

Vito Consoli

ALLE PRESE CON IL BUTRANGO E LA PUBBLICITÀ

Un compito davvero... avventuroso

Quel sabato la maestra aveva dato dei compiti un po' diversi dal solito: durante il week-end bisognava inventare delle favole da leggere ai compagni di classe.

Marco, Giancarlo e Matteo non erano molto bravi a scuola, ma in compenso erano bravissimi ad inventare giochi; così pensarono: - Giochiamo a un'avventura e quando finiamo ne scriviamo la storia. Se ci divertiremo a giocare, il racconto della nostra avventura non potrà che essere bellissimo!

Decisero di vedersi alle quattro a casa di Marco e al termine delle lezioni si fermarono davanti la scuola per discutere sull'avventura a cui giocare. Si misero d'accordo quasi subito: sarebbero andati nella giungla per osservare il butrango.

Il butrango era un animale completamente inventato, ma bellissimo: più colorato di un pappagallo, più elegante di un fenicottero, più fiero di una tigre. E pareva che fosse anche agile, forte e veloce. Dico *pareva* perché non si trattava di un animale molto conosciuto. Era infatti una specie assai rara: non si sapeva quanti ce ne fossero, dove avessero la tana, cosa mangiassero. Solo di una cosa si era certi: all'alba, ogni giorno, un grosso butrango andava a bere nel grande stagno, proprio vicino al canneto. E lì i nostri amici lo avrebbero aspettato, per osservarlo, studiarne le abitudini, fotografarlo e soprattutto registrarne il verso, cosa mai riuscita a nessuno.

Come avventura sembrava davvero bella e i tre bambini dopo essersi salutati si avviarono verso casa pensando a tutto ciò che sarebbe accaduto nel pomeriggio.

Sulle tracce del butrango

Alle quattro meno dieci Giancarlo arrivò a casa di Marco con una busta piena di cose che sarebbero servite per giocare.

Aspettando Matteo, che tardava ad arrivare, i due bambini andarono in cucina a mangiare un po' di pane e miele, ma alle quattro e un quarto, non avendo ancora notizie del loro amico e soprattutto non avendo più tanto appetito, decisero di cominciare senza di lui.

- Pazienza! - dissero. - Ci raggiungerà a gioco già iniziato.

Andarono, così, in camera di Marco e cominciarono a preparare tutto l'occorrente per la loro avventura. Marco prese il suo mangiacassette, per registrare il verso del butrango, e una sciabola del costume da cavaliere che aveva usato a carnevale, per aprirsi la strada quando le piante della giungla sarebbero diventate troppo fitte. Giancarlo a sua volta tirò fuori dalla busta le cose che aveva portato. Per primi prese due di quei tubi di cartone che rimangono quando finisce la carta igienica e li unì con un po' di colla per farci un binocolo; poi prese una scatola di cartone in cui aveva fatto due buchi in modo che avvicinandovi l'occhio ci si potesse guardare attraverso.

- Può essere una macchina fotografica, come quella di mio padre, - disse. In fine mostrò a Marco la cosa che considerava più importante: tre grandi fogli di carta da pane con cui potevano farsi dei vestiti da esploratore particolarmente adatti alla loro avventura. Era infatti una carta marrone chiaro, che si sarebbe mimetizzata bene fra le canne del grande stagno, dove i bambini volevano nascondersi per sorprendere il butrango.

In pochi minuti, ritagliando e incollando la carta da pane, Marco e Giancarlo fecero delle casacche; semplici, senza maniche, ma bellissime; così almeno pareva loro. I due amici indossarono subito le proprie e lasciarono la terza su una sedia per Matteo, se e quando li avesse raggiunti.

Ecco fatto! Pronti per l'avventura, con i loro abiti mimetici e tutti gli strumenti necessari, Marco e Giancarlo si sentirono dei veri esploratori e ne furono molto fieri. Ma a quel punto si udì una voce: - Non c'è avventura se non c'è *WildLife*! Vivi la tua avventura con l'abbigliamento sportivo *WildLife* e potrai dire anche tu di essere un vero esploratore!

Non ci voleva! Non ci voleva davvero! I due bambini improvvisamente si sentirono stupidi, con quelle ridicole casacche di carta e tutto il resto.

Ma di chi era quella voce che li aveva riportati alla realtà, rompendo la magia del gioco? Se lo domandarono, un po' scocciati, anche Marco e Giancarlo.

Ecco svelato questo piccolo mistero: era una pubblicità che si sentiva dalla stanza accanto, dove i fratelli maggiori di Marco stavano guardando un film.

- E come mai i due amici non l'avevano capito subito? - Direte voi. - Non avevano sentito prima la televisione?

Anche questo è facile da spiegare.

Avete notato che spesso, quando c'è la pubblicità, il volume della televisione aumenta da solo, per poi tornare più basso al termine degli spot? A Marco e Giancarlo era successo proprio questo: il volume del film era abbastanza basso, ma all'arrivo delle prime pubblicità, era improvvisamente diventato più alto; tanto da far sentire la televisione anche dalla stanza dove i due bambini stavano giocando.

E' una cosa strana, vero? Una volta, alla radio, ho sentito dei pubblicitari dire che non succede per causa loro, e dei tecnici delle televisioni rispondere che anche loro non ne sanno niente.

Insomma, pare che la colpa non sia di nessuno.

Sarà! Certo, però, che in questo modo è più difficile distrarsi, non far caso alla pubblicità o scegliere di non prestarvi attenzione.

Ma torniamo alla nostra storia. Abbigliamento da veri esploratori o no, i due amici continuarono la preparazione della loro avventura.

Per raggiungere il grande stagno all'alba bisognava partire in piena notte e quindi Marco chiuse bene le serrande della finestra per creare il buio necessario. Giancarlo, intanto, spargeva nella stanza sedie, giocattoli e cuscini perché si sa, la giungla è piena di ostacoli. Infine ai due amici non rimaneva che cercare dei felini. Diamine, in una giungla degna di rispetto non potevano certo mancare!

L'unico felino che riuscirono a procurarsi, per la verità fu il gatto di Marco, che cominciò ad aggirarsi per la stanza assolutamente incurante di quanto stava succedendo; ma andava bene lo stesso.

Quando tutto fu a posto diedero finalmente inizio alla grande spedizione. Si incamminarono, così, nel buio più completo, fra i sinistri rumori delle sedie che si muovevano, quando le urtavano per sbaglio, e qualche caduta, inciampando nei cuscini. Che volete! Sono i pericoli della giungla. D'altra parte per un animale come il butrango ne valeva la pena e i due intrepidi esploratori continuarono senza esitazioni.

Stavano camminando ormai da tempo, aiutandosi con le mani per cercare la strada nell'oscurità. Lo stagno non doveva essere lontano. I due amici, con passo veloce, ma leggero si accinsero a compiere l'ultimo sforzo quando, ad un tratto, il silenzio della notte fu rotto da una voce improvvisa: - Ragazzi, a tavola!

Era la pubblicità dei dadi per brodo.

Marco e Giancarlo, sempre più indispettiti da quest'altra interruzione del gioco, sperarono in cuor loro che i bambini della pubblicità si rifiutassero di andare a mangiare gridando: - Uffa, ancora quello schifo di brodo!

Oppure che la mamma portando la sua bella zuppiera con il solito sorriso "a trentadue denti" facesse uno scivolone, spargendo la minestra in tutta la stanza da pranzo.

Ma purtroppo nella pubblicità queste cose non accadono mai e i due bambini, un po' rassegnati, ripresero il loro gioco.

Non riuscivano, però, a ricreare l'atmosfera di prima perché gli sembrava di udire ancora una voce, dapprima piano, poi sempre più distintamente: - Marco, Giancarlo, dove siete?

Questa volta non era una pubblicità. Era il loro amico Matteo, che aveva fatto tardi perché, disse, la mamma lo aveva mandato a fare delle commissioni.

I due ormai esperti esploratori lo misero al corrente della situazione, gli fecero indossare la sua casacca e decisero che il ritardo di Matteo era dovuto a una caduta in un burrone, che aveva rallentato la sua marcia. A Matteo l'idea piacque e per avvalorare la storia si legò un fazzoletto, al braccio a mo' di fascia.

Così l'avventura poté finalmente riprendere, emozionante e avvincente come prima.

Ben presto i bambini arrivarono in riva al grande stagno e si appostarono tra le canne in attesa dell'alba.

Non dovettero aspettare a lungo. Marco, infatti, poco dopo, aprì uno spiraglio della finestra facendo entrare qualche raggio di sole. Bastò questa semplice operazione per creare l'atmosfera giusta e ad incoraggiare la fantasia dei bambini.

Ecco, il grande stagno era finalmente illuminato dalle prime luci del mattino e poco dopo arrivò lui, il butrango, colorato ed elegante come lo avevano immaginato.

I tre bambini lo osservarono bere e riposarsi sotto un grande albero, lo fotografarono e con una certa emozione si prepararono, primi al mondo, a registrarne il verso.

All'improvviso il butrango si alzò e guardò fra le canne, proprio verso di loro, come se li avesse visti; ma non aveva l'aria minacciosa, anzi, sembrava quasi volersi presentare, voler mandare un saluto.

I tre amici erano sempre più emozionati: - Adesso grida; - sussurrò Matteo a Giancarlo, - premi il pulsante del registratore.

Il butrango infatti si sollevò sulle zampe posteriori e spalancò la bocca. Un attimo ancora e i tre intrepidi esploratori sentirono qualcosa che non avrebbero dimenticato tanto facilmente: - Basta con quegli sciocchi passatempo! Con i giochi *Sapientoni* diventate dei campioni!

A quelle parole il butrango, il grande stagno, il canneto, e tutto il resto scomparvero improvvisamente, come per un malvagio incantesimo, e i tre bambini si ritrovarono nella piccola camera di Marco, con la finestra semichiusa da cui entrava poca luce e tanti giochi in disordine, da rimettere a posto prima di cena. Era come se la pubblicità di quei giochi li avesse svegliati sul più bello di un magnifico sogno.

I bambini naturalmente erano arrabbiatissimi, specialmente Marco e Giancarlo che erano stati disturbati già altre due volte dalle pubblicità. Raccontarono infatti a Matteo delle precedenti interruzioni e dissero che erano proprio stufi, che non gli andava più di riprendere l'avventura.

- Magari - disse Marco, - continuiamo domani.

- Peccato, però! - aggiunse Giancarlo. - Ci stavamo proprio divertendo.

Da esploratori a combattenti

Matteo ascoltò le lamentele dei due amici in silenzio: stava pensando; e quando pensava lui si poteva esser certi che qualcosa sarebbe successo.

Infatti ebbe una grande idea sul da farsi e la comunicò subito a Marco e Giancarlo che approvarono immediatamente: da esploratori si sarebbero trasformati in soldati, anzi, ad essere precisi in una squadra di marines; quindi, con un'azione fulminea, avrebbero sferrato l'attacco e reso inoffensiva in un battibaleno la causa dei loro guai.

Trasformarsi, d'altra parte, sarebbe stato facilissimo, perché i vestiti mimetici li avevano già: per sembrare soldati sarebbe bastato attaccarvi con un po' di nastro adesivo dei gradi fatti di cartone.

Matteo fu nominato capitano, perché aveva avuto l'idea; e gli toccò pure l'onore di predisporre il piano d'attacco. Anche Marco, si decise, sarebbe stato un ufficiale, perché il gioco si svolgeva a casa sua e la cosa gli dava una certa importanza; ebbe, così, i gradi di tenente. E Giancarlo? Beh, lui dovette accontentarsi; almeno un soldato semplice doveva pur esserci, no?

In pochi minuti la squadra di marines fu pronta a mettersi in azione e Matteo, in qualità di comandante, diede il via alle operazioni.

I tre giovani eroi si avvicinarono in silenzio alla porta e dopo aver contato fino a dieci, come prevedeva il piano, sferrarono il loro attacco: aprirono di scatto la porta e con perfetta scelta di tempo fecero irruzione nella stanza accanto.

Sapete come si dice... "La fortuna aiuta gli audaci". Ed infatti i tre amici, che di audacia ne avevano da vendere, ebbero la meglio senza alcuna fatica. Fu sufficiente combattere con una mano sola; ma che dico, altro che una mano sola... Con un solo dito, addirittura!

Bastò premere un pulsante e il nemico fu reso inoffensivo.

Ma quale pulsante? I bambini avevano forse un'arma segreta? Magari un ordigno telecomandato?

Un'arma segreta ce l'avevano, sì ed effettivamente si trattava di un telecomando; ma non quello di una bomba. Molto più semplicemente era il telecomando del televisore.

Bastò afferrarlo e premere il pulsante giusto, affinché la televisione, il nemico della loro avventura, si spegnesse e quindi venisse resa del tutto inoffensiva. E in un battibaleno! Proprio come aveva previsto Matteo.

Ma era vinta solo una battaglia, non tutta la guerra. Una grave incognita pesava ancora sul destino dei tre piccoli eroi: come l'avrebbero presa i fratelli grandi di

Marco? Loro la televisione la stavano guardando; in un certo senso, quindi, erano suoi alleati. Passata la sorpresa, avrebbero cercato di riconquistare il telecomando per accendere di nuovo la tivù?

Epilogo, cioè “finale della storia”

Volete sapere come andò a finire? Nel modo migliore: i fratelli grandi di Marco non si arrabbiarono per l'irruzione; anzi, dopo un attimo di indecisione scoppiarono a ridere divertiti. Poi i bambini andarono a giocare tutti insieme. Stesso gioco di prima, ma con due compagni d'avventura in più.

Non saprei dirvi con certezza se i bambini, in veste di intrepidi esploratori, riuscirono finalmente a registrare il verso del butrango. Una cosa, però, posso assicurarvi: che si divertirono un mondo.

Per non parlare, poi, della loro favola. Ricordate? Quella da leggere ai compagni di classe. Piacque a tutti, maestra compresa; anzi, per dirla proprio tutta fu un vero e proprio successo.

Ma... a proposito: e questa, di favola? Adesso che avete finito di leggerla, dite un po': vi è piaciuta? Spero proprio di sì e spero anche un'altra cosa: che abbia fatto venire anche a voi la voglia di scrivere favole.

Come dite? Non siete sicuri di essere capaci? Allora seguite l'esempio di Marco, Giancarlo e Matteo: giocate insieme, organizzate delle belle avventure e poi provate a scriverne il racconto. Il risultato è garantito: più saranno divertenti i vostri giochi ed appassionanti le vostre avventure, più belle verranno le vostre favole. Parola di scrittore.