I contastorie

Classi IV^e
Scuola Elementare
di Fiesso d'Artico
Venezia

Il regno di Albaran

illustrazioni di
Glenda Sburelin

vincitrice del 4° premio internazionale
d'illustrazione per l'infanzia
"Scarpetta d'oro"
Vigonovo-Venezia 1999

COLORS
EDIZIONI

© 2000 **COLORS** EDIZIONI
corso Monte Grappa 62/3
16137 Genova
telefono 010.887430 - fax 010.8460322
email: colorsedizionige@hotmail.com

ACRIB - Associazione Calzaturieri della Riviera del Brenta
BANCA ANTONIANA POPOLARE VENETA

Fiaba vincitrice del Concorso per gli alunni delle Scuole Elementari
ispirata alla tavola vincitrice del 4° Concorso Internazionale d'illustrazione per l'infanzia
"Scarpetta d'oro" Vigonovo - Venezia.

I contastorie
collana diretta da Livio Sossi

Classi IV^e Scuola Elementare
di Fiesso d'Artico (Venezia)

Il regno di Albaran

illustrazioni di Glenda Sburelin

vincitrice del 4° premio internazionale
d'illustrazione per l'infanzia
"Scarpetta d'oro"
Vigonovo-Venezia 1999

COLORS
EDIZIONI

anto tempo fa, in un regno lontano, viveva un re di nome Albaran.
Egli non sorrideva mai e passava le sue giornate grigie seduto sul trono, triste, pensieroso e stanco.
Regnava su questo paese dove ormai non c'era più il sole, pioveva sempre, c'erano pochi animali e le piante marcivano nel terreno fradicio e fangoso.
Non c'erano fiori a rallegrare con i loro colori e il loro profumo gli abitanti, né si sentiva il canto degli uccelli: erano tutti fuggiti da quel luogo desolato.
Nel cielo si vedevano volare solo corvi neri.

Tutto era cominciato un giorno, quando alla porta del castello di Albaran si presentò, per offrire i suoi servigi al sovrano, uno strano personaggio dalla doppia identità di nome Drangat: uomo di giorno e gatto di notte.
Drangat era riuscito con l'inganno a farsi nominare consigliere del re. E in gran segreto, e senza che questi ne fosse a conoscenza, con minacce e ricatti aveva fatto allontanare dal regno tutti gli artisti: pittori, scultori, musicisti, poeti, attori.

Tra coloro che se n'erano andati c'era anche un abile artigiano che sapeva creare scarpe speciali per tutti gli abitanti. Chi indossava le **scarpe a molla** saltava sui prati, scavalcava fiumi, laghi, colline.
Con le **aereoscarpe** si poteva volare liberi nel cielo e viaggiare felici sorvolando montagne mari e pianure.
Per esplorare gli abissi marini bastava infilare le **scarpinne**.
A chi invece non andava bene a scuola le maestre suggerivano di indossare le **scarpidee**. Insomma per ogni abitante e per le diverse occasioni della giornata c'erano sempre le scarpe adatte a rendere la vita più facile e più allegra.

Con gli artisti se ne andarono anche la musica, i colori, la poesia, la fantasia, e così gli abitanti divennero tristi, annoiati e solitari.
Il sole scomparve per sempre e il paesaggio divenne grigio, piovoso e sempre più cupo.
Il malvagio Drangat aveva poi sottratto agli abitanti tutte le scarpe magiche e le aveva rinchiuse in un forziere in cima ad una torre.

Il re Albaran aveva una figlia che era rimasta lontana dal regno per lungo tempo.
Si chiamava Diletta e amava la musica, il canto e la danza.
Quando ritornò, Diletta trovò il regno completamente cambiato, senza colori e senza allegria.
Corse ad abbracciare il padre e a chiedergli cosa fosse accaduto: "Padre, ho visto tanta tristezza, la noia e il dolore sono impressi sul volto della gente, tutte le cose sono grigie, il sole non brilla più...
... ma allora cosa sta succedendo?"

Il padre la guardò addolorato e rispose:
"Tutto è cominciato un giorno lontano quando gli artisti misteriosamente se ne sono andati e sono scomparse anche tutte le nostre scarpe magiche.
È da allora che viviamo in questa atmosfera cupa."
La figlia riprese:
"Babbo scuotiti da questa tristezza, dobbiamo agire al più presto, prima che la situazione peggiori."
Il re si sentì rincuorato dalle parole della figlia e decise di intervenire.
Inviò immediatamente i suoi più valorosi cavalieri in tutto il regno alla ricerca degli artisti fuggiti e delle scarpe scomparse.

Furono cercati in lungo e in largo, paese per paese, casa per casa.
Finalmente in uno sperduto villaggio, segretamente riuniti in un casolare, ritrovarono gli artisti intenti ad ideare un piano per liberare il re dalla malvagità del suo consigliere Drangat.
Gli artisti, sotto la protezione dei cavalieri, tornarono a corte dove si riunirono con il re ed il poeta così parlò:

"Sire, per lungo tempo
abbiam camminato
e nel bosco assai vagato,
una saggia civetta
abbiam incontrato
che la verità ci ha svelato.
Essa vive nella torre antica
e di notte veglia senza fatica.
Di Drangat essa è nemica
perché ne conosce
la doppia vita:
gatto di notte,
di giorno consigliere,
tiene le scarpe
rinchiuse nel forziere
nascosto in cima
alla vecchia torre,
perché da solo
ne vuol disporre,
per riconquistare
la felicità
perduta con un sortilegio
in tenera età."

Il re, sorpreso ed indignato, fece immediatamente chiamare Drangat, lo costrinse a confessare i suoi inganni e a consegnare le chiavi del forziere. Drangat, disperato e pentito, raccontò il suo triste destino di uomo di giorno e gatto di notte, di cui era rimasto vittima per un malvagio incantesimo.
La principessa, commossa da questa storia, corse ad abbracciare Drangat, lo baciò teneramente ed in quell'istante il malefico sortilegio fu spezzato.
Drangat riacquistò il suo vero nome, Dran; divenne un fidato consigliere e il re volle dargli in sposa sua figlia Diletta.
Con gli artisti, nel regno ritornò la fantasia, il colore, la poesia; e tutti gli abitanti, ritrovate le scarpe magiche, riacquistarono finalmente l'allegria e la gioia di vivere.

Scarpe magiche che ti suggeriscono le idee e ti fanno volare nel cielo, musica, colori, fantasia. Tutti sono felici nel regno di Albaran, ma il malvagio Drangat, uomo di giorno e gatto di notte, fa diventare tutto grigio e triste.
Come ritrovare la felicità perduta e la voglia di vivere?
Una fiaba che parla della bellezza e dell'armonia delle arti e che aiuta a comprendere il diverso.
Scritta dai bambini delle scuole elementari e stupendamente illustrata da Glenda Sburelin, vincitrice del IV° Premio internazionale d'illustrazione per l'infanzia, "Scarpetta d'oro" di Vigonovo (Venezia).

5

ISBN 88-87119-33-3