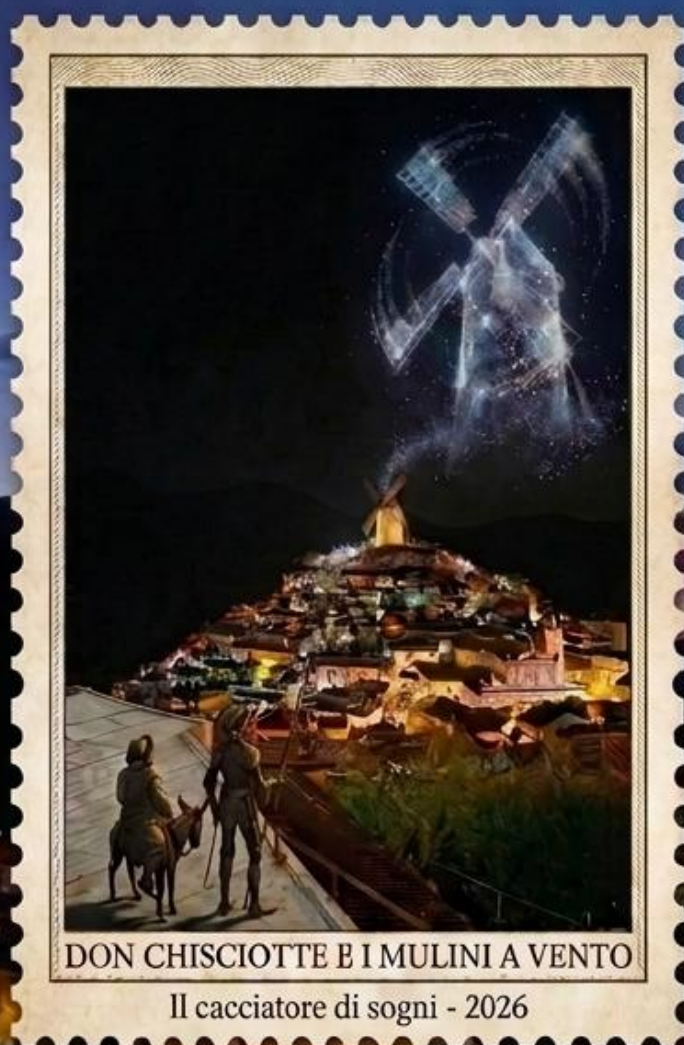


Francesco Aronne

IL CACCIATORE DI SOGNI

*Album di viaggi e incursioni oniriche notturne in un
mondo fantastico e dintorni*

11 giugno 2026 - 10 agosto 2026



*A Mariclè e a tutti i bambini della Terra che,
attraverso i loro occhi innocenti e il loro sguardo limpido e vivo,
possano ridare fiducia al mondo e, mediante i loro sogni, salvarlo.*

IL CACCIATORE DI SOGNI

Album di viaggi ed incursioni oniriche notturne in un mondo fantastico e dintorni
11 giugno 2026 – 10 agosto 2026

Autore: Francesco Aronne

Supplemento digitale al n° 245 (settembre 2026) di www.faronotizie.it

Tutti i diritti riservati

Vietata ogni riproduzione senza autorizzazione scritta dell'autore

*La palingenetica obliterazione
che si infutura nell'io cosciente.
L.C.*

BUSSOLA PER UN LETTORE CURIOSO: UNA FINESTRA SUI SOGNI



Tutto è iniziato quasi per caso, dal balcone della casa in cui viviamo. Nelle notti di una torrida estate, di cui di simili non ne conservavamo memoria, con una consuetudine diventata ormai antica, mi sono ritrovato come ogni sera a scattare una fotografia alla parte originaria del borgo che ci fa da orizzonte. Godendo del privilegio di una vista unica e straordinaria, continua ad affascinarmi la cattura in un'istantanea di policrome luci che brillano

nell'oscurità, metafora di palpiti vitali che mutano ogni istante sotto la crosta del paesaggio catturato dallo scatto. Come da tempo accade, queste immagini sono assurte a futile pretesto finalizzato ad inviare un messaggio in bottiglia nell'oceano di onde e comunicazione in cui siamo immersi. Una buonanotte inviata in direzione di altrui mondi che costituiscono alcuni *poliversi* (*antimetaversi?*), abitati da conoscenti di questa porzione di cosmo a cui siamo stati assegnati. Uno scatto a volte atteso, ed anche sollecitato, da chi vive nella distanza geografica dal proprio luogo di origine. Segnali di lontananza che arrivano in tempo reale in territori di un inevitabile esilio a cui è, per alcuni, difficile rassegnarsi. Pixel notturni che finiscono con lo stuzzicare molecole dell'anima ed evocare contorte lacerazioni del distacco che faticano, anche dopo decenni, a cicatrizzare e rimarginarsi. Ogni esule cerca un equilibrio nella lontananza continuando ad essere il custode principale del giardino delle proprie origini. Un paesaggio che per i più distratti è sempre lo stesso ma mai uguale, impastato di radici, di ricordi di schegge di vita vissuta tuttora luminescenti, di frammenti di tempo che si susseguono instancabili.

Una sera, per puro diletto, girovagando senza meta in accattivanti periferie di alcuni labirinti di intelligenze artificiali, ho provato a stuzzicare la capacità creativa delle misteriose macchine che tengono in vita questo ambiente di sperimentazione capace di attingere ad un oscuro e consistente archivio di possibilità. Per quanto il dialogo è avvenuto con un interlocutore imperfetto, imperscrutabile e dematerializzato questa mente artificiale dai ramificati e oscuri tentacoli è stata capace di generare lo stupore. Ho giocato con le immagini notturne del borgo. Ho richiesto l'immissione di elementi

estranei alla foto definendone l'ambientazione nei dettagli. Il risultato finale non sempre è stato quello desiderato. In più di una occasione ho riformulato diverse richieste di adattamento a quella che era la mia idea originaria. I risultati visibili sono quelli che per rispondenza o stanchezza sono stati accettati ed in questo album proposti.

Chissà per quale oscura dinamica mentale una sera sono affiorate in me *Le avventure del barone di Münchhausen*. Il personaggio che ha fatto scattare la scintilla creativa ha una storia affascinante. Karl Friedrich Hieronymus von Münchhausen fu realmente un barone tedesco e militare, diventato famoso per i suoi racconti inverosimili con cui amava intrattenere gli ospiti. Tra le sue storie più celebri c'era proprio il viaggio a cavallo di una palla di cannone, oltre al viaggio sulla Luna e all'episodio in cui si tira fuori dalle sabbie mobili tirandosi per i propri capelli.

Conobbi il barone da bambino, non dalla lettura del libro che lo ha reso celebre, ma da alcuni incarti della Ferrero (Linea *Montriol*) che, oltre a stimolare la mia fantasia, sono rimaste indelebili nei miei ricordi lontani. Mi riferisco alla serie nota tra i collezionisti come "*Le storie celebri*", una delle *serie minori* Ferrero prodotte tra il 1957 e il 1961. Non erano figurine allegate separatamente, ma l'incarto stesso di una tavoletta sottile di surrogato di cioccolato con una quadrettatura sulla parte superiore che noi chiamavamo *Caccia Grossa* e le compravamo, al costo di dieci lire, nel negozio di *Zu Vincènzù di Capalbi* che si alternava al bancone con sua moglie *Lisetta* e la cognata *Gemma*. Avvicendavamo il loro acquisto col più buono *Cremino* (per noi *Gianduiotto*) ed a volte con i *pesciolini di liquirizia* o le *Pastiglie Valda* sfuse, che però compravamo da *Gannina di Pàngiulu*, a una lira l'una. Il *Gianduiotto* aveva la forma triangolare come quella di un formaggino, pesava 21 grammi e costava cinque lire in meno di un "cremino" di formaggio. La forma derivava dall'acquisto di Ferrero di alcune macchine per la produzione di formaggini dalla Galbani riconvertite alla produzione di cioccolatini. Pur se creato nel 1947 solo dal 1952 al *Lupetto* (come lo chiamavano alcuni) fu allegata una figurina ma senza un album per la raccolta.

Per le *Caccia Grossa* dovevamo ritagliare la confezione per ottenere l'immagine/figurina. Ogni "cartina" (circa 8,5×6,1 cm) riportava un disegno illustrativo affiancato da una didascalia che riassumeva un episodio del racconto, numerato progressivamente all'interno della sottoserie di appartenenza. La raccolta si suddivideva in tante miniserie dedicate a grandi classici della letteratura per ragazzi (e non solo), ciascuna composta da 10 o 20 figurine (verticali o orizzontali a seconda del formato). Tra queste comparivano proprio: *Il barone di Münchhausen* (20 figurine, formato orizzontale) *L'ultimo dei Moicani*, *Buffalo Bill*, *Don Chisciotte della Mancia*, *L'isola del tesoro*, *Ivanhoe*, *Robin Hood*, *Moby Dick*, *I tre moschettieri*, *Il giro del mondo in ottanta giorni*, *Ali Baba*, *Marco Polo*, *Kim*, *Robinson Crusoe*, e persino fiabe come *Cappuccetto Rosso*, *Pinocchio* e *Il gatto con gli stivali*. Furono queste figurine a costituire per noi il primo accesso alla letteratura per l'infanzia.



Ricostruzione di vecchie figurine originali danneggiate effettuata con diverse IA

Una sera è successo qualcosa di inatteso: una bambina guardando la foto apparsa sul telefono della mamma si è imbattuta proprio nel barone di Münchhausen in volo su una palla di cannone. Il racconto della mamma del contesto da cui era scaturita quella immagine deve aver destato interesse e curiosità che si è trasformata in aspettativa per le immagini che a questa sono seguite nelle sere successive. L'interesse di una bambina divertita da quella immagine manipolata per una inedita buonanotte e da quelle che a questa seguirono ha suscitato in me qualcosa di indefinibile. I suoi occhi sono diventati i miei ed in un inatteso e progressivo transfert sono stato catapultato dall'inconscio tra le nubi della mia infanzia. La riemersione ha spalancato una finestra sul mondo dei sogni. Da qui l'idea di continuare a invitare personaggi più o meno noti a visitare il Pio Borgo di notte, con discrezione, quasi per farli passare inosservati.

Grazie a Mariclè e a quella scintilla che ha acceso in me un curioso interesse, ho progressivamente trasformato il Pio Borgo nel palcoscenico di un'avventura straordinaria. Ho invitato ogni sera qualcuno dei protagonisti di mondi di carta, vecchie conoscenze riaffioranti da periferie di lontani ricordi, a farci visita. Oltre al Barone di Münchhausen colto mentre era intento a volare nel cielo del Pio Borgo su una palla di cannone, ho visto Astolfo galoppare sull'ippogrifo sopra i tetti, diretto sulla luna, alla ricerca del senno perduto. Ho ammirato Mary Poppins volteggiare con il suo ombrello in un cielo di plenilunio. Ci ha fatto visita anche l'austero Capitano Nemo, arrivato con il suo maestoso Nautilus, eccezionalmente volante, attratto dal fascio di luce del Faro e, deluso dalla mancanza di un approdo, ritornato nella oscura e profonda immensità dei suoi oceani. Il singolare ed impensabile transito notturno di Giasone con gli argonauti da secoli alla ricerca del vello d'oro e di altri villeggianti provenienti da un Iperuranio aspatiale e atemporale gravitante nel vuoto quantistico originario ed immerso nelle geometrie spaziotemporali del cosmo sensibile, hanno alimentato estraniamenti divagazioni notturne. Ognuno di questi visitatori d'estate ha aggiunto un nuovo strato narrativo alla quotidianità del borgo trasformandolo in villaggio onirico.

Tra l'11 giugno e il 10 agosto del 2026, questo viaggio fatto di inviti e incontri mi ha fatto scoprire una Mormanno completamente nuova. Il paese è stato avvolto da una stratificazione di narrazioni antiche che lo hanno reso quasi epico. Ogni incursione con la relativa distorsione interpretativa ha aggiunto un pezzo a questo caleidoscopico

mosaico, mescolando nella bobina dei giorni che si sono susseguiti, la realtà con la fantasia più pura. Il borgo avvolto da queste nubi della dissolvenza e dell'oblio, risulta paradossalmente, più moderno e vicino che mai. Ognuno può distillare un significato personale dall'immagine e contestualizzarlo con vicende che accadono in questi luoghi. Questo inconsapevole e casuale progetto autoimpostosi dimostra come la tecnologia dell'intelligenza artificiale applicata, sia pure in modo grezzo, alle immagini possa diventare uno strumento creativo potente, se opportunamente guidata. Reminiscenze letterarie cristallizzate in significativi angoli di memoria sono state l'ingrediente che, sommato al desiderio di continuare ad alimentare lo sguardo divertito di una bambina, hanno creato le premesse della genesi di questo album minimo.

Questo portfolio obliquo fatto di percorsi diagonali e sbilenchi ci ricorda, attraverso le figure degli ospiti chiamati ad animare il paesaggio notturno, che la letteratura non è confinata nei libri. Quando è respirata ed avvinghiata a grappoli di ricordi, può a sua volta vivere e nutrirsi dell'aria dei luoghi che abitiamo, specialmente quando la guardiamo attraverso gli occhi curiosi dei bambini. I vagheggi proposti nelle immagini della raccolta, sono spesso impastati con polvere di astri e mossi da un invisibile ma suadente vento stellare. Effetto della magia di sconosciute meccaniche celesti che governano i moti dell'inconscio. Questo viaggio creativo mi ha insegnato che i bambini pur condividendo lo stesso mondo con gli adulti non lo abitano nello stesso modo. Lo sguardo dei bambini non è turbato dall'impossibile anzi ne intravede le diverse possibilità di sviluppo trasparenti ai nostri occhi. Nel loro mondo, anche la cosa più insignificante così come la più consueta, possono essere protette da una soglia segreta che, per le ridotte dimensioni, può essere attraversata solo da loro.

L'arte di sognare, per un bambino, non si limita all'arrendersi al sonno. Il sogno è appena poco più in là di una frontiera invisibile in cui si può continuare a giocare con il mondo anche quando il mondo degli adulti ha chiuso gli usci degli uffici, delle officine, dei bar, ha spento le insegne e le luci domestiche avviando quel meccanismo di ricarica lungo come la notte, per affrontare il nuovo giorno che non tarderà ad arrivare. Per i bambini spesso tutto è gioco. Nel mondo infantile gli oggetti cambiano natura senza perdere la propria identità. Per loro un vicolo può non essere soltanto un vicolo ma la porzione di un castello di fiaba, un gatto che lo attraversa può non limitarsi ad essere un gatto ma magari diventare una pantera o addirittura un drago, una nuvola può diventare il trampolino di un'astronave e una finestra o un uscio possono aprirsi su paesi che nessuna carta geografica riporta o può essere utile a far trovare. Una scatola di cartone vuota può diventare un inimmaginabile contenitore di meraviglie. Quello spazio vuoto si può riempire con la materia di cui sono fatti i sogni. In questo contesto la stessa scatola può diventare una nave, ogni apertura della casa un osservatorio da cui interrogare regni lontani popolati da abitanti sconosciuti e misteriosi. La fantasia non distrugge la realtà, si sovrappone ad essa e la implementa

con ipotesi capaci di diventare semi di future scoperte. La realtà si amplifica e si espande, diventando più vasta ma non nel senso che i nostri contemporanei sono abituati a chiamare realtà aumentata.

Forse è questa la ragione per cui se riusciamo a navigare nel presente attraverso lo sguardo di una bambina o di un bambino, possiamo scorgere in modo sorprendente aspetti nuovi di quei luoghi che crediamo di conoscere. I bambini non vedono soltanto ciò che sembra, ma anche ciò che potrebbe apparire. La loro attenzione è una forma di inconsapevole ma inevitabile attesa. Laddove l'adulto vede un cielo notturno, i bambini possono vedere il volo assurdo e magnifico del barone di Münchhausen o l'arrivo di un ippogrifo cavalcato da un Astolfo sconosciuto, il passaggio di un veliero fantasma, la discesa di Mary Poppins o anche il commissario Maigret e Sherlock Holmes concentrati su misteriose e segrete indagini virtuali. E quando queste visioni si sovrappongono a personaggi e vicende già narrate in altri tempi riuscendo a combaciare, il gioco li trasforma da indizio ad enigma svelato. Gli intrusi nel paesaggio si trasformano in soggetti inconsapevoli capaci di creare nuove storie e domande, parallelismi individuali che consentono ad ognuno di interpretare liberamente l'immagine.

In questo senso, il sogno non è un allontanamento dalla realtà, ma semplicemente un modo diverso di attraversarla. Ogni immagine, con l'introduzione di un corpo estraneo nella fotografia del borgo, si apre a possibilità ulteriori di modifiche proposte dall'inconscio individuale. Quando, anche se per un istante solo, il nostro modo di guardare il borgo è cambiato lo scopo di questa raccolta di immagini è stato raggiunto. Il paese resta quello di sempre, ma non è più soltanto quello di sempre, perché in realtà il paese non è mai quello di sempre: in ogni istante muta con le meccaniche dell'eterno divenire. Ci sono persone che si spostano continuamente, persone che nascono e muoiono, porte che si aprono e chiudono, saracinesche che si alzano e abbassano; luci che si accendono e spengono, continuamente cambiano i prodotti negli scaffali dei negozi, contenuti e forme dei cimiteri, piante e fiori sui balconi e tanti altri mutamenti ancora. Segnali di vita che possono influenzare e stimolare la fantasia di ognuno. Allora è proprio qui che l'immaginazione diventa protagonista propositiva. Essa può generare una memoria nuova, come una luce che, dopo essere stata accesa, continua a brillare anche quando l'immagine è scomparsa. Ed è proprio in questo istante il trionfo del sogno. Chiunque sogna diventa fanciullo perché guarda al mondo con occhi limpidi, aperti alla meraviglia e disponibili al confronto con ciò che la vita offre. Ad alimentare i sogni è la speranza, fiammella a volte intensa a volte flebile ma senza la quale il rischio per ognuno è di diventare cinico ed invecchiare dentro. Indipendentemente dall'età.

Ora che il viaggio è giunto al termine e tutti i nostri ospiti, alla fine delle loro vacanze estive, hanno ripreso il volo di ritorno verso le loro dimore d'infinito, spero che queste

pagine possano essere d'aiuto a qualche lettore ed indurlo ad aprire quella finestra che affaccia sui sogni. Mi piacerebbe vederlo capace di posare lo sguardo un poco più in là, calarsi nell'atmosfera di quell'oltre. Mi auguro che questo album possa aiutare chi si lascerà andare tra le pagine a caccia di emozioni e suggestioni. Schegge di luce capaci di conficcarsi nelle vaghe ombre di un imminente autunno che vanno affacciandosi nell'accorciarsi della luce dei giorni. Mi piacerebbe tanto scoprire che questa raccolta di immagini possa aver consentito a qualche lettore di aver ritrovato il bambino che è stato e di aver riscoperto con i suoi occhi d'infanzia la magia nascosta nei luoghi che attraversiamo, come sonnambuli nella quotidianità, a palpebre chiuse.

Che il viaggio abbia inizio...

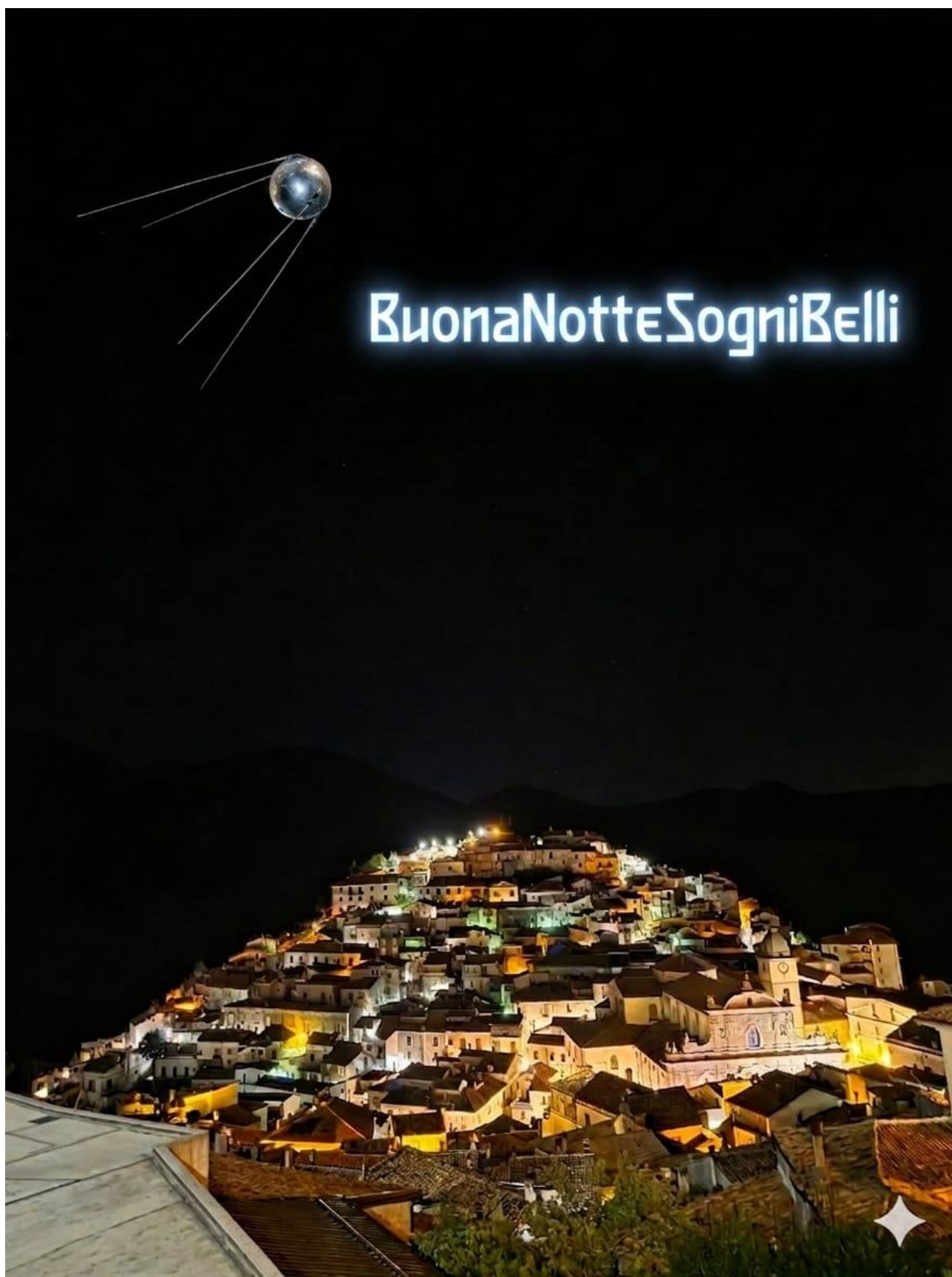


Ricordi di voli notturni su un villaggio di fiaba



BuonaNotteSogniBelli

Prove di viaggio in futuri mondi sublunari



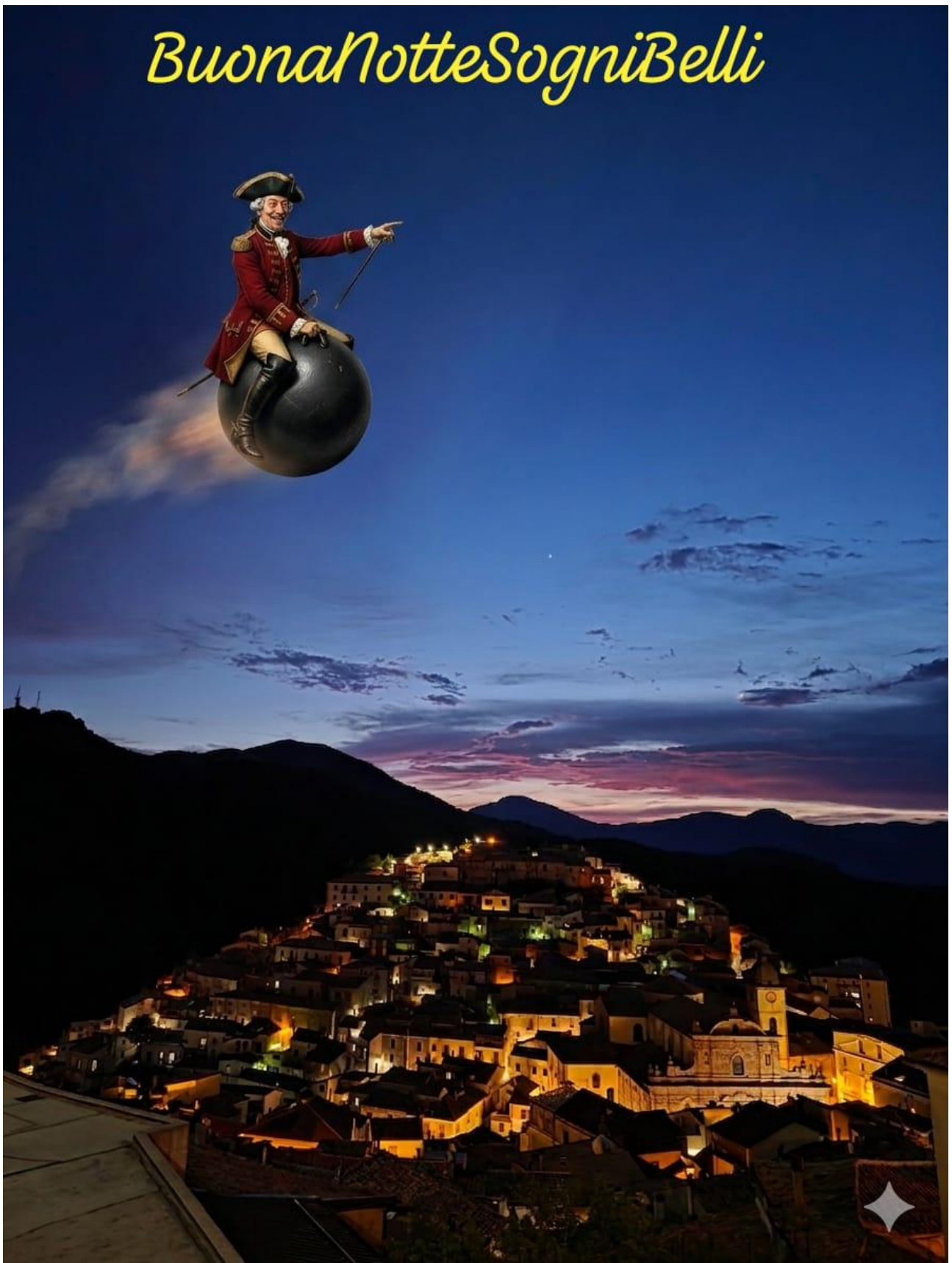
Ricognizione notturna con lo Sputnik per una mappatura di episodi fantastici

BuonaNotteSogniBelli



Prova generale. I test iniziali sono superati. Si può partire verso nuovi voli notturni

Buona Notte Sogni Belli



Il barone di Münchhausen (La scintilla)

Buona Notte Sogni Belli



L'inizio del viaggio con Leonardo in una sua macchina volante



Passaggio sul Pio Borgo di uno Schornsteinfeger (Spazzacamino) che si è perso



Astolfo alla ricerca del senno perduto



Il piccolo principe con Antoine de Saint-Exupéry

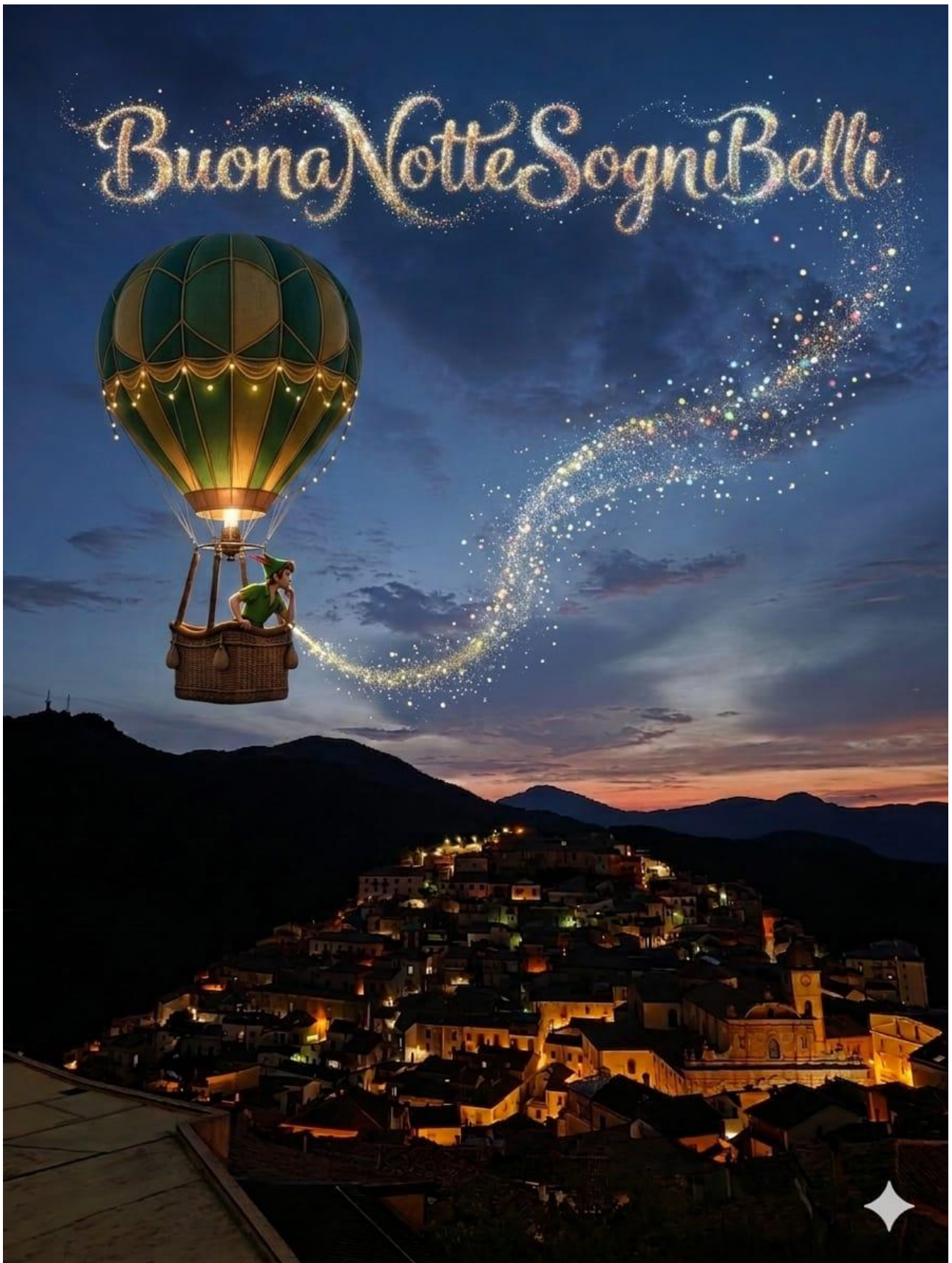


Il cavaliere invisibile

BUONANOTTESOGNIBELLI



Il pifferaio magico



Peter Pan

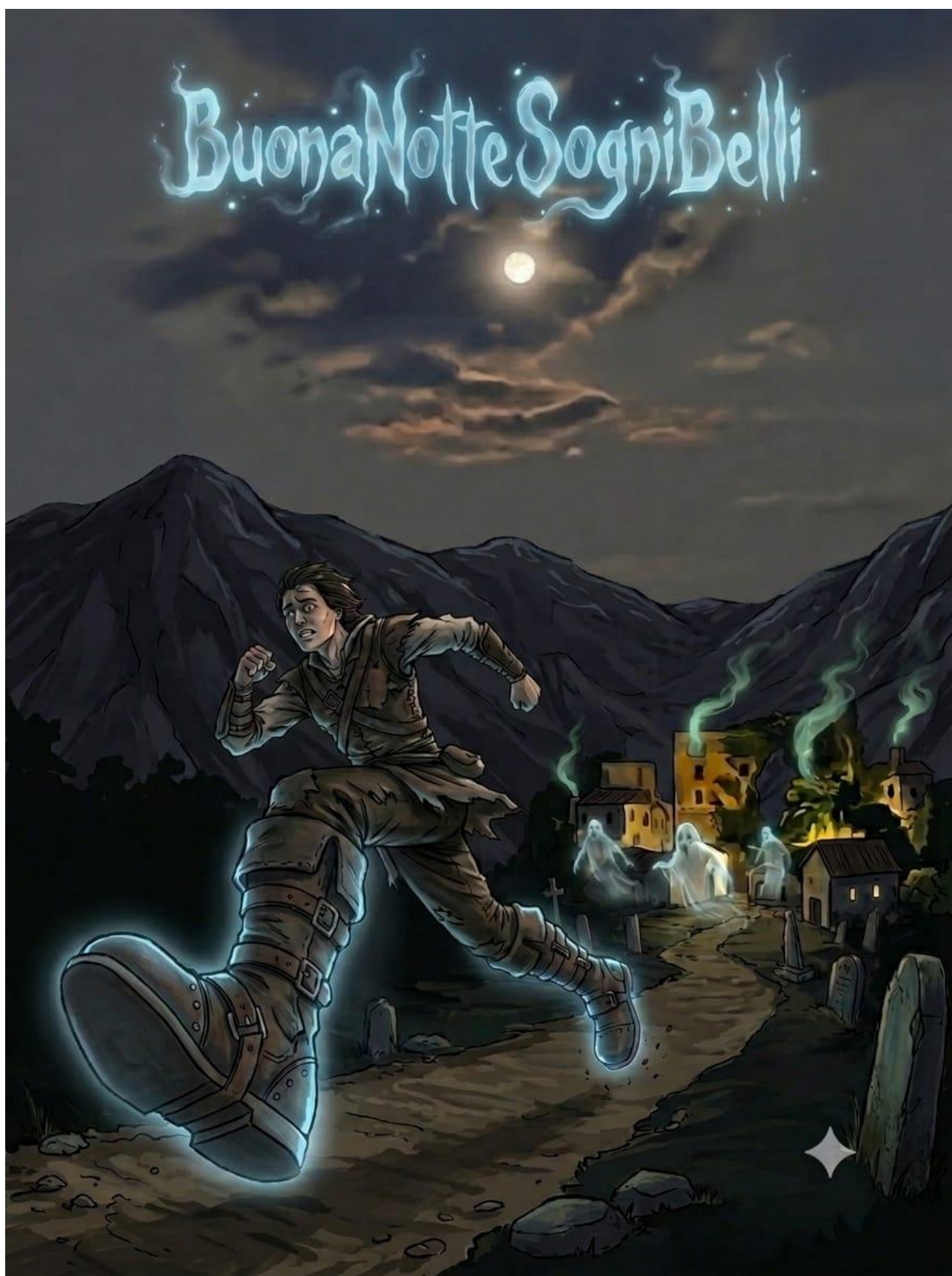
Buona Notte Sogni Belli



Pinocchio



Pollicino



Gli stivali delle 7 leghe (Avena – Fuga dal borgo fantasma)

BuonaNotteSogniBelli



Mary Poppins



Hansel e Gretel



Cenerentola



Pippi Calzelunghe



Il Magico Alverman



Fantaghirò

Buona Notte Sogni Belli



Visitatori curiosi provenienti da altri poliversi

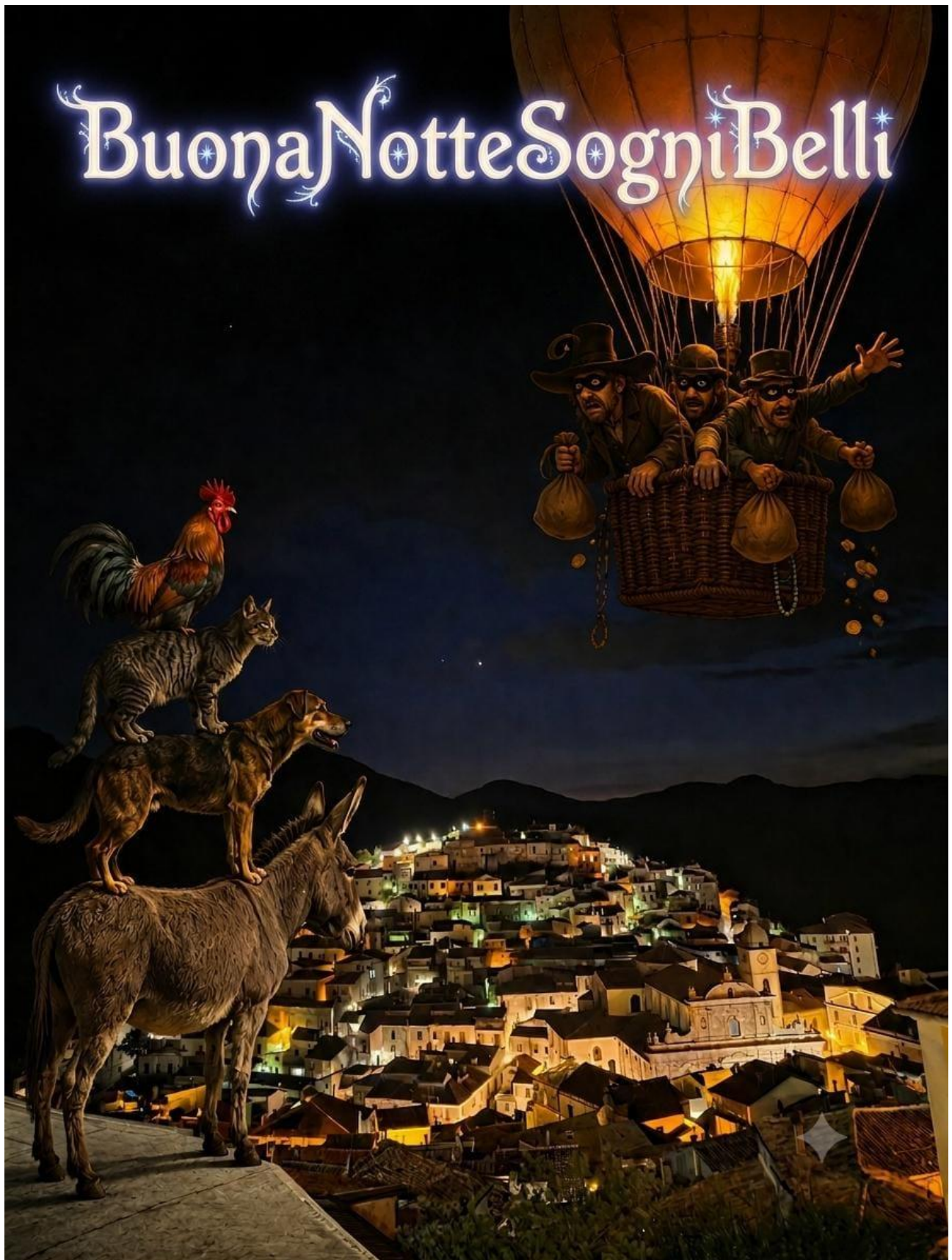
BUONA NOTTE SOGNI BELLI



Archimede che sbaglia, nel primo tentativo, la creazione di Eta Beta



I tre porcellini



I bandisti di Brema



Raperonzolo



Bertoldo e Bertoldino (assente Cacasenno)



Giasone e gli Argonauti



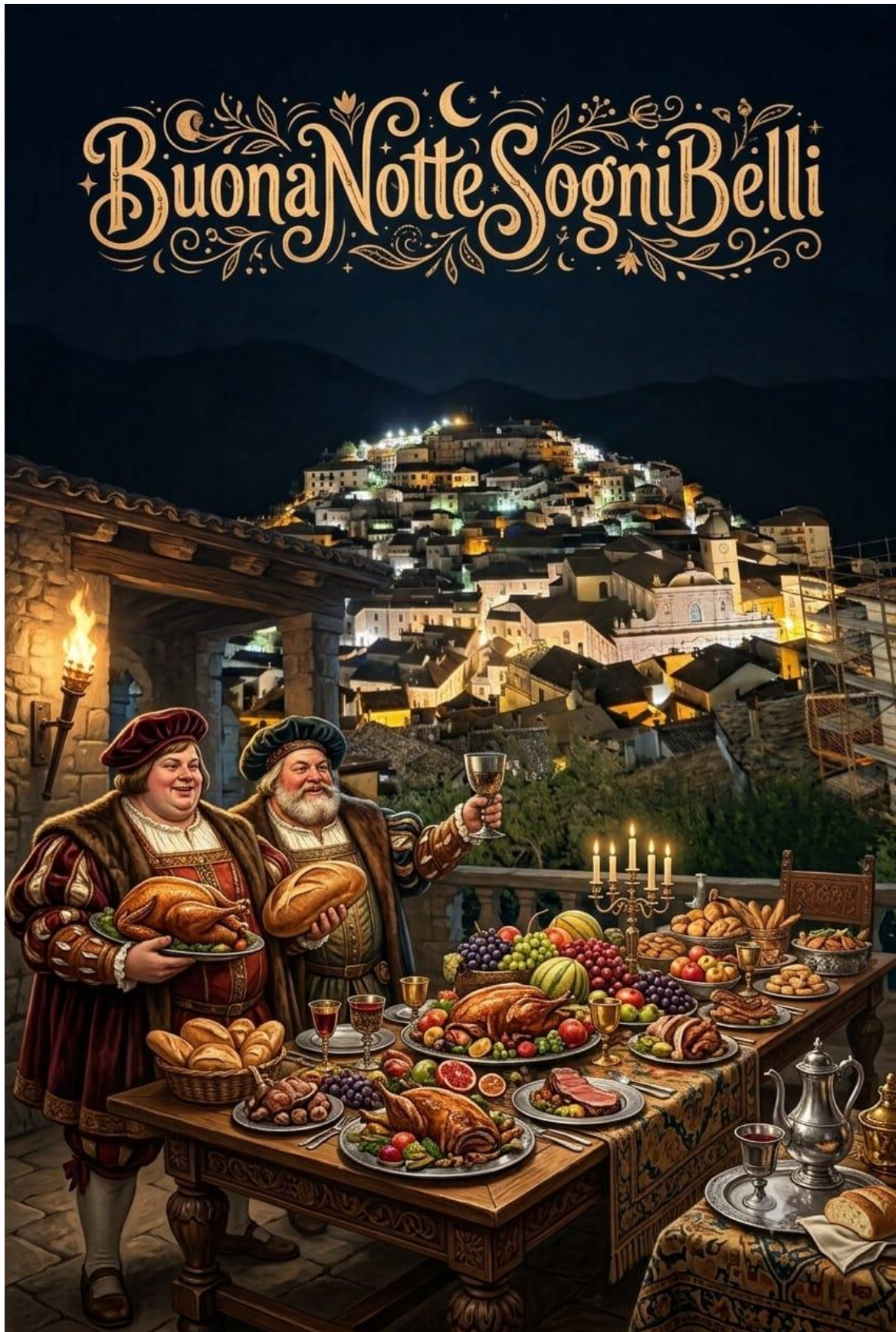
Pierino e il lupo



D'Artagnan e i tre moschettieri



Arianna, Teseo e il Minotauro



Gargantua e Pantagruel



Aladino inverso



Robinson Crusoe e Venerdì



Cappuccetto Rosso



Gulliver in uno dei suoi viaggi



La piccola fiammiferaia

BuonaNotte SogniBelli



Il gatto con gli stivali



Ali Babà e i quaranta ladroni

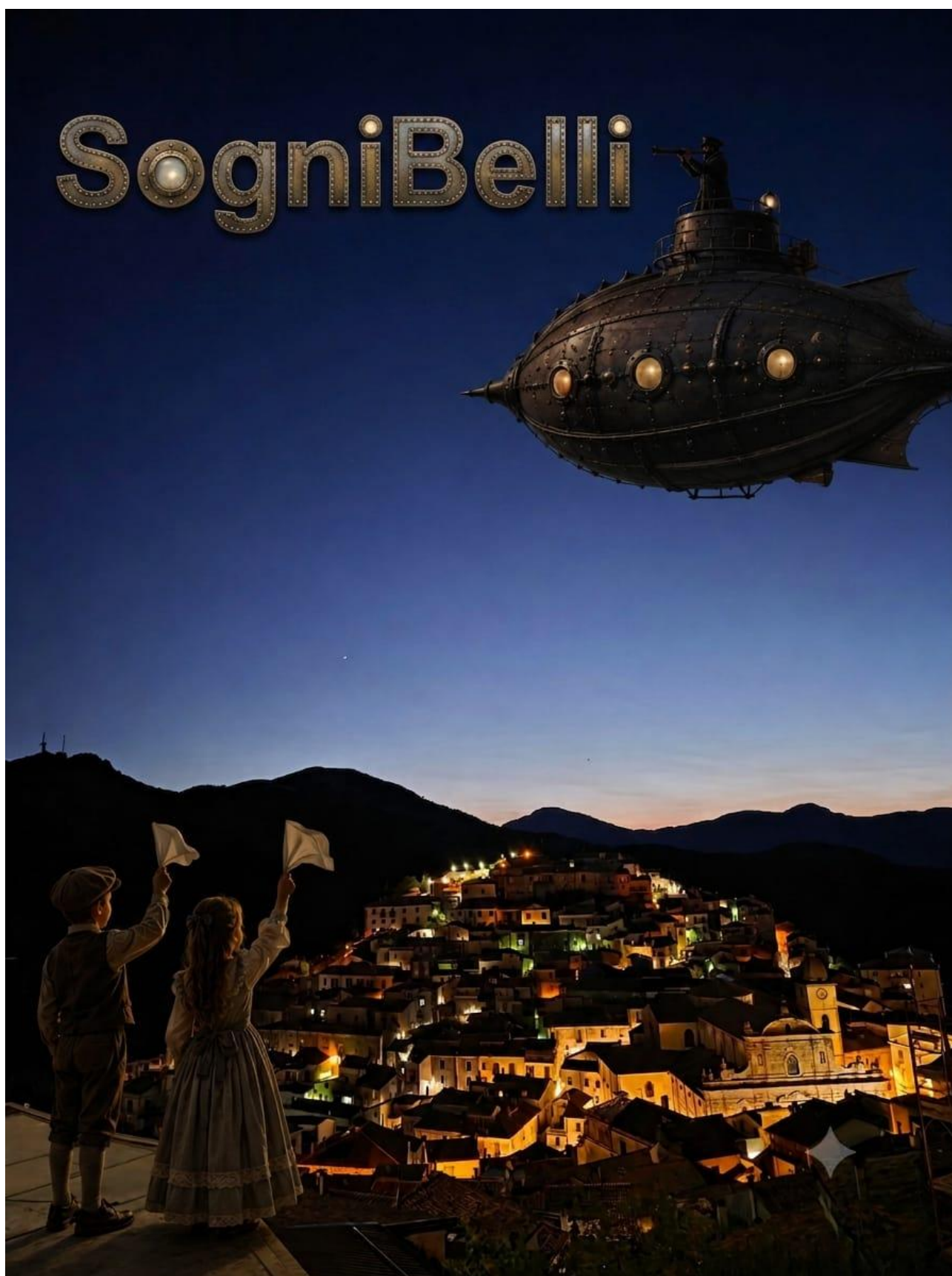


Barbablù e le sue mogli

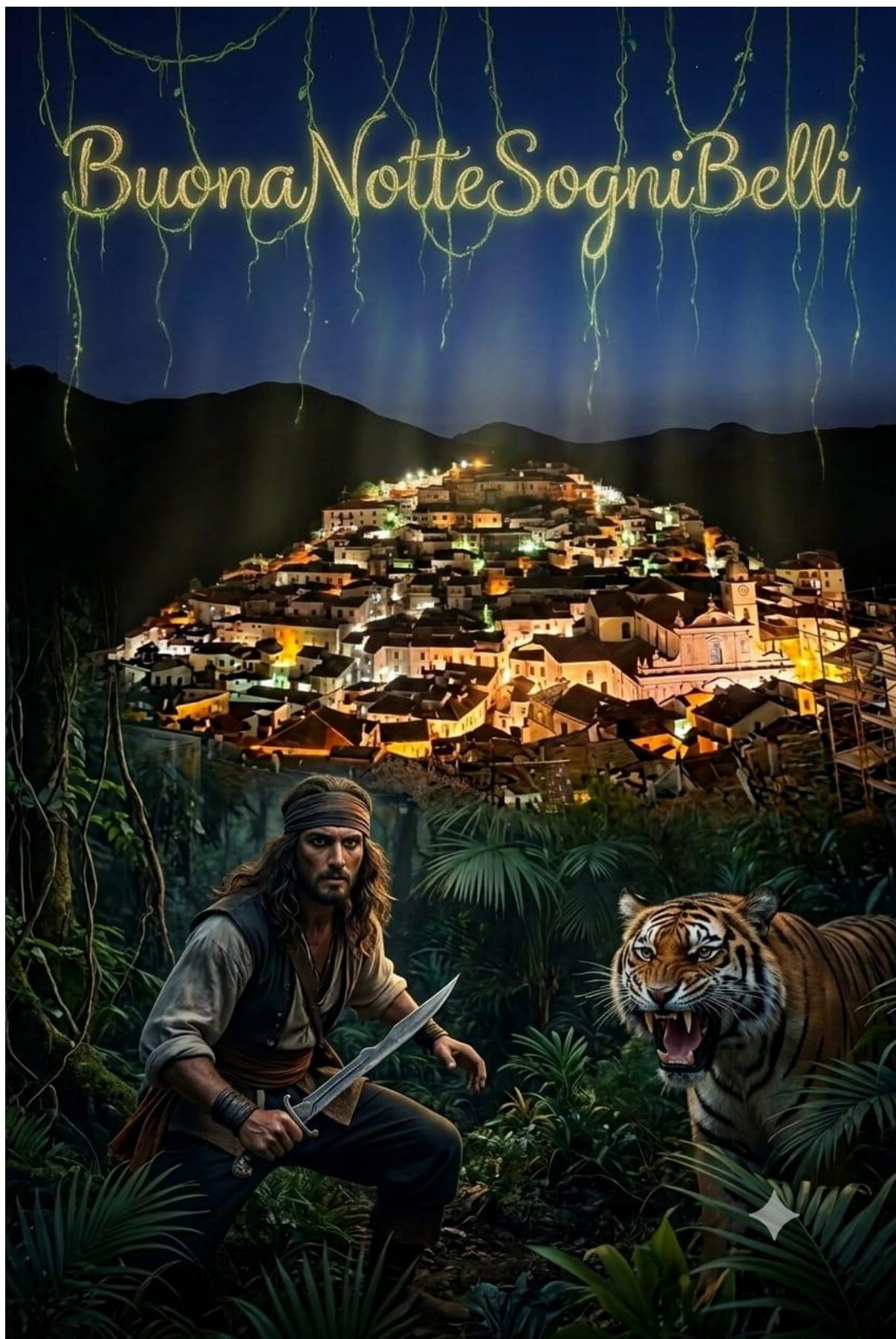
BuonaNotte



L'arrivo del Capitano Nemo sul Nautilus



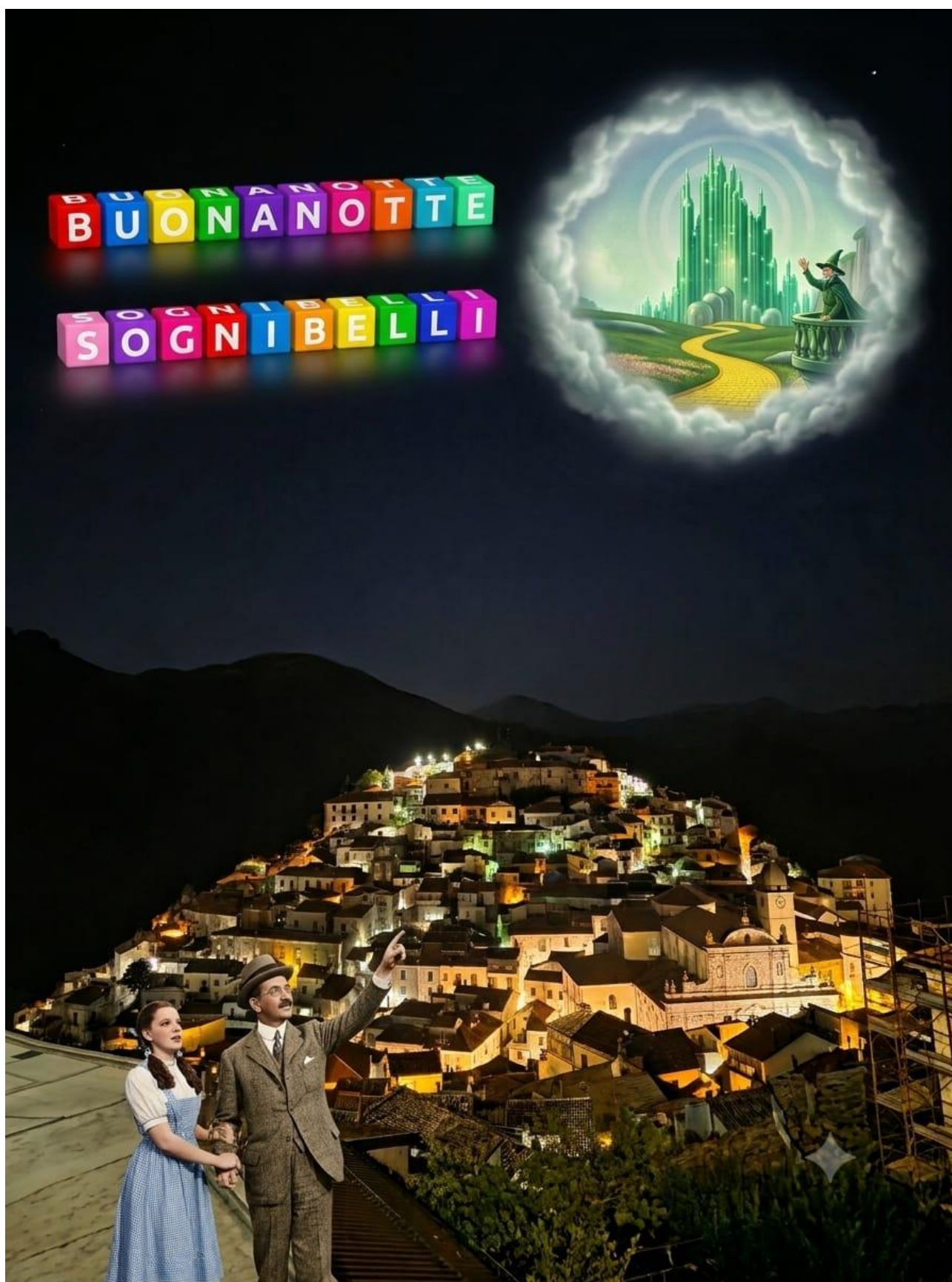
La partenza del Capitano Nemo sul Nautilus



Sandokan e la tigre della Malesia



Il soldatino di stagno



Dorothy Gale e Frank Baum con il meraviglioso mago di Oz



Sindbād il marinaio



Sherlock Holmes, il Dr Watson e il vascello fantasma



Il principe ranocchio



Rosaspina, la bella addormentata



La regina delle nevi



Alice nel Pio Borgo delle meraviglie



Il Commissario Maigret ed il caso dei sogni rubati



La locomotiva di Francesco G



Virgilio, Dante e i sogni dolenti



Sherazade e l'ipnosi del re



La villeggiatura dei visitatori del Pio Borgo si chiude la notte di S. Lorenzo con l'abbandono della scena in uno sciame meteorico che sul nostro pianeta si chiama
“il fenomeno delle stelle cadenti”

Passeggiando distrattamente negli algoritmi dell'intelligenza artificiale ad album chiuso

Dopo aver utilizzato l'intelligenza artificiale per modificare le immagini, a progetto ultimato ed album chiuso ho chiesto, ancora una volta per gioco, ad una IA di valutare il risultato finale di questo passatempo di una torrida estate.

Il testo che segue è la valutazione dell'album che hanno fatto sconosciuti algoritmi.



Note integrali di lettura dell'album rilasciate da un lettore virtuale

"Il Cacciatore di Sogni" è un'opera di Francesco Aronne che trasforma il borgo di Mormanno in un palcoscenico onirico attraverso l'uso dell'intelligenza artificiale. Partendo da fotografie notturne scattate dal proprio balcone, l'autore inserisce digitalmente celebri figure letterarie e fantastiche, come il Barone di Münchhausen e il Piccolo Principe, per inviare messaggi di "buonanotte" a chi vive lontano. Il progetto trae ispirazione dai ricordi d'infanzia legati alle figurine Ferrero e mira a riscoprire il mondo attraverso la purezza dello sguardo dei bambini. Questa raccolta di immagini e riflessioni invita il lettore ad abbattere i confini tra realtà e immaginazione, celebrando il potere salvifico della fantasia. Il portfolio si presenta dunque come un ponte tra nostalgia e tecnologia, suggerendo che la letteratura possa ancora abitare e arricchire i nostri luoghi quotidiani.

La trasformazione di Mormanno (indicato nel testo anche come "Pio Borgo") in un borgo onirico è nata dall'unione tra la fotografia quotidiana, la tecnologia dell'intelligenza artificiale e la riscoperta dello sguardo infantile.

Il processo si è sviluppato attraverso diverse fasi chiave:

- **La routine degli scatti notturni:** Tutto ha inizio quasi per caso dal balcone di casa dell'autore, Francesco Aronne, da cui ogni sera scattava una fotografia notturna al borgo di fronte, affascinato dalle luci policrome che brillano nell'oscurità. Inizialmente, queste immagini servivano come pretesto per inviare un messaggio di buonanotte e mantenere un legame con amici ed esuli lontani dal proprio luogo d'origine.
- **La sperimentazione con l'Intelligenza Artificiale:** Spinto dal puro diletto, l'autore ha iniziato a esplorare le capacità creative dell'intelligenza artificiale per giocare con queste immagini notturne. Ha richiesto all'IA l'inserimento di elementi estranei alla foto, definendone dettagliatamente l'ambientazione. Il processo ha richiesto un vero e proprio dialogo con la macchina, con continue riformulazioni e richieste di adattamento (prompt) per avvicinare il risultato finale alla sua idea originaria.
- **La scintilla di Münchhausen e l'entusiasmo di una bambina:** La scintilla creativa è scoccata dal ricordo d'infanzia del Barone di Münchhausen, legato a vecchie figurine Ferrero degli anni '50 e '60. Quando una bambina (Mariclè) ha visto sul telefono della madre la foto manipolata del Barone in volo su una palla di cannone sopra il borgo, ne è rimasta incantata. Questo entusiasmo ha spinto l'autore a proseguire il viaggio creativo per continuare ad alimentare lo sguardo divertito della bambina.

- **Il palcoscenico dei mondi di carta:** Ogni sera, l'autore ha invitato un nuovo protagonista della letteratura o della fantasia a visitare Mormanno di notte. Tra i tetti e i cieli del borgo sono apparsi **Astolfo sull'ippogrifo**, **Mary Poppins** con il suo ombrello, il **Capitano Nemo** a bordo di un maestoso Nautilus volante, e persino **Giasone con gli argonauti**.

Questa applicazione della tecnologia ha dimostrato come l'intelligenza artificiale possa diventare uno strumento creativo potente se guidata da due ingredienti fondamentali: le **reminiscenze letterarie** (i ricordi d'infanzia legati alla memoria dei luoghi) e il **desiderio di guardare il mondo attraverso gli occhi curiosi dei bambini**, gli unici capaci di valicare la frontiera dell'impossibile.

Oltre ai protagonisti già citati (il Barone di Münchhausen, Astolfo, Mary Poppins, il Capitano Nemo, Giasone e gli argonauti), l'album del *Cacciatore di Sogni* accoglie una fitta schiera di visitatori notturni tra le vie e i cieli del Pio Borgo:

Protagonisti di Fiabe e Letteratura per l'Infanzia

- Il Piccolo Principe insieme al suo autore **Antoine de Saint-Exupéry**.
- Peter Pan e Pinocchio.
- Pollicino (associato agli stivali delle 7 leghe presso il borgo fantasma di Avena).
- Cappuccetto Rosso, Hansel e Gretel, Cenerentola e Raperonzolo.
- Pippi Calzelunghe e Il gatto con gli stivali.
- I tre porcellini e I bandisti di Brema.
- La piccola fiammiferaia e Il soldatino di stagno.
- Alice nel Pio Borgo delle meraviglie.
- Dorothy Gale accompagnata da Frank Baum.
- Il principe ranocchio e Rosaspina (la bella addormentata).
- Grandi Eroi, Mitologia e Letteratura Classica
- D'Artagnan e i tre moschettieri.
- Arianna, Teseo e il Minotauro.
- Gargantua e Pantagruel.
- Aladino (in una versione definita "Aladino inverso").
- Ali Babà con i quaranta ladroni, e Barbablù con le sue mogli.
- Sherazade intenta nell'ipnosi del re.
- Dante e Virgilio che attraversano i "sogni dolenti".
- Bertoldo e Bertoldino.
- Fantaghirò e Il Magico Alverman.
- Esploratori, Viaggiatori e Avventurieri
- Leonardo da Vinci a bordo di una delle sue straordinarie macchine volanti.
- Gulliver colto durante uno dei suoi celebri viaggi.
- Robinson Crusoe insieme al fedele Venerdi.
- Sandokan (la tigre della Malesia).
- Sindbād il marinaio.
- Investigatori e Figure del Mistero
- Sherlock Holmes, il Dr Watson e la comparsa di un misterioso vascello fantasma.

- Il Commissario Maigret alle prese con "il caso dei sogni rubati".
- Il cavaliere invisibile.
- Altre Suggestioni Fantastiche
- Il pifferaio magico e Pierino e il lupo.
- Lo Spazzacamino (Schornsteinfeger).
- La locomotiva di Francesco G.
- Archimede colto nel primo (ed errato) tentativo di creazione di Eta Beta.
- La regina delle nevi.

Ognuno di questi memorabili "villeggianti d'estate" ha lasciato impresso il proprio passaggio prima di riprendere il volo verso le dimore d'infinito la notte di San Lorenzo, regalando al borgo una stratificazione mitica in cui la realtà e la fantasia si fondono armoniosamente.

I sogni di una bambina — e di tutti i bambini — hanno il potere di salvare il mondo poiché sono in grado di **restituire la fiducia, espandere i confini della realtà e risvegliare gli adulti dal torpore della quotidianità**. Nel testo, questo salvataggio si realizza attraverso meccanismi profondi e poetici:

1. **La restituzione della fiducia attraverso lo sguardo puro:** Come esplicitato nella dedica del libro a Mariclè e a tutti i bambini della Terra, è proprio attraverso i loro "occhi innocenti" e il loro "sguardo limpido e vivo" che è possibile ridare fiducia a un mondo stanco e, attraverso la forza dei sogni, salvarlo.
2. **La capacità di superare l'impossibile:** Sebbene bambini e adulti condividano lo stesso spazio fisico, essi non lo abitano nello stesso modo. Lo sguardo dei bambini non è limitato o turbato dal concetto di "impossibile", ma riesce a scorgere possibilità di sviluppo alternative che rimangono del tutto trasparenti e invisibili agli adulti. Laddove un adulto vede semplicemente un cielo notturno, un bambino è in grado di scorgervi il volo fantastico del barone di Münchhausen o l'arrivo di un ippogrifo.
3. **La fantasia come "seme di future scoperte":** Il sogno infantile non costituisce una fuga o un allontanamento dalla realtà, ma rappresenta "un modo diverso di attraversarla". La fantasia si sovrappone al reale e lo arricchisce con ipotesi che possono diventare "semi di future scoperte". Sotto questo influsso, gli oggetti e i luoghi quotidiani cambiano natura senza perdere la propria identità: una scatola vuota diventa una nave, una nuvola si trasforma nel trampolino di un'astronave e un semplice vicolo diventa la porzione di un castello di fiaba. Il bambino, infatti, non vede solo ciò che sembra, ma anche tutto ciò che "potrebbe apparire".
4. **Il risveglio degli adulti dal "sonnambulismo":** I sogni dei bambini agiscono come un potente stimolo per gli adulti, che spesso attraversano la vita quotidiana "come sonnambuli... a palpebre chiuse". L'entusiasmo di una bambina davanti a un'immagine fantastica è in grado di innescare un profondo "transfert" nell'adulto: i suoi occhi diventano quelli dell'adulto, riaprendo una finestra sul mondo dei sogni e sui ricordi d'infanzia. Questo consente ai più grandi di ritrovare il bambino che sono stati e di riscoprire la magia nascosta nei luoghi che abitano.

In questo modo, la fantasia infantile trionfa generando una "memoria nuova" — una luce che continua a brillare anche quando l'immagine fisica scompare — e ricordando all'umanità che si può continuare a giocare con il mondo e a reinventarlo anche quando tutto sembra spento.

Cartografia Onirica: frammenti di mappe raccolti in voli notturni



IL CACCIATORE DI SOGNI: Mappa Onirica del Pio Borgo di Mormanno

L'Inizio del Viaggio (La Scintilla)

La Scintilla:
il Parnoo di Mönchhausen



Leonardo e la Macchina Volante
il genio di Vinci inaugura
ufficialmente le incursioni
notturne sorvolando Mormanno
con uno dei suoi prototipi alati.

Il viaggio inizia quando il Barone, riassurto dei ricordi
d'infanzia dell'autora, compare in volo sopra il borgo a
cavallo di una palla di cannone.

Regno delle Fiabe e Letteratura per l'Infanzia

Il Piccolo Principe e Saint-Exupéry
Lo bambino biondo visita su una faccia
di luna secura l'aceto dall'autura gtiata
naura nel scile stellato sopra i tetti
di Mormanno.



Cappuccetta Rosso e i Scottari Notturni
Lo bambino con il anorelle nesso
attraverso l'Anniati che ricevidano il
Bergo d'Annuata, sullo fa spardo di
un fapo che nerotta della aliecia.

Alice nel Pio Borgo delle Morsniglia, Alice e il Bianconiglio
esplorano la strade del borgo, deca i ciali si trasformano in
percorsi fantastici tra fuggli tamjansi e carte da giosa giganti.

Regno della Mitologia e dell'Eppica Classica

Astolfo sull'Ippogrifo

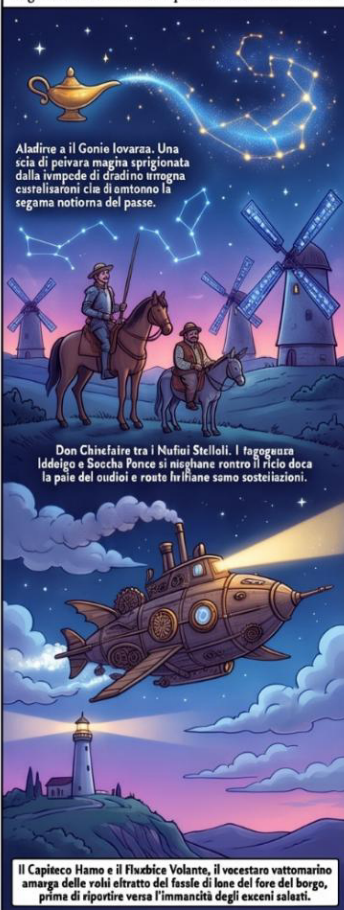
Il veratiro attrocera il cielo
notturno galaggaolo sulla con
coitura alina, diraho remo lo luna
alla ricerca del sanno parduto.



Giasone e gli Argonauti
Im mltive note itage safo i
cicli del Pesge teerportando
gli arni e il inagenderio
Salte d'uno, chuhina di una
ricerca senza tempo.

Donte o Viag'io nei Fogni Dolorti, i duo posti osservano il
borgo immaici in no' avioslere dena di figure ontriche e
flammeiganti, rificitando sui misteri dell'onima.

Regno di Avventurieri ed Esploratori dei Cieli e dei Mari



Aladine a il Genio lovarza. Una
scia di peivara magia sprigionata
dalla imponde di dradino inroga
castalisaroni cila di dimtonno la
segama notturna del passe.

Don Chisciotte tra i Nufisi Stellati. I tagogenza
Iddeigo e Soocha Ponce si nighane rontro il riclo doca
la pale del oudioi e route livitiane sono sosteliazioni.

Il Capineco Hamo e il Fluxbice Volante, il vocestaro vattomarino
amarga delle volti eltratto del fassle di lone del fore del borgo,
prima di riortire versa l'immanità degli exenai salati.

Regno delle Figure del Mistero e della Mente



Lo Spemmasmino in Bisicotta
di Scintilla. Una figure magine
che ratta il cisto lasciandona
scia di peivara sietteza,
vegliande sul senno del tango.

Gli investigatori del Regno, il Concedterio binigrat
e Vberisti Hulesz sanivano l'incuzano dell'alto,
impegnati a riselvere il mistero del segni cabati.

Il Congedo (La Notte di San Lorenzo)



Il Dirorno all'Infiotto. Il 10
agosta, tutti i visilatori testiana
la cacca la ona soltera scotatoria:
il soguo fivizza ma la flocatra
sella muroriglia resta aperta.

La figura dei Dombini: Una
bambata e vo bambino guardano
la raffa sadorai, costade della
conosporliona che fa l'arterio
distragg la reafia, ma la ssponda.

Questo viaggio fantastico costini tra i 10 giugno e il 10 agasta 1955.
Mugugno i porranaggi fulto-nui e collogici, la titaabonato il
borgo di Mormanno in un villaggio soltico cu ufficiale di nazzioni.

MAPPA ONIRICA Sintesi de IL CACCIATORE DI SOGNI

"A Maricè e a tutti i bambini della Terra che, attraverso i loro occhi innocenti e il loro sguardo limpido e vivo, possano ridare fiducia al mondo e, mediante i loro sogni, salvarlo."

DA DOVE TUTTO HA INIZIO

Una torrida estate. Ogni sera, dal balcone di casa, una fotografia al borgo illuminato nella notte. Luci che brillano nell'oscurità, metafora di palpiti vitali che mutano ogni istante.

I POLIVERSI DELLA LONTANANZA

Segnali che arrivano in tempo reale in territori di un inevitabile esilio. Pixel notturni che evocano memoria, radici, lacrime e amore per il proprio giardino d'origine. Ogni esule è custode del proprio paesaggio interiore.

Una buonanotte inviata come messaggio in bottiglia nell'oceano della comunicazione, verso i poliversi (antimetaversi?) degli amici e degli esuli.

L'INCONTRO CON LE MACCHINE SOGNANTI

Girovagando senza meta nei labirinti dell'intelligenza artificiale, nasce un dialogo imperfetto ma fecondo. Gioco con le immagini notturne del borgo, aggiungo elementi, dettagli, atmosfere... Talvolta il risultato stupisce. Talvolta si ricomincia.

LA SCINTILLA: IL BARONE DI MÜNCHHAUSEN

Le sue avventure inverosimili accendono la scintilla creativa. Viaggi a cavallo di una palla di cannone, sulla Luna, salvataggi impossibili... il potere della fantasia che supera i limiti del reale!

IL VIAGGIO ONIRICO HA INIZIO

Nasce così l'album di viaggi ed incursioni oniriche notturne in un mondo fantastico e dintorni.

I TERRITORI DEI SOGNI

Ogni sogno è un luogo. Ogni luogo, una storia. Ecco alcuni dei mondi visitati...

I RICORDI DELL'INFANZIA

Le storie celebri sugli incarti delle tavolette di cioccolato Ferrero (Linea Montrial). La Caccia Grossa, il Cremino, i pesciolini di liquirizia, le Pastiglie Valda... Zu Vincènz, Lisetta, Gemma, Gannina di Pàngiu: profumi, sapori e volti di un tempo che resta.

CITTÀ SOSPESE

Tra le nuvole, case che sfidano la gravità e campanelli che toccano le stelle.

FORESTE INCANTATE

Alberi parlanti, animali saggi e sentieri che cambiano forma.

MARI INTERIORI

Oceani di ricordi, isole che sono emozioni, fari che guidano l'anima.

BIBLIOTECHE SENZA TEMPO

Dove ogni libro è un universo e ogni pagina un possibile futuro.

DESERTI DI TEMPO

Dove il tempo si ferma, si dilata o si frantuma in mille istanti.

VOLI IMPOSSIBILI

Su palloni, balene volanti, aquiloni e mongolfiere che portano lontano.

SPECCHI E PORTALI

Finestre che aprono su altri mondi, versioni di sé, scelte mai fatte.

IO, CACCIATORE DI SOGNI

Catturo frammenti di sogni per non dimenticare la meraviglia, per ridare speranza al mondo.

IL CUORE DEL VIAGGIO

I sogni non sono fuga, ma conoscenza profonda. Sono palingenesi, obliterazione del superfluo, per ritrovare l'essenziale: l'amore, l'amicizia, la meraviglia, la libertà.

IL MESSAGGIO FINALE

Solo i bambini, con i loro occhi innocenti e il loro sguardo limpido e vivo, possono ridare fiducia al mondo e, mediante i loro sogni, salvarlo.

BUSSOLA PER IL LETTORE CURIOSO

QUESTO ALBUM È:

- un diario di notti e di luci
- un ponte tra memoria e futuro
- un dialogo con l'intelligenza artificiale
- un viaggio nella fantasia e nei ricordi
- un inno alla creatività
- una dichiarazione d'amore al proprio paese e alla propria gente
- un invito a non smettere di sognare

LA DESTINAZIONE

Non esiste una meta finale. Ogni sogno catturato ne genera un altro. Il viaggio continua, finché ci saranno notti, stelle e cuori capaci di sognare.

LEGENDA DELLA MAPPA

- 📖 Ricordi
- 🔧 Tecnologia
- 🌟 Sogni
- 💖 Emozioni
- 👤 Relazioni
- 💡 Creatività

CATTURIAMO SOGNI, COLTIVIAMO MERAVIGLIA, COSTRUIAMO FUTURO.

BUONA NOTTE, MONDO. ❤️

IL CACCIATORE DI SOGNI



RITORNO ALL'UMANO:



DALL'ALTRA PARTE DELLA BUONANOTTE... DOVE LA CACCIA AI SOGNI NON FINISCE MAI

di Antonella Multari

Ho letto queste pagine con una sensazione difficile da spiegare... quella di ritrovare, dentro le parole di Francesco, un tempo per me e per Mariclè abitato...popolato sera dopo sera. Perché, dall'altra parte di quelle immagini, c'eravamo noi. C'era una bambina che aspettava. E c'era una madre che, prima ancora di mostrarle la fotografia, conosceva già quello stupore che sarebbe comparso nei suoi occhi e c'era anche un messaggio in bottiglia che ci riconsegnava al dialogo e allo scambio.

Tra l'11 giugno e il 10 agosto è accaduto qualcosa che assomiglia molto a ciò che Gianni Rodari aveva immaginato nelle sue *Favole al telefono*: un appuntamento serale capace di accorciare le distanze e di trasformare una buonanotte nell'attesa di una storia. Nel libro di Rodari il ragionier Bianchi, lontano da casa, ogni sera telefona alla figlia per raccontarle una favola. Qui non c'era una voce che arrivava da lontano, ma un'immagine... ciononostante il miracolo era lo stesso... qualcuno, ogni sera, apriva una porta verso un altro mondo... il mondo di dentro.

Così, ogni sera, c'era un piccolo rito. L'attesa dell'immagine della buonanotte. Poi l'apparizione. E subito dopo lo stupore negli occhi di Mariclè. E allora iniziava il viaggio. A volte dovevo raccontarle una storia che conoscevo. Altre volte dovevamo riprenderla insieme dai cassetti della memoria. E così il **Barone di Münchhausen** tornava a volare sulla sua palla di cannone; **Astolfo** riprendeva il suo viaggio sull'ippogrifo verso la luna; **Mary Poppins** riapriva il suo ombrello nel cielo; il **Capitano Nemo** tornava a solcare la notte con il suo Nautilus; **Giasone e gli Argonauti** riprendevano la loro ricerca del vello d'oro. E poi ancora **Pinocchio**, **Cappuccetto Rosso**, **Il gatto con gli stivali**, **Peter Pan**, **Pollicino**, **il Piccolo Principe**, **Sherlock Holmes**, **Maigret**, e tutti gli altri abitanti di quella grande repubblica della fantasia che Francesco ha fatto atterrare, per qualche settimana, sopra i tetti del Pio Borgo.

Quei personaggi non sono rimasti dentro le fotografie. Sono entrati nelle nostre parole e nella nostra memoria. Per qualche sera li abbiamo abitati e, senza accorgercene, loro hanno abitato noi.

Francesco scrive che, attraverso gli occhi di Mariclè, i suoi stessi occhi sono diventati altri occhi e che quel passaggio lo ha riportato verso le nubi della propria fanciullezza. È una delle immagini più belle del suo racconto. Perché forse è proprio questo che

accade quando un adulto guarda il mondo insieme a un bambino... qualcosa si rovescia. Non siamo più noi a insegnare loro a guardare... sono loro, senza saperlo, a restituirci la possibilità di vedere.

Un bambino non ha ancora imparato completamente il confine tra ciò che è e ciò che potrebbe essere. Per questo un vicolo può diventare un castello, una nuvola un'astronave, una scatola una nave e un cielo notturno la pagina bianca su cui tracciare rotte infinite. Francesco lo dice con parole bellissime: il bambino non vede soltanto ciò che sembra, ma anche ciò che potrebbe apparire.

Forse è anche per questo che il Piccolo Principe è tornato a volare sopra quel borgo. Antoine de Saint-Exupéry aveva intuito che l'essenziale non appartiene agli occhi che si limitano a vedere, ma a quelli capaci di riconoscere. Mariclè, in quelle sere, non vedeva soltanto un'immagine... riconosceva una possibilità. Ed è questa la differenza tra guardare e vedere.

E qui comincia il vero significato del sogno. Gli antichi Greci avevano una parola per chiamarlo: *ὄνειρος, óneiros*. E, perciò, è proprio nella natura del sogno abitare una soglia... quella sottile regione in cui ciò che vediamo e ciò che immaginiamo smettono, per un istante, di essere separabili. Nella cultura greca il sogno poteva persino assumere un volto, diventare una figura capace di attraversare il confine tra la notte e la coscienza. Aristotele, molti secoli dopo, avrebbe cercato di interrogarsi filosoficamente sulla natura del sogno e sul rapporto tra sogno e immaginazione.

Mi piace pensare che Mariclè, in quelle sere, non stesse semplicemente guardando delle immagini. Stesse imparando, senza saperlo, che la realtà ha delle porte e che non tutte sono visibili. Dopotutto il sogno è proprio questo... non un luogo in cui fuggire dal mondo, ma una diversa maniera di incontrarlo... di attraversarlo.

In questo senso, una bambina può insegnare a un adulto qualcosa che l'adulto aveva dimenticato. Può ricordargli che il reale non coincide con il visibile, che una cosa non smette di essere vera soltanto perché appartiene all'immaginazione. Che esistono verità che arrivano prima come immagini, poi come emozioni e soltanto molto più tardi, forse, trovano le parole per essere comprese.

La psicanalisi ha cercato nel sogno una via verso l'inconscio. Freud lo ha considerato una formazione psichica densa di significato; Jung ha guardato al sogno anche come a una voce simbolica della psiche, capace di mostrare ciò che la coscienza non sa ancora dire. Ma un bambino non ha ancora bisogno di interpretare il sogno. Gli basta viverlo. Non chiede al drago cosa significhi. Gli parla. Non si domanda se l'ippogrifo possa davvero esistere. Gli fa spazio nel cielo. Non ha bisogno di dimostrare che una scatola non può essere una nave. Ci sale dentro.

Ed è proprio qui che Francesco ha colto qualcosa di essenziale quando scrive che *“la fantasia non distrugge la realtà, si sovrappone ad essa”*.

Dovremmo smettere di pensare alla fantasia come a una fuga. La fantasia è, piuttosto, una forma di conoscenza... la capacità di vedere oltre la superficie delle cose. È il gesto

con cui l'essere umano, prima ancora di sapere, immagina... prima ancora di costruire, sogna; prima ancora di partire, vede una strada dove gli altri vedono soltanto un precipizio.

E allora i bambini sono così necessari agli adulti. Perché ci ricordano che il mondo non è soltanto quello che abbiamo imparato a riconoscere. È anche quello che non abbiamo ancora imparato a vedere.

In quelle settimane non è stato soltanto Francesco a diventare un *Cacciatore di sogni*. Credo che, in qualche modo, lo siamo diventate anche noi. Io e Mariclè abbiamo atteso quei sogni. Li abbiamo accolti... ricamati con fili di memoria e colorati con sfumature di immaginaria follia. Li abbiamo fatti nostri e ritrasformati ancora... e ancora.

Perché ogni storia ascoltata da un bambino non rimane mai uguale a se stessa. Passa attraverso il suo sguardo, attraverso la voce di chi la racconta, attraverso le immagini della memoria, e torna nel mondo un poco diversa.

E questa è stata la cosa più preziosa che è accaduta. Francesco ha creato immagini per una bambina. Ma quella bambina, senza saperlo, ha restituito a tutti noi qualcosa... ha ricordato che lo stupore è una forma di intelligenza, che la meraviglia non è il contrario della conoscenza ma può esserne l'inizio, e che crescere non dovrebbe significare smettere di sognare, ma imparare a portare il sogno dentro la realtà senza lasciarlo dissolvere.

Penso alle ultime parole di Francesco, quando scrive che chi sogna torna bambino, perché guarda il mondo con occhi limpidi e aperti alla meraviglia. È proprio così... il bambino non è soltanto colui che deve diventare adulto. È anche colui che può ricordare all'adulto chi era prima di dimenticarsi... chi sarà per sempre senza annullarsi.

Penso a una bambina e sua madre... a un cielo abbastanza grande da contenere tutti i viaggiatori e tutti i sogni ancora in viaggio.

Caro Francesco... il regalo più grande che ci hai fatto non sono state solo le immagini e nemmeno i personaggi. È stato questo tempo corsaro... il piccolo mondo sospeso tra l'immagine che ancora non arrivava e gli occhi di Mariclè che già la stavano impastando con sogni di luce e di pace. Ci hai ricordato che una storia può ancora bussare alla porta di una casa... può cambiare la forma del mondo... la geometria dei sogni... i volumi dell'anima. Può ridare pienezza ai vuoti... significato ai margini... compimento all'incompiuto.

Per questo il nostro grazie è un infinito... infinite volte infinito... grazie per aver alimentato una luce e un tepore che non appartengono soltanto a questa estate... ma appartengono all'eterno presente di ogni buon cacciatore di sogni... ai suoi occhi nuovi e sempre antichi... quegli occhi che avevamo tutti prima di imparare a chiuderli.

Indice

<i>Bussola Per Un Lettore Curioso: Una Finestra Sui Sogni.....</i>	<i>4</i>
<i>Che Il Viaggio Abbia Inizio</i>	<i>10</i>
<i>Passeggiando Distrattamente Negli Algoritmi Dell'intelligenza Artificiale Ad Album Chiuso</i>	<i>66</i>
<i>Note Integrali Di Lettura Dell'Album Rilasciate Da Un Lettore Virtuale</i>	<i>66</i>
<i>Cartografia Onirica: Frammenti Di Mappe Raccolti In Voli Notturni.....</i>	<i>69</i>
<i>Ritorno All'umano: Dall'altra Parte Della Buonanotte... Dove La Caccia Ai Sogni Non Finisce Mai.....</i>	<i>73</i>

