

Recensione a cura di Paolo Torresan

AUTORI: **G. Claro; D. Azulay; A. Marcel; P. Bernasconi**

TITOLO: ***Breton. Libro-juego surrealista***

CITTÀ: **Buenos Aires**

EDITORE: **Tinkuy**

ANNO: **2020**

Breton è un mazzo di schede costituito da immagini surreali, uscite dalla penna di Pablo Bernasconi, noto illustratore. Cosa fare di queste immagini? Lo dice il titolo stesso. Breton era il caposcuola del surrealismo, maestro di composizioni sorte dalla combinazione casuale di elementi: parole combinate tra loro, o disegni assemblati a caso.

Potente strumento per avviare la composizione scritta, il libro-gioco può essere usato nell'aula di lingua, dal livello B1 in su. Gli stessi autori illustrano 5 modalità di impiego delle carte, al fine di creare storie o descrivere situazioni paradossali. Tra esse, la più strampalata è quella che lo scrittore francese battezzava "cadavre exquis". Si tratta di una composizione a più mani, progressiva: ognuno aggiunge un pezzo, senza vedere cosa ha scritto l'autore precedente. Divertimento assicurato! Applicata alle immagini del libro-gioco, la tecnica può essere implementata in due modi: le persone traggono ispirazione da una stessa immagine oppure ciascuna da un'immagine distinta (l'onere, in questo caso, è quello di ricucire le sequenze in un'unica storia).