di riuscire a sposare la vecchia, torna 3 volte alla dimora per incontrarla. Il numero 3 è forse il numero più ricorrente nelle fiabe. Lo si trova spesso nei titoli, come nella trama stessa del racconto. In generale il numero 3 è indice di perfezione, rappresentata dal triangolo equilatero. Si tratta di uno dei maggiori simboli dell'esoterismo. Ha anche un valore unificante, che esprime conciliazione. Nel triangolo, infatti, due punti separati nello spazio si assemblano e si riuniscono in un terzo punto situato più in alto. Anche per i cinesi il tre è perfetto, perché numero

della totalità cosmica: cielo, terra, uomo. Ma al tre sono stati attribuiti significati magici e simbolici da tutte le civiltà e in tutte le epoche. Nelle religioni, sono frequenti le triadi divine, dalla Trimurti induista (Brahma, Shiva, Vishnu) alla Trinità del Cristianesimo. Filone D'Alessandria (I secolo d.C.) voleva spiegarne la sacralità e la perfezione con le tre dimensioni degli oggetti. Da qui la sua importanza durante il Medioevo, basti pensare alla *Divina Commedia*, dove il tre e i suoi multipli hanno un valore simbolico (tre cantiche, trentatré canti, nove gironi infernali).

7 veli

E le due vecchie vennero tenendo sottobraccio la terza, coperta da sette veli.

Per nascondere le vere sembianze della sorella, le tre vecchie la coprono con 7 veli. Ancora una volta, le protagoniste escogitano un espediente per ingannare il re. I veli simboleggiano l'occultamento, che però avviene in maniera curata: le sorelle non coprono la vecchia con un semplice telo, ma con più strati di un materiale nobile. Questa scelta vuole sottolineare l'astuzia e l'intelligenza delle vecchie.

Candela

Ma lui s'era portato in tasca una candela, l'accese e chi si trovò davanti? Una vecchia decrepita e grinzosa!

Nonostante le tre vecchie provino ancora una volta ad ingannare il re, privandolo del lume per non fargli scoprire le vere sembianze della sposa, lui ha nascosto una candela in tasca e, grazie a questa, svela finalmente l'inganno.

La candela generalmente e, in questa fiaba in particolare, simboleggia la scoperta, lo svelare qualcosa che prima ci era oscuro e sconosciuto. Nella storia è la candela che dà la possibilità al re di aprire gli occhi e fare luce sulla situazione. Senza di essa l'inganno si sarebbe protratto sempre di più.

Defenestrazione

Dapprima restò immobile e senza parola dallo spavento; poi gli pigliò una rabbia, una rabbia, che afferrò la sposa di violenza, la sollevò, e la fece volar dalla finestra.

Il re, una volta scoperte le vere sembianze della sposa, la getta dalla finestra. Si tratta di un atto di ribellione, di una punizione per averlo ingannato. Il modo in cui il re si vendica, inoltre, è ironicamente simile al modo in cui è stato ingannato: se la vecchia getta dal balcone il fazzoletto per sedurlo, lui getta a sua volta la vecchia dalla finestra per punirla. L'azione vendicativa ha una natura impulsiva: potrebbe aver scelto qualsiasi altro metodo di condanna, ma il re, preso dall'ira, fa la prima cosa che gli viene in mente. Dopo essersi liberato di questo fardello e aver punito l'affronto subito, il re si addormenta serenamente, in quanto è riuscito a pareggiare i conti. Di per sé, anche il buco della serratura suggerisce qualcosa di illecito, di meschino e proibito.

Tallero

Non stateci a pensare, ho detto. Vi do un tallero.
Quando senti dire «tallero» il falegname cambiò idea.

Un tallero è una moneta d'argento di origine tedesca, in uso a partire dal XVI secolo. Alla fine del XVIII secolo con un tallero si potevano comprare circa 12kg di pane. Si tratta quindi di una moneta con un potere d'acquisto piuttosto alto.

All'interno della fiaba il tallero simboleggia la corruzione: se prima il falegname non voleva piallare la vecchia per questioni etiche, una volta nominato il tallero, l'uomo non si fa più scrupoli e, nonostante sia consapevole del fatto che probabilmente la vecchia morirà se verrà piallata, decide di farlo comunque.

Alla fine la tendenza della vecchia e delle sue sorelle ad ingannare le si ritorce contro: ha cercato di corrompere il falegname e di ingannare il tempo apparendo più giovane, di conseguenza il destino l'ha voluta punire con la morte.

Pialla

– Zitta, zitta, per carità! Sapessi cos'ho fatto! Mi sono fatta piallare!

La pialla è uno strumento che il falegname utilizza per levigare il legno e, nella fiaba, dovrebbe essere lo strumento che permette ad una delle tre vecchie di ringiovanire. Si tratta di una sorta di chirurgia medievale. In realtà la pialla si rivelerà poi l'arma che si ritorcerà contro alla vecchia: anziché ringiovanirla le procurerà l'effetto contrario, portandola alla morte. Ancora una volta troviamo il concetto di inganno, di doppio gioco.

04/ TRADUZIONI E VARIANTI

Il racconto trascritto da Italo Calvino all'interno della raccolta *Fiabe italiane* è già di per sé una traduzione, fedele e letterale, del racconto popolare di origine veneziana.

Tuttavia, ricercando le origini della fiaba si può risalire anche ad altre fonti, come la fiaba di Giambattista Basile appartenente alla raccolta *Lo cunto de li cunti* pubblicata postuma attorno al 1634 e il 1636. Il libro, scritto in dialetto napoletano, raccoglie al suo interno cinquanta fiabe raccontate da dieci novellatrici in cinque giorni, ispirandosi al più celebre *Decameron* del Boccaccio. È con la decima fiaba della prima giornata del Pentamerone, intitolata *La vecchia scorticata*, che si possono riscontrare molteplici similitudini con quella veneziana riportata da Calvino, ed è perciò plausibile che una abbia ispirato l'altra o viceversa.



[Fig. 6] Scena tratta da Il racconto dei racconti di Matteo Garrone.

05.1 IL RACCONTO DEI RACCONTI

La più significativa traduzione transmediale della fiaba è stata compiuta da Matteo Garrone ne *Il racconto dei racconti* (in inglese *Tale of tales*), dove il regista nonché co-sceneggiatore mette in pellicola la novella de *La vecchia scorticata* e di conseguenza anche de *Le tre vecchie*. Il film, uscito nelle sale nel 2015, ambienta la storia nel castello di Roccascalegna (Abruzzo) in un periodo storico riconducibile al Medioevo. Le differenze principali con la fiaba veneziana sono in primo luogo i personaggi, le "vecchie" infatti sono solamente due, ma questo non influisce minimamente sulla trama in quanto la terza sorella non compie nessuna azione significativa. C'è poi la collocazione sociale delle protagoniste, che nel caso del film si trovano a svolgere un lavoro estremamente umile, probabilmente all'interno di una conceria, mentre nella novella vengono descritte all'interno di una bella abitazione con «un bel terrazzino», attraverso il quale poi verrà fatto cadere il fazzoletto che farà innamorare il principe, mentre nel film l'infatuazione avviene grazie al canto angelico dell'anziana signora. Un'altra differenza sta nel personaggio delle tre fate che diventano una sola nel film e nel racconto di Basile e che anche in questo caso non interferisce con lo svolgimento dei fatti.

[Fig. 7] Locandina del Film di Garrone, Percival and Associates, 2016.



05/ MODELLO CULTURALE

05.1 ASPETTO IDEOLOGICO

Essendo il racconto originale risalente a quasi cinquecento anni fa, il suo aspetto ideologico è da considerarsi in funzione di quel tempo e delle usanze dell'epoca, non è però da escludere anche una sua trans-temporalità che possa riflettere anche sul contemporaneo le sue tematiche e renderlo in questo modo attuale. Difatti al suo interno si trovano dimensioni culturali ormai passate ma che un tempo erano assolutamente normali, basti pensare al rapporto uomo-donna e di come tra le righe della fiaba sia scontato che ci sia un sesso debole che subisce le decisioni del re, così come la figura femminile è quella rinchiusa in casa addetta soltanto ai lavori domestici.

Un altro esempio è la crudeltà di alcune scene che accadono nel racconto, come ad esempio il lancio dalla finestra del personaggio della vecchia o la successiva scorticazione della seconda vecchia. Questi aspetti vengono ovviamente tralasciati nella lettura in quanto l'universo fiabesco è spesso costruito su questi stereotipi, però provando ad immedesimarsi in un lettore contemporaneo ai fatti narrati si possono scorgere anche dei punti di contrasto a tali preconcetti ed è proprio su questi

punti che la fiaba diventa un testo immortale. Per esempio grazie all'inganno, con la creazione del dito finto e della copertura dei veli al matrimonio, avviene di fatto una sovversione del potere, cioè il re, e questo comporta sì una punizione ma anche un'inaspettata ricompensa. Questa tematica, al di là di tutto il contesto, è di fatto una morale ricavabile dalla storia e che resta un insegnamento anche per il lettore attuale. Ma non è il solo, infatti l'antieroe impersonato dalla vecchia alla fine delle sue avventure ottiene grazie alle fate una nuova giovinezza, elevando così a gesti nobili i suoi imbrogli e mistificazioni.

05.2 ASPETTO GENERAZIONALE

Lo stesso discorso vale per l'aspetto generazionale, in quanto il target di riferimento della fiaba può essere molto eterogeneo soprattutto se si considerano entrambi i periodi storici. Si può supporre che nel passato le fiabe fossero opere fruibili anche da un pubblico adulto in quanto meno esposti alle forme di cultura letteraria rispetto ad oggi, inoltre un pubblico estremamente più ristretto in quanto l'analfabetismo era largamente presente in tutti

i ceti sociali, specialmente quelli minori. Ora invece siamo abituati ad attribuire alle fiabe una platea infantile anche se le scene che si incontrano nel racconto sono tutt'altro che per bambini: questo è sicuramente un limite di ricezione che ne risalta l'anacronismo generazionale.

06/ AUDIENCE E DISTRIBUZIONE

La prima edizione della raccolta di Calvino uscì per Einaudi nel 1956.

Nell'introduzione al volume l'autore dichiara obiettivi e finalità dell'opera, di cui quello principale è raccogliere fiabe tradizionali da tutte le regioni italiane, un'operazione che, secondo Calvino, non era mai stata fatta da nessun autore italiano.

La prima spinta a comporre questo libro è venuta da un'esigenza editoriale: si voleva pubblicare, accanto ai grandi libri di fiabe popolari straniere, una raccolta italiana. Ma che testo scegliere? Esisteva un «Grimm italiano»?

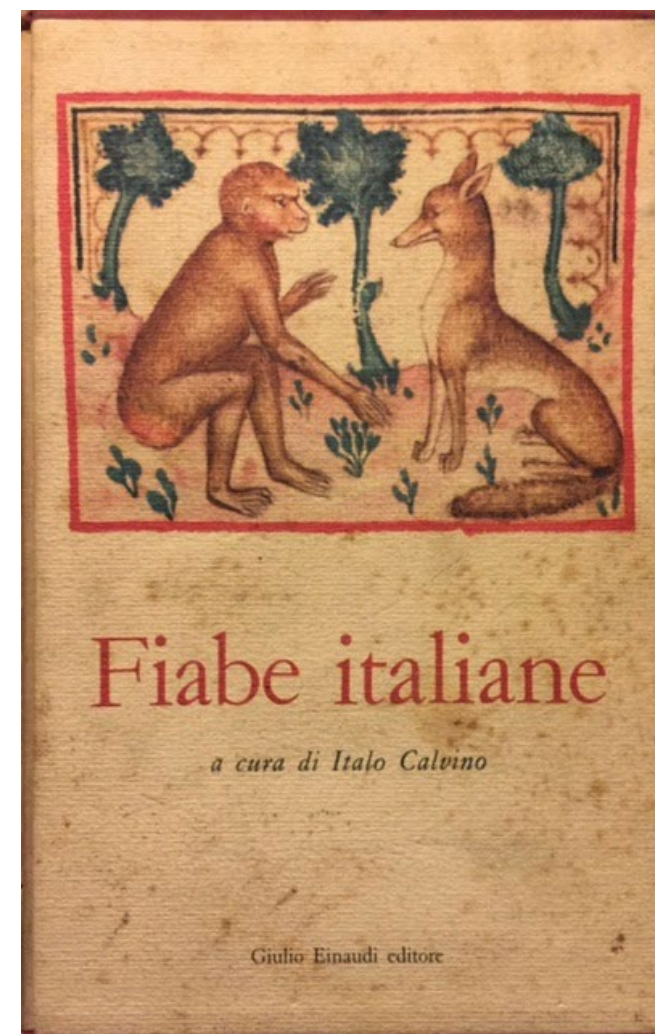
Calvino, *Fiabe italiane*, Esther Judith Singer Calvino - Giovanna Calvino e Mondadori Libri S.p.A., Milano, 2015, p.6

Pur non facendo espliciti accenni al pubblico di riferimento risulta chiaro come il volume non sia concepito (o almeno non solo) come un libro per l'infanzia:

E il genere «fiaba», mentre da parte degli studiosi veniva confinato in dotte monografie, tra gli scrittori

e i poeti non conobbe da noi la voga romantica che percorse l'Europa da Tieck a Puškin, ma divenne dominio degli autori di libri per bambini, con per maestro il Collodi, che aveva derivato il gusto fiabistico dai contes des fées secenteschi francesi. [...] Ma la gran raccolta delle fiabe popolari di tutta Italia, che sia anche libro piacevole da leggere, popolare per destinazione e non solo per fonte, non l'abbiamo avuto. Si poteva fare oggi? Poteva nascere con tanto «ritardo» sulle mode letterarie e sull'entusiasmo scientifico? Ci parve che forse solo adesso esistevano le condizioni per fare un libro così, data la vasta mole di materiale reperibile e dato il distacco da un «problema della fiaba» più scottante.

Calvino, *Fiabe italiane*, Esther Judith Singer Calvino - Giovanna Calvino e Mondadori Libri S.p.A., Milano, 2015, p.7



[Fig. 8] La copertina della prima edizione, 1956.

07/ PERIODO E CONTESTO

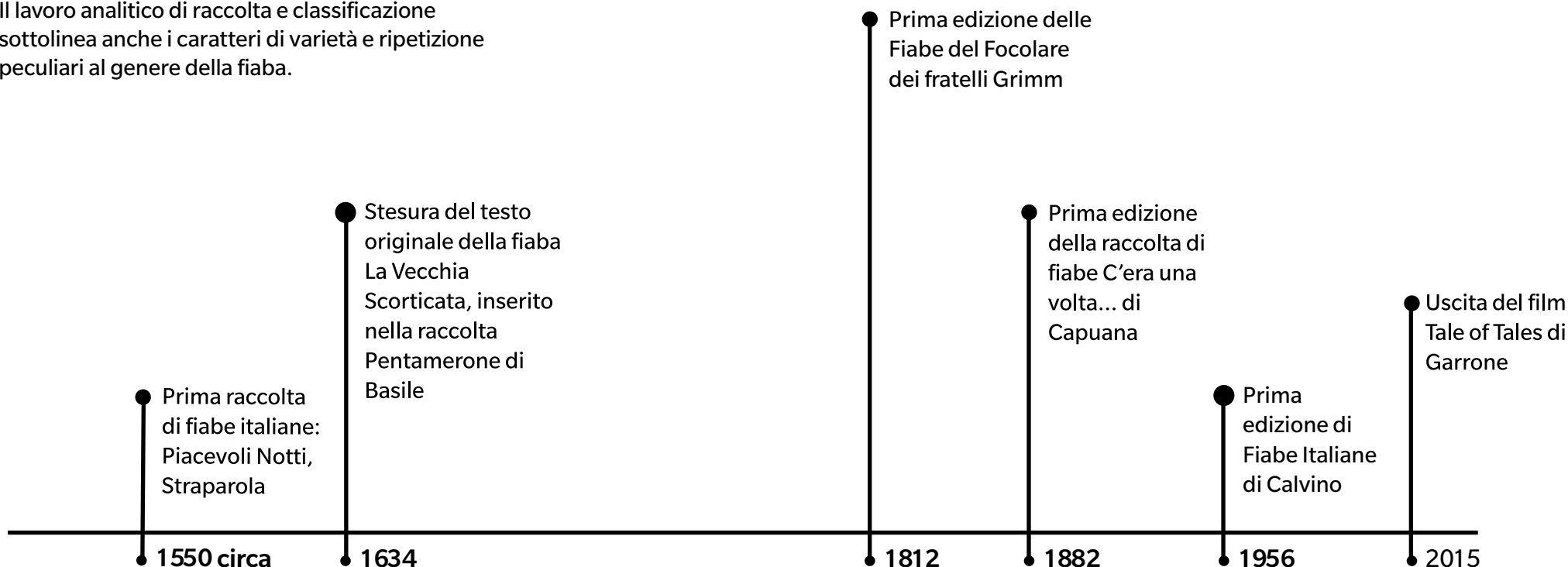
[Fig. 9] Periodo e contesto del testo originale

La raccolta di Calvino si inserisce nella tradizione di raccolte di fiabe italiane ed europee.

Cari all'autore, che si pone in dialogo con i suoi predecessori, sono i temi della tradizione orale e della collezione e classificazione per così dire scientifica dei testi.

Un tema particolare è il folklore, sottolineato dalla classificazione per regione che ha originato ogni fiaba.

Il lavoro analitico di raccolta e classificazione sottolinea anche i caratteri di varietà e ripetizione peculiari al genere della fiaba.



01/ TAROCCHI

**02 / MONOPOLY
FOR MILLENNIALS**

**03/ CARDS
AGAINST
HUMANITY**

04/ CADAVRE EXQUIS

**05/ LO SPIETATO
GENERATORE
AUTOMATICO
DI INSULTI**

PARTE II/ CASI STUDIO



01/ TAROCCHI

I Tarocchi sono una pratica circondata da un alone di mistero, non solo a causa del suo esoterismo, ma anche per le sue origini antiche ed incerte e la quantità di possibili interpretazioni ad essa legate. Una delle ipotesi più accreditate fa risalire i primi Tarocchi ad un'invenzione italiana del XIV secolo. Già a partire dal XV secolo queste particolari carte sono talmente diffuse da vantare numerose versioni differenti in tutto il Paese.

Questo aspetto regionale le rende affini alla natura della raccolta di fiabe di Calvino, che attinge dalla tradizione di diversi territori italiani.

Pare inoltre che Calvino si sia ispirato proprio ai Tarocchi di Marsiglia per costruire gli intrecci delle sue storie nel *Castello dei destini incrociati*.

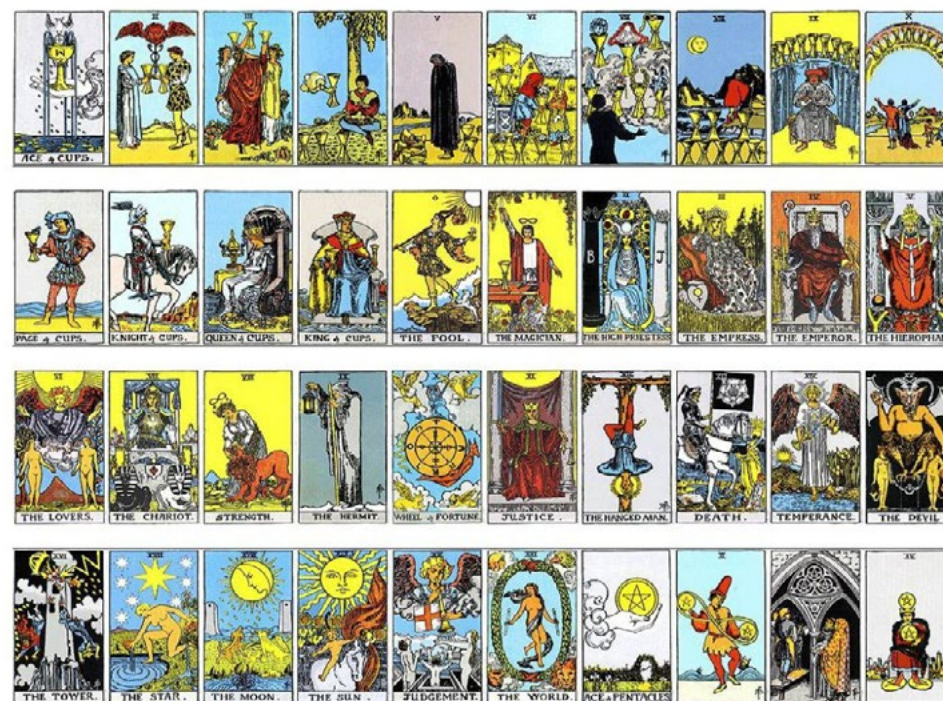
[Fig. 10] Uno schema rappresentativo delle dinamiche della narrazione nel Castello dei destini incrociati.



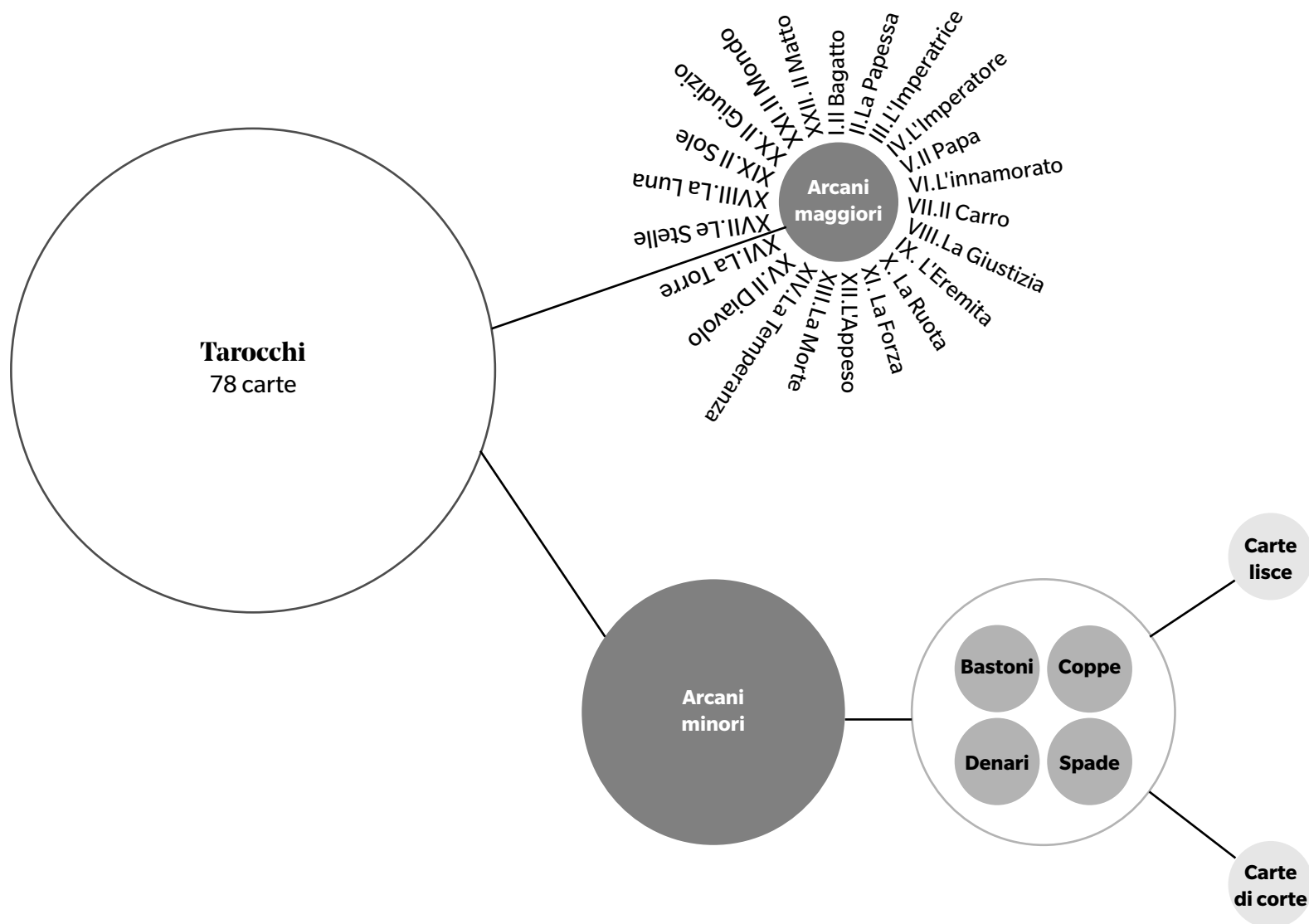
[Fig. 11] Un esempio di mazzo di Tarocchi.

Le carte sono suddivise in due mazzi: gli Arcani Maggiori e gli Arcani minori. I primi sono composti da ventidue carte figurate che sono quelle più utilizzate nella pratica della Lettura dei Tarocchi. Gli arcani minori sono invece rappresentati da cinquantasei carte, suddivise in quattro semi: bastoni, coppe, denari e spade. Ogni seme comprende dieci "carte lisce" che vanno dall'Asso al numero dieci, e quattro "carte di corte": Re, Regina, Cavallo e Fante.

In origine i Tarocchi nascono come semplici carte da gioco, ma un manoscritto ritrovato nella Biblioteca dell'Università di Bologna testimonia l'introduzione della divinazione prima del 1750. Le istruzioni rinvenute spiegano che la divinazione veniva svolta con sole trentacinque carte, suddivise in cinque mazzi da sette carte ciascuno. Il team ha deciso di mantenere la suddivisione di mazzi in gruppi da sette, sia per attenersi alla tradizione che per rimandare all'elemento dei "sette veli" presente nella fiaba.



[Fig. 12] La suddivisione classica del mazzo di carte dei Tarocchi.



I. Il Bagatto

Indica l'inizio di ogni cosa, soprattutto di un progetto, di una situazione che comincia con buoni auspici, perché condotta da una mente capace e intelligente. Si riflette infatti anche nell'azione, nella padronanza di sé, nella furberia, nella capacità di persuasione e più negativamente nell'intrigo e nello sfruttamento senza scrupoli. Può rappresentare anche un'opportunità che si stava aspettando e che ci permette di metterci alla prova. Introduce, quindi, il dinamismo, l'iniziativa, l'occasione di agire con padronanza e abilità.

II. La Papessa

Rappresenta una figura femminile caratterizzata da saggezza e capacità di giudizio. Sa aiutare, consolare e consigliare disinteressatamente. È quindi un sostegno, un'insegnante spirituale su cui fare affidamento, dotata di benevolenza e generosità.

III. L'Imperatrice

Rappresenta ancora una volta una figura femminile forte, energica, consapevole e che sa distinguersi e farsi valere. Indica fermezza, decisione e razionalità. Dimostra ambizione, grandi capacità e caparbia volontà. La sua energia agisce su tre livelli: fisico, morale e spirituale. Simbologgia la conclusione di incertezze, di situazioni poco chiare e di problemi. Suggerisce un arricchimento che può corrispondere a beni materiali, a serenità nei rapporti o alla buona salute.

IV. L'Imperatore

Indica un uomo di potere, che ha tutte le prerogative per definire positivamente le situazioni e la precarietà materiali, per trovare soluzioni ai problemi. Si tratta di una persona che sa influenzare senza imporre, che sa comandare e consigliare senza obbligare. Invita alla ragionevolezza, alla misura, alla capacità di prevenire. Si riferisce a tutto ciò che è solido e destinato a durare, da una relazione ad una professione, invitando a costruire qualcosa non dettati dall'impulso, ma con maturità ed esperienza.

V. Il Papa

Simbologgia la moralità, i principi spirituali, l'etica. Rappresenta il giusto equilibrio tra lo spirito e la materia. Invita a seguire la propria vocazione ed a comportarsi con benevolenza, discrezione e trasparenza, ossia con un atteggiamento esemplare. È una figura che sa proteggere, comprendere e perdonare. Rappresenta quindi una sensazione di pace e serenità che deriva dalla consapevolezza di comportarci nel modo più giusto per noi e per gli altri. Può presagire l'intervento benefico di qualcuno nei nostri confronti.

VI. L'Innamorato

Rappresenta le prove da superare e le decisioni da prendere, che grazie all'ambizione possono essere superate. Indica un bivio o un ostacolo che implicano sacrificio e confronto. Fa riferimento sia all'amore materiale che a quello universale, in ogni caso all'ambito dei sentimenti. Presagisce quindi delle difficoltà necessarie per raggiungere gli obiettivi. Allo stesso tempo sottolinea il libero arbitrio, la possibilità di scegliere, che implica quella di sbagliare. Questo momento di scelta in generale corrisponde alla chiusura di un ciclo della vita e all'apertura di una nuova fase.

VII. Il Carro

Carta estremamente positiva che rappresenta vittoria e trionfo, il conseguimento di un successo in qualsiasi campo, da quello sentimentale a quello professionale. In questa gloria sono però implicite la necessaria coerenza, la prudenza, il talento, le potenzialità personali e la capacità di rovesciare il negativo in positivo.

Può simboleggiare importanti traguardi come piccole ma significative vittorie personali.

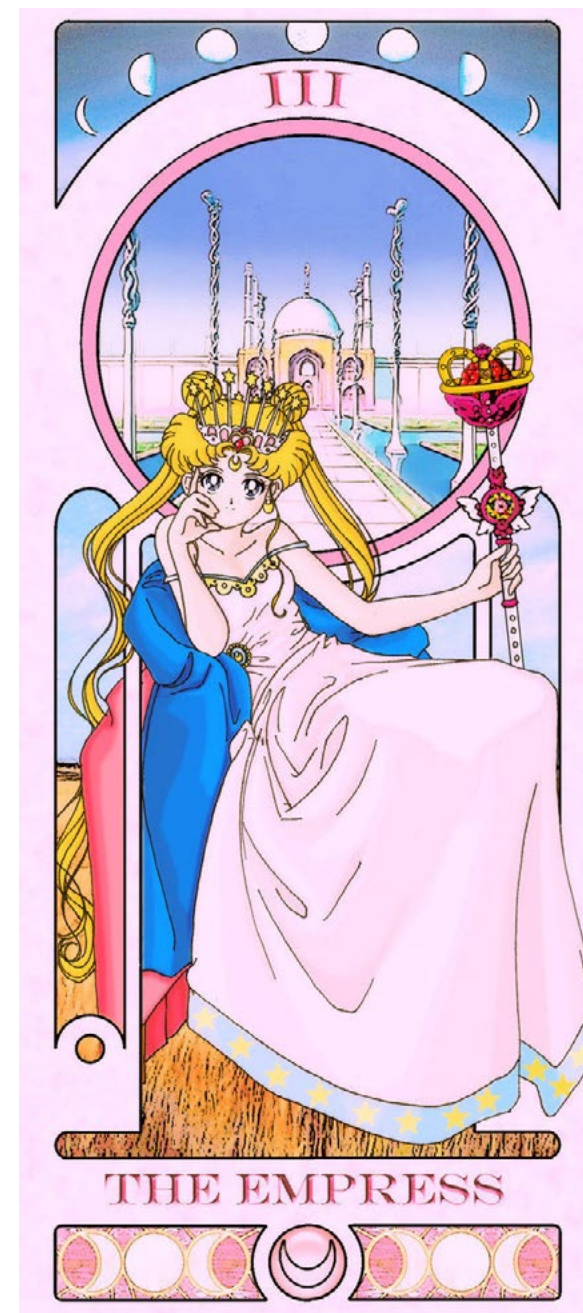
In ogni caso non rappresenta successi immeritati, bensì in qualche modo guadagnati.

VIII. La Giustizia

Come si può intuire, rappresenta la giustizia universale, la giusta ricompensa o punizione che deriva dalla conseguenza logica delle nostre azioni. Indica ordine e armonia che scaturiscono dalla natura. Suggerisce perciò la ricerca di un equilibrio, di un ordine costituito e di giuste regole. Significa che è necessario meditare bene sulle proprie azioni, per evitare errori: l'esito dipende da noi e dalla nostra onestà di intenti. Invita alla prevenzione, alla rettitudine e al rigore.



Sotto: [Fig. 13] From Sophie Hollington's 'Automatic Tarots'
Destra: [Fig. 14] 'The Empress inspired by Sailor Moon' by Sillabub429



IX. L'Eremita

Rappresenta una profonda riflessione, condotta con necessarie saggezza, pazienza, prudenza e attraverso un'attenta osservazione. Segnala un percorso di vita intrapreso correttamente e che è il momento di riflettere in solitudine, aprendo un dialogo con se stessi e raggiungendo un'introspezione profonda. Invita a procedere seguendo la propria strada, fidandosi principalmente di se stessi, senza diventare eccessivamente introversi e diffidenti, ma adottando la giusta prudenza.

X. La Ruota della fortuna

È indice di un movimento, di un cambiamento, di una novità cercata o indotta, dettata dal destino più che dalle nostre azioni. Rappresenta un'evoluzione che ci invita ad aprirci al nuovo, all'inaspettato, senza avere pregiudizi ma affidandoci alla sorte, per poter sfruttare le previsioni positive e limitare quelle negative. Invita a non rifiutare le proposte e a prendere le occasioni che ci vengono offerte, in una parola ad osare.

XI. La Forza

Indica una forte determinazione che può arrivare a un'eccessiva ostinazione o a estrema prevaricazione. In generale contrassegna una grande forza spirituale, coraggio e forza d'animo; la mente che domina l'istintualità riuscendo a superare le prove principali a cui veniamo sottoposti. Le stesse qualità che ci possono far emergere però sono potenzialmente pericolose se non trattate con il dovuto controllo. Nel migliore dei casi si riferisce a una forza gentile, un'apertura, il superamento di ogni impulso di carattere distruttivo dannosi all'individuo, come pure il coraggio di compiere imprese ardue.

XII. L'Appeso

Indica l'inizio di un sentiero spirituale, l'illuminazione da cui si parte in un momento di impotenza. Si tratta infatti di una realizzazione a livello mentale, contrapposta ad una passività fisica. È il segnale di cambiamenti spiacevoli ma necessari, come una separazione o una situazione non risolvibile. Simboleggia spesso una persona disinteressata che saprebbe arrivare a sacrificarsi per i propri ideali. All'eccesso può rappresentare negativamente il poco pragmatismo che ci porta nutrirci di illusioni e a fare progetti irrealizzabili.

XIII. La Morte

Spesso viene fraintesa, dando per scontato un suo significato negativo. In realtà rappresenta l'eterno divenire, la trasformazione perpetua. Può indicare cicli esistenziali in fase di chiusura, rapporti che terminano. In particolar modo si riferisce alla sensazione di mortificazione o confusione mentale di chi si trova in situazioni di inevitabile evoluzione. È anche un invito a disilludersi e ad aprire gli occhi sulla realtà, per accettare i cambiamenti senza rimorsi, nonostante il normale timore iniziale.

XIV. La Temperanza

Ispira serenità, pace e armonia. Indica quindi un periodo piacevole e tranquillo che suggerisce uno stile di vita sobrio e naturale. Invita alla moderazione, alla pazienza e alla tolleranza, soprattutto dei difetti altrui. Conferma infatti positività nelle cooperazioni e collaborazioni. Di fronte alle situazioni scomode ci si comporterà con indifferenza o tranquilla rassegnazione dettate da un forte spirito di adattamento. Implica una necessaria accettazione di se stessi e la capacità di comportarsi in base agli eventi.

XV. Il Diavolo

Indica un comportamento negativo, caratterizzato da eccessi e impulsività non controllata. Si tratta di un simbolismo fatto di furberia, di fascino magnetico sfruttato per interessi puramente materiali ed immorali. Indica un temperamento passionale e collerico, un'energia incontrollabile che può nuocere a chi ne è portatore e a chi lo circonda. Conferisce infatti superbia, orgoglio e avidità. Segnala quindi un momento di vita in cui prevaricano squilibri, perversioni e mancanza di controllo.

XVI. La Torre

Rappresenta un fallimento che giunge dopo azioni rischiose e avventate e il conseguente periodo di depressione e perdita delle sicurezze interiori. Un effetto rapido e imprevisto che porta scompiglio, demoralizzazione e confusione mentale e che segue un'eccessiva megalomania o cupidigia. Può anche simboleggiare l'avvertimento che precede tale situazione o il momento appena successivo, in cui è necessario riflettere a fondo sull'esperienza vissuta, al fine di riemergere anche se a fatica e imparare dai propri errori. Metaforicamente indica lo strappo doloroso che libera da situazioni che ci opprimono da troppo tempo.

XVII. Le Stelle

Indica la via giusta da seguire, la speranza che illumina il cammino e che ci permette di intravedere occasioni che prima non si erano considerate. Contraddistingue un periodo in cui vengono messe in risalto la bellezza e l'armonia. Può anche simboleggiare un nuovo inizio promettente, un'alba lenta ma persistente. L'unica nota negativa è un ammonimento a non cadere in un'eccessiva fantasia, che non giova alla realizzazione concreta e può portare a comportamenti azzardati.

XVIII. La Luna

Indica un atteggiamento credulone, che si lascia ingannare dalle apparenze, che giudica troppo presto, finendo per illudersi. Incorpora di conseguenza anche le superstizioni, la debolezza mentale, l'eccessiva emotività e l'impressionabilità. Rappresenta vulnerabilità e influenzabilità in tutti i campi, a causa della forte volubilità di chi si lascia guidare dai sogni e dalle fantasie, perdendo la capacità di distinguere tra reale e irreale.

XIX. Il Sole

Richiama luminosità, chiarezza, armonia. Simboleggia infatti lo svelamento di tutto ciò che prima era confuso, li schiarirsi le idee. Si tratta di una luce simbolica che salva, rivitalizza; la luce della ragione che illumina lo spirito. Indica la disponibilità di una crescita interiore dettata dalla conoscenza e dalla trasparenza che si proiettano su tutti i campi della vita. Le unioni risultano felici, il lavoro è prospero e la salute ottima.

XX. Il Giudizio

Il presente viene sconvolto in positivo. Indica infatti la risoluzione improvvisa e inaspettata di tutti i problemi, che avviene anche senza il nostro intervento. Rappresenta una chiara svolta nella vita, che può essere un incontro determinante o semplicemente un ristabilimento, una guarigione. Invita ad essere attivi e agire senza paura in quanto tutto andrà per il meglio.

XXI. Il Mondo

Rappresenta pienezza, raggiungimento, compimento, interezza. In genere significa che si è vicini al compimento dei propri progetti, la prossimità ad un momento decisivo. Suggerisce, perciò di aprirsi al corso degli eventi e godersi appieno la situazione che si sta vivendo, sempre con un atteggiamento positivo e attivo. Invita a coltivare le proprie aspirazioni ed essendo la carta del successo, promette la buona riuscita, il raggiungimento di una stabilità.

XXII. Il Matto

È una carta complessa e dal significato esteso. Indica tutto ciò che supera la nostra comprensione, l'infinito, l'abisso. Può rappresentare un invito a chiudere le parentesi della propria vita e a rivoluzionare la propria esistenza, ma implica la probabilità di perdersi in un'impresa più grande di noi. Spesso, infatti, contrassegna un comportamento impulsivo e incosciente, un'azione imprudente, decisioni sbagliate o mancanza di attenzione, tutte condizioni che portano quasi certamente ad un esito negativo.

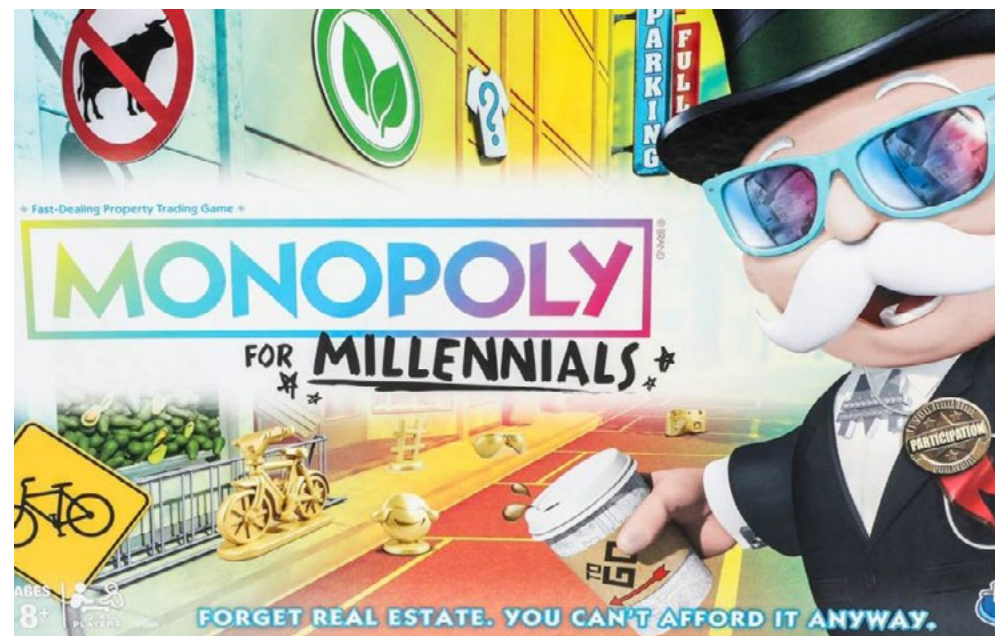


Sinistra: [Fig. 15] From Amrit Brar's 'The Marigold Tarots'
Sopra: [Fig. 16] 'The World' from Rider-Waite tarot deck by Pamela Colman Smith, 1910

02/ MONOPOLY FOR MILLENNIALS

Un interessante caso studio è quello che Hasbro ha azzardato sullo storico gioco del Monopoli, infatti in un'ottica di svecchiamento del prodotto, l'azienda ha proposto la versione "per Millennials" caratterizzata da una forte ironia sulle condizioni economiche dei giovani d'oggi. In sostanza il gioco rimane uguale, quello che cambia sono i luoghi che diventano bistrot vegani o weekend fuoriporta, gli storici personaggi che vengono sostituiti da emoji e hashtag, e contratti a tempo determinato o partite Iva penalizzano i giocatori.

Questa operazione però non è andata a buon fine, gli stessi millennials infatti non hanno apprezzato l'umorismo del gioco che si è rivelato essere un'arma a doppio taglio in quanto ha sollevato solo polemiche e boicottaggi. Quando si progetta infatti l'ironia può essere uno strumento estremamente potente ma anche rischioso. Un elemento fondamentale è il ruolo di chi compie la rielaborazione, infatti in questo caso è la stessa azienda che prova a rivisitare il suo prodotto e questo facilmente diventa una forzatura creando l'effetto opposto.



Sopra: [Fig. 17] la scatola del gioco.

Destra: [Fig. 18] le pedine a forma di emoji e simboli.

03/ CARDS AGAINST HUMANITY

Cards Against Humanity è un *party game* nato nel 2011 attraverso la piattaforma Kickstarter in cui i giocatori devono creare delle frasi, solitamente irriverenti e politicamente scorrette, tramite delle carte bianche o nere.

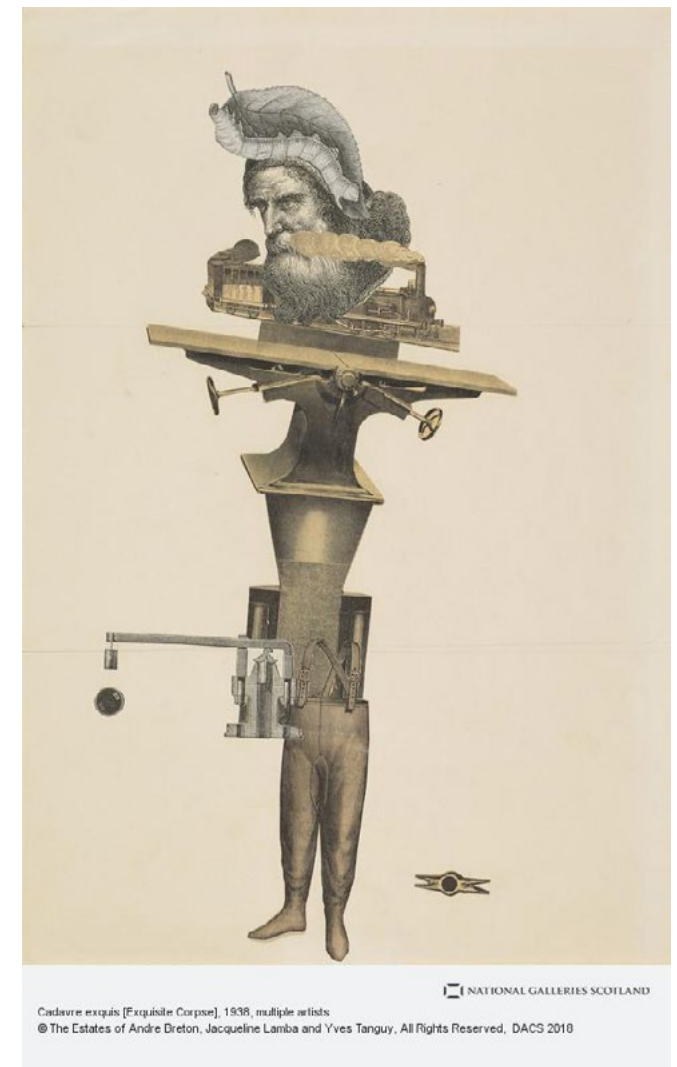
Le carte nere riportano delle domande o delle frasi con parti mancanti, mentre le carte bianche contengono delle risposte o dei pezzi di frase. Il caso di Cards Against Humanity è stato analizzato esclusivamente per aspetti tecnici, in particolare per studiare come costruire delle frasi componibili, che risultassero di senso compiuto in qualsiasi modo venissero assemblate tra di loro.



Sopra: [Fig. 19] Logo e slogan del gioco.
Destra: [Fig. 20] Le carte da gioco.

04/ CADAVRE EXQUIS

Letteralmente “Cadaveri Eccellenti” è un gioco praticato nei collettivi surrealisti da artisti e intellettuali. Il gioco consiste nel scrivere a turno frammenti di frase dai diversi partecipanti senza leggere i frammenti precedenti. La frase che si veniva a creare casualmente rispecchiava i valori e l’approccio surrealista. Oggi il gioco, anche noto come “sigaretta”, prevede che ogni testo sia scritto su un foglio poi piegato; alla fine del giro la frase emerge dallo srotolamento del foglio.



[Fig. 21] Breton, Lamba, Tanguy, Cadavre Exquis, collage, 1938

05/ LO SPIETATO GENERATORE AUTOMATICO DI INSULTI

Libro-gioco pubblicato da Demetra; le pagine sono divise in tre parti, in ogni sezione compare un frammento di frase. L'insulto si genera dalla combinazione casuale delle sezioni di pagina. Il registro è volgare, dissacrante e ironico.



[Fig. 22] La copertina del libro.

**01/ CONVERGENZE
CON LA FIABA**

**02/ FUNZIONAMENTO
E CONCEPT**

**03/ AUDIENCE
E DIFFUSIONE**

**04/ MODELLO
CULTURALE**

**05/ PERIODO
E CONTESTO**

06/ OUTPUT

06.1 NAMING

06.2 CARTE

06.3 FRASI

06.4 MANUALE

06.5 TABELLONE E SCATOLA

07/ ELEMENTI TRADUTTIVI

PARTE III/ TRADUZIONE

FORMULA

FORMULA

FORMULA

FORMULA

FORMULA
Manuale d'uso

01/ CONVERGENZE CON LA FIABA

A partire dai risultati scaturiti dall'analisi del testo mediale, il team di progetto ha deciso di concretizzare la traduzione intermediale in un mazzo di Tarocchi.

La scelta del medium deriva dall'osservazione di una forte componente simbolica presente negli elementi della fiaba, dagli oggetti agli eventi fino ai personaggi stessi.

Perciò, dopo una fase di ricerca e di studio sulla simbologia dei Tarocchi tradizionali, il team ha estrapolato gli elementi della fiaba ritenuti più importanti ed interessanti, selezionandone ventidue per richiamare il numero delle carte definite Arcani maggiori nel mazzo di Tarocchi più conosciuto ed utilizzato.

Ciascun elemento della fiaba è stato associato ad una figura dei Tarocchi per affinità di significato, pur mantenendo un legame con il proprio valore simbolico all'interno della narrazione.

Per questo motivo la simbologia è il principale punto di convergenza con il testo originale, nonché la base su cui è stata costruita la traduzione.

Un ulteriore aspetto caratterizzante della fiaba è la tematica dell'amore, presente in quasi tutte le fasi del racconto ed articolata in diverse sfaccettature. Per rendere più coinvolgente la lettura dei Tarocchi

i significati delle carte sono stati arricchiti con riferimenti al tema dell'amore ed alle dinamiche delle relazioni, adottando un criterio di pertinenza tra di esse e la simbologia originale degli elementi della fiaba.

Infine, nella fiaba si può spesso notare da parte di tutti i personaggi un forte intento a manipolare il proprio futuro, caratteristica che accomuna ulteriormente la narrazione e la sua traduzione: l'intento principale dei Tarocchi, non a caso, è quello di conoscere il proprio destino per agire di conseguenza.

Arcano originale / Elemento della fiaba corrispondente	Simbologia Tarocchi	Simbologia fiaba	Frase corrispondente	Simbologia comune
I. Il bagatto/ Il fazzoletto	<ul style="list-style-type: none"> • Inizio di ogni cosa • Situazione amorosa • Mente intelligente e capace • Incontri affettivi • Persona senza scrupoli e ingannevole • Truffa 	<ul style="list-style-type: none"> • Vi scaturisce la vicenda • Usato per attirare il re • Il re presume appartenga ad una giovane fanciulla • Simbolo di incontro amoroso 	<i>"...ti matcherà su Tinder..."</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Primo incontro • Inganno
II. La papessa/ La madre	<ul style="list-style-type: none"> • Intuizione materna • Saggezza e sensibilità • Aiuto e consiglio disinteressati • Giuste decisioni • Prudenza 	<ul style="list-style-type: none"> • Mette in guardia il re • Gli consiglia di non prendere decisioni avventate • Intuisce l'inganno 	<i>"Il/la tuo/a BFF..."</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Sostegno disinteressato • Figura di aiutante/consigliere fidato
III. L'imperatrice/ Le tre vecchie	<ul style="list-style-type: none"> • 3 livelli di energia • Riflessione e determinazione • Brama • Pensiero analitico e calcolatore 	<ul style="list-style-type: none"> • Obiettivo di ingannare il re • Brama • Astuzia 	<i>"La tua crush..."</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Potere manipolativo • Determinazione • Desiderio
IV. L'imperatore/ Le tre fate	<ul style="list-style-type: none"> • Potere positivo • Realizzare i progetti • Una persona che può aiutarci • Trovare soluzione ai problemi 	<ul style="list-style-type: none"> • Salvano la vecchia • La trasformano in una giovane 	<i>"Il/la tuo/a cantante preferito/a..."</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Svolta positiva • Sorpresa inaspettata

Arcano originale / Elemento della fiaba corrispondente	Simbologia Tarocchi	Simbologia fiaba	Frase corrispondente	Simbologia comune
V. Il papa/ Il capo del lenzuolo	<ul style="list-style-type: none"> • Figura che perdona • Moralità necessaria • Senso del dovere • Benevolenza • Superamento di rancori 	<ul style="list-style-type: none"> • Il re si pente • Usato per "ripescare" la defenestrata 	<i>"...ti regalerà l'appiccio..."</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Salvataggio • Misericordia
VI. L'innamorato/ Il Re	<ul style="list-style-type: none"> • Libero arbitrio • Prove e aspirazioni nel campo dei sentimenti • Incontro sentimentale • Tentazioni pericolose 	<ul style="list-style-type: none"> • Cade nella trappola delle vecchie • Perduto e infatuato 	<i>"Il tuo date..."</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Vittima di un amore fatale
VII. Il carro/ Il buco nel terrazzo	<ul style="list-style-type: none"> • Situazione che volge a favore • Possibilità imminente di successo • Buon presagio • Invito a mettersi in gioco 	<ul style="list-style-type: none"> • Prima opportunità di contatto col re • Innesca l'inganno 	<i>"...perché vuole i tuoi dati..."</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Invito a cogliere un'opportunità • Prendere le redini
VIII. La giustizia/ La pialla	<ul style="list-style-type: none"> • Conseguenza logica delle azioni • Giustizia universale • Invito alla prudenza • Superficialità nell'affrontare le cose 	<ul style="list-style-type: none"> • Illusione di ringiovanimento • Dovrebbe ringiovanire ma in realtà uccide 	<i>"...ti spoilererà l'ultimo episodio..."</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Doppio gioco/tradimento • Arma fatale

Arcano originale / Elemento della fiaba corrispondente	Simbologia Tarocchi	Simbologia fiaba	Frase corrispondente	Simbologia comune
IX. L'eremita/ La sorella dispersa	<ul style="list-style-type: none"> Saggezza e prudenza Intraprendere un nuovo sentiero Invito a riflettere in solitudine Introspezione 	<ul style="list-style-type: none"> Mistero Sfugge dal proprio destino 	"...o forse no."	<ul style="list-style-type: none"> Mistero Interrogarsi
X. La ruota della fortuna/ Il dito nella serratura	<ul style="list-style-type: none"> Occasione da non perdere Buone idee che diventano proficue Possibilità di arricchimento Necessità di osare per favorire il destino 	<ul style="list-style-type: none"> Inganno che condanna il re Astuzia e ingegno Punto di svolta 	"...per farti prendere bene."	<ul style="list-style-type: none"> Carpe diem Favorire il destino
XI. La forza/ Il falegname	<ul style="list-style-type: none"> Riuscita certa in un progetto Eccesso di temerarietà Ambizione e sicurezza che ci rendono insensibili 	<ul style="list-style-type: none"> Si lascia corrompere Morte della vecchiaia per mano sua Insensibilità 	"Il tuo assistente vocale..."	<ul style="list-style-type: none"> Insensibilità Corruttibilità
XII. L'appeso/ L'appesa	<ul style="list-style-type: none"> Possibilità di risolvere i problemi Implica sacrifici Separazione Punto di svolta 	<ul style="list-style-type: none"> La vecchia rimane appesa inerme Impossibilità di azione Situazione di stallo 	"Il/la tuo/a ex..."	<ul style="list-style-type: none"> Separazione Impossibilità di azione

Arcano originale / Elemento della fiaba corrispondente	Simbologia Tarocchi	Simbologia fiaba	Frase corrispondente	Simbologia comune
XIII. La morte/ La defenestrazione	<ul style="list-style-type: none"> • Necessità di rinnovamento • Ciclo esistenziale che si chiude • Rapporti che terminano • Confusione mentale 	<ul style="list-style-type: none"> • La vecchia viene scoperta e punita • Momento di rottura 	<i>"...per poi mettertelo in quel posto."</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Rottura • Punizione
XIV. La temperanza/ Il matrimonio	<ul style="list-style-type: none"> • Rassegnazione • Spirito di adattamento • Invito alla tolleranza • Positività nelle collaborazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Unione tra la vecchia e il re • Culmine dell'inganno 	<i>"...per evitare dissing."</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Rassegnazione • Compromesso
XV. Il diavolo/ Il letto di nozze	<ul style="list-style-type: none"> • Intrighi amorosi • Scarsa morale • Uso di mezzi illeciti • Furberia • Fascino • Litigi e discussioni 	<ul style="list-style-type: none"> • La vecchia e il re durante la loro prima notte di nozze • La vecchia continua a fingere 	<i>"...per portarti a letto."</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Immoralità • Sedizione con secondi fini
XVI. La torre/ Il pergolato della vigna	<ul style="list-style-type: none"> • Crisi che risulta benefica • Crollo di ambizioni e presunzioni • Riemergere dopo un momento di oscurità 	<ul style="list-style-type: none"> • La vecchia rimane appesa sul pergolato della vigna • Punizione per l'inganno • Redimersi 	<i>"...in un momento sbattiti."</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Momento critico • Riemergere

Arcano originale / Elemento della fiaba corrispondente	Simbologia Tarocchi	Simbologia fiaba	Frase corrispondente	Simbologia comune
XVII. Le stelle/ Il tallero	<ul style="list-style-type: none"> • Inaspettata prosperità • Intravedere occasioni che non si consideravano • Concretizzazione dei desideri a prescindere dalla condotta 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumento di corruzione • Segna il destino della vecchia che desidera ringiovanire 	<i>"...ti regalerà un mese di Netflix..."</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Corruzione • Concretizzazione dei desideri
XVIII. La luna/ I sette veli	<ul style="list-style-type: none"> • Illusione di fisicità e materialità • Apparenza • Capricciosità • Errore e pregiudizio causati da uno spirito credulone • Facile preda di truffe 	<ul style="list-style-type: none"> • Espediente delle tre vecchie per occultare l'età • Inganno • Il re cade ancora una volta nella trappola senza sospetti 	<i>"...ti nasconderà le storie..."</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Occultare • Illusione
XIX. Il sole/ La candela	<ul style="list-style-type: none"> • Lucidità mentale • Capacità di giudizio • Buona intuizione • Luce che salva 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumento che svela l'inganno • Finalmente il re apre gli occhi e smaschera le vecchie 	<i>"...ti impedirà di fare il sottone/ la sottana..."</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di giudizio • Svelare come stanno le cose

Arcano originale / Elemento della fiaba corrispondente	Simbologia Tarocchi	Simbologia fiaba	Frase corrispondente	Simbologia comune
XX. Il giudizio/ L'incantesimo	<ul style="list-style-type: none"> • Cambiamento repentino • Soluzione improvvisa ai problemi • Notizia o incontro determinanti • Rinascita 	<ul style="list-style-type: none"> • Attraverso l'incantesimo la terza vecchia viene salvata • Il suo destino subisce una svolta positiva immeritata 	<i>"...perchè sei figo/a."</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Buona notizia • Rinascita
XXI. Il mondo/ La campanella	<ul style="list-style-type: none"> • Vicinanza al compimento di un progetto • Aspirazioni e conseguenti azioni • Volontà di superare gli ostacoli 	<ul style="list-style-type: none"> • Perseveranza del Re che torna più volte al palazzo delle tre vecchie • Strategia di conquista 	<i>"...ti dedicherà una playlist."</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Azioni che derivano da aspirazioni • Strategia di conquista

02/ FUNZIONAMENTO E CONCEPT

Rispetto ai Tarocchi tradizionali, Formula introduce una componente ludica che si pone come primo approccio e metodo di interazione tra medium e fruitore.

Dopo aver pescato tre carte, ognuna da uno dei tre mazzi in cui sono divisi i ventidue Tarocchi, le persone possono ruotare i dischi di carta del tabellone da gioco, facendo comparire il numero relativo a ciascuna carta pescata. Ogni numero (e di conseguenza ogni carta) è associato ad un pezzo di frase, che compare simultaneamente sul disco: solo pescando tre carte e svelando i relativi numeri si forma quindi una frase completa, che consiste in una previsione sintetica e scherzosa inerente la propria vita sentimentale. Dopo questa prima fase è possibile, tramite l'apposito manuale, consultare il significato simbolico specifico di ciascuna carta, per avere una lettura più completa. Il concept di Formula è basato sul connubio tra aspetto simbolico (proprio dei Tarocchi e della fiaba), ed aspetto ludico-umoristico, presentati in un format e in un linguaggio adatti al pubblico di riferimento. Per arricchire il medium e il suo filone narrativo il team ha elaborato un'estensione del racconto, presentando Formula come un mazzo di Tarocchi inventato dalla sorella che nel finale

della fiaba scompare senza lasciare traccia.

Questo dettaglio caratterizza ulteriormente la traduzione legandosi alla simbologia del testo originale, che presenta un finale aperto ad ogni possibilità, e a quello della cartomanzia, che ha il ruolo di rivelare un futuro misterioso ed incerto. Ogni figura è associata ad un'interpretazione, che si lega da un lato ad alcune caratteristiche simboliche all'interno della fiaba (a seconda del ruolo o di quello che essa rappresenta) e dall'altro al significato simbolico dei Tarocchi tradizionali, dei quali viene ripresa anche la numerazione delle carte.

Le figure sono divise in 3 categorie: Personaggi, che possono essere singoli (come ad esempio il Re) o gruppi (come Le Tre Vecchie), Oggetti, ed Azioni-Luoghi.

Questa suddivisione ha sia una valenza pratica, poiché la lettura avviene pescando una carta per ogni categoria, sia concettuale, dato che la maggior parte degli elementi all'interno della fiaba assumono un significato.

Elementi da cui si evince	Corrispondenza nella fiaba	Tematica	Corrispondenza in Formula	Elementi da cui si evince
La morte della spiallata, il salvataggio della defenestrata, la sorella scomparsa.	Ognuna delle tre vecchie ha una sorte diversa ma imprevedibile e inevitabile, nonostante fin dall'inizio le tre cerchino di scrivere il proprio destino.	Destino	Volontà di conoscere la propria sorte	Tarocchi
La morte della spiallata, il salvataggio della defenestrata, la sorella scomparsa.	Tutta la vicenda scaturisce dal fatto che il Re si innamora perdutamente di una fanciulla che in realtà non esiste.	Innamoramento	Si tratta sempre di amore ma in una concezione temporanea, dominata dalla componente social delle relazioni.	Riferimenti ad app di incontri e a modi di dire moderni legati al mondo sentimentale (la crush/ il date...)
Fazzoletto profumato, dito nella serratura, sette veli, bugie,...	Le tre vecchie non fanno altro che ingannare il Re: prima per sedurlo, poi per convincerlo di essere quello che non sono, il tutto per arricchirsi.	Inganno	La volontà di ingannare il fato, anticipandolo con una predizione. Il perenne sospetto che deriva dalle relazioni moderne veicolate tramite media digitali anziché tramite il faccia a faccia.	Espedienti ingannevoli usati nel mondo social (nascondere le stories / "rubare" i dati...)

Elementi da cui si evince	Corrispondenza nella fiaba	Tematica	Corrispondenza in Formula	Elementi da cui si evince
Ringiovanimento miracoloso, farsi spiallare per sembrare giovane	Il trucco sta nel far credere al Re che la sposa sia molto più giovane di quello che è. La giovinezza diventa un'ossessione delle vecchie, soprattutto dopo che una delle tre viene magicamente ringiovanita.	Giovinezza	Target: millennials. Una pratica ormai in disuso come quella dei Tarocchi viene riadattata per un nuovo pubblico. Tutti i temi vengono affrontati con l'approccio e dal punto di vista dei giovani.	Gergo giovanile e riferimenti riconoscibili quasi esclusivamente dagli adolescenti
L'incantesimo delle tre fate	Come tutte le fiabe, troviamo degli elementi magici o comunque lontani dalla realtà, in particolare il ringiovanimento miracoloso.	Magia	Concetto di predizione del futuro, tramite una particolare lettura dei Tarocchi.	Naming: Formula. Rimanda alla formula magica. Modalità di gioco: pescare tre carte per far "comparire" una predizione del futuro.

[Fig. 23] Mappa delle tematiche.

03/ AUDIENCE E DISTRIBUZIONE

Formula ridefinisce il pubblico di riferimento distaccandosi dal target del testo originale, indirizzandosi soprattutto a ragazzi e giovani adulti (indicativamente tra i 15 e i 30 anni), i quali si potrebbero più facilmente rispecchiare nelle tematiche presenti nel medium.

Formula vuole proporre un'alternativa analogica alle forme d'intrattenimento sempre più concentrate in ambito digitale.

Per questo motivo i millennials potrebbero costituire un target molto interessante, essendo essi «i nati e cresciuti nel momento del passaggio di testimone tra analogico e digitale» ("Oltre i Millennial: cosa cambia con la Generazione Z?" di Noemi Borghese, ninjamarketing.it).

I millennials e la Gen Z sono spesso target principali del cosiddetto "marketing della nostalgia", ovvero di quelle strategie di marketing che valorizzano il vintage e richiamano spesso l'estetica ispirata ad artefatti analogici.

Il trend del ritorno in voga dell'analogico (vinile, Polaroid, retrogaming ecc.) è altrettanto interessante ed indicativo di come le generazioni di giovani adulti siano in cerca di esperienze che si distaccano da quelle portate dall'esplosione del digital, soprattutto nel campo

dell'intrattenimento.

Formula si pone, quindi, come un medium dal tono di voce disteso, a tratti scherzoso, che ambisce a comunicare direttamente con il target utilizzando riferimenti ad esso conosciuti e familiari: il mondo dei social e delle piattaforme digitali (Tinder, Netflix...), l'ambito delle relazioni sentimentali e la precarietà del futuro.

Infine, dal punto di vista della distribuzione, il formato del gioco in scatola potrebbe essere facilmente collocabile all'interno di negozi di oggettistica o catene più mainstream come Tiger e Urban Outfitters, oltre che essere disponibile attraverso piattaforme di e-commerce. Se i canali di distribuzione non si discostano molto da quelli utilizzati dai competitor, per quanto riguarda la promozione la campagna di lancio di Formula si potrebbe concentrare principalmente sulle piattaforme social e digitali, spesso i canali più adatti a raggiungere un target giovanile.

04/ MODELLO CULTURALE

Formula si presenta come una forma d'intrattenimento interamente analogica, ma comunica con un tono di voce e con espedienti visivi propri della contemporaneità, dato che si rivolge ad un pubblico relativamente giovane. I contesti di riferimento sono, naturalmente, quello dei Tarocchi e della cartomanzia da un lato e quello dei giochi da tavolo dall'altro, in entrambi i casi media tradizionalmente analogici. Nonostante lo sviluppo dei videogame e delle forme d'intrattenimento legate a supporti digitali, l'interesse per i giochi da tavolo è ancora consistente ed il mercato è addirittura in crescita, grazie alla relativa facilità di produzione. Come si legge su un articolo de Il Post di marzo 2019 infatti

La crescita del mercato dei giochi di società, in Italia, si può osservare attraverso i dati delle vendite di singole aziende: la DV Giochi, per esempio, è un'azienda italiana che esporta in 30 paesi del mondo, fondata nel 2001. Contattata dal Post, la responsabile del marketing dell'azienda, Barbara Rol, ha detto che il fatturato è quadruplicato dal 2010 a oggi, che le vendite sul mercato interno nel 2018 sono cresciute del 15 per cento rispetto all'anno precedente, mentre le esportazioni sono cresciute del 50 per cento.

Inoltre, in Italia non mancano spazi ed eventi dedicati al mondo dei giochi da tavolo, ad esempio il *Play di Modena*:

Si chiama Play – Festival del Gioco e la prima edizione si svolse nel 2008, crescendo continuamente negli anni successivi: lo scorso anno ha battuto il suo record superando i 40mila visitatori, una cifra più alta del 14 per cento rispetto al 2017. Nell'edizione che avrà luogo tra un mese ci saranno circa 130 espositori e lo spazio della fiera sarà di 22mila metri quadri.

Un altro caso interessante è quello de *La Città del Gioco*, sulla cui homepage si legge essere

[...] senza dubbio la più grande ludoteca di Milano, d'Italia e, a quanto ci risulta, d'Europa. Con i suoi 600 metri quadri di superficie e gli oltre 100 tavoli che possono ospitare più di 500 persone, mette a disposizione del pubblico quasi 500 titoli di giochi differenti per un totale, ad oggi, di oltre 1200 scatole. Vi si trovano i giochi più recenti, spesso in anteprima, e quelli ormai fuori dal mercato, delle rarità per "buongustai". LA CITTA' DEL GIOCO è dunque un luogo di incontro per giovani che si propone come alternativa alla televisione, allo stadio, alla discoteca.

Pur costituendo un contesto di nicchia, i Tarocchi sono ancora oggi prodotti e distribuiti attraverso varie piattaforme, spesso estendendosi anche a supporti digitali (come ad esempio in una sezione del magazine online *La D*, di Repubblica, o la libreria esoterica online *Harmonia Mundi*).

2009

- Dolce & Gabbana realizza una collezione di cinque profumi ispirati a cinque degli Arcani Maggiori: il Bagatto, l'Imperatrice, l'Innamorato, la Luna e la Ruota della Fortuna.

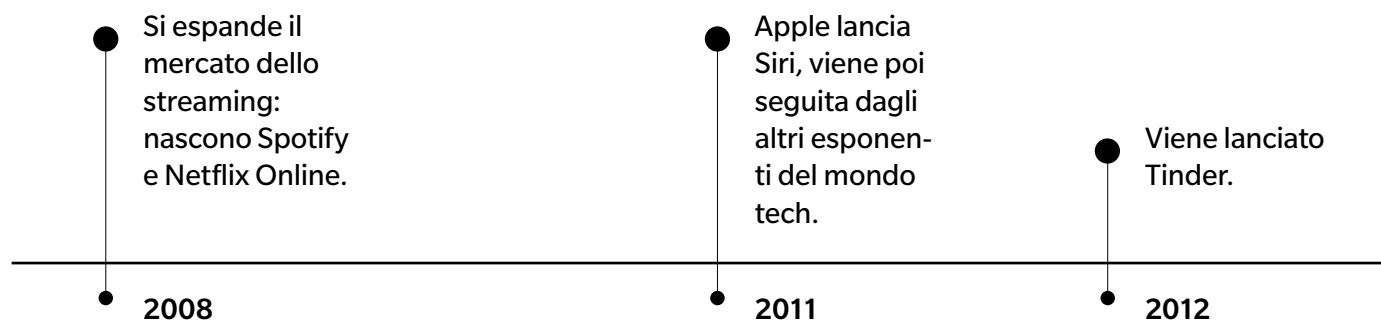
2017

- Alla Biennale di Venezia, l'artista Adelita Husny Bey presenta *The Reading*, un'installazione audiovisiva basata sulla lettura dei Tarocchi.
- La rivista AnotherMan nell'edizione autumn/winter pubblica *We Wake Eternally*, un servizio fotografico di Gucci realizzato da Tim Walker. I modelli incarnano i 22 Arcani Maggiori che prendono vita.

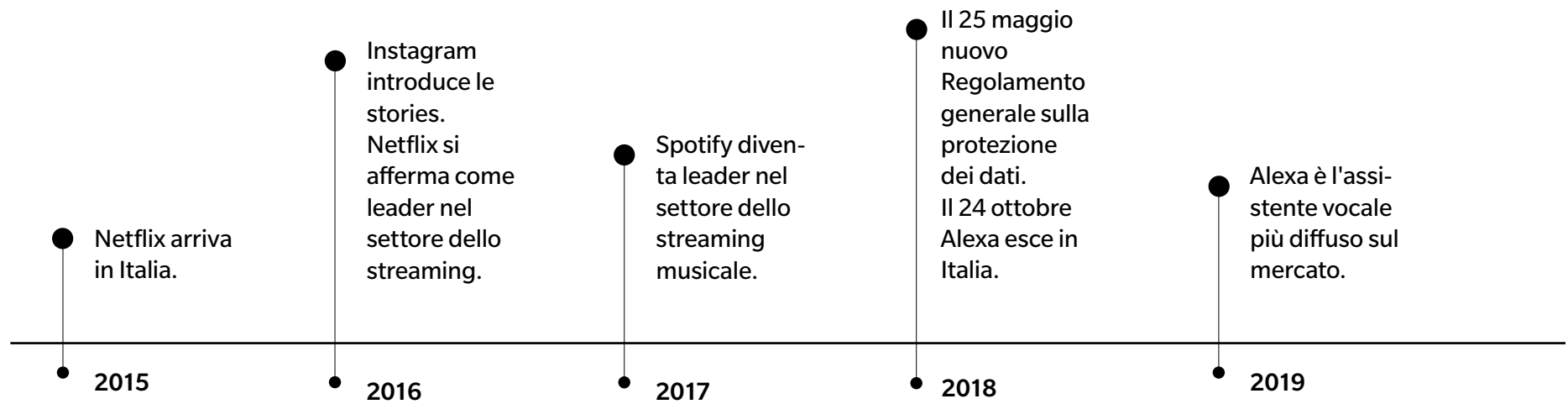
2018

- Esce *The Prime of Ms Dolly Greene*, primo romanzo della serie di *Tarot Detective*, di E.V. Har-te.
- Esce *The Death of Mrs. Westaway*, romanzo thriller di Ruth Ware con protagonisti i Tarocchi.
- Dior realizza una cruise collection ispirata al mondo dei Tarocchi e ideata da Maria Grazia Chiuri.
- Lo scrittore David Keenan e l'illustratrice Sophy Hollington pubblicano *The Automatic Tarot*, un mazzo di 30 carte in linocut con il relativo libro di istruzioni.
- Jen Cownie e Fiona Lensvelt fondano *Litwitchu-re* un servizio di lettura dei Tarocchi e consulenza che spopola a Londra.
- I designer Nicholas Kahn and Richard Selesnick, tramite la piattaforma di crowdfunding Kickstarter, realizzano *Carnival at the End of the World*, un particolare mazzo di Tarocchi in edizione limitata.
- La vendita di Tarocchi cresce del 30%, dopo essere cresciuta del 30% nel 2016, secondo Lynn Araujo, editorial and communications director del U.S. Game System.

05/ PERIODO E CONTESTO



[Fig. 24] Periodo e contesto di Formula.

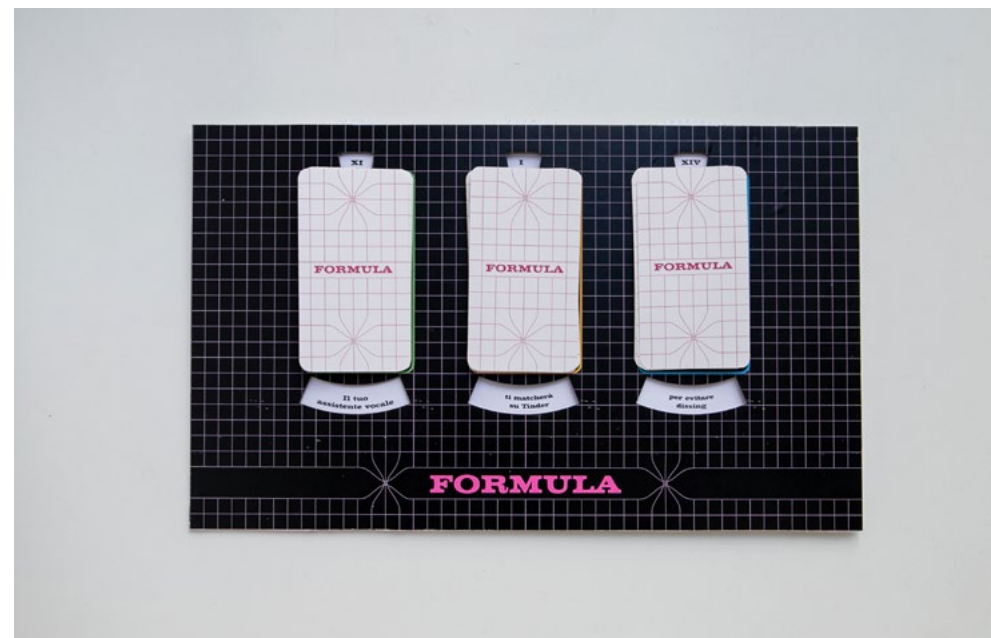


06/ OUTPUT

06.1 NAMING

Nel processo di naming per il nuovo medium il team cercava un nome breve, di impatto e che fosse facile da ricordare, oltre che essere adatto ad essere usato in frasi ed espressioni tipiche (per esempio "Giochiamo a...", "Ho comprato le carte di...").

"Formula" è un nome dal duplice significato: da un lato fa riferimento all'atto di formulare frasi per leggere il futuro, rispettando la tradizione dei Tarocchi, dall'altro, richiamando l'espressione "formula magica" o "formula dell'amore", si lega direttamente all'atmosfera della fiaba (ad esempio all'incantesimo delle tre fate per far ringiovanire la sposa).



Sopra: [Fig. 25] Il tabellone di gioco Formula
Destra: [Fig. 26] Dettaglio con carte

06.2 CARTE

Per la progettazione delle carte il team si è ispirato alla configurazione visiva dei Tarocchi tradizionali, studiando e riprendendo alcuni asset caratteristici come il formato e la presenza di illustrazioni al centro, corredate da numero e nome relativi alla carta.

Tuttavia, per conferire un carattere più contemporaneo coerente con il tono di voce scelto per tutto il progetto, è stato adottato uno stile illustrativo minimale, in cui le campiture di colore entrano in risalto.

La palette cromatica, infatti, è composta da tinte molto accese e dal forte impatto visivo, le quali hanno anche una funzione simbolica e strutturale: i ventidue Tarocchi sono divisi in tre mazzi (di cui due da 7 e uno da 8 carte) seguendo la suddivisione delle figure nelle tre categorie. Ogni mazzo è caratterizzato da un colore, che compare come sfondo delle illustrazioni indicando la categoria a cui la carta appartiene, fatta eccezione per la carta jolly che non appartiene a nessuna categoria.

Questa carta raffigura “La sorella dispersa” e viene inserita nel terzo mazzo insieme alle carte

della categoria Azioni-Luoghi; essa è associata all’espressione “...o forse no”, la quale smentisce i due pezzi di frase composti dalle prime due carte pescate.

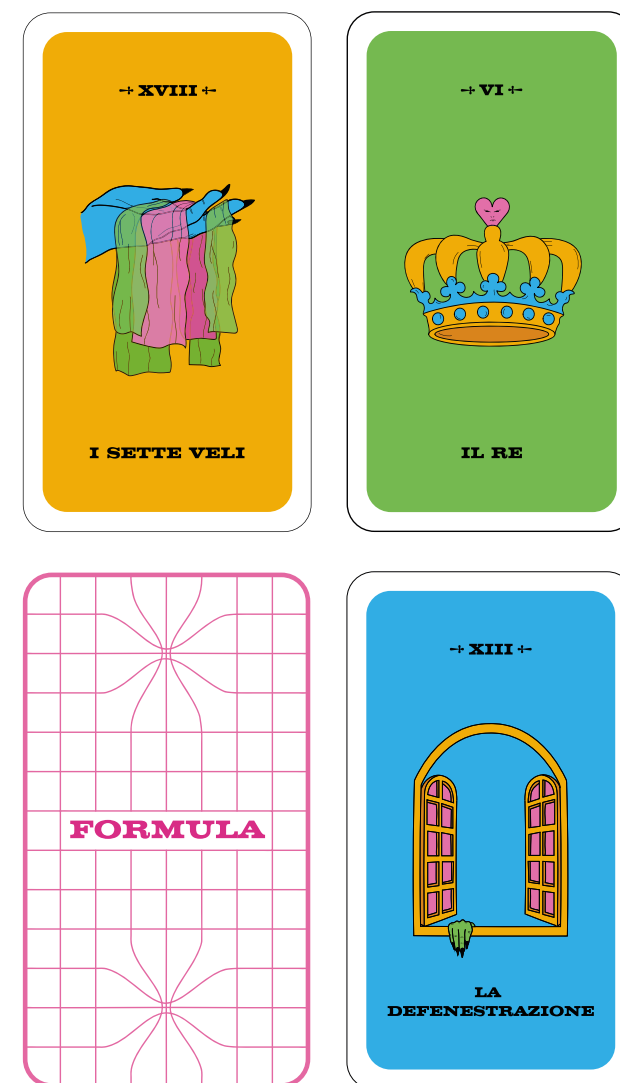
In questo modo essa richiama simbolicamente un futuro incerto in accordo con il finale della fiaba e la figura della sorella dispersa.

Il verde (#76b94f) contraddistingue la categoria dei Personaggi, l’arancione (#efab07) quella degli Oggetti e il blu (#2dade4) quella delle Azioni-Luoghi.

La palette delle illustrazioni è basata su questi tre colori di base (con relative variazioni per le ombreggiature) più un fucsia (#e368a2) utilizzato per alcuni dettagli.

Per i nomi ed i numeri delle carte è stato utilizzato un Primavera Regular (Niall King, 2002), carattere dal forte impatto visivo, che viene ripreso anche nel manuale.

Le carte misurano 7,5cm x 13,5 cm, sono stampate su Vellum Freelifa 260g e presentano sul retro un motivo a griglia, che rimanda agli intrecci amorosi.



06.3 FRASI

Le carte di Formula sono associate a pezzi di frasi che, se accostati seguendo lo schema personaggio-oggetto-azione o luogo, compongono una frase completa.

Il criterio di scelta delle frasi prevede che esse mantengano un legame con le figure ed i loro significati: ad esempio la carta del "Fazzoletto Profumato", che nella fiaba è utilizzato da una delle tre vecchie per avvicinare il re, è associato alla frase "ti matcherà su Tinder".

La struttura delle frasi è stata progettata con lo scopo di ottenere sempre degli enunciati di senso compiuto, per questo motivo i singoli pezzi di frase sono stati composti in modo da adattarsi a tutte le combinazioni.

06.4 MANUALE

Il manuale di Formula tenta di coniugare il carattere di gioco da tavolo con la tradizione dei Tarocchi suddividendosi in una sezione di regole e in una dedicata alle carte.

Nella prima sezione sono elencate tutte le informazioni necessarie per preparare i mazzi di carte ed il tabelloni, oltre naturalmente agli step del gioco, mentre nella seconda vengono riportate tutte le carte con le relative illustrazioni, le frasi e le interpretazioni per la lettura approfondita.



[Fig. 28] Il manuale.
Pagina accanto: [Fig. 29]
Un giocatore compone la frase

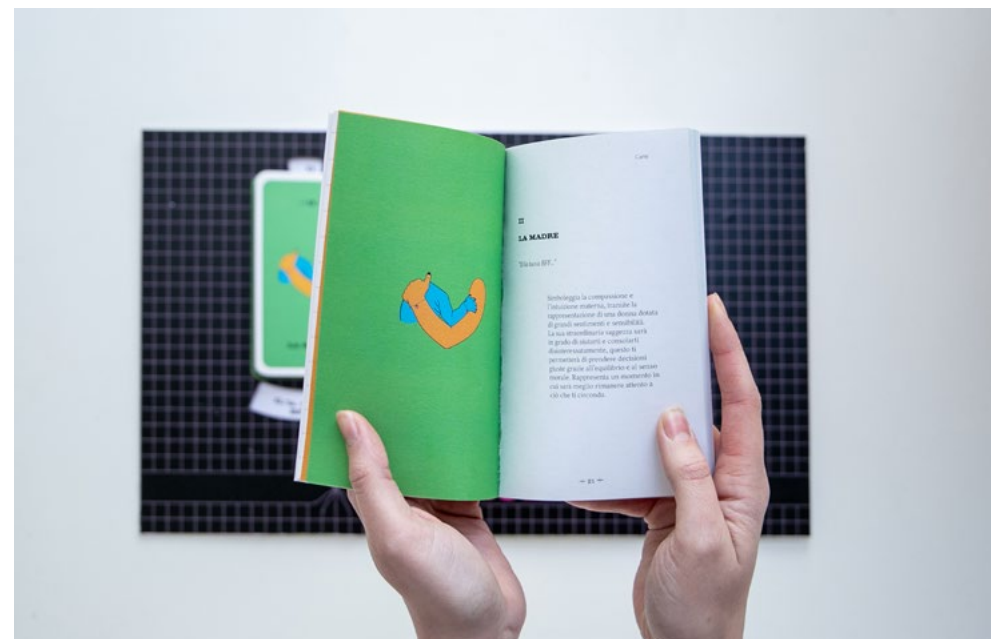


06.5 TABELLONE E SCATOLA

Sul tabellone sono raffigurati tre rettangoli su cui vengono posizionate le carte.

La struttura del tabellone è concepita per permettere di visualizzare contemporaneamente il numero della carta pescata e il pezzo di frase corrispondente.

Queste due informazioni sono stampate su dei dischi di carta sottostanti e sono visibili attraverso delle “finestrelle” ritagliate: in questo modo, similmente a quanto accade nel funzionamento di un disco orario, i pezzi di frase e i relativi numeri delle carte compaiono a coppie per ogni carta, ed i tre cerchi accostati sveleranno una frase completa.



Sopra: [Fig. 30] L'interpretazione delle carte
Destra: [Fig. 31] Confezione di Formula
Pagina accanto: [Fig. 32] La chiusura del gioco



FORMULA

D/la tuo/a
EPP

ti regaler
un mese di No

FORMULA

FORMULA
Manuale d'uso

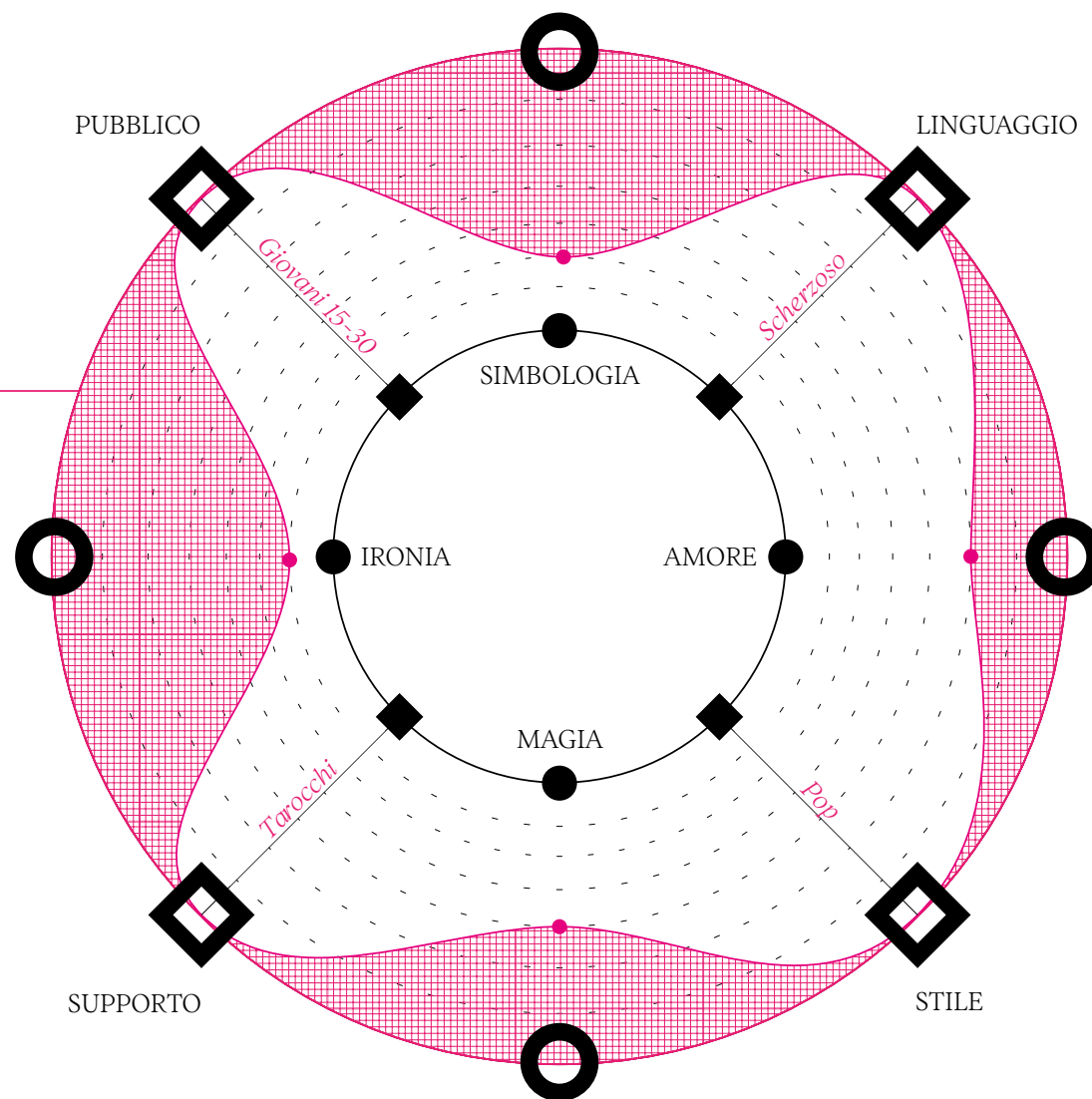
FORMULA

07/ ELEMENTI TRADUTTIVI

La traduzione a partire dal testo originale si è focalizzata sui quattro temi principali della storia: simbologia, amore, magia e ironia e riportati in misura più o meno uniforme sul medium delle carte da Tarocchi. A questo punto è stato elaborato un gioco che combinasse la tradizionale lettura dei Tarocchi originali a una dinamica più immediata e scherzosa basata sulla combinazione casuale di parole.

Il gioco trasferito sul nuovo supporto è poi stato adattato a un target giovane a cui ci si rivolge in tono scherzoso. Le illustrazioni riprendono lo stile semplice e preciso dell'autore, ma con accenni pop.

FORMULA



● Temi ■ Caratteristiche ● Punti di contatto

FONTI

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

PARTE I / ANALISI

Basile G., *Lo cunto de li cunti (Il Pentamerone) di Giambattista Basile*. Testo conforme alla prima stampa del MDCXXXIV-VI, con introduzione e note di Benedetto Croce, (Vol. I), Napoli, 1981.

Bernoni D. G., *Fiabe e novelle popolari veneziane*. Raccolte da Dom. Giuseppe Bernoni, Venezia, Tipografia Fontana- Ottolini, 1873. [Analizzato anche nell'edizione Filippi, 1873].

Bernoni D. G., *Fiabe popolari veneziane*. Raccolte da Dom. Giuseppe Bernoni, Venezia, Tipografia Longhi e Montanari, 1893.

Bernoni D. G., *Tradizioni popolari veneziane: usi nuziali, canti, indovinelli, racconti, fiabe, novelle*, Venezia, Filippi, 1969.

Calvino I., *Cocchiara e le «Fiabe italiane»*, in Iso Baumer et al., *Demologia e folklore. Studi in memoria di Giuseppe Cocchiara*, a cura dell'Istituto di storia delle Tradizioni Popolari dell'Università di Palermo, Flaccovio Editore, 1974

Calvino I., *Fiabe Italiane*, Esther Judith Singer Calvino - Giovanna Calvino e Mondadori Libri S.p.A., Milano, 2015

Calvino I., *Lettere*. 1940-1985, a cura di L. Baranelli, Milano, Mondadori, 2000.

Calvino I., *Sulla fiaba*, a cura di Mario Lavagetto, Milano, Oscar Mondadori, 2011 [7. ed., 1996].

Mazzullo C., *C'era una volta... Italo Calvino e le Fiabe italiane Un'analisi di scopi, metodi e fonti*. Tesi di Laurea Magistrale in Filologia e Letteratura, 2013/14.

Propp V. J., *Morfologia della fiaba*, a cura di Gian Luigi Bravo, Torino, Einaudi, 2000 [3. ed., 1966].

"Il Fazzoletto nella storia", [www.graziina.it](http://www.graziina.it/appunti-di-cotone/storia-e-tradizioni/il-fazzoletto-nella-storia.html), consultato il 13 novembre 2019
[<http://www.graziina.it/appunti-di-cotone/storia-e-tradizioni/il-fazzoletto-nella-storia.html>]

"La seduzione in epoca vittoriana", www.missdarcy.it, consultato il 13 novembre 2019
[<https://www.missdarcy.it/la-seduzione-in-epoca-vittoriana/>]

"Le tre vecchie (Bernoni)", www.fiabe.fandom.com, consultato il 15 dicembre 2019
[[https://fiabe.fandom.com/it/wiki/Le_tre_vecchie_\(Bernoni\)](https://fiabe.fandom.com/it/wiki/Le_tre_vecchie_(Bernoni))]

"Perchè il numero 3 è considerato perfetto?", www.focus.it, 26 giugno 2002, consultato il 12 novembre 2019
[<https://www.focus.it/cultura/storia/perche-il-numero-tre-e-considerato-perfetto>]

"Tallero", www.wikipedia.org, consultato il 12 novembre 2019
[<https://it.wikipedia.org/wiki/Tallero>]

PARTE II / CASI STUDIO

AA. VV., *Lo spietato generatore automatico di insulti*, Demetra s.r.l. 2019

Demi, Tarocchi. *Lettura e interpretazione*, Demetra s.r.l., 1997, Colognola ai Colli (VR)

"Analisi delle carte dei tarocchi: storia, simbologia e divinazione" di Maria Letizia Camparsi, www.thewisemagazine.it, 28 luglio 2018, consultato il 13 dicembre 2019

[<https://www.thewisemagazine.it/2018/07/28/tarocchi-storia-simbologia-divinazione/>]

"Arcani Maggiori di Rider Waite", www.tarocchionline.eu, consultato il 9 novembre 2019

[<https://www.tarocchionline.eu/arcani-maggiori.html>]

"Cadaveri Eccellenti", wikipedia.org, consultato il 15 dicembre 2019

[https://it.wikipedia.org/wiki/Cadaveri_eccellenti]

"Cards Against Humanity", wikipedia.org, consultato il 15 dicembre 2019

[https://en.wikipedia.org/wiki/Cards_Against_Humanity]

"Il Monopoly per millennial che ha fatto infuriare i trentenni americani" di Filippo Piva, 19 novembre 2018, consultato il 15 dicembre 2019

[<https://www.wired.it/gadget/accessori/2018/11/19/monopoly-millennial/>]

"La Simbologia dei Tarocchi", www.scienzenoetiche.it, consultato il 8 novembre 2019

[https://www.scienzenoetiche.it/raphael_project/inc_164.php]

[<https://cardsagainsthumanity.com/>]

PARTE III / TRADUZIONE

"A new generation follows the pack as tarot makes a comeback" di Sarah Hughes, www.theguardian.com, 19 agosto 2018, consultato il 19 novembre 2019

[<https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2018/aug/19/new-generation-follows-pack-tarot-makes-comeback>]

"Amazon Echo: le vendite superano di gran lunga quelle di Google Home" di Danilo Loda, consultato il 15 dicembre 2019

[<https://techprincess.it/amazon-echo-le-vendite-superano-di-gran-lunga-quelle-di-google-home/>]

"Assistenti vocali, gli smartphone ci parlano" di Filippo Vendrame, www.webnews.it, consultato il 15 dicembre 2019

[<https://www.webnews.it/speciale/assistenti-vocali/>]

"Cookie", wikipedia.org, consultato il 15 dicembre 2019

[<https://it.wikipedia.org/wiki/Cookie>]

"Giochi da tavolo, crescono interesse e qualità. E in Italia c'è fermento di autori ed editori

" di Dario de Toffoli, ilfattoquotidiano.it, 21 febbraio 2019, consultato il 14 dicembre 2019

[<https://www.ilfattoquotidiano.it/2019/02/21/giochi-da-tavolo-crescono-interesse-e-qualita-e-in-italia-ce-fermento-di-autori-ed-editori/4986202/>]

"I giochi di società vanno ancora forte", ilpost.it, 23 marzo 2019, consultato il 14 dicembre 2019

[<https://www.ilpost.it/2019/03/23/giochi-di-societa/>]

"Il marketing della nostalgia, perché funziona" di Veronica Moretti, www.wannabe-agency.it, consultato il 15 dicembre 2019

[<https://www.wannabe-agency.it/il-marketing-della-nostalgia-perche-funziona/>]

"Instagram", wikipedia.org, consultato il 15 dicembre 2019

[https://en.wikipedia.org/wiki/Instagram#Instagram_Stories]

"Netflix", wikipedia.org, consultato il 15 dicembre 2019

[https://it.wikipedia.org/wiki/Netflix#Espansione_territoriale]

"Oltre i Millennial: cosa cambia con la Generazione Z?" di Noemi Borghese, www.ninjamarketing.it, 30 marzo 2017, consultato il 14 dicembre 2019

[<https://www.ninjamarketing.it/2017/03/30/oltre-millennials-cosa-cambia-la-generazione-z/>]

"Ritorno all'analogico" di Simone Tempia, vogue.it, 7 aprile 2016, consultato il 15 dicembre 2019

[<https://www.vogue.it/news/notizie-del-giorno/2016/04/07/ritorno-analogico-polaroid-vhs-vinili>]

"Spotify", wikipedia.org, consultato il 15 dicembre 2019

[<https://it.wikipedia.org/wiki/Spotify>]

"Streaming musicale: dati e curiosità sui servizi per l'ascolto di musica online" di Virginia Dara, www.insidemarketing.it, 5 luglio 2017, consultato il 15 dicembre 2019

[<https://www.insidemarketing.it/streaming-musicale-dati-musica-online/>]

"Tarot Is Trending, and Dior Predicted This Months Ago" di Breena Kerr, www.nytimes.com, 25 ottobre 2017, consultato il 19 novembre 2019

[<https://www.nytimes.com/2017/10/25/style/tarot-cards-dior.html>]

"Tinder", wikipedia.org, consultato il 15 dicembre 2019
[[https://en.wikipedia.org/wiki/Tinder_\(app\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Tinder_(app))]

"Un anno di Alexa in Italia: tutti i numeri rivelati da Amazon" di Roberto Catania, www.hdblog.it, 25 ottobre 2019, consultato il 15 dicembre 2019
[<https://www.hdblog.it/domotica/articoli/n511532/amazon-alexa-numeri-italia/>]

"Why Are We So Obsessed With Tarot Reading? Author Candice Carty-Williams Gets Spiritual To Find Out Why" di Candice Carty-Williams, www.elle.com, 30 luglio 2019, consultato il 20 novembre 2019
[<https://www.elle.com/uk/life-and-culture/a27420597/tarot-cards-reading/>]

[<https://www.harmonia-mundi.it/tarocchi-online>]

[www.lacittadelgioco.it]

[<https://oroscopo.d.repubblica.it>]

[<https://2020.play-modena.it/>]

FONTI DELLE IMMAGINI

PARTE I / ANALISI

[<https://www.circololettori.it/wp-content/uploads/2018/10/ITALO.jpg>]

Fig. 1: [http://wiki.cultured.com/people/Louise_De_Hem/]

Fig. 2: [https://it.wikipedia.org/wiki/File:Von_Bayros_Pentamerone_02.jpg]

Fig. 4: [<https://wikioo.org/it/paintings.php?refarticle=8Y3JBF&titlepainting=Old%20Woman%20at%20the%20Mirror&artistname=Bernardo%20Strozzi>]

Fig. 6: [<https://www.mondofox.it/2018/05/15/il-racconto-dei-racconti-spiegazione-del-finale-matteo-garrone/>]

Fig. 7: [https://percivalandassociates.com/portfolio_page/tale-of-tales/]

Fig. 8: [<http://primeedizioni.blogspot.com/2014/01/calvino-italo-1949-ultimo-viene-il.html>]

PARTE II / CASI STUDIO

[<https://pixabay.com/photos/tarot-cards-fortune-symbol-mystery-2414239/>]

Fig. 10: [<https://blogs.cornell.edu/exlibris/files/2014/05/pg.98-txk0wq.jpg>]

Fig. 11: [<https://image.jimcdn.com/app/cms/image/transf/dimension=origxorig:format=jpg/path/s4953dc3b31bdd0b3/image/i058271f6e9dfd356/version/1332159756/image.jpg>]

Fig. 13: [https://www.itsnicethat.com/system/files/072018/5b4c69207fa44c4d1a001456/images_slice_large/sophyh-tarot-illustration-INT-4.jpg?]

Fig. 14: [<https://i.kym-cdn.com/photos/images/newsfeed/000/930/801/790.jpg>]

Fig. 15: [<https://i.pinimg.com/originals/88/fa/f7/88faf7136e4bde2e0f34b9e4d4d7ac44.png>]

Fig. 16: [<https://i.pinimg.com/originals/14/e9/dd/14e9dd9fd2c2c007c41b78a9536296c8.jpg>]

Fig. 17: [<https://i2.wp.com/media.globalnews.ca/videostatic/572/39/FINAL-MONOPOLY.jpg?w=1040&quality=70&strip=all>]

Fig. 18: [<https://www.xiaomist.com/2019/05/we-play-without-electricity-here-do-not.html>]

Fig. 19: [https://gomedia.com/zine/insights/cards-against-humanity/attachment/cards-against-humanity_image01]

Fig. 20: [<https://www.realoddstuff.com/events-calendar/2019/5/22/cards-against-humanity-night>]

Fig. 21: [<https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/31332/cadavre-exquis-exquisite-corpse>]

Fig. 22: [<https://www.giunti.it/catalogo/lo-spietato-generatore-automatico-di-insulti-9788844055028>]