



Provincia di Perugia



Ufficio Scolastico Regionale per l'Umbria



Comune di Castel Ritaldi

# "Un laboratorio ...da fiaba" 2007-2008

Biblioteca Comunale di Castel Ritaldi



CIFORMAPER

Paese  
delle Fiabe 

*Castel Ritaldi, un piccolo comune con un grande progetto da realizzare:  
essere il “paese delle fiabe”.*  
*Il sogno potrà divenire realtà, e questo angolo d’Umbria Verde  
potrà appartenere a tutti coloro, grandi e piccini,  
che riescono ancora a guardare il mondo attraverso  
la lente magica della fantasia.*

*Iniziativa promossa:*

Comune di Castel Ritaldi  
Provincia di Perugia  
Ufficio Scolastico Regionale

*In collaborazione con:*

CIFORMAPER

*Direzione e coordinamento:*

Stella Carnevali - Servizio Promozione Attività Culturali e Sociali - Provincia di Perugia  
Marina Matteucci - Ufficio Promozione Attività Culturali ed Espositive - Provincia di Perugia

*Cura editoriale:*

Ufficio Relazioni Esterne, Editoria e Cemir - Provincia di Perugia

*Responsabile del progetto:*

Ivana Lorenzetti - Funzionario per l'Istruzione e la Cultura - Provincia di Perugia

*Responsabile Area Segreteria AA. GG. Comune Castel Ritaldi:*

Roberto Raio  
[www.paesedellefiabe.com](http://www.paesedellefiabe.com)  
[info@paesedellefiabe.com](mailto:info@paesedellefiabe.com)

*Responsabile Ufficio Scolastico Regionale per l'Umbria:*

Rosalia Monaco - [rosalia.monaco@istruzione.it](mailto:rosalia.monaco@istruzione.it)

*In copertina:*

“Ranocchio” di Francesca Greco  
Illustrazione di Sabrina Caratozzolo

Provincia  
di Perugia

Ufficio Scolastico  
Regionale per l'Umbria

Comune di  
Castel Ritaldi

## **“Un laboratorio ...da fiaba” 2007-2008**

Biblioteca Comunale di Castel Ritaldi

A cura di

Ivana Lorenzetti

Testi di

Meskalila Nunzia Coppola

Rosella De Leonibus

Lorella Fusaro

Silvana Liberati





*Si ringraziano per la collaborazione ai laboratori:  
Area Tecnica del Comune di Castel Ritaldi  
Cooperativa TECA s.c.s. (gestore della biblioteca comunale)  
Edoardo De Santis  
Alessandro Menichini  
Giorgia Peroncelli  
Mirko Peruzzi,  
Marzia Tippolotti  
Volontari del Servizio Civile Nazionale Comune di Castel Ritaldi*

*Si ringrazia inoltre per la collaborazione al libro:  
Nila Colasanti  
Massimo Damiani  
Laura Fiore  
Franco L'Abbate*



## Indice

Presentazione	p. 9
Perché abbiamo proposto un laboratorio Ivana Lorenzetti	» 11
Il progetto	» 13
Esplorazione delle fiabe attraverso nuclei tematici Rosella De Leonibus	» 19
I° laboratorio Dalla lettura a viva voce alla struttura della fiaba, fino a dar voce alle emozioni Silvana Liberati	» 59
II° laboratorio Passaggio attraverso il mito: entrare, sostare, uscire, riconoscersi Meskalila Nunzia Coppola	» 97
III° laboratorio Creazione della propria fiaba originale: dalla suggestione grafica alla scrittura narrativa Rosella De Leonibus	» 125
IV° laboratorio Il gruppo crea la sua fiaba: sceneggiatura, scenografia, azione teatrale Lorella Fusaro	» 145
I partecipanti, i calendari	» 157
Fiabe originali ed. 2007	» 163
Fiabe originali ed. 2008	» 173
Feed back del gruppo di lavoro	» 180
Bibliografia	» 183



*Con questa pubblicazione presentiamo il lavoro svolto in questi due anni nel percorso formativo “Un laboratorio...da fiaba”, promosso nell’ambito della manifestazione “Il paese delle fiabe” di Castel Ritaldi.*

*L’ampia partecipazione ad entrambe le edizioni, ancora una volta ha confermato quanto le fiabe siano uno straordinario e potente “strumento”, non solo per tramandare conoscenze e tradizioni elaborate per spiegare il mondo e i suoi fenomeni, ma anche per nutrire sapientemente le relazioni, rinsaldare il magico contatto che esse creano.*

*La forte valenza educativa della fiaba è stata enfatizzata: la sua intrinseca capacità di raffigurazione del reale, utilizzando il livello simbolico, è stato lo strumento offerto ai partecipanti per esplorarsi, ricomporre il proprio mondo interiore, scoprire possibilità creative.*

*Un filo rosso lega quanti hanno dedicato il loro tempo e la loro esperienza nel sostenere questo piccolo evento culturale nel ricco panorama del nostro territorio: la comune passione e dedizione per la scrittura, la lettura ed il libro, prezioso oggetto di cultura e civiltà.*

*Il clima intellettuale contemporaneo è fortemente segnato dalla presenza di tecnologie della comunicazione, le quali fanno parte, in modo quasi naturale, delle attività di relazione, scambio e costruzione della conoscenza. Ma il successo della nostra iniziativa ci dice quanto ancora sia diffuso il piacere ed il desiderio di perdersi nella magia della narrazione, del racconto.*

*Abbiamo voluto pubblicare il lavoro realizzato per dare una forma visibile e bella - il libro - a questo percorso culturale, perché riteniamo sia un patrimonio di cui molti possano usufruire, che sancisce inoltre il lavoro ed impegno delle istituzioni coinvolte, delle sinergie sviluppate, grazie alle quali sono stati raggiunti obiettivi significativi.*

*Si ringrazia quanti hanno contribuito alla realizzazione del progetto: le formatrici, le insegnanti, gli operatori socio-culturali, lo staff dell’amministrazione comunale e provinciale. In queste pagine è raccontata non solo un’esperienza professionale ma anche grandi eventi di accoglienza, confronto, crescita personale.*

**Aura Di Tommaso**  
Assessore alla Cultura  
del Comune di Castel Ritaldi

**Donatella Porzi**  
Assessore alle Attività Culturali e Sociali  
della Provincia di Perugia

*L'Ufficio scolastico regionale per l'Umbria, la Provincia di Perugia ed il Comune di Castel Ritaldi collaborano ormai da nove anni affinché il progetto "Il Paese delle Fiabe", unitamente al recente percorso di formazione per adulti, abbia buon esito. Leggere, giocare, pensare e scrivere una fiaba: penso che sia stata un'esperienza comune a molti di noi. Un'esperienza utile per governare l'emotività, ma anche per elevare la personale consapevolezza nella relazione comunicativa. La narrazione da sempre costituisce per la didattica veicolo di apprendimento mediante l'interdipendenza dell'ascoltare, parlare, leggere e scrivere, secondo le diverse funzioni e varietà della lingua, dirette sia al dominio dei contenuti sia alla graduale acquisizione della correttezza formale. Come diritto fondamentale, l'uso del linguaggio in tutta la varietà delle sue funzioni e forme, nonché lo sviluppo delle capacità critiche nei confronti della realtà ha una sua evidente centralità poiché di esso si avvalgono tutte le altre discipline per elaborare e comunicare i propri processi e contenuti; quindi quale veicolo migliore del testo narrativo per accompagnare verso la maturazione delle competenze linguistiche i nostri ragazzi?*

*La fiaba intesa quindi come testo narrativo, "prima spiegazione generale dell'esistenza", che costituisce per i giovani un vero e proprio viaggio d'iniziazione alla vita. Un viaggio che porta alla scoperta dell'ignoto da sfidare e vincere per poi tornare, cresciuti e ormai adulti, al proprio mondo consueto. Riflettendo sull'evoluzione dell'essere umano, ritengo che l'utilizzo delle fiabe, favole e leggende consenta al bambino di vivere esperienze emotivamente forti, che correlano la mente e il cuore, e che gli permettono di "ritrovare la strada di casa", costituendo una guida piacevole e sicura nel vivere le esperienze quotidiane.*

*Non si vuole far riferimento alle teorie di autorevoli pedagogisti e studiosi e neanche all'importanza dell'acquisizione di precise competenze teoriche e pratiche relativamente alla fantasia e all'immaginazione dei giovani attraverso l'uso della fiaba nella didattica, ma con questa pubblicazione, si vuole sicuramente ricordare quanto ha inciso in ognuno di noi tale esperienza e quanto valga la pena perpetuare nel tempo questo straordinario modo di fare cultura.*

**Nicola Rossi**

Direttore generale

Ufficio scolastico regionale per l'Umbria



## **Perché abbiamo proposto un laboratorio.**

Ivana Lorenzetti, coordinatrice del progetto

Il Comune di Castel Ritaldi, in collaborazione con la Provincia di Perugia e l'Ufficio Scolastico Regionale per l'Umbria, dal 2000 bandisce "Il Paese delle Fiabe" un Concorso letterario nazionale per fiabe inedite. Nel 2007 si è voluto arricchire la manifestazione, già policroma nelle offerte culturali, con un percorso formativo rivolto agli adulti, destinando risorse, tempo e spazio a coloro che, per lavoro o per diletto, si dedicano alla lettura delle fiabe. Con enfasi e timore è stato inaugurato il primo "Laboratorio ...da fiaba", che ha accolto da subito una tipologia molto ampia di partecipanti, dagli insegnanti ed educatori di ogni ordine e grado di scuola, ai genitori, agli operatori sociali, sanitari e del volontariato, a chiunque fosse stato interessato a sperimentarsi sul tema. Dopo anni in cui si era investito in piacevoli intrattenimenti per i piccoli era arrivato il momento di rivolgere altrettanta attenzione ai "grandi". Perché le fiabe hanno bisogno di adulti che le raccontino, che rinnovino e tramandino il piacere ed il desiderio di perdersi nella magia della narrazione, del racconto. Il laboratorio ne ha confermato la forte valenza educativa, con un valore aggiunto: " *Il raccontare e il creare trame di fiaba a tutte le età, sono strumenti prima di tutto di benessere, di ricomposizione del proprio mondo interno e poi strumenti di crescita culturale, umana, e professionale, in particolare per quanti operano nella relazione educativa e nella relazione di aiuto*". (R. De Leonibus)

Abbiamo quindi proposto un'occasione, per ascoltare, ascoltarsi, raccontare, elaborare, fare, creare, un laboratorio appunto, che è poi diventato un luogo a sé, "animato" da tante presenze, in cui si sono armonizzate intense storie professionali e personali.

La conduzione della dott.ssa Rosella De Leonibus e delle altre formatrici, Silvana Liberati, Meskalila Nunzia Coppola, Lorella Fusaro, si è caratterizzata per un elemento di fondo condiviso: le fiabe e i miti sono straordinari e splendidi mediatori di comunicazione e di contatto tra adulti e bambini, ma possono esserlo altrettanto nella relazione fra adulti. Data questa premessa, nei laboratori sono state sviluppate letture intrapsichiche delle fiabe e dei miti, una scomposizione e ricomposizione della simbologia raffigurata, sono state stimulate rappresentazioni originali in cui anche la gestualità, il non verbale, il paraverbale sono state, in alcuni momenti, modalità privilegiate della comunicazione. Le esercitazioni proposte sono state delle sollecitazioni non solo di tipo cognitivo ma anche corporeo, in cui la fisicità è stata un elemento fondamentale per l'interazione e per l'espressione di emozioni. Una consapevolezza dell'esperienza corporea, propria o di altri, ha aiutato a comprendere i sentimenti e quindi a modellare le relazioni, colmare un senso di frammentazione. Le individualità sono state sostenute, il bagaglio di competenze ed

esperienze di ognuno è stato preso in carico, con approccio olistico, è stata proposta una riflessione sulla persona nella sua integrità. Tutto ciò ha innescato un pensiero introspettivo, un dialogo interiore, silente e condiviso ... è stata accolta con creatività e calore la sfida, ora svelata: il mettersi in gioco.

E la magia del paese delle fiabe continua ...

*“Qualunque cosa tu possa fare, qualunque sogno tu possa sognare, comincia. L'audacia reca in se genialità, magia e forza. Comincia ora.”*

*Johann Wolfgang Goethe*

## **“Un laboratorio...da fiaba”.**

È stato ideato, organizzato, curato, vi hanno partecipato, hanno messo nero su bianco con passione e diletto, in ordine alfabetico

### **Meskalila Nunzia Coppola**

docente statale, counsellor in Gestalt psicosociale, esperta in discipline orientali.

### **Rosella De Leonibus**

psicologa-psicoterapeuta, formatrice, responsabile della sede umbra del Centro italiano di Formazione Psico-Eco-Relazionale – Gestalt Ecology CIFORMAPER

### **Lorella Fusaro**

insegnante presso l’asilo nido del Centro Infanzia “Il Tiglio” di Perugia.

### **Silvana Liberati**

attrice ed animatrice di narrazioni.

### **Ivana Lorenzetti**

telelavoratrice, funzionaria per l’istruzione e la cultura della Provincia di Perugia.

*Un cerchio di umani intorno al fuoco.  
È buio, e la giornata di caccia e raccolta è stata faticosa.  
L’anziana del gruppo inizia il racconto.  
Mentre va avanti, gli altri umani dimenticano la fatica e il buio,  
riprendono energia e coraggio identificandosi nelle vicende del racconto.  
Il qui e l’adesso per un po’ scompaiono,  
e il mondo del racconto diventa reale quanto quello dei sensi.  
Alla fine del racconto  
ogni membro del gruppo possiede una nuova storia,  
la “nostra” storia.*

### **Premessa**

La narrazione è per l’uomo un fatto del tutto naturale.

L’operazione del narrare e dell’ascoltare storie narrate è l’atto creativo e sociale per eccellenza, è il primo e il più denso veicolo di ricomposizione del sé e di connessione col gruppo.

La storia ideata e narrata genera - rigenera la connessione tra gli eventi.

Creare narrazioni, raccontarle, rappresentarle con azioni teatrali o con tracce grafiche, poi ascoltarle è l'atto per cui le vicende frammentate si ricompongono in una Gestalt significativa, in una cornice di senso condivisa e condivisibile.

La fiaba inoltre è anche un prodotto culturale. Specialmente nelle culture a trasmissione orale, costituisce il veicolo di trasmissione di norme etiche, scale di valori, insegnamenti di vita, regole comportamentali.

Serviva, quindi, anche ad uno scopo educativo e di coesione sociale.

C'è una costante nella struttura di fondo delle "buone narrazioni", un filo rosso che attraversa tutte le formule della narrazione, dal mito alla tragedia, dalla fiaba al romanzo:

- presentazione dei personaggi;
- evento drammatico o perdita o logoramento - caduta, crisi;
- necessità del cambiamento;
- prove per il superamento degli ostacoli;
- lotta contro gli antagonisti;
- eventuali soccorritori;
- scioglimento finale (dénouement);

Nella fiaba tradizionale l'equilibrio finale prevede l'incontro con gli elementi negativi, ma fa prevalere quelli positivi.

Le tendenze distruttive o di blocco normalmente presenti nell'animo umano vengono proiettate sui personaggi, attraverso di essi ricevono una visibilità e diventano elementi essenziali di confronto.

La fiaba non nega l'esistenza del male, della paura, della sofferenza, ma li rende definibili, esterni e indica la via per superarli. Il tema costante è una situazione di perdita, di dramma, conflitto. La fiaba indica il cammino dal problema al suo superamento.

Sulla base di queste considerazioni generali è stato pensato un percorso strutturato in laboratori .

## **Target**

Insegnanti ed educatori di ogni ordine e grado di scuola, genitori, operatori sociali, sanitari e del volontariato, impegnati nei servizi del territorio della Provincia di Perugia.

## **Obbiettivi**

- fornire un'occasione di arricchimento culturale;
- mantenere un contatto vivo col proprio mondo interno;
- conservare o sviluppare un contatto con le tradizioni culturali più antiche;
- favorire la condivisione di un'esperienza di gruppo;
- sviluppare le potenzialità creative del singolo e del gruppo;

- formare alla tras-duzione dalla narrazione ad altri linguaggi (immagine, traccia grafica, azione teatrale e viceversa);
- educare all'ascolto;
- sostenere la percezione di una possibilità evolutiva nelle situazioni complesse;
- arricchire l'esperienza emozionale del singolo e del gruppo.

### **Articolazioni del progetto**

Il progetto si articola in tre fasi di cui la prima è rappresentata da una introduzione in forma di conferenza plenaria frontale, la seconda dalla partecipazione a 4 successive diverse esperienze di laboratorio, la terza da una restituzione in plenaria dei percorsi e dei prodotti dei laboratori.

I partecipanti, man mano che il progetto attraversa le diverse tappe, passano da un ruolo di ascolto ricettivo ad un ruolo più attivo.

Ogni percorso formativo prevede la partecipazione, mediante iscrizione, di max 50 persone: ciò consente di organizzare il lavoro anche in sottogruppi di piccole dimensioni (da sei a otto).

#### **Fase A)**

##### **Esplorazione delle fiabe attraverso nuclei tematici**

La prima azione del progetto è una conferenza frontale plenaria durante la quale sono introdotti i temi generali dell'iniziativa ed è presentata l' articolazione dei successivi incontri .

Viene anche svolta una prolusione sulla struttura generale e sulla simbologia della fiaba e dei miti. Questa prima giornata è aperta anche ad altri soggetti interessati e non iscritti e prevede ampio spazio ad un dibattito con i partecipanti.

*Ore 3*

#### **Fase B)**

##### **Primo laboratorio**

##### **Dalla lettura a viva voce, alla struttura della fiaba fino a dar voce alle emozioni**

Si attiva una prima possibilità di contatto con le fiabe attraverso l'esperienza dell'ascolto.

La lettura a viva voce è un modo di porgere il testo di fiabe tradizionali mediante una lettura drammaturgica, che evoca e sottolinea le atmosfere emozionali del testo. Non si tratta di recitazione, perché il lettore non si esprime nell'ottica dell'attore.

Si tratta invece di interpretazione narrativa, in linea con la tradizione dei trovatori e dei cantastorie, dove il narratore è il supporto vivente della storia, il suo compito è di farla tornare viva nel momento in cui viene narrata.



Questa formula di lettura permette un ascolto partecipato e sensibile.

Al termine della lettura è prevista una discussione in gruppo, tematizzata su due diversi livelli:

- la storia, i suoi personaggi e le loro vicende;
- l'esperienza dell'ascolto .

Da qui si prosegue attraverso un percorso di trans-duzione dell'esperienza attraverso linguaggi grafici o di azione teatrale.

*Ore 3*

### **Secondo laboratorio**

#### **Passaggio attraverso il mito: entrare, sostare, uscire, riconoscersi.**

Il mito è la forma di narrazione che da sempre ha accompagnato l'umanità alla ricerca delle risposte sul senso del vivere, sul valore delle cose, sui modi di elaborare le esperienze, sulle vicende delle emozioni e dei rapporti.

I miti sono legati alle scale di valori, all'area di significati condivisi e alla forma mentis delle diverse culture dove sono nati, ma possiedono anche tratti universali. Ancora oggi sono uno splendido specchio ove guardarsi, leggere le proprie dinamiche emozionali o relazionali, confrontare le proprie risposte alle domande di fondo del vivere...

Il mito narrato, ma anche inquadrato attraverso le sue immagini, mediante le metafore che contiene, diventa un momento forte di contatto con se stessi e col gruppo.

Al termine del racconto del mito, è prevista una discussione in gruppo, tematizzata su due diversi livelli:

- la storia, i suoi personaggi e le loro vicende;
- l'esperienza dell'ascolto e le risonanze personali.

Da qui si prosegue attraverso un percorso di trans-duzione dell'esperienza mediante linguaggi grafici o di azione teatrale.

*Ore 3*

### **Terzo laboratorio**

#### **Creazione della propria fiaba originale: dalla suggestione grafica alla scrittura narrativa**

A partire dalla condivisione degli elementi strutturali della fiaba, attivando le persone attraverso elementi stimolo (una induzione immaginativa, una traccia grafica spontanea, un'immagine, un frammento di segno...), si procede alla creazione della propria fiaba.

È un lavoro che permette un forte contatto col proprio mondo interno e facilita la ricomposizione e l'integrazione di parti del sé.

Favorisce anche il contatto e l'espressione emozionale di gruppo, in una cornice

sicura e contenente, data dalla struttura narrativa e regole di ascolto.

Al termine della creazione della fiaba personale è prevista una lettura e condivisione in gruppo, tematizzata su due diversi livelli:

- la storia, i suoi personaggi e le loro vicende;
- l'esperienza dell'ascolto delle fiabe degli altri membri dei gruppi.

Da qui si prosegue attraverso un percorso di trans-duzione dell'esperienza mediante linguaggi grafici o di azione teatrale.

*Ore 3,30*

### **Quarto laboratorio**

#### **Il gruppo crea la sua fiaba: sceneggiatura, scenografia, azione teatrale.**

A partire dalle esperienze condivise nei precedenti laboratori con altri "segni", grafico - pittorici, sonori, fotografici, con il corpo immerso in una azione teatrale, si racconta una storia tras - curando la parola...

*Ore 3,30*

#### **Fase C)**

##### **Serata conclusiva di restituzione e condivisione**

Il materiale narrativo elaborato dai partecipanti, le trans-duzioni in linguaggio grafico o di immagine o in azione teatrale, sono montate in forma multimediale e restituite con un saluto finale dei conduttori dei laboratori, degli esperti e delle autorità.

*Ore 2*

#### **Conduzione**

La conduzione del progetto è svolta dalla dr.ssa Rosella De Leonibus, psicologa - psicoterapeuta, formatrice, responsabile della sede Umbra del Centro italiano di Formazione Psico-Eco-Relazionale – Gestalt Ecology (CIFORMAPER), coadiuvata, da Silvana Liberati esperta di lettura animata e animazione teatrale, da Meskalila Nunzia Coppola Gestalt Cousellor, esperta di mitologia e maestra di meditazione, da Lorella Fusaro, educatrice, esperta in allestimenti e drammatizzazioni, da un tecnico esperto in strumentazione multimediale.

La funzione di coordinamento è svolta dalla dr.ssa Ivana Lorenzetti – funzionario per l'istruzione e la cultura della Provincia di Perugia.

#### **Sede**

I locali della Biblioteca Comunale di Castel Ritaldi



*Esplorazione delle fiabe  
attraverso nuclei tematici*

Rosella De Leonibus



## **Edizione 2007**

### **“Dal conosciuto allo sconosciuto”**

Pensando alla fiaba e al mito, al filo narrativo che contiene, come ai sassolini di Pollicino, come ad un “filo di Arianna”, che ci consente di attraversare il passaggio verso esperienze nuove e sconosciute, dentro e fuori di noi e ci aiuta ad esplorare le zone ignote di se stessi e del mondo.

### **Lezione frontale**

Iniziamo con un discorso che ci servirà ad introdurre gli argomenti dei laboratori. Presentiamo innanzitutto il macro-tema intorno al quale si svilupperanno le esperienze pratiche e naturalmente questo macro-tema riguarda la fiaba.

Abbiamo scelto questo: “dal conosciuto allo sconosciuto”.

Normalmente nella vita ci piace di più il percorso inverso: prima le cose sono sconosciute, poi impariamo a conoscerle e ci assettiamo. Ma il paradosso è che invece tutta la nostra esistenza è giocata esattamente sull'inverso, facciamo cioè costantemente dei passaggi a partire da ciò che conosciamo già, e da lì ci sporgiamo, ci affacciamo verso delle cose che invece non conoscevamo, non avevamo mai sperimentato.

Questo è il movimento costante, che attraversa la nostra esistenza: dal conosciuto allo sconosciuto. Ma è anche il movimento che c'è nelle fiabe! Scopriremo poi a che cosa serve, in che maniera questo passaggio, dal conosciuto allo sconosciuto, ci può terrorizzare, mettere in ansia, ma può essere anche un elemento estremamente creativo, di spinta, di crescita.

La fiaba ci mostra esattamente questo cammino, come si fa a passare dalle cose che conosco, che mi appartengono, che sono oramai tranquille e stabili, alla rottura di un equilibrio e poi alla ricostruzione di un equilibrio diverso. E', se volete, un paradigma sempre presente e sempre riconoscibile nei nostri movimenti esistenziali, nella nostra vita quotidiana. Ma prima ancora di iniziare a parlare di questo tema, che è per me particolarmente forte e interessante, vorrei farvi entrare in un bagno di immagini. Sono immagini che ci fanno fare un salto dal mondo quotidiano al mondo delle fiabe. Vediamole.

## **Dall'immagine all'immaginario**

Siamo entrati nelle fiabe oramai.

È stato un movimento tra il reale e il fantastico, tra il rappresentato e disegnato e il fotografato, però anche la fotografia non è più la realtà. È già immaginario, perché la fotografia ritaglia la realtà, la spiazza, la decontestualizza e ce la offre ricontestualizzata in un altro modo.

Attraverso una microesperienza come questa, vedere delle immagini una dopo l'altra, possiamo iniziare a cogliere la potenza comunicativa dell'immagine. Non solo l'immagine grafica, disegnata, ma anche quella mentale, perché ognuna rimanda ad un immaginario, a quello spazio mentale che si apre. Come se ogni immagine aprisse dei link, per esempio un link emozionale. Che emozioni ci suscita? Alcune erano fortemente connotate, altre magari erano più virate sulla memoria, sui ricordi, altre invece sul non capire, altre erano legate a qualcosa che ci allontana. L'immagine *linka* subito, per esempio, l'emozione, la memoria, ma forse anche degli interrogativi, delle domande, forse dei pensieri, delle sensazioni fisiche addirittura.

L'immagine è potentissima, è un attivatore di tutte le funzioni psico-fisiche umane. È altresì il ponte che ognuno di noi costruisce tra ciò che conosce e ciò che non conosce. Quando dovete andare a fare un viaggio in un paese straniero, di solito vi collegate ad internet oppure prendete una guida, o le foto che ha fatto un amico, cioè costruite mentalmente il viaggio attraverso un'immagine. E ancora: l'immagine può essere un racconto, un'evocazione trasmessa dalle parole, che quindi viene costruita nella nostra mente. C'è una grande differenza tra le immagini che vediamo con gli occhi e quelle che invece si formano nella mente quando qualcuno ci racconta delle cose.

Ma adesso torniamo al nostro tema *dal conosciuto allo sconosciuto* e usiamo l'immagine, l'immagine mentale, il racconto che genera immagini, come traghetto per passare dal conosciuto allo sconosciuto.

## **Il migliore dei mondi possibili?**

Facciamo un po' mente locale su come va il mondo oggi: prima di partire verso qualunque direzione, prima di andare verso quello che uno desidera, quello che uno vuole, partiamo da quello che è. Vi propongo due o tre brevi riflessioni / provocazioni: siamo all'inizio di un percorso, mi interessa più aprire domande e pensieri che non dare risposte e chiudere delle porte.

Prendiamo spunto da un pensiero di Leibnitz, il filosofo tedesco che diceva che questo è il migliore dei mondi possibili!

Oggi, forse per alcuni versi, questo ci risuona un po' strano, con tutte le cose che non vanno. Però è anche vero, secondo una ricerca americana di fine anni 90, che rispetto a molti momenti del passato, ad altri contesti culturali, alla fine del nove-

cento siamo tutti più alti, più belli, più intelligenti e più sani. Forse non sarà del tutto vero a livello planetario, però magari nel mondo occidentale questo lo è abbastanza.

È inoltre vero, sempre secondo la stessa ricerca, che nell'ultimo secolo, l'umanità ha fatto una serie di progressi straordinari, più che nelle settemila generazioni precedenti (sono state calcolate).

Stiamo in un mondo che sembra dover andare sempre meglio, dove ci promettono cose grandiose? Ieri ho sentito alla radio la notizia sulla produzione delle staminali per guarire i tendini rotti. Una notizia stupenda, straordinaria, se vogliamo. Però poi succede che la nostra esperienza personale, osservando il mondo nei contesti educativi, è diversa.

È un'esperienza dove domina molto spesso un forte sentimento di insicurezza e di vulnerabilità. Penso che chiunque abbia a che fare con le famiglie ne è consapevole. È un sentimento che pone in una condizione di smarrimento, rispetto alla vita, la maggior parte delle persone che stanno bene, persone che vivono, sotto certi profili, in una cornice di sicurezza, per esempio economica. Si percepisce una condizione, un sottofondo di infelicità, di tristezza, di rabbia latente. E su questo sfondo, su questo clima crescono le persone. Vengono educati i bambini con questa contraddizione dentro, con questa cosa importante, dove la vita viene percepita molto spesso come un conflitto, una tensione, come se ogni cosa che ci riguarda, dalla mattina alla sera, dal parcheggio alla fila alla posta, entri subito nella dinamica della competizione e della corsa più veloce per appropriarsi di quello che serve. E soprattutto oggi quello che connota lo sfondo culturale della nostra epoca è il sentimento della paura della perdita.

Paura di perdere quello che abbiamo, il sentimento di restare senza il denaro, senza la salute, il sentimento di restare soli dal punto di vista affettivo. Ecco, tutte queste cose sono state tradotte in una formula che in italiano suona IPP: insicurezza precarietà paura.

Questo sembra essere il sentimento dominante della vita quotidiana di oggi, poi sta a voi dire se la vostra osservazione quotidiana può, quanto e come, riconoscere queste cose.

Dal conosciuto allo sconosciuto: il processo di crescita, di maturazione, di acquisizione di identità, prima da bambini, da ragazzi e poi da adulti, sembra oggi andare avanti su tale sfondo.

### **Dal feed-back al feed-forward**

Collegato a tutto ciò c'è un meccanismo molto interessante, proveniente dagli studi della biologia: la differenza fra un meccanismo di feed-back ed un meccanismo di feed-forward.

Un processo di feed-back permette ad un essere vivente di riaggiustare il suo



mondo interno in presenza di uno stimolo esterno negativo. La lumaca che ritira le corna entro il guscio quando l'ambiente le sembra ostile, adotta un meccanismo di feed-back.

Ma gli esseri viventi hanno anche il feed-forward, cioè la capacità di prevedere come sarà l'ambiente. Cercano di anticipare, evitare un danno piuttosto che ripararlo. L'essere vivente ha anche questa grande abilità: progettare la sua azione di risposta ad uno stimolo che ancora non è arrivato, per cui si prepara a questo.

Ecco un esempio di meccanismo di feed-forward: la mattina gli uccelli si svegliano un po' prima dell'alba, per essere pronti ad andare a caccia di insetti, i quali, si sa, sono già svegli. Se gli uccelli aspettassero che fosse giorno per alzarsi, gli insetti sarebbero già andati via. Quindi il feed-forward serve a prevedere gli eventi e ad anticiparli. Sulla scala umana tale meccanismo, in questo momento storico, è fortemente in difficoltà in quanto nessuno si sente in grado di anticipare gli eventi e questo genera una insicurezza molto forte. Di fronte a circostanze esterne si è capaci più di feed-back e meno di feed-forward, cioè di una risposta difensiva piuttosto che di una reazione, definita in termini psicologici, proattiva, anticipatrice degli eventi e produttrice di una direzione e di uno scopo.

Il grande sentimento di insicurezza che si genera è collegato appunto alla sensazione di non poter precorrere gli avvenimenti ed è qualcosa con la quale ci troviamo a dover fare i conti. Ma l'insicurezza è anche una componente di base della struttura dell'esperienza umana. L'essere umano è limitato, fragile, cammina su due zampe e se una si rompe non cammina più, è vulnerabile, ha consapevolezza della morte, di quanto succede intorno in modo diverso dagli altri animali. Quindi l'insicurezza gli sta dentro come un sentimento normale, tant'è che la riconoscevano già gli antichi romani.

### **La paura e le pseudo-sicurezze**

Partiamo da Lucrezio, nella sua opera *De rerum natura* diceva: guardate quanto sono immense e deserte tante zone della terra e quanto è grande e inaccessibile il mare. Quanti posti molto freddi e molto caldi ci sono sulla superficie della terra. Che enormi difficoltà incontra l'uomo per sopravvivere. E concludeva che il mondo in cui viviamo non è fatto per l'uomo. È troppo difficile, però l'uomo ci vive.

È modernissimo questo brano. È chiaro che oggi non è più la natura che ci spaventa, ma il mondo in un altro senso. Forse anche oggi molte persone pensano che il mondo è troppo duro, troppo difficile. Tra l'altro è bellissima la frase che Lucrezio dice a proposito dei bambini che nascono, molto attuale, assolutamente vicina a quello che duemila anni dopo hanno detto gli esistenzialisti: "l'essere umano quando viene alla luce è come un navigante sbattuto sulla riva dalle onde furiose. E saluta la vita con un pianto, visto che l'attendono sofferenze e dolori."

Ma è vero anche questo: ognuno di noi quando nasce trova un mondo che non padroneggia, che non conosce, però ci sono i genitori che fanno da filtro, che aiutano a superare questo forte sentimento di insicurezza. Ma, se come adulti siamo insicuri, che succede? Succede che l'uomo moderno, l'umanità del duemila, hanno questo strumento imponente che è la tecnologia. Quindi c'è l'illusione che tutto ciò che è tecnologico aiuti a risolvere il problema dell'insicurezza, dia questa pseudo-sicurezza esterna che risolve il senso della difficoltà del percorso umano. Allora, da un lato c'è questa esperienza affettiva individuale di profondo smarrimento, dall'altro l'illusione che la tecnologia, il mercato e tutto il resto, forse, possano garantire di mettere un po' di medicamento sopra tutta la sofferenza globale che ci investe. Sociologi, psichiatri, scrivono oggi libri stupendamente acuti in cui definiscono questo momento storico "l'epoca delle passioni tristi", in cui domina la paura del futuro invece che la curiosità. E allora come fare dentro questo contesto così complesso?

Ci sono tutta una serie di cambiamenti che vanno dalla globalizzazione fino alla modificazione degli assetti familiari, al rapporto diverso con la comunità di appartenenza. Ci sono grosse e pesanti difficoltà davanti ai cambiamenti a cui facciamo fronte ogni giorno, che ci pervadono. Dentro tutti questi mutamenti navighiamo e sviluppiamo una cosa che forse è un meccanismo abbastanza diverso da quello della vita, un meccanismo molto difensivo, molto di chiusura: è la fuga dall'insicurezza.

Per questo motivo noi stasera, nel proporvi un cammino dal conosciuto allo sconosciuto, siamo completamente fuori dalla storia, utopici, perché il processo nel quale invece quotidianamente siamo incastrati tutti quanti, è quello di fuggire dall'insicurezza. Ogni elemento di incertezza ci fa venire voglia di sicurezze, esterne però. Capito dove è la trappola? Le sicurezze esterne, date dalla tecnologia, dagli esperti, dall'ultima ricerca, dall'ultima invenzione, sono in qualche modo del tutto insufficienti rispetto ad un bisogno umano, vero, reale, che è quello di confrontarsi con le cose, di farcela a vivere da soli.

La spinta verso la ricerca della sicurezza a tutti i costi ci impone di andare a cercare delle pseudo-sicurezze, attraverso per esempio la spinta al consumo. Quante volte compriamo più merci di quante ne occorra, proprio perché ci serve avvertire una sensazione di sostegno. Ci sono tanti condizionamenti in questo senso: è un messaggio tremendamente contraddittorio, dentro il quale siamo tutti i giorni immersi. Le fiabe invece danno un messaggio molto diverso ed è per questo che ci interessa recuperarle.

Sostanzialmente il nostro modello di vita diventa un modello fortemente difensivo, in termini psicopatologici lo chiameremmo un disturbo evitante, cioè un modo di vita tutto incentrato sul non incontrare i problemi. Un modello che qualche volta diventa anche un po' paranoico, siamo molto esagerati nel voler evitare tutte le situazioni che potrebbero metterci in difficoltà.

Abbiamo paura della vita.

Questo modello spesso ci fa diventare anche dipendenti da chi vende le sicurezze. Avete visto in TV quante trasmissioni con l'esperto, per ogni cosa? Adesso in Inghilterra c'è chi insegna come fare shopping, perché la gente compera cose che poi non usa, fa le rate, i mutui. C'è l'esperto per fare ordine negli armadi, colui che ci dice cosa dobbiamo mangiare, cosa dire ai bambini quando si svegliano di notte e fanno la pipì a letto, che ci indica il look adatto a noi. Però questa delega all'esperto finisce per diventare la ricerca fuori di noi di qualcosa che dia sicurezza.

### **Fuga dall'insicurezza**

Non è un percorso dal conosciuto allo sconosciuto, dove il confronto con lo sconosciuto ci permette di acquisire una sicurezza dal di dentro. È il rovescio. Ci rinunciamo. Naturalmente parlo in generale, poi ci sono molti cammini individuali e anche molte sfumature su questo. Altrimenti non saremmo qui se non volessimo confrontarci con l'incertezza e l'insicurezza: in una giornata come questa, bella, all'inizio della scuola, con l'ultimo sole, stiamo qua.

Interessante.

Stiamo qua perché ci vogliamo confrontare con una cosa diversa, non con quello che già conosciamo. Dicevamo allora che una grossa parte dell'umanità, almeno qui in occidente, finisce per diventare preda di questo meccanismo della ricerca ossessiva della sicurezza. Ora vorrei farvi leggere una cosa da Silvana Liberati, molto breve, di una psicoterapeuta che ha scritto su questo bisogno di sicurezza. Divertitevi a sentire quanto può essere vero o no.

“La gravidanza cerca sicurezze nell'ecografia, nell'amniocentesi, nei periodici controlli del sangue. Il parto cerca sicurezza nella preparazione della gestante e nelle attrezzature sempre più sofisticate di intervento. Quando poi il bambino viene al mondo, un complesso produttivo specialistico e spregiudicato, induce i genitori ad un consumismo acritico in nome della sicurezza.

Tutto deve essere sterile, naturale, garantito, testato. In definitiva esente da ogni rischio. I cuscini sono antiscivolo, i ciucci antispingiozzo, i seggioloni anticaduta, i tappeti antiscivolo, le pomate ed i giocattoli anallergici, le prese elettriche di sicurezza, i contenitori degli alimenti ovviamente sterili.

Dove saranno finiti i germi? Forse nel pezzo di pane che il bambino un giorno riuscirà ad addentare dopo averlo sottratto al cane di casa?”

Siamo tutti dentro questo tremendo meccanismo che ci intrappola, pensate quanta energia si consuma nel tentativo di evitare ogni rischio. Ci diamo da fare per evitare i rischi e perdiamo di vista lo scopo.

Ci sono dei rischi che hanno chiaramente una valenza imponente e sui quali dobbiamo essere più che cauti. Ma, appunto nei meccanismi di evitamento, poi finiamo per non distinguere più il rischio fittizio da quello serio. Questo tentativo di

controllo ci allontana da un aspetto che è fondamentale per lo sviluppo psicologico dell'umano: l'esplorazione e l'avventura.

Esplorare il nuovo, avventurarsi nelle cose sconosciute, è una faccenda diventata poco interessante. Che succede alle persone quando vivono tentando in tutti i modi di rimuovere ogni tipo di pericolo? Vengono fuori personalità sostanzialmente ansiose, persone con forte difficoltà nel crescere, molto limitate nella loro capacità di far fronte al mondo. Succede, e chi lavora nel campo educativo lo sa molto bene, che le persone, da piccole ma anche da grandi, non reggono neanche una mezza frustrazione, si abbattono davanti al piccolo insuccesso.

Le fiabe... Quanti pericoli incontra l'eroe di una fiaba? Sentite la differenza fra questi due paradigmi di vita. Oggi le persone non accettano i limiti, perché ogni limite può essere superato comperando o facendosi dire dall'esperto di turno come risolverlo. Mentre nelle fiabe - in ogni fiaba - i nostri eroi ad un certo punto si scontrano con dei limiti. Accade loro qualcosa nel momento in cui si misurano con degli ostacoli.

Accedono a risorse che non pensavano di possedere, fanno un passaggio emotivo importantissimo.

Quando le persone vivono costantemente dentro il conosciuto e non si avventurano mai verso lo sconosciuto, diventano facilmente preda di una visione cupa, catastrofica, poco fiduciosa del futuro.

Questo non aiuta a crescere. Non avere speranze è la migliore maniera per non voler crescere. Se non ha davanti la speranza, la fatica di crescere non si alimenta, non trova il nutrimento per andare verso lo sconosciuto. Se non mettiamo le mani su questo processo storico e culturale, quello che poi avverrà sarà veramente grave.

Figli impauriti diventeranno a loro volta genitori impauriti. E sapete che fanno i genitori impauriti? Passano all'atto. Perché sono vulnerabili, perché non reggono appunto il disagio, la frustrazione.

Passano all'atto, agiscono con le azioni invece che pensare, ragionare, fermarsi.

Tutti i fenomeni di enorme aumento della violenza anche nelle scuole elementari, nelle medie, addirittura nelle scuole d'infanzia, hanno dentro questa difficoltà a mediare tra il pensiero e l'azione. Una sensazione diventa immediatamente azione. Non c'è la possibilità di contenere, aspettare e trovare una soluzione diversa dall'azione pura e bruta.

Se non ci mettiamo un poco le mani, a chi serve, nel futuro, questo bel mondo pieno di risorse tecnologiche di cui non possiamo godere?

### **Affrontare la paura**

Vi porto nell'altro versante adesso, verso lo sconosciuto.

Mi piace citare una persona che è stata a Città di Castello la settimana scorsa, che è

Serge Latouche, un teorico della decrescita. Mentre tutti dicono che deve crescere il PIL, il reddito nazionale, lui dice che bisogna decrescere. Non vuol dire diventare poveri, bisogna cambiare il meccanismo mentale dentro il quale viviamo. Allora Serge Latouche cita un proverbio che dice: “se abbiamo in testa un martello tutti i problemi prenderanno la forma di un chiodo”.

Questo proverbio ci aiuta a capire che molto dipende dal nostro stato mentale, dall’immagine che abbiamo in testa.

Per questo le immagini ci servono, perché la rappresentazione del mondo che abbiamo in mente ci guida nella nostra condotta quotidiana. Diventa il programma, il software in base al quale noi produciamo le nostre azioni quotidiane.

Latouche dice una cosa stupenda, “decolonizzare l’immaginario”. È come se fossimo colonizzati da questa paura. Appartiene all’essere umano, la paura sì, certo, quella di fondo, nei momenti difficili, ma anche la curiosità, l’esplorazione. Se l’essere umano non fosse stato da sempre esploratore e curioso, veramente staremmo ancora con le clave nelle caverne.

Se noi decolonizziamo l’immaginario forse possiamo costruire qualche altra cosa. Decolonizzare l’immaginario non può avvenire tramite una azione volontaria, dicendo semplicemente che da oggi cominciamo a liberare la nostra mente dalla paura delle cose sconosciute. Poi le cose sconosciute hanno mille declinazioni: dalla paura dello straniero a quella del diverso, fino a quella delle cose che io ancora non conosco, che non ho affrontato, davanti alle quali mi spavento, sono disarmato, perdo la presa sulla vita. La vita a quel punto diventa più dura e più forte, sicuramente mi schiaccia, perché ho perso il mio orientamento.

Non possiamo semplicemente deciderlo, bisogna avere, ci ricorda Latouche, “la pazienza del giardiniere”.

È una metafora molto forte: si tratta di seminare e poi sperare che il tempo brutto non distrugga le piante, se le distrugge le riseminiamo daccapo, però ne abbiamo cura.

Quindi la pazienza del giardiniere per seminare immagini diverse che aiutino a passare dal conosciuto allo sconosciuto, senza angoscia, con un po’ di curiosità ma guardinghi, non completamente sconsiderati.

Immagini generatrici di significati diversi. E allora arriva la fiaba, perché la fiaba è questo ponte.

La fiaba come percorso narrativo ci porta pari pari con la sua struttura, con il suo modo di procedere, per come è formulata, dal conosciuto allo sconosciuto. Ed è bellissimo, perché ogni fiaba ha questo elemento trasversale, che va la di là dei continenti, delle culture, e perfino dove non si ritrova quella struttura che ha analizzato Propp, il passaggio dal conosciuto allo sconosciuto è il passaggio della fiaba.

## **Il problema come occasione**

Come funziona? In ogni fiaba all'inizio c'è una situazione buona, una situazione iniziale tranquilla.

Inizia tutto con: c'era una volta una casa nel bosco dove vivevano...

All'inizio tutto "normale". Normale ma statico, dentro un tempo circolare in cui non succede niente. Succedono le cose di sempre, non ci si muove verso qualche cosa.

Ad un certo punto nella fiaba si presenta la rottura di questo equilibrio, arriva il problema, una necessità: cambiare questo paradigma così ripetitivo e circolare della vita. Può essere qualcuno che dice "...voglio partite per l'avventura prima di sposarmi...", o un padre che muore, un genitore sconsiderato che abbandona i figli nel bosco in preda ai lupi, una disgrazia, una magia. Cioè un elemento che spezza la ricorsività del quotidiano, che impedisce l'attivazione dei vecchi meccanismi di feed forward.

E quindi costringe a cercarne degli altri. Capite dove è il compito evolutivo forte, di cui la fiaba si assume la funzione paradigmatica. Vuole essere un modello dei compiti evolutivi, dei passaggi evolutivi dell'essere umano.

Il racconto che c'è dentro la fiaba aiuta in questo. Ci sostiene nel dire che se tutto funziona sempre e solo come era, non si impara nulla, si rimane lì. Ci aiuta a dire che quando un equilibrio si spezza, una cosa si complessifica, interviene un elemento nuovo, lì c'è l'occasione di imparare cose nuove. Però la fiaba è furba, quanti mila anni di storia ha? Diecimila?

Certe cose la fiaba le sa: non illude che tutto possa andar bene da subito, non è come la pubblicità che ci racconta il mondo già risolto. Capite la differenza tra certi tipi di immagini di cui ci nutriamo ogni giorno e l'immaginario che invece possiamo nutrire con la fiaba?

È un cibo per la mente di altro genere.

Nella pubblicità i problemi sono già risolti. Nella fiaba invece si presentano. E poi si percepisce il cammino verso la soluzione. Però c'è il "viaggio", che comincia spesso con le parole ...e cammina, cammina, cammina ... una frase che ci racconta di un percorso del protagonista che non è solo fisico, ma è anche interiore.

Il protagonista ha sempre delle cose che cambiano dentro di lui nel momento in cui cammina, cammina.

Si presenta il problema e poi la soluzione non arriva dall'esterno, ma viene da un qualche tipo di coinvolgimento del protagonista.

Sopraggiunge un suo mutamento d'atteggiamento. Vedremo fra un po' dove sono gli snodi centrali di questi cambiamenti. È come se fossero in qualche modo dei click che modificano completamente la struttura del rapporto del personaggio con il mondo. Da vittima diventa una persona sveglia. Da persona che si crede chissà chi diventa uno che comincia ad abbassare le penne.

C'è un cambiamento di qualche tipo, da bella fanciulla addormentata diventa una che si dà da fare per sopravvivere. Mentre si presenta il problema, il protagonista vive naturalmente un momento assolutamente complesso, dove non sa più che cosa fare, un grandissimo momento di disorientamento, di perdita di punti di riferimento, di incertezza.

### **Fiabe per imparare il coraggio**

Il passaggio dal conosciuto allo sconosciuto la fiaba lo fa in una maniera magistrale. Perché non lo salta. Perché non ci illude che nel passaggio dalle cose note a quelle ignote è tutto come deve essere, funziona tutto liscio. Anzi, ci dice che quando si abbandonano le sicurezze si perde la strada, ci si perde nella foresta, si è smarriti, viene la notte e non si ha dove rifugiarsi. La fiaba racconta che esistono i momenti di smarrimento, la paura, il bisogno di mutamento, anche il dolore, il pianto, la voglia di morire. Quanti passaggi delle fiabe ad un certo punto dicono: “si sedette lì per terra di notte sotto un albero con la tempesta e aspettava solo di morire”. Sono parole forti, però è vero che quando siamo smarriti, qualche volta, ci viene anche in mente. Non lo facciamo, per fortuna, ma il pensiero qualche volta c'è, è reale. La fiaba ha il coraggio di dirlo. Noi abbiamo poco coraggio di dire queste cose. Le fiabe sì per fortuna. Per fortuna i bambini le chiedono ancora. Così abbiamo anche noi il coraggio insieme a loro di nominare la paura, l'angoscia, la disperazione, la rabbia. Sentimenti che preferiamo allontanare, desideriamo pensare che le famiglie siano come quelle rappresentate nelle pubblicità.

E invece le famiglie sono come nella storia di Pollicino, di Hansel e Gretel qualche volta, poi c'è la cronaca che mostra meglio come sono davvero alcune, una minoranza, per fortuna.

L'eroe della fiaba, quando finisce in mezzo ai guai, fa un percorso: dicevamo che cammina, non è che si ferma e subisce i rovesci di fortuna e basta. All'inizio sì, poi la fiaba mostra come l'eroe si destreggia in mezzo ai colpi del destino ed agli imprevisti. Preferisco usare la parola protagonista, qualche volta uso eroe perché nella letteratura in genere viene usata questa.

Il protagonista prima è sopraffatto dai guai, poi pian piano ci fa qualcosa con questi guai.

Ecco il feed forward. Non sta lì semplicemente a rassegnarsi ai problemi: “adesso mi metto a piangere e finisce tutto”. Reagisce. All'inizio il compito sembra smisurato, che non ce la farà mai, che è assolutamente inadeguato. Però comincia, ed inizia così il primo atto di cambiamento, vuol dire che davanti agli eventi ha adottato un atteggiamento di altro genere. Che non è più quello di aspettare che tutto il mondo gli porti le cose al pari della bocca, ma è darsi da fare per andarle a prenderle, se gli piacciono. Dopodiché nel fronteggiare gli eventi succedono un sacco di altre cose, si incontrano gli alleati, gli imbroglioni, quelli che vogliono aiutare e



invece tendono trappole. Si incontrano dei bivì dove bisogna fare delle scelte, quante fiabe hanno i bivì? La fiaba ci insegna che se ci mettiamo davanti alla vita con una prospettiva di scoperta e di esplorazione, bisogna fare anche delle scelte. E che spesso non sappiamo come scegliere.

“Quale via prendo”? Pensa il protagonista della fiaba. “La più corta o quella più lunga”? “La via sassosa o quella liscia”? “Dove vado, nella casina già illuminata o verso la foresta buia continuando il mio viaggio”?

Per fortuna ogni tanto ci sono anche gli alleati. Il protagonista non è sempre da solo. Incontra dei compagni di viaggio e alla fine raggiunge un risultato che molto spesso è abbastanza diverso dalla situazione iniziale.

La fiaba mostra proprio il meccanismo del cambiamento non di tipo omeostatico, ma trasformativo. Il cambiamento omeostatico è quello del ripristino delle condizioni precedenti: la mamma mi aveva lasciato nel bosco, riesco a ritornare a casa.

Ma se Cappuccetto Rosso tornasse a casa, non imparerebbe niente.

Invece il meccanismo di cambiamento che la fiaba mostra è un meccanismo trasformativo: mentre succedono tutte quelle cose complicate, la persona è cambiata e riesce a modificare il mondo.

È diventata qualcos'altro. Diventare qualcos'altro è quello che ci succede quando entriamo un po' in contatto con le cose diverse, che non conosceamo.

Nella nostra società c'è questa manovra difensiva, perché ogni volta che contattiamo una cosa diversa, un po' ci trasformiamo e noi nel nostro mondo di oggi abbiamo molta paura di farlo.

Perché abbiamo identità fragili, molto fragili. Ci sentiamo deboli psicologicamente, per cui trasformarci significa andare a metterci in una prospettiva ancora meno sicura, meno certa. Allora sto sul mio, però, se sto sul mio, vuol dire che mi privo di esperienze, che non cresco mai, che mi si irrigidiscono anche i neuroni.

Andiamo a vedere dentro la fiaba questi passaggi come si snodano.

### **L'attesa e la fatica**

È molto importante questo tema, perché ci aiuta anche a cogliere in che maniera determinati sentimenti o stati d'animo sono completamente desueti nel nostro modo quotidiano di vivere. Per esempio il sentimento o lo stato d'animo della fatica.

La fatica per conseguire un obiettivo: quanto è passata di moda? Non c'è più. Così come il sentimento dell'attesa.

Le fiabe sono piene di fatiche, pensate ad Ercole e alle sue dodici fatiche, ai personaggi che camminano per impervi sentieri, si strappano i vestiti, stanno sotto le tempeste, attraversano i mari, cuciono cento camicie in una notte, scalano le montagne, scendono negli inferi, non stanno fermi a girarsi i pollici, si affaticano.

Il sentimento della fatica ed il sentimento dell'attesa, il sentimento della costruzione graduale di un percorso, sono valori dell'ordine simbolico paterno, cioè di quel-



la parte della nostra costruzione psichica che ha a che fare con il maschile.

Dicendo “il maschile” non voglio dire gli uomini, il maschile in senso simbolico è una componente psichica che anche le donne possiedono. Ma che nella crescita di un bambino è incarnato dalla figura che svolge il ruolo paterno.

È un sistema valoriale interno che permette la strutturazione solida di un centro del proprio sé, in modo da sentirsi capaci di far fronte al mondo. Allora la capacità di tenuta davanti alla fatica è un elemento assolutamente interessante e importante, in qualunque percorso di crescita.

Anche a tre anni, forse anche a due.

Fare un po' fatica significa che le cose me le conquisto, significa che mentre me le conquisto imparo un sentimento di self efficacy: mi sento efficace! Produco dei risultati, non sono in balia del mondo. Pensate come ci si può sentire, crescendo, senza il sentimento di autoefficacia.

Un esempio fra i tanti, sicuramente vi appartiene anche come esperienza. In un asilo nido era stata portata una vasca con dei pesciolini e messa sopra un seggiolino. I bambini più grandi, quelli di tre anni, si erano avvicinati tutti di corsa intorno a questa vasca e c'era un bimbetto più piccolo che non riusciva a vederla. Guardava tutti i suoi compagni andare di corsa verso questo nuovo oggetto così interessante. Lui era attratto però non riusciva ad avvicinarsi, gli altri avevano fatto muro intorno alla vasca. Non era facile per lui. Allora l'insegnante avrebbe potuto fare un sacco di cose: avrebbe potuto prenderlo in braccio e fargliela vedere da sopra. Oppure avrebbe potuto chiedere agli altri di fare posto anche a lui. Va bene anche così, non è che siano modalità non corrette, però in quel momento quell'insegnante ha pensato di far sperimentare a questo bambino un sentimento di conquista di qualche cosa, dargli la possibilità di faticare un po' per raggiungere il suo obiettivo. “Vediamo come se la cava...” Allora gli ha messo a disposizione, un po' più in là, una piccola panca.

Il bambino ci ha pensato un po'. Ha visto la panchettina ed è stato un tutt'uno: la ha afferrata, si è messo dietro ai compagni, è salito e finalmente ha visto la vasca dei pesci.

Immaginate la sua soddisfazione.

Cosa registra dentro di sé questo bambino? Posso conquistarmi le cose. Quando sembra che non posso, mi guardo intorno, cerco le risorse, mi attrezzo, accendo il cervello e forse allora, dopo, posso.

Fa una differenza enorme dopo, in tutti gli altri percorsi di vita, tra la disperazione e la speranza. Le fiabe aiutano a tener presenti questi sentimenti: la fatica, l'attesa, la durata, la ripetizione di un compito fino a quando non arriva l'esito.

Il compito con cui misurarsi.

Il passaggio sul quale vorrei tornare insieme a voi è quello classico, ma lo leggiamo in termini adulti.

Le fiabe sono anche per gli adulti, sono dei paradigmi esistenziali assolutamente potenti anche per noi. Riconfrontarci con la narrazione, con la fiaba, con il mito, con dei percorsi che abbiano questo tipo di struttura, dal conosciuto allo sconosciuto, attraverso un passaggio oscuro e complicato, è qualche cosa che fa molto, ma molto bene anche a noi adulti.

### **Perdersi e ritrovarsi**

Vorrei confrontarmi con voi sul passaggio in cui il protagonista sta nella foresta da solo. O sta nella foresta o sta in mezzo al mare, in mezzo al deserto.

Sono tutti ambienti delle fiabe. Sono i luoghi in cui ci si perde, fortemente simbolici, naturalmente. Se noi li leggiamo anche in termini non letterali, possiamo cogliere, ad esempio, nella foresta qualche cosa di molto importante.

Anche Dante s'era perso nella selva oscura. Quando il protagonista si perde nella foresta, smarrisce i punti di riferimento consueti. La foresta non è un ambiente umano, ma vegetale. Sul piano simbolico gli ambienti vegetali significano qualche cosa che ancora non è assolutamente capace di essere simile o assimilabile all'umano. È diverso: la pianta non parla, non si muove e allora vuol dire che l'umano in quel momento sta in contatto con un modo di essere, di sentire che gli è completamente estraneo, è su un livello di coscienza molto oscuro e primordiale.

Nel deserto l'essere umano è in pericolo, deserto vuol dire nulla, confronto con il vuoto. Sono simboli che danno un eco da brividi.

Pensiamo un attimo al confronto col vuoto: ne abbiamo il terrore, così come degli spazi vuoti nelle nostre case.

Il mare è il luogo dove il protagonista fa le trasformazioni più grosse.

Pinocchio ad esempio.

Allora il mare è essere in balia, perché non ho neanche i piedi per terra.

Sono in balia dei venti e degli eventi, delle onde, delle tempeste. Mi può succedere di tutto, se esco da questo piccolo elemento di sicurezza, che è la mia barca, muoio. Posso fare naufragio e finire in un'isola che non conosco.

Nel momento in cui l'eroe si perde, nel mare, nel deserto, nella foresta, quello è uno dei momenti cruciali della fiaba. Dove si perdono le persone? A volte nelle grotte, nel buio, la paura principale dell'essere umano. Possiamo dire che è la morte?

Davanti all'eroe, che si perde in uno di questi posti tremendi, possiamo fare due, tre pensieri.

Possiamo dire che quando l'eroe si perde incontra qualcosa che nelle fiabe è rappresentato da pericoli esterni, ma in realtà si tratta delle sue difficoltà. Se noi le guardiamo sotto un profilo adulto, le leggiamo come elementi simbolici: tutte le cose tremende che l'eroe incontra quando si perde, sono i suoi fantasmi interiori. E se vogliamo un attimo andarci a guardare dentro, forse la prima cosa che l'eroe incontra è la consapevolezza di quanto è vano e inutile ossessionarsi per avere

delle sicurezze, perché a un certo punto di ogni esistenza arriva il momento in cui non ci sono. Allora tanto vale attrezzarsi. Invece di far finta che i guai non arriveranno, ci attrezziamo un momento. Facciamo feed-forward.

Il primo fantasma che l'eroe incontra quando va nel bosco, è la sua idea che si possono avere delle sicurezze. In realtà non si possono averle mai, almeno in modo definitivo.

Il secondo fantasma che incontra è quello che gli hanno raccontato, come il mondo dovrebbe essere, e invece non è. Le cose spesso non sono come gli hanno detto. La descrizione del mondo che gli è stata trasmessa magari è diversa. Forse più bella, magari più interessante, più affascinante. Però è diversa, e si trova spiazzato, senza punti di riferimento.

Poi forse incontra anche la sua rigidità, la sua incapacità di fidarsi degli eventi, di ciò che avviene. Incontra anche il suo terrore di rischiare.

Nella fiaba succede anche altro: se l'eroe si confronta con i pericoli e riesce in qualche modo, non in maniera smargiassa, ma in maniera attenta, consapevole, precisa, a mettersi in contatto con questi pericoli, li supera. Ad un certo punto scatta qualcosa: il coraggio.

Il contrario della paura. Però il coraggio non è assenza di paura, è una paura calcolata, messa in equilibrio con l'accettazione del rischio. Vuol dire che non va come un imbecille nel bosco, va attrezzato come nelle altre situazioni sconosciute nelle quali corre dei rischi. Come? Dall'esperienza che ha fatto nell'essersi confrontato con questa paura.

### **Riconoscere le risorse**

Nelle fiabe succedono delle cose stupende perché appena l'eroe si è confrontato con le sue paure, i suoi fantasmi, incontra gli alleati. Incontra la buona vecchina, vede la casetta con la luce, arriva l'animaletto soccorrevole. La cosa straordinaria che le fiabe insegnano su questo, è che nel momento in cui riusciamo a guardarci in faccia bene, a vederci anche rispetto ai nostri limiti, alle nostre paure, vengono fuori delle risorse.

Se invece pensiamo di non dover fare i conti con le nostre paure, le risorse non vengono fuori. Sono stanate dalla consapevolezza dei limiti.

Sono bellissime quelle che troviamo nelle fiabe, perché sono spesso di piccolo cabotaggio, non si capisce a cosa possano servire, non è immediatamente evidente la loro natura, magari lo diventa in un secondo momento.

La fiaba bellissima di Vassilissa e Baba-Jaga narra delle risorse che la bambina ha e con le quali riesce a far fronte alla strega.

Quella che sembra una cosa da niente in realtà dopo diventa una risorsa, importante e imponente.

È contenuto qui un aspetto molto interessante: per passare dal conosciuto allo sco-

nosciuto dobbiamo rinunciare al pensiero che quello che ci potrà salvare sia fuori di noi, o debba essere grande e imponente.

Quello che può aiutarci in questo passaggio è la risorsa che sta dentro di noi, spesso è piccola, invisibile, di poco conto e non sappiamo subito a cosa serve.

Quante volte ci viene un'idea e non sappiamo da subito se sarà buona.

Gli alleati, arrivano comunque quando il problema è già stato affrontato.

L'eroe incontra la buona vecchina dopo che si è alzato e ha smesso di piangere.

Le risorse arrivano dopo che l'eroe si è deciso a muoversi e mentre arrivano lui deve confrontarsi con le prove. In genere risorse e prove sono concomitanti.

Spesso l'eroe vede le prove come assolutamente insormontabili, il famoso compito impossibile che sta in quasi tutte le fiabe.

Molte volte nelle fiabe con protagoniste femminili, ci sono delle prove terribili in un numero più alto che nelle fiabe al maschile. Quattro invece che tre. Chissà, sarà così anche nella vita?

La cosa interessante su cui vorrei confrontarmi con voi è la seguente: cosa fa l'eroe quando avverte un compito come impossibile?

Quanto è fine e sottile la fiaba, dall'alto dei suoi diecimila anni! L'eroe si confronta con due immagini di sé: la vecchia immagine, incapace, e la nuova, "forse ce la posso fare". E quando percepisce il compito come impossibile, oscilla fra le due immagini di sé. C'è un tempo in cui questa oscillazione ci deve essere. Non diventa subito capace, per un po' sta lì a dirsi che non ce la farà.

Allora nella prova impossibile c'è un pezzetto di storia interessante che ci riguarda.

Arrivano le risorse, anche io mi considero in qualche modo capace: non so se porterò a termine il compito, ma sono capace di iniziarlo. Lì c'è il passaggio, tra la vecchia immagine di me incapace e la nuova immagine di me "capace di".

Vedete che le immagini servono, perché strutturano il pensiero. Se mi penso incapace, tutti i compiti diventano impossibili. Se mi penso un po' più abile, almeno posso iniziare. Se strada facendo mi rendo conto che ciò non è possibile, lo modifico, abbasso un po' le aspettative, ma è diverso da "non sono capace allora non lo faccio".

Le due immagini di sé hanno bisogno di un po' di tempo per poter essere giocate, esplorate tutte e due. E poi si passa al compito possibile.

Dentro il compito possibile l'eroe cresce, quando ad esempio fronteggia gli animali furiosi.

Spesso l'animale furioso è dentro, tutti i draghi uccisi nelle fiabe sono qualcosa di personale, simbolicamente parlando.

### **Fiabe per crescere**

Nei miti si colloca un aspetto estremamente importante studiato da Von Neumann, l'uscita dalla dipendenza dalla figura materna, uccidere il drago, uscire dalla balena, confrontarsi col mistero.

Restando su un piano più fenomenologico, quel drago sono io, è la mia rabbia, fa parte di me, è la mia distruttività, la mia parte incapace di pensare ma di reagire solo in termini di modelli distruttivi. Quella prigione dalla quale devo uscire forse ha sbarre fatte dalle mie stesse convinzioni. Non è reale, è intima. Quelle cose tremende che mi succedono forse non sono solo eventi del mondo esterno, ma sono anche interiori. Allora vi offro questa doppia lettura del percorso della fiaba, una evolutiva: esplorare la vita, il mondo, non fermarsi davanti alle cose, ma stare con la difficoltà e procedere a scrutarla, farci i conti. L'altra lettura, quella intrapsichica: tutto quello che accade nelle fiabe sotto forma di personaggi, sono parti del protagonista.

E la fiaba è come un sogno, per questo è potente. Io sogno le cose, ma in realtà sogno pezzi di me, aspetti di me che orchestro in forma di immagini come in un film. Film, fiaba e sogno sono la stessa cosa. Quando hanno inventato il cinema forse non se ne rendevano conto, ma in effetti è nato nell'epoca in cui Freud ha scritto "L'interpretazione dei sogni". I sogni, la psicoanalisi e il cinema hanno camminato insieme.

Adesso ci interessa capire come questi elementi strutturali in termini di immagini possano costruire qualcosa: sono i semi per decolonizzare il nostro immaginario. Torno a Latouche. In qualche modo il nostro immaginario ha bisogno di essere ripiantato, facciamo un bel lavoro di ripulitura serio e poi ci piantiamo altri semi, che ci servono di più.

Oggi passare dal conosciuto allo sconosciuto non è un'opzione ma una necessità. Oggi il mondo tutti i santi minuti ci impone di confrontarci con lo sconosciuto.

Facevo dei percorsi con dei genitori di una scuola media, dicevano di non saper parlare con i propri figli perché hanno un altro linguaggio, altri strumenti. Per noi è sconosciuto il loro mondo. Un esempio banale, ma anche negli ambienti lavorativi ci confrontiamo con modalità e sistemi e culture sconosciuti. Confrontarsi con lo sconosciuto è anche un fatto reale, non solo intrapsichico. La rinuncia ad evolversi, a crescere, a costruire altri pensieri è un fatto materiale, oggettivo.

Colonizzare l'immaginario con immagini un pochino migliori, cioè decolonizzarlo e poi ripiantarci materiale di miglior qualità servirebbe tantissimo ai bambini, per disconnetterli da quanto gli viene propinato dai media.

Potremmo fare in modo che nei loro giardini ci cresca l'uno e l'altro, nella peggiore delle ipotesi, e questo già andrebbe meglio.

Ma serve anche a noi adulti, perché ci sgancia da meccanismi di evitamento che ci fanno chiudere in noi stessi. Avvitarci su noi stessi significa uscire dal contatto, vivere in modo non soddisfacente, rintanati.

Ed allora è difficile essere felici, si ha paura e basta.

Dal conosciuto allo sconosciuto c'è di mezzo la foresta, le prove, gli alleati, però, alla fine, c'è anche forse qualche bella soddisfazione, c'è la possibilità di trovare

delle cose che prima non possedevamo. La possibilità di fare delle esperienze di cui prima non ci ritenevamo capaci. E lì c'è la crescita.  
Il premio dell'affrontare lo sconosciuto è crescere.

### **Interventi del pubblico**

*Domanda:*

Ma è più il conosciuto o lo sconosciuto a farci star male ?

*Risposta:*

Ci far star male l'essere prigionieri del conosciuto o ci fa star male l'essere totalmente disorientati davanti allo sconosciuto?

La risposta è: forse tutte e due. Esistono dei disagi, delle forme di sofferenza che derivano dall'essere intrappolati nel noto, altri che derivano dal non sentire la possibilità di padroneggiare nulla, non avere punti di riferimento.

Ma una risposta un po' più complessificante, meno banale è questa: probabilmente la nostra vita. Il nostro equilibrio, il nostro benessere, hanno bisogno di un movimento tra le due cose. È laddove questo movimento si arresta che stiamo male. E allora stiamo inchiodati o sul conosciuto o in ansia a fronteggiare lo sconosciuto.

Forse è proprio il movimento fluido che ci aiuta a star bene. Un aspetto importante è veramente recuperare questo dinamismo, più che cercare un punto di equilibrio stabile. In epoche diverse della vita abbiamo bisogno di quote differenti di conosciuto e sconosciuto. Da bambini forse lo sconosciuto che possiamo tollerare è un po', magari da adulti di più, forse da anziani di meno di nuovo. In certi momenti della vita abbiamo bisogno di grandi sicurezze, in altri invece di stimoli che ci lancino un pochino oltre. Quindi, proprio il concetto di movimento tra le due polarità mi sembra che sia interessante, come ci spostiamo dall'una all'altra e anche che passaggi facciamo per andare dall'una all'altra.

*Domanda:*

Ma solo il giardiniere?

*Risposta:*

Possiamo inventare altre cose. Alcuni artisti nelle grandi metropoli, dove veramente il mondo è un po' grigio (è un eufemismo), hanno fatto delle cose strane che non c'entrano niente. Per esempio hanno comperato degli spazi pubblicitari e ci hanno messo delle riproduzioni di opere d'arte.

Sono andati nei parcheggi sotterranei delle metropoli e vi hanno piazzato dei vasi di fiori, dei divani, hanno messo un fiore per ogni tergitristallo delle auto davanti alle fabbriche.

Hanno fatto un'azione strana che decontestualizza, che fa apparire il presente in maniere diversa. Questo è il giardiniere.

Un altro è la disseminazione di provocazioni, che non possono andare oltre la legge o contro il costume ovviamente, ma sono elementi che stimolano un conte-

sto, in modo anche minimo, a pensarsi in un'altra maniera.

In alcune aziende lo stanno cominciando a fare, a volte in modo manipolativo a volte in modo sincero, per esempio avere una stanza dove le persone possano incontrarsi al termine dell'orario di lavoro.

Ci sono strumenti diversi, la pazienza, ma anche la provocazione che deve essere usata in quantitativi omeopatici perché altrimenti genera una reazione uguale e contraria.

E lì funziona, perché fa come il principio del lievito... mette in movimento delle cose.

Stiamo cercando di dire che è il caso di riumanizzare un poco il modo di vita. Questo è un bisogno che appartiene a tutti, moltissime persone ci si ritrovano. Riumanizzare vuol dire anche mettere un pochino di novità, di speranza, di esplorazione, di gusto del diverso dentro l'esperienza.

*Domanda:*

Quanta fatica ?

*Risposta:*

La cosa bella della fatica è l'obiettivo. Anche qui voglio complessificare un po' la risposta: non stiamo facendo l'elogio della fatica, stiamo cercando di tenerla distinta dalla sofferenza. Nel nostro immaginario infatti sono molto collegate. Sganciamo questo nesso. La fatica, ad esempio, nello sport è collegata anche al piacere, produce endorfine.

La fatica è piacevole se spendiamo energia nelle cose in cui ci riconosciamo, che produce non tanto i risultati, quanto la trasformazione.

L'ansia del risultato è un problema del nostro tempo. Essere nel processo è bellissimo. Se ci perdiamo l'esserci dentro, perché mentalmente stiamo con il risultato piuttosto che nel presente, allora tutto è fatica. Il risultato è forse una delle cose che mi collega di più alla sofferenza e di meno al piacere. Sganciamo la fatica dalla sofferenza e si è già fatto un bel lavoro.

A tal proposito è illuminante la leggenda bellissima di quei tre tagliapietre. Nel Medio Evo c'erano molti pellegrini in cammino sulla Via Francigena. E durante il viaggio uno di questi incontrò un tagliapietre. Era sudatissimo, mentre spaccava le pietre diceva parolacce, era nervoso. Allora il pellegrino gli domandò cosa stesse facendo. E lui rispose che si stava spaccando la schiena per vivere. Il pellegrino proseguì ed incrociò un altro tagliapietre. Anche questo sudato e affaticato, ma non così tanto come il precedente. Alla domanda di cosa stesse facendo, il secondo tagliapietre rispose che stava faticando per mantenere la sua famiglia.

Già c'è un pezzo di dignità, già c'è uno scopo.

Il pellegrino proseguì il suo viaggio ed incontrò un terzo tagliapietre. Pur facendo lo stesso lavoro degli altri due, seppure stanco e affaticato, fischiava.

Il pellegrino, stupito, pose la solita domanda su cosa stesse facendo. E il tagliapie-

tre rispose. “Ma come, non vedi? Sto costruendo una cattedrale!”

Costruire una cattedrale dà senso alla mia fatica.

Lo scopo non è quando lo raggiungo, ma mentre lo faccio.

La fatica del numero due, quello che manteneva la famiglia, già aveva un senso, ma esterno.

Per il terzo il lavoro che sta facendo ha un valore.

Se mi riconosco in quello che sto facendo, la fatica non è sofferenza e dolore, è orgoglio, slancio.

Questi discorsi sono tutti dell’ordine paterno, maschile, che la nostra società ha dimenticato.

Oggi siamo sul morbido, gli oggetti, i telefonini coi pupazzetti, i pelouche, le auto tutte rotonde, i divani che sembrano letti, la camera da letto che sembra un salotto.

Tutto morbido, il pane morbido, le bottigliette d’acqua con il biberon....

È abbastanza strano, se ci pensiamo, senza accorgercene siamo scivolati in un ordine concettuale che è da lattanti. Non da persone divezze. Allora se giochiamo un po’ su queste cose, le fiabe ci raccontano che ad un certo punto bisogna svezzarsi.



## Edizione 2008

### “Immaginazione, immaginario, immagine di sé”

Pensando all'*imago* latina, significante al contempo effige, immagine riflessa, eco, ombra, sogno, rappresentazione, apparenza. Nelle fiabe e nei miti si “combinano” “immagini deputate a trasmettere e conservare valori, nell’esercizio della fantasia si richiamano rappresentazioni mentali a forte risonanza emotiva, si sancisce il primato del simbolico- della parola e di quanto essa evoca -, per poi migrare lentamente dal registro narrativo al registro esistenziale e riannodare le trame sottili del sé.

### Lezione frontale

Iniziamo col compiere una piccola esplorazione del tema: perché immagine immaginario immagine di sé? Perché forse, oltre che essere temi centrali delle fiabe, sono anche i temi della nostra epoca, definita da Baudrillard “la civiltà dell’immagine”.

Sono usciti di recente dei libri interessanti su questo tema, ne citiamo uno particolarmente degno di attenzione di Pietropolli Charmet, un’autorità indiscussa per quel che riguarda la psicologia, il quale ci racconta che stiamo in un’epoca di narcisi. Narciso e l’immagine hanno un contatto molto forte, sono situati in stretta contiguità semantica.

Ma occuparci dell’immagine non significa aderire in modo piatto ai modelli che ci vengono trasmessi ogni giorno, significa invece entrare dentro il modo di funzionare della psiche, dentro quei processi che vengono invasi e colonizzati da determinati messaggi. Allora è arrivato il momento di domandarci in che modo tutto questo è connesso con la fiaba.

La connessione è fortissima, perché la fiaba è immaginario. Adesso ci focalizziamo su un singolo elemento: pensiamo a quando viene prevalentemente raccontata una fiaba, nella vita quotidiana.

La fiaba è un racconto fatto la sera, prima di andare a dormire. La notte e la fiaba sono molto vicine, la fiaba è la parente più prossima del sogno. Appena prima di sognare si ascolta una fiaba. Ma la fiaba che cosa produce riguardo alle immagini e all’immaginario?

C’è una assenza di immagini legate alla percezione visiva. Il più delle volte la fiaba viene letta e raccontata al bambino quando sta nel letto, solo alcune volte viene narrata sfogliando il libro illustrato.

È soprattutto quando la fiaba viene invece raccontata, letta, senza che il bambino nel frattempo veda immagini stampate, che si attiva al massimo l’immaginario.

Ma anche quando nel libro delle fiabe sono presenti immagini, la loro qualità, molto più evocativa che descrittiva, è già un trampolino di lancio per l’immaginario.

Figuriamoci la scena: le luci basse, la voce un po’ più morbida, un po’ più

modulata del solito... Non è la stessa voce della vita diurna, quella che legge la fiaba. Non è uguale a quella che dice “lavati le mani”, “fai presto che è ora di andare a scuola”.

Cambia anche l'intonazione, il timbro, il ritmo, l'intensità, non solo il contenuto delle parole.

Allora la voce della mamma, del papà, del nonno, dello zio, per raccontare la fiaba si modula, e il bambino sta per un po' in questo mondo sospeso tra il sonno e la veglia. E nella sua mente si sviluppano una serie di immagini, che a volte poi proseguono nei sogni, o che continuano la sera successiva, quando il bambino chiede di nuovo che la fiaba gli sia raccontata.

### **Immaginario e sviluppo intellettuale**

Ci sono molti studi sull'immaginario infantile, qualcosa ve la esporrò anche io. È attraverso le immagini che il bambino mentalizza, registra la realtà nella sua mente, e da qui potrà cominciare a costruire dei significati. A partire dall'immagine evocata nella sua mente in assenza della madre, il suo primo oggetto d'amore, il bambino comincia a costruire una rappresentazione mentale, interna, della realtà. È da qui che comincia, man mano, a costruire degli schemi di pensiero.

Possiamo dire che l'immagine mentale è il nucleo del concetto. Senza immagine noi non arriveremmo neanche ai concetti.

Se le persone non hanno imparato, non sono state nutrite abbastanza da immagini, difficilmente riescono poi a ragionare in termini astratti. Questo è un fatto importante, pare che dopo la scuola primaria questa cosa venga completamente dimenticata. È una grandissima perdita in termini educativi, perché significa che una buona parte del potenziale del cervello non viene usata. Pensate che spreco di risorse.

Torniamo a noi: immagine, immaginario, ma anche immagine di sé.

Che significa crescere? Significa diventare soggetti, ed ognuno di noi, passo passo, nella sua crescita, comincia a farsi una rappresentazione di se stesso.

Nello sviluppo ci sono precisi momenti in cui il bambino è capace di dire *io*, prima non lo è, lo troviamo che parla di sé in terza persona.

È un passaggio magico quando comincia a dire *io*, perché in quel momento lui si è costruito una rappresentazione di sé. Una rappresentazione che parte, sappiamo bene, dallo schema corporeo, dal sapere dove stanno le parti del suo corpo e come sono connesse, come si è orientati nello spazio e nel tempo. Ma si forma anche la rappresentazione di sé in termini di immagine interiore: “chi sono io”?

Qui vengono in primo piano alcuni elementi che dipaneremo nell'arco del nostro discorso. Ci possiamo soffermare sul fatto che l'immagine di sé ha a che fare con le immagini che gli altri significativi inviano al bambino su se stesso.

Stiamo parlando dell'aspetto più importante della crescita, che è la costruzione di

una identità, un aspetto molto fortemente legato al sistema di relazioni e quindi di immagini di sé che il bambino riceve.

Questo dà a tutti un' enorme responsabilità. Io sono una di quelli che dicono che le madri sono state martoriate, crocefisse da una certa divulgazione della psicologia piena di fraintendimenti. Queste esposizioni hanno attribuito alle madri tutte le colpe del mondo. Io vorrei ridistribuire questa responsabilità anche su tutte le altre figure educative.

Oggi sostanzialmente, al di là della relazione primaria, forse la maggior parte del tempo e delle interazioni significative, i bambini le svolgono con altre figure educative, con altri soggetti anche diversi dalla famiglia, e sviluppano relazioni plurime di attaccamento, assorbendo immagini di sé da più figure diverse.

Dovremmo riprenderci tutti questa responsabilità, sia al livello delle interazioni dirette coi bambini che a livello pubblico, sul piano "macro".

Quale immagine di sé rimandiamo ai bambini, ma anche con quale immagine del mondo adulto li facciamo crescere?

### **Immagine di sé e mondo esterno**

C'è ancora un aspetto interessante ed è il seguente: nel momento in cui il bambino costruisce l'immagine di sé, chiaramente, dicevamo, è in relazione con il mondo esterno. E questo mondo esterno gli rimanda implicitamente che determinate cose sono preferibili rispetto ad altre, che ci sono cose gradite e cose meno gradite. Avviene allora una specie di selezione, come quando andiamo al mercato e facciamo spesa: alcune cose le prendiamo, altre le lasciamo lì. Naturalmente con quelle che abbiamo preso possiamo cucinare alcuni piatti, se avessimo preso altre materie prime avremmo potuto cucinarne altri. È un po' lo stesso per alcuni aspetti della personalità del bambino: alcune cose vengono ad essere utilizzate, elaborate di più, messe in maggiore evidenza, altri aspetti invece cominciano ad essere marginalizzati.

Allora quando una persona si costruisce un'immagine di sé, a volte dimentica che nell'immagine di sé ci sono anche questi altri pezzi. Questi ingredienti che non sono stati cucinati, non sono stati lavorati, sono rimasti nel fondo degli armadi, in certe case non sono entrati affatto, sono stati lasciati accuratamente fuori.

Non so se a voi succede, ma ogni tanto mi capita di togliere dagli armadi cose che non utilizzo e trovo della roba che perfino mi ero dimenticata di possedere. Ecco, lo stesso avviene a livello psichico: ci sono delle parti che rimangono talmente in ombra, nascoste che non sono maneggiabili. Spesso sono componenti importanti. Può essere, per esempio, la capacità di affermarsi, oppure possono essere componenti di tipo affettivo, sentimenti, emozioni che l'ambiente circostante comunque non ha permesso di sperimentare ed esprimere compiutamente, marginalizzandoli. "Fino ai tre anni, passiamo la maggior parte del tempo a decidere quali aspetti di

noi stessi dobbiamo buttare nel sacco dell'immondizia poi passiamo il resto della vita a tentare di tirali fuori". (Robert Bly - poeta e pensatore americano).

Ogni volta che si rimuove un'emozione, una qualità, un tratto del carattere o una capacità, è come se si gettassero queste parti di sé in un sacco dell'immondizia.

Di conseguenza, per il resto della vita, bisognerà rovistarvi dentro per recuperare e tentare di sviluppare gli aspetti della propria personalità che vi sono rimasti nascosti.

Chi non si dedica al compito umile e paziente di riciclare il contenuto del proprio sacco, dopo un po' si sentirà schiacciato dal suo peso: cadrà in letargo, si lascerà vivere, proverà un grande vuoto interiore e, alla fine, cadrà in depressione.

Ogni famiglia è portata ad accettare l'espressione di alcuni sentimenti ed emozioni e a rigettarne altri.

Un giorno, con umiltà, pazienza e coraggio, andiamo ad infilare le mani ognuno nel proprio "sacco dell'immondizia", per tirare fuori una per una le nostre ricchezze antiche ed assumerci il diritto di sfruttarle.

Quando il bambino cresce ha quest'altra possibilità: attraverso il nutrimento psichico dell'immaginario si può rimpossessare di queste parti non sperimentate in famiglia, può andare a ripescare pezzetti di sé che sono stati messi da parte, componenti che quella condizione di vita, quello stile educativo, quei messaggi ricevuti non gli hanno permesso di sviluppare.

Possiamo intuire che c'è un'altra funzione straordinaria dell'immaginario, che è quella di riconnettere tutte le parti del sé, anche quelle che per tanti motivi sono rimaste in ombra.

Funziona naturalmente così: ogni bambino quando cresce ha un bisogno enorme di piacere ai suoi genitori e di compiacerli, dal grado di attenzione e approvazione che riceve da loro dipende la sua vita, quindi su questa priorità si gioca qualche fettina del suo sé. Più è globale e completa l'immagine che le figure di accudimento gli restituiscono, più il suo sé si costruirà completo di tutte le sue parti.

In alcune circostanze l'adattamento all'ambiente si rivela patogeno. Esso comporterà allora la formazione di quello che Winnicott chiama "falso sé". Questa patologia si sviluppa nella relazione primaria con la madre. Se il bambino subisce troppe frustrazioni, il suo adattamento al mondo si realizzerà in maniera difensiva. Se scopre, nella madre o negli educatori, troppe reazioni non coerenti, non gli rimarrà altra scelta che difendersi contro un mondo che percepisce come un'intrusione o una minaccia. In simili circostanze, il normale sviluppo dell'identità sociale risulterà bloccato. Il bambino si costruirà allora un adattamento patogeno, con il quale si ingegnerà a proteggersi da un mondo ostile.

Attenzione, perché la partita non è mai giocata una volta per tutte, per fortuna esistono i tempi di recupero.

Questo recupero tramite l'immaginario è potentissimo perché l'immaginario strut-

tura non solo il pensiero ma, ad esempio, anche alcuni aspetti della comunicazione non verbale.

L'immaginario orienta le nostre azioni, e definisce anche il criterio con cui selezioniamo le percezioni dell'ambiente circostante.

È un potentissimo elemento dello schema di riferimento, quella griglia interna che ci permette di selezionare cosa ci serve e cosa ci interessa tra i tanti stimoli che colpiscono i nostri sensi, dà forma, struttura e senso a queste rappresentazioni del mondo che si costruiscono attimo dopo attimo dentro di noi.

L'immaginario struttura anche il non verbale, e questo vale a maggior ragione anche per l'immagine guida che vive nella nostra mente, che è l'immagine di noi stessi.

Se abbiamo nella nostra mente una certa immagine di noi stessi, molto probabilmente ciò influenza immediatamente la nostra postura, molto probabilmente cambia anche il respiro, la voce, la direzione dello sguardo, la qualità dei nostri movimenti, la parte di spazio che occupiamo.

Molto probabilmente l'immaginario, che è il software, ci cambia l'hardware. E allora non è inutile, neanche da grandi, riprendere in mano l'immaginario, anzi è estremamente significativo, perché un immaginario ricco ci dà la possibilità di tenere completo ed aggiornato l'inventario delle parti di sé.

Torniamo a cercare che cosa ha a che fare tutto questo con la fiaba, ma soprattutto che connessione possiamo tenere fra queste cose e la nostra professionalità quotidiana.

Con la fiaba tutto questo c'entra molto, perché è una delle espressioni più complete, più grandi, più articolate dell'immaginario. Attraverso i laboratori ne faremo una ricca esperienza.

Una fiaba si può leggere, ascoltare, scrivere, disegnare, drammatizzare, rappresentare, con una fiaba l'immaginario può prendere veramente il volo. Possiamo usare la parola scritta, i colori, la voce, il corpo, tutti gli strumenti che sono a nostra disposizione per "dare forma" - e quindi lasciare una traccia - dell'immaginario.

Ho preparato per voi una serie di immagini stimolo sulle quali più che dare tesi già elaborate mi piace creare delle suggestioni che possano accompagnarci nel corso dei laboratori che faremo.

### **Lo specchio e la scoperta dell'immagine**

La prima che vi presento è una immagine speculare, che però è anche un'ombra. Qui ci starebbe bene un ragionamento lunghissimo, vediamo se riesco a stringerlo in tre parole.

C'era una volta lo specchio: tra i 6 e i 18 mesi un bambino comincia a riconoscere un'immagine di se stesso. Qual è il primo strumento? Lo specchio. Attraverso il guardarsi percorre tre passaggi. Il primo è il seguente: quello che vede nello spec-

chio gli sembra reale, non un'immagine, cosa che non può ancora neanche "immaginare" - scusate il gioco di parole -.

Il considerare l'immagine allo specchio come un oggetto reale, è per esempio il passaggio a cui si ferma più o meno qualunque animale domestico, e qualche volta arriva anche al passaggio successivo. Un gattino va verso lo specchio con la zampa, cerca di azzuffarsi col gattino che è di là. Non riesce a toccarlo, qualche volta si fa furbo, si muove, va dietro lo specchio per vedere se l'altro gattino che vedeva fosse stato al di là di un vetro.

Il secondo passaggio infatti è il seguente: il bambino vuole andare a toccare quello che vede nello specchio, ma si accorge che c'è appunto lo specchio che glielo impedisce. Prima pensa che si tratti di un vetro e che andando dietro trovi il bambino in carne ed ossa. Ma non trova niente.

Poi si rende conto che quello che è nello specchio è un'immagine.

Nella sua testa per la prima volta c'è il concetto di immagine come qualcosa che non è solo nella sua mente, ma è reale come immagine. È reale e non né reale, non è materiale, non è tridimensionale, non ha una fisicità, eppure è lì e si vede nitidamente, pensate che confusione, allora gli occhi vedono le cose, le persone, e vedono anche le loro immagini...è la prima realtà virtuale – rappresentata – con cui il bambino entra in contatto.

Dopo di che, terzo passaggio, il bambino si accorge che quella immagine è lui. Se andate insieme ad un pargoletto di un anno e mezzo davanti ad uno specchio, lui è capace di dire: questo è il bimbo. Lo dice in terza persona ma è capace di distinguere chi è chi.

Allora una volta c'era lo specchio. Adesso c'è la Tv e c'è il video. I bambini, fino a pochi decenni fa avevano soltanto lo specchio come possibilità di vedere se stessi. Adesso hanno in parallelo lo specchio e il video. Che vuol dire questo? Che lo specchio mi mostra la lateralità rovesciata, cioè la mia destra mi appare in forma simmetrica, speculare, la trovo sulla destra dell'immagine. Invece nel video la destra mi appare a sinistra: nei videotelefonini, nelle telecamere, nel display delle macchine fotografiche digitali, è invertita. I bambini del 2000, per la prima volta nella storia, hanno a disposizione fin da subito due immagini di sé, non più una.

Avete mai visto come è diversa la vostra immagine allo specchio o in video? La prima volta che ci si vede in video non si prova forse un senso di estraneità, come se non ci si riconoscesse immediatamente? Ci vuole un attimo, un po' di adattamento.

Ancora di più ci vuole un adattamento se facciamo qualche gesto davanti alla telecamera e poi ci rivediamo in video. Occorre, per noi adulti, parecchia pazienza per smontare questa inversione di destra e sinistra. Fate la prova con il telefonino poi mi direte. Assolutamente un'altra cosa, rispetto allo specchio. Tra l'altro ora alcuni videotelefonini hanno la funzione "inversione di fotocamera", cioè si

possono comportare, previa attivazione di questa funzione, come uno specchio. Così le due immagini di noi con le due lateralità diverse possono coesistere nello stesso apparecchio.

Che vuol dire per un bambino avere due immagini di sé? Vuol dire intanto che cominciano a moltiplicarsi gli aspetti dell'identità. Iniziamo a cercare di cogliere quanto questa esperienza si arricchisce. Produrre un'immagine di sé attraverso lo specchio è diverso che riceverla da un video, una foto, un'ombra.

### **L'ombra, la traccia, l'impronta: immagini di sé per riconoscersi**

L'ombra si comporta un po' più come lo specchio, se ho la luce dietro, l'ombra è simmetrica rispetto al corpo, guardo la mia ombra e ritrovo comodamente la destra a destra, e la sinistra a sinistra. Ma l'ombra mi dà una nuova immagine, è un altro me, è la silhouette, il profilo del mio corpo nello spazio, il vuoto lasciato dalla luce che il mio corpo ha fermato. E l'ombra può anche cambiare forma. Lo specchio mi ridà la stessa forma, se non è deformante. Quante relazioni primarie possono anche essere uno specchio deformante per il bambino quando gli restituiscono una immagine di sé alterata dall'atteggiamento di chi lo guarda?

Lo specchio può anche deformare! A volte gli altri, quando ci riflettono l'immagine di noi, ce la possono restituire deformata. Ci possono dire "che bravo bambino che sei", oppure "tu non vali niente". Per fortuna ogni tanto i bambini pensano fra sé, riescono a isolarsi dal contesto, riescono a fare questo lavoro bellissimo, di rimettere in ordine tutto quello che il mondo ha detto loro.

Sono dei giudici straordinari, riescono a capire molto bene quando ci sono delle proiezioni di mezzo, perché cominciano a non fidarsi delle persone che gli hanno buttato addosso una proiezione.

Torniamo all'ombra.

L'ombra mi allunga, mi accorcia, è già qualcosa che non è me, è un po' meno me, un po' meno uguale, e poi nel buio dei dettagli del viso, nel nero, ci posso immaginare di tutto, l'ombra contiene qualcosa di radicalmente indefinito, di inconoscibile...

Un po' di lessico classico. Vediamo che lettura dà dell'ombra la psicologia del profondo.

La prima forma di inibizione è la repressione.

Risulta dall'inibizione volontaria di un'emozione o di un atteggiamento.

La repressione è consapevole e volontaria e, di solito, non crea alcuna ombra al soggetto.

La seconda forma di inibizione si chiama rimozione.

Consiste nella situazione per cui un potenziale psichico si trova respinto al di sotto della soglia, senza neppure esserne consapevoli.

Abbiamo due tipi di rimozione:

- per mancanza di occasioni favorevoli all'apprendimento;

- in seguito a trauma psichico.

Sofferamoci sul primo tipo di rimozione.

Ci sono persone che, per diverse ragioni, non hanno potuto sfruttare tutto il loro potenziale: ignoranza dei loro educatori, assenza di occasioni favorevoli, ambiente ostile e via dicendo. L'ombra che deriva da questo potenziale non sfruttato assumerà un aspetto primitivo ed incolto, ma non aggressivo. Sarà come un bambino che qualcuno ha rinchiuso in una cella per molti anni. Nei suoi primi contatti con il mondo questa ombra avrà un atteggiamento rozzo, selvaggio e smarrito.

Il secondo tipo di rimozione deriva da severi divieti dell'ambiente circostante. In questo caso l'energia psichica di un individuo viene respinta nella profondità dell'area inconsapevole, senza nemmeno che costui se ne accorga. L'ombra che proviene da questo genere di rimozione è molto aggressiva ed autonoma.

Il soggetto non la riconosce come propria: anzi, ha l'impressione che quel complesso psichico gli sia completamente estraneo. La sua ombra gli sembrerà qualcosa di dissociato da se stesso e pertanto sfuggirà al suo controllo.

Ombra nera o ombra bianca?

L'ombra nera deriva da ogni istinto represso, come ad esempio la sessualità e l'aggressività. Si manifesta soprattutto nelle persone che hanno acquisito una reputazione di rettitudine e virtù.

L'ombra bianca deriva dalla mancanza di sviluppo o dalla repressione di una tendenza virtuosa o spirituale. Trae origine dalla pressione che un ambiente familiare e sociale ha esercitato fin dalla più tenera età, imponendo come norme comportamenti e atteggiamenti devianti.

Come in diverse condizioni di luce, secondo gli ambienti, si formano diverse categorie di ombra.

L'altra immagine di sé che un bambino fisicamente sperimenta è l'impronta, la traccia lasciata dal piedino sulla sabbia, l'impronta della mano sporca sul muro, la ditata di colore sul foglio, il cerchio di vapore lasciato dal respiro sul vetro della finestra d'inverno, il segno del morso sulla mela o sul sandwich, la forma della popo' nel vasino... Queste sono immagini che produco io, sono i segni, le tracce, che lascio della mia presenza. Sono i segnali con cui impongo la mia presenza al mondo.

Imprimo tracce, dunque esisto!

Avere a disposizione più immagini di sé non è una faccenda da niente, in quale mi riconosco, qual è quella vera?

Costruire l'identità è un passaggio ancora più grosso. Ma anche avere più figure di riferimento, intorno alle quali io ricevo questo specchio, è un lavoro più complesso, con dentro più articolazioni, tant'è che ci si impiega più tempo.

Una costruzione dell'identità oggi, nel 2000, è un lavoro che richiede una trentina d'anni, non si fa in 18, impossibile proprio, ci sono tanti pezzetti che devono essere messi insieme.



Sottolineiamo questo fatto: l'immagine mi permette di riflettere su me stesso, quando io mi specchio, rifletto! Pensate che bel gioco di parole. Rifletto vuol dire che penso, non vuol dire solo rifletto l'immagine, e se io posso pensare a me stesso, posso prendere una distanza da me stesso e osservarmi. È un passaggio fondamentale, se l'essere umano non lo compie non diventa adulto. Per esempio non riesce a valutare il proprio comportamento, e quindi ad assumerne la responsabilità.

Chiaramente ci sono anche situazioni in cui questo auto osservarsi diventa il compiacimento della propria immagine. Voi sapete tutti che ci sono passaggi fisiologici della crescita in cui abbiamo bisogno di gratificazioni narcisistiche. Se questi passaggi non vengono attraversati per bene, non ci si affeziona a se stessi. Si rimane dipendenti per lungo tempo, a volte anche per sempre, dall'approvazione e dal consenso che gli altri ci possono dare o non dare. Allora ci ritroveremo a cercarlo con ogni mezzo questo consenso, con le buone o le cattive, con la seduzione o col falso sé, con il disprezzo e la freddezza, o con una servile devozione.

Funziona così: intorno ai due anni bisogna volersi tanto bene ed essere così compiaciuti di sé e sentirsi così completamente al centro dell'universo, da accettare lo sforzo, la fatica e la paura di separarsi dalla mamma. Perché così facciamo una buona scorta di autoapprovazione che ci permette di affezionarci a noi stessi per il resto della vita. E poi, a tre anni, saremo pronti per amare appassionatamente il genitore del sesso opposto.

Se però questa tappa non funziona bene, rimaniamo ancorati a questo bisogno costante di gratificazione, di riconoscimento, di centralità nel mondo, che ci espone a delle terribili frustrazioni. Uomini e donne. Narciso come figura era maschile, ma chiaramente poi questo problema, o la permanenza di questo bisogno di essere al centro del mondo, è conservata molto spesso anche al femminile. Nelle fiabe c'è tante volte questo incipit: era la più bella del reame, aveva tanti pretendenti, però era infelice.

Poi alla più bella del reame succede l'inimmaginabile, e fin quando non ne ha passate di tutti i colori, fin quando non ha imparato a conquistarsi con le sue forze e il suo cervello quel che pensava che invece le fosse dovuto, la fiaba non finisce.

È un po' come questo passaggio che ogni bambino deve fare tra i due e tre anni e mezzo, dove smette di essere l'onnipotente, il centro, il re, e diventa un bambino come gli altri, sente di essere uno tra tanti, e che il mondo è sconosciuto, interessante ma anche pericoloso. Il bambino capisce di essere limitato, e che l'unica salvezza da questa tremenda consapevolezza di essere piccolo e fragile in un mondo ancora molto sconosciuto è l'amore dei suoi genitori.

La cosa bellissima è che questo coincide con l'acquisizione della capacità di imitazione del movimento non speculare, cioè il bambino acquisisce la capacità di pensare non solo mettendo se stesso al centro di uno spazio, ma immagina lo spazio anche dal punto di vista di un altro. "Dietro" per un bambino di un anno è dietro di

sé, non esiste il dietro in assoluto o il dietro dell'interlocutore. Capite quant'è importante? Diventa uno schema di percezione della realtà.

A volte c'è un uso straordinariamente forte di questi aspetti, di questa enfasi sulla centralità dell'immagine di sé anche in alcuni passaggi educativi, parliamo del cinema e di alcuni aspetti della comunicazione mediatica.

Ci sono delle ridondanze molto forti, l'abbigliamento, l'eccesso di enfasi su determinate caratteristiche. Ci sono degli studi oggi che parlano di lolite, di *lolitizzazione* delle ragazzine intorno ai 10, 12 anni, che ricevono questo anticipo di sovrainvestimento sull'immagine, che non fa loro certo bene.

### **Immagine virtuale e giochi di rappresentazione**

Entriamo ora in un altro mondo, dove l'immagine è assolutamente pregnante e importante, un mondo fantastico, il mondo fantastico che è Second Life. Non sappiamo più adesso se è un gioco o una realtà, perché gli spazi su Second Life li hanno presi anche i partiti, le organizzazioni religiose, quindi forse è diventato un po' più vero del mondo reale. È un mondo virtuale, dove chi lo desidera può creare un personaggio di fantasia e vivere una sorta di seconda vita immaginaria, facendo un lavoro che sceglie, dandosi ad esempio un reddito attraverso investimenti, imprese, speculazioni, prestiti bancari. Il successo che ha avuto Second Life, ci dice quanto, anche fra adulti, c'è enormemente bisogno di uno spazio di immaginario, di non essere confinati entro il reale.

Il reale è troppo poco per tutti noi, negli spazi virtuali possiamo essere angeli, demoni, immagini tratte da questo mondo come nelle fiabe. Una fiaba grande per adulti. Tante volte nell'esplorazione dell'immagine di sé nel mondo virtuale noi scegliamo di essere diversi da quello che siamo: l'immagine, l'immaginario ci permettono di poter andare oltre la realtà, ci permettono di diventare quello che non siamo e che non saremo mai.

La realtà virtuale, se da un lato è una fuga che può anche diventare pericolosa, dall'altro lato ci permette di esplorare anche parti di noi che normalmente non considereremmo interessanti, e anche parti socialmente poco accettabili. O parti di noi che non padroneggeremo mai.

Quest'altra immagine che vi mostro ci fa vedere come una persona molto "aplomb", attraverso queste calze infilate sulle mani come se fossero dei burattini, possa tirare fuori da se stessa una componente aggressiva e divertirsi un sacco ad esplorarla. Lo farà attraverso questo gioco di burattini, non lo farà nella realtà.

C'è una grande verità in tutto questo: se i bambini giocano, se vivono le fiabe, se le rappresentano e le drammatizzano, padroneggiano questo tipo di pulsioni, anche quella aggressiva, la distruttività che c'è naturalmente in ogni essere umano, senza che queste diventino degli agiti sul mondo esterno. Imparano a modulare l'espressione di queste forze, a considerarle come un dato di fatto, piuttosto che farsi

padroneggiare, e lasciare che gli sfuggano di mano.

Un bambino che abbia molto lavorato sul teatro, sulla musica, sull'espressione attraverso il gioco, sul raccontare le fiabe, sul sentirsele raccontare, avrà meno voglia da grande di riprendere con il videotelefonino le scene di violenza e di sesso che succedono nella sua classe.

Perché nella sua mente queste pulsioni avranno già uno spazio, che è lo spazio intermedio, uno spazio simbolico, non avrà bisogno di agirle nel reale.

Togliete l'immaginario alla persona e le sue pulsioni si trasformeranno immediatamente in azioni. Restituitele l'immaginario e ci sarà questo spazio intermedio, dove anche ciò che non è socialmente funzionale potrà essere espresso ed elaborato, mediato e filtrato.

La perdita dell'immaginario è una perdita grandissima di spazio di mediazione tra le pulsioni e la realtà.

### **Rivelarsi al mondo**

Quest'altra immagine è un quadro famoso di Dalì, si intitola "Salvator Dalì a sei anni". C'è questo bambino che scopre un'altra faccia della realtà, come se sollevasse una coperta. E sotto ci sono cose insospettate.

Sei anni è un'età importante: il bambino scopre la differenza tra l'immaginario e la realtà. Scopre, letteralmente tirando su il velo, che i genitori per esempio non capiscono tutto quello che ha in mente, scopre la propria opacità. È un momento magico perché lui si accorge di essere io. E di essere anche un po' più solo. I genitori non indovinano più quello che ha in mente, né lui riesce a indovinare quello che hanno in testa i genitori. Si è separato, ed allora l'immaginario gli serve come ponte di questa separazione: tra quello che lui ha in mente come fantasia e la realtà si stabilisce una differenza.

Allora questo significa che è più solo, ma significa anche che ha più potere, su se stesso per esempio. C'è un confine che si stabilisce intorno al suo sé. Non a caso 7 anni era considerata, anni addietro, l'età della ragione, ma non della ragione perché imparano a ragionare. A ragionare in astratto i ragazzi imparano veramente a 15, 16 anni. A 7 anni si impara ad osservare se stessi, ad avere dentro di sé la percezione di essere un'identità ben separata e che anche gli altri lo sono. Quindi i genitori per esempio cominciano ad essere sospettabili, non gli credo più in modo assoluto, li guardo, li osservo con la stessa curiosità distaccata, furbetta con cui osservo me stesso. Che scoprirò?

Il mondo della riflessione diventa anche il modo della scoperta di sé, che avviene attraverso l'esperienza ovviamente, attraverso il fare. Ma c'è quest'altro passaggio, dove l'esperienza non basta, perché non la si può fare di tutto. Serve un momento di auto riflessione, un momento di sogno, di immaginario, dove ad esempio questi petali possono essere un'altra cosa. Forse delle labbra da baciare...

Immaginate quanto è importante nell'adolescente poter immaginare tutte le esperienze che ancora non ha avuto il coraggio di fare, sulle quali non si è lanciato, perché ancora si sente impreparato, piccolo, debole. Le immagina, le pre-lavora, le emozioni che vive sono vere e intanto si allena. Si prepara alla potenza delle emozioni che il suo immaginario gli suscita, poi quando incontra la realtà non è spiazzato. Togliete l'immaginario all'adolescente, avrà un'incapacità di gestire l'impatto emotivo con le esperienze che fa. A quel punto sarà portato ad azzerare la possibilità di fare esperienze, starà sul divano spiacciato tutto il giorno, oppure farà esperienze limite, come purtroppo sappiamo che tutti i giorni avviene. È la stessa cosa perché non ha pre-lavorato l'intensità delle emozioni nel mondo immaginario.

### **Maschere e adattamento sociale**

Questa foto mostra uno specchio il quale a sua volta mostra la parte dietro di noi stessi. Il lato oscuro, il lato invisibile.

La parte sconosciuta che è in ognuno di noi: chi sono io?

*“Io non sono io.*

*Io sono colui che cammina accanto a me  
che io non vedo.*

*Colui che io talvolta vado a trovare  
e di cui altre volte mi dimentico.*

*Colui che mi perdona  
quando mangio dolci.*

*Colui che cammina in mezzo alla natura  
quando io sono in casa.*

*Colui che rimane in silenzio  
quando io parlo.*

*Colui che resterà in piedi  
quando io morirò.”*

(Juan Ramón Jiménez)

Sappiamo conoscerci fino in fondo? Dove comincia e dove finisce la nostra identità? Nelle fiabe per esempio, l'identità del protagonista si forma, si definisce attraverso la storia. Pollicino non sapeva di essere il più coraggioso, era il più piccino. Tante altre fiabe ci raccontano della trasformazione dell'identità del protagonista, che attraverso le varie esperienze scopre in sé delle competenze, delle qualità che altrimenti non avrebbe mai scoperto.

A volte noi sappiamo bene chi siamo, ma sappiamo che bisogna mascherarsi. Nelle fiabe il mascheramento è un passaggio dove il protagonista riesce a fare delle cose che a viso aperto non potrebbe fare.

È l'adattamento sociale: che lezione ci dà la fiaba! È importante che tu sia te stesso, è importante che tu possa conoscerti, ma è anche importante che non vada semplicemente a farti far del male senza protezioni. Impara a trovare il modo di stare nel mondo, travestiti.

Rimaniamo un attimo sul tema del travestimento. Fino a 50 anni fa travestirsi era qualche cosa riservato al carnevale o agli attori. Pensate quanto è cambiato il mondo: oggi ci si traveste milioni di volte al giorno. Abbiamo abiti diversi per diverse occasioni, ma ci sono poi tutti i travestimenti della propria identità che vengono fatti dalle giovani generazioni nel mondo virtuale. Per esempio io posso aprire 10 blog differenti, presentarmi come uomo, donna, ragazzina, persona adulta, mi travesto psicologicamente ogni volta. Posso chattare con 10 nickname differenti, posso andare in Second Life con 4 avatar differenti. Gli avatar sono personaggi di fantasia, delle identità inventate che io costruisco per vivere questa seconda vita. La moltiplicazione dei travestimenti mi dice tante cose: per esempio che sarà più complicato per tutti noi tenere insieme le tante diverse immagini.

Gli studiosi parlano oggi di personalità zapping, non solo perché abbiamo la compulsione al telecomando, ma perché dentro di noi le varie aree della personalità fanno un po' fatica ad integrarsi. Esistono una alla volta, con una certa discontinuità tra l'una e l'altra. È come se con il telecomando dicessimo a noi stessi: adesso sono questo, adesso sono quello. Entriamo un po' in mondi paralleli, anche nella nostra vita quotidiana. Per fare un esempio drammatico della personalità zapping: pensiamo a quei ragazzetti che hanno fatto quella cosa orribile in Sicilia alla loro coetanea, violentandola, uccidendola e poi buttandola nel pozzo. Davanti al giudice hanno detto: va bene, adesso abbiamo confessato, siamo a posto, facci tornare a casa.

Cioè il loro sé di bravi ragazzi era rimasto isolato rispetto a quell'azione. Vedete quello che vuol dire quando portiamo all'estremo questa divisione interna.

L'ombra è la parte nascosta di noi, che ci accompagna, che fa di noi creature corporee, proprio in quanto siamo materia facciamo ombra. Nelle leggende i fantasmi, il diavolo si riconoscono perché non fanno ombra e non fanno immagine nello specchio, in tutte le fiabe del mondo. L'ombra, cioè questa parte che non riceve la luce, questa opacità alla luce, è tipica dell'essere umano, di nessun altro essere, gli altri esseri non corporei non hanno ombra nelle fiabe. Vuol dire che l'essere che è corporeo forse ha sempre una parte inconoscibile, una parte che gli sfugge, che forse qualche volta è la parte più autentica.

Quale è la parte più autentica di noi? Lo sapremmo dire? Chissà.

L'ombra di una persona è dunque il materiale psichico che si è cristallizzato sotto il livello della consapevolezza.

È una compensazione allo sviluppo unidimensionale dell'Io cosciente.

A proposito di ombre, esiste anche l'ombra familiare.

Le famiglie non veicolano soltanto valori e convinzioni positive, ma anche zone d'ombra derivanti da rimozioni collettive. Così gli avvenimenti tragici sopraggiunti in una famiglia possono trasformarsi in miti; allo stesso modo, i lutti gestiti male continuano ad ossessionarla e gli scandali familiari costituiscono segreti ben mantenuti.

Inoltre, le ferite, le tragedie ed i drammi rimasti allo stato inconscio nella memoria della famiglia, hanno la tendenza a riprodursi da una generazione all'altra.

Si può aiutare una famiglia a riconoscere che tutto il sistema familiare è disfunzionale, non solo la "pecora nera", che non è altro che il riflesso (l'ombra, il lato oscuro) della particolare luce di quella famiglia.

Per esempio, l'irresponsabilità e la frivolezza di un "paziente designato" metteranno in luce il codice morale della famiglia.

Esiste anche l'ombra istituzionale.

Le comunità umane sono inclini a privilegiare alcuni valori a discapito di altri, che considerano inutili, se non addirittura negativi.

L'ombra del fondatore di una comunità, con i propri tabù ed i propri divieti, lascia la propria impronta sull'ombra del gruppo.

Esistono anche ombre su scala nazionale.

Finché le persone non hanno imparato a conoscere e ad apprezzare le altre realtà culturali, nutrono pregiudizi creati dalla loro ombra nazionale.

Le battute di spirito che hanno come oggetto le popolazioni vicine ed i soprannomi razzisti, sono segni evidenti di questa proiezione dell'ombra nazionale.

Con le ombre si può anche giocare. A volte la coscienza, la consapevolezza che abbiamo di noi è come un passaggio sottile su un confine, un confine tra due mondi. Il mondo interno e il mondo esterno. Allora se questo confine è bello solido, la nostra vita scorre abbastanza tranquilla. Se è troppo fragile e pieno di varchi, le esperienze ci attraversano e non sappiamo più controllarne gli effetti. Se invece è troppo compatto, troppo impenetrabile allora le esperienze non ci attraversano per niente e la nostra vita non si trasforma mai.

## **Il teatro interiore**

*"Si sa, i drammi più commoventi e più strani non si svolgono a teatro, ma nel cuore di uomini e donne comuni."*

(C.G.Jung)

Questa è l'immagine di un teatro di burattini.

C'è un teatro dentro di noi, un teatro dove parlano le diverse parti del nostro sé. Avete fatto caso quando magari stiamo dentro ad un conflitto, parliamo con noi stessi, ecco tutto questo le fiabe lo esplorano. Come? Attraverso i diversi personaggi, c'è il buono e c'è il cattivo, il prudente e il coraggioso, quello che va avanti per piccoli tentativi e quello che invece si espone ai rischi. Spesso i per-

sonaggi della fiaba hanno un “doppio”, un alter ego che si comporta in modo polare rispetto al protagonista, uno furbo e l’altro sciocco, uno coraggioso e l’altro pauroso, uno bello e l’altro bruttissimo...In queste coppie di opposti si declinano le polarità della nostra psiche, e non è detto che sempre trovino un’alleanza, qualche volta si boicottano a vicenda, o si giocano brutti scherzi, come un po’ avviene dentro di noi.

Possiamo leggere una fiaba in questo modo: tutti i personaggi sono parti di noi stessi, sono proiezioni di una parte di noi. Appunto attraverso lo svolgimento di quell’opera teatrale dentro di noi arriviamo a prendere le decisioni, ad esprimere una sintesi.

Restiamo a teatro. Qui vediamo un attore del teatro giapponese tradizionale che si sta truccando. Sta entrando nel personaggio attraverso il dipingersi la faccia coi colori e le forme del personaggio stesso.

Attraverso il gioco dell’imitazione si arriva a possedere una identità che non ci appartiene, è il gioco dei travestimenti, della maschera e del trucco. È un modo utilizzato ritualmente da millenni dall’umanità per sintonizzarsi con determinate energie. Se io voglio far la guerra mi segno il viso in un certo modo, diverso da quello che scelgo, per esempio se voglio celebrare un matrimonio. Sto immaginando, sto mettendo sulla mia immagine, sull’immagine della mia faccia quello che è il sentimento, l’energia che vorrò vivere. Questa è una delle funzioni dell’immaginario, quella di anticipare. L’immaginario diventa immagine dipinta sulla propria faccia.

Con l’immagine ci possiamo anche trasformare, possiamo sovrapporre a noi stessi qualcosa che non siamo, ma anche, e questo è il bello, con il trucco e con la maschera, possiamo rivelare qualcosa a noi stessi, qualcosa che siamo già, ma che sta nascosto. E allora ogni volta che noi alteriamo la nostra immagine, questo le fiabe ce lo raccontano sempre, da un lato ci nascondiamo, dall’altro ci riveliamo, attraverso questo gioco, appunto, che da un lato nasconde, dall’altro invece mostra e sottolinea.

Le maschere sociali ci vorrebbero un po’ forse tutti uguali, sarebbe meno difficile la conduzione della vita sociale. Essere tutti uguali a livello sociale comporta che se qualcuno dentro il gruppo è diverso, diventa nemico.

Così come quando dentro di noi c’è una parte che non si integra con tutte le altre, diventa la parte da combattere, che ci dà pensiero affrontare, la parte che vorremmo cancellare, eliminare. Lo stesso avviene pari pari sul piano sociale.

L’imitazione dei modelli ci rende tutti uguali.

Quando il bambino diventa più grande, con le immagini di sé impara a giocarci. Questo è un altro aspetto estremamente delicato, perché qualche volta gli esseri umani imparano a essere come il mondo vuole che loro siano.

“Sono come tu mi vuoi”, diceva una canzone di Mina, ma sono come tu mi vuoi

non è me stesso, è il falso sé, cioè questa immagine di me adattata a come tu mi vuoi.

Ed allora posso essere diverso a seconda di chi ho davanti, però a quel punto mi perdo come persona. In tutte le fiabe laddove la persona si è persa, è perché ha fatto quello che gli altri le hanno detto, perché non ha scelto, non ha definito il suo percorso, in tutte le fiabe deve prima o poi arrivare a fare una scelta. Laddove il protagonista si è perso, per stare appresso a delle imprese secondarie o inutili, per seguire una guida ingannatrice che lo porta dalla parte sbagliata, per non dire dei no, per non farsi un'opinione, per non correre un rischio, si lascia trascinare. Poi finalmente un bel giorno fa una scelta.

### **Gli infiniti mondi possibili**

Ci sono mondi da esplorare dentro il lavoro che possiamo fare con le fiabe e l'immaginario. Mondi che mostrano cose molte diverse da quelle che siamo abituati a cogliere. Le cose non si esauriscono mai in quello che vediamo, meno che mai le persone. Le persone sono molto di più di quello che appaiono e non le conosceremo mai fino in fondo anche se hanno solo uno o due anni. Per fortuna.

Avete presente quel gioco in cui vi si chiede cosa vi sembra questa nuvola? Ecco quello è un bell'esercizio per l'immaginario perché la nuvola cambia ed allora sono costretta a ricambiare subito dopo il mio immaginario.

Guardare le cose da un altro punto di vista, un altro bel gioco da fare per l'immaginario: lasciare spazio a quello che non sembra possibile, l'atto creativo della mente deriva proprio dall'andare oltre ciò che è usuale. Di solito nelle fiabe questo atto creativo, questo gioco con l'impossibile è il punto di svolta della narrazione.

L'atto creativo è metafisico.

Questo è uno specchio rotto.

Tradizionalmente è collegato a presentimenti di disgrazie.

Uno specchio rotto, l'immagine è rotta. Sapete perché da millenni lo specchio rotto viene considerato come un segno di cattiva fortuna? Proprio per via di questo rispecchiamento dell'immagine. Mi si spezza l'immagine di me, mi si spezza quindi il sé. Oggi ci sono molti specchi rotti in giro. Quando invece lo specchio mi restituisce un'immagine più o meno intera mi sento tranquilla.

Qualche volta l'immagine di noi si frattura, si strappa, sono i momenti di passaggio della vita, i momenti delle trasformazioni profonde, i momenti di cambiamento e di inquietudine.

I passaggi importanti della vita sono spesso fonte di rimozioni. Durante queste fasi, siano esse causate da un trauma o da un percorso di crescita, le persone devono operare un cambiamento spesso radicale.

Per un bambino è molto forte tutto ciò. In tutti i grossi momenti di passaggio, sia quelli canonici delle tappe dello sviluppo, sia i passaggi concreti dell'esistenza, da



casa all'asilo nido, cambiare città, i genitori che si dividono, cambia l'immagine di sé: si strappa, si frammenta.

Sono momenti di fragilità e di ansia, ci vuole un po' perché se ne formi un'altra, è come la metamorfosi del bruco.

Qui lo specchio restituisce alla persona anziana l'immagine di una giovane, è il contrario del ritratto di Dorian Gray.

Quante volte conserviamo un'immagine di noi stessi che non è più attuale. Che dolori quando dobbiamo aggiornarla!

Uno specchio può essere anche lo specchio delle mie brame, che mi mostra esattamente come sono le cose ma anche a volte mi dice delle verità terribili. Ora pensiamo allo specchio fisico della matrigna di Biancaneve, ma pensiamo anche a quello che è uno specchio interiore, cioè una consapevolezza che emerge. Per esempio, nel caso della matrigna di Biancaneve, se fosse emersa la consapevolezza interiore, le cose sarebbero andate diversamente.

Questo è uno specchio di oggi, filmarsi con il cellulare, con questa inversione di destra e sinistra, come dicevamo prima, spettacolare sul piano della percezione.

Mi specchio anche attraverso il tipo di comunicazioni che attivo, l'immagine di sé deriva dai contatti che ognuno di noi stabilisce durante tutta la vita con il resto dell'universo.

Rifletto, penso, mi confronto, che effetto farò agli altri? Questa è la domanda principale che ognuno di noi si fa. Se potessimo essere mosche e andare, volando, quando gli altri parlano di noi. Che effetto farò? Sarò piaciuto non sarò piaciuto? Speriamo che andrà bene.

Quando ci specchiamo in realtà è come se ci dividessimo in due, in questa immagine lo specchio mostra ciò che la persona ancora non è, mostra i desideri.

In quante fiabe lo specchio mostra i desideri, mostra il futuro! Nel caso di Harry Potter lo specchio di Silente mostrava invece il passato. Lo specchio, come per Alice, attraversa le ordinarie dimensioni dello spazio e del tempo: è quello che fa la nostra mente quando riflette. Può andare nel futuro, può andare nel passato.

Gli specchi infiniti: a volte ci si sferde dentro lo specchio. Avete mai fatto quel gioco da bambini di mettervi davanti ad uno specchio grande con uno piccolo in mano e vedere quel tunnel di specchi? I bambini si divertono e si spaventano perché è un gioco molto eccitante. È come vedere davanti ai nostri occhi l'infinito delle possibilità del rispecchiamento.

C'è un altro gioco molto bello che si può fare con i bambini: si prende uno specchio grande, si tiene orizzontale rivolto verso l'alto, si cammina e si può immaginare di camminare sulle nuvole, sul soffitto. Aiuta tantissimo questo genere di esercizio a sviluppare la mente creativa: una mente creativa, dicevamo, non produce impulsi incontrollati, è il miglior antidoto alla violenza, al bullismo, a tutto il resto.

Lo specchio ci permette di creare un altrove, il momento della riflessione ma

anche il gioco allo specchio. Anche gli specchi che troviamo nelle fiabe permettono di trovare un mondo altro, un pezzo di qualche altro tipo di esperienza: l'esperienza interiore.

Uno specchio nero: cosa vi piacerebbe vederci lì dentro... passato, presente, futuro, una persona che non c'è più, una fantasia, oppure emerge qualcosa che è nei ricordi ... Qui siamo in un posto straordinario perché l'immaginazione tiene insieme i ricordi e la proiezione del futuro. È l'unico posto dentro la nostra psiche dove passato e futuro possono incontrarsi. Nella nostra vita quotidiana no.

Esistevano divinità per questa duplice visione, davanti e dietro. Una era Giano, una divinità nella nostra area culturale, che stava sulle porte: una faccia guardava dentro e una fuori. Un po' come la nostra consapevolezza che deve essere aperta sul fuori, su quello che succede nel mondo, ma anche su noi stessi, su quello che ci succede dentro.

Allenare un bambino a questo significa dargli un potere enorme su se stesso e sulla vita. Come stai, cosa ti succede? Cosa è successo là fuori? Fa parte di tutto quel percorso di educazione emozionale che adesso è per fortuna centrale nelle prassi educative, specialmente nella scuola di infanzia.

Ma è anche la possibilità che abbiamo di rappresentarci il mondo secondo due ottiche, perché dentro di noi come minimo c'è l'angelo e il demone. Questi sono i Dioscuri, i famosi gemelli della mitologia, che erano molto diversi di carattere. Come dicevamo quando si parlava dell'ombra come prima rappresentazione di un *alter ego*, di una polarità interna, ricordiamoci che tutti i gemelli della mitologia sono diversi, uno buono uno cattivo, uno intelligente uno tontolone.

Nelle fiabe queste coppie le ritroviamo sempre, così come nella letteratura, nel cinema, nel circo con la doppia figura dell'Augusto e del Clown Bianco.

Don Chisciotte ha Sancho Panza, Zorro ha il tenente Garcia, Stanlio ha Ollio. Ognuno ha il suo polare opposto vicino, senza questa attenzione alla completezza noi non siamo interi, siamo pezzi di noi.

“È meglio essere completi che perfetti” diceva sempre Jung.

Riappacificarsi con la propria ombra e fare amicizia con essa è la condizione fondamentale per un'autentica stima di sé.

Forse anche il maschile ed il femminile hanno bisogno di dialogare, non è detto che debbano essere così separati dentro di noi. Hanno bisogno di esprimersi in forme specifiche e orientate, ma anche di essere integrati, altrimenti l'altro genere non lo capiremo mai. Non solo, non riusciremmo, come donne, ad immaginare le donne come le immagina un uomo, ma non riusciremmo neppure a capirlo, a stargli vicino.

Anche i Simpson hanno le loro belle polarità, come molti personaggi dei cartoons. Sono porte, queste, che stiamo aprendo su mondi molto ma molto grandi, pieni di misteri. Tutte le volte che ci fermiamo a riflettere siamo lì a bagno dentro questo

altrove che sta nella nostra mente. Può essere un momento di isolamento, di chiusura, a cui i bambini hanno diritto.

Molti disturbi di iperattività si esprimono in questa attitudine, anche esterna, a non fermarsi mai un momentino a riflettere, a pensare, a stare calmi. A stare, semplicemente. Non glielo insegniamo e loro non lo sanno fare. Questo spazio del mentale che non si esplora, mentre si esplora di più lo spazio dell'azione, è una perdita di possibilità e poi l'azione sarà molto più povera del sogno.

Queste possibilità infinite possono stare dentro la nostra esperienza umana, quando riusciamo a tenere insieme tutte queste parti di noi, quando riusciamo a dialogarci, a entrarci in rapporto.

La fiaba è uno strumento perfetto per questo, la fiaba narrata, ascoltata, scritta, rappresentata.

Allora alcune rivelazioni avvengono.

Si vede qualcos'altro, possiamo lasciare andare un po' di coperture, possiamo sperimentare una libertà maggiore.

A volte siamo prigionieri di una camicia di forza nel cervello, non nel corpo.

Possiamo permetterci, almeno per un po', di prendere più aria, più luce, fare delle cose impossibili, forse costruire dentro la nostra mente spazi più ampi, possibilità nuove, magiche.

Toccare in profondità il nostro sé in un altro modo.

Concederci al gioco vivificante di esplorare altre possibilità.

*I° laboratorio*  
*Dalla lettura a viva voce alla struttura della*  
*fiaba, fino a dar voce alle emozioni*

Silvana Liberati



## **Premessa**

Il desiderio di raccontare è antico quanto gli esseri umani, perché essi sono degli “animali narranti” e ogni giorno della loro vita, ogni ora, ogni minuto è intessuto di storie raccontate e vissute.

Si racconta per affermare ciò in cui si crede e quello in cui si spera e ciascuno di noi, nell’arco della sua vita, “diventa” una storia.

Le parole narrate provocano nella mente delle “onde” di superficie e di profondità, che a loro volta producono una serie infinita di reazioni a catena, coinvolgendo suoni e immagini, relazioni e ricordi, significati e simboli, in un movimento che interessa l’esperienza emotiva, la memoria, la fantasia e l’inconscio.

Le fiabe non sono soltanto un’espressione fantasiosa finalizzata al divertimento e al piacere dell’ascolto, ma anche un grande insegnamento che può essere facilmente comprensibile da parte di chi ascolta, in modo da fargli riconoscere nei personaggi, nelle ambientazioni e nelle situazioni, un collegamento con la vita quotidiana.

Nel mondo contemporaneo sempre più diffusamente si sta assistendo ad un passaggio generazionale in cui la comunicazione e la relazione tra individui si svolge attraverso i media e la tecnologia.

La televisione, i cellulari, i computer, i DVD, i dischi ottici, i formati digitali di musica e video (MP3, AVI ... ), concorrono a creare una relazione comunicativa spesso molto stereotipata in cui si rincorrono figure, suoni e storie che frequentemente finiscono per rendere i nostri figli sempre più passivi e con sempre maggiori difficoltà ad inventare proprie immagini mentali, quelle che le generazioni precedenti hanno imparato a costruire attraverso la lettura e l’ascolto di storie.

Nell’ambito di questo nuovo contesto si osserva frequentemente che un gran numero di bambini, cresciuti nel pieno di questi “bombardamenti mediatici”, non sono in grado di ascoltare, creare e neanche di scrivere.

Ecco allora che insegnare a sviluppare la propria immaginazione, cioè la capacità di generare immagini, diventa un compito educativo di primaria importanza, perché consente di creare uno spazio nuovo dove l’impossibile diventa possibile e permette il cambiamento dell’individuo nella vita quotidiana, nella società e nelle relazioni umane.

Non necessariamente il narratore deve essere un insegnante, un attore, un esperto di pedagogia o di psicologia, l’importante è che sia una persona che indichi, con il racconto, un percorso umano ideale e “carnale”( attraverso la gestualità, lo sguardo, la parola, la bocca, l’utilizzo delle mani, la modulazione della voce, la posizione del corpo, la passione ), per poter comunicare una verità vissuta in prima persona, che provochi delle reazioni emotive negli ascoltatori.

La lettura a viva voce favorisce quindi la creazione di un’atmosfera adatta, capace di fare emergere le emozioni e catturare l’attenzione dei partecipanti consentendo di coinvolgere e di stabilire un legame tra lettore e ascoltatori.

Nel corso delle due edizioni (“ Dal conosciuto allo sconosciuto” - 2007 - e “Immaginazione, immaginario, immagine di sé” - 2008 - ) ho operato affinché la fase introduttiva del laboratorio fosse dedicata al racconto di fiabe proprio perché credo che la comprensione di un testo letto adeguatamente (con le pause giuste, le sottolineature laddove sono necessarie, la voce chiara, le parole scandite...), sia un ottimo inizio nel percorso di approfondimento del tema scelto.

Nella seconda fase ho proposto un necessario orientamento sui “confini” e sul riconoscimento dei vari tipi di fiaba. Nel laboratorio dello scorso anno, abbiamo analizzato la struttura della fiaba nel suo aspetto generale, evidenziando il ricorrere di alcuni schemi standard che permettono di classificare le fasi della storia dal principio all’epilogo, seguita da un’analisi dettagliata dei luoghi, personaggi e situazioni incontrati nei tre racconti proposti.

Nel laboratorio di quest’anno, invece, si è messo l’accento sulle differenze esistenti tra le due fiabe utilizzate che trattano il tema prescelto e che possono essere catalogate come due generi distinti. Una delle due storie proposte era infatti una fiaba moderna che quindi rientra nei canoni convenzionali di classificazione generale, mentre la seconda si caratterizza come fiaba di magia e presenta una propria struttura specifica.

La terza fase l’ho concepita come un momento di ricerca attraverso il quale i partecipanti elaboravano quanto appreso nelle precedenti fasi, esternando una loro visione personale o di gruppo.

Nel laboratorio del 2008, al fine di stimolare una partecipazione attiva da parte di tutti, si è dato spazio ai partecipanti consegnando loro una breve fiaba e chiedendo di interpretarla seguendo uno schema di stati d’animo contrastanti, suggeriti da me.

Nel 2007 ho proposto invece un’atmosfera ludica in cui i partecipanti hanno potuto esprimere un loro giudizio sulle fiabe ascoltate, inventando ad esempio un “menù” sulle varie fasi delle storie o piuttosto scrivendo un ritornello o formulando una frase, trovando dei gesti o producendo dei disegni.

Il risultato è stato sorprendente in entrambi i laboratori. Le interpretazioni delle persone coinvolte, vivaci e divertenti, hanno consentito di creare tra “l’improvvisato pubblico” e gli “estemporanei attori”, un clima di grande intimità e complicità in cui è risultato palese quanto la valenza personale e di gruppo sia fondamentale per la crescita individuale.

Ha mostrato che la fantasia non ha e non vuole avere dei confini, che gli stati d’animo emersi da questa esperienza, una volta vissuti sulla propria pelle, entrano a far parte di quel bagaglio personale che permetterà ad ognuno di “mettersi in gioco” nei vari ambiti della propria vita.

*“Un uomo di nome Jacob, viveva povero, felice di niente, con la testa piena di sogni. Il mondo attorno a lui era grigio e brutale e lui ne soffriva.*

*Pensò quindi che avrebbe potuto dare il suo contributo per rendere quel mondo migliore, raccontando storie.*

*Così fece, ma quando notò che solo qualcuno si fermava per pochi istanti a guardarlo con aria di scherno, si rese ben conto che la gente lo ignorava.*

*Ciononostante lui continuò e raccontò le sue storie al vento, ostinatamente.*

*Un giorno un ragazzo gli disse: “ - Perché sprechi così il tuo tempo ? Non vedi che nessuno ti ascolta, non ti ha mai ascoltato e non ti ascolterà mai ? ”*

*Jacob rispose: “ - Io devo continuare a raccontare... amo i miei simili e voglio renderli felici.... Un tempo raccontavo perché volevo cambiare il mondo, ma oggi...” Rifletté un attimo, poi improvvisamente il suo sguardo si illuminò: “Oggi racconto perché il mondo non cambi me ...”*

.



## Edizione 2007

### “Dal conosciuto allo sconosciuto”

#### **Struttura del laboratorio: “Se ascoltando la fiaba ci immergiamo nel suo profondo”**

Ordine del lavoro:

- Indicazione dello schema generale sulla struttura della fiaba
- Introduzione alla lettura fiaba n. 1 e scheda di analisi
- Introduzione alla lettura fiaba n. 2 e scheda di analisi
- Introduzione alla lettura fiaba n. 3 e scheda di analisi
- Stimoli di lavoro e suddivisione in gruppi
- Esiti del laboratorio e presentazione lavori da parte dei vari gruppi

#### **Schema generale struttura fiaba**

1. Prologo (avvio della vicenda)
2. Complicazione (ostacolo alla situazione iniziale)
3. Nodo (momento di tensione e drammaticità)
4. Scioglimento (evento che permette la risoluzione)
5. Eventuali altre complicazioni, nodi e scioglimenti
6. Epilogo (avvenimenti postumi alla risoluzione)

### **I fiaba**

A volte la vita ci appare monotona: tutti i giorni gli stessi orari, lo stesso lavoro, le stesse persone... ed ecco allora che scatta il desiderio di abbandonare tutto. Ci allontaniamo insoddisfatti, ma non sempre percorriamo strade sufficientemente sicure, magari infrangiamo limiti e regole e in alcuni casi arriviamo addirittura a perdere la nostra identità. A questo punto occorre una grande forza d'animo, il coraggio di rimettersi in discussione e l'aiuto di qualcuno che ci vuole veramente bene per ritrovare la strada o riscoprirla da un nuovi punti di osservazione.

### **Il pinguino colorato**

Quando mise fuori la testa dall'uovo, fu accolto dalla felicità di tutti.

La comunità dei pinguini dell' Isola Azzurra si strinse attorno a Priscilla e Dagoberto, i suoi genitori, che avevano gli occhi luccicanti e non stavano più nel frac per l'orgoglio. Perché Filippo era davvero un bel neonato di pinguino.

Aprì il becco ed emise un robusto vagito. Tutti i pinguini presenti applaudirono. “È un ottimo segno!” disse lo zio Fortebecco. “È impaziente di affrontare la vita”!

Filippo, in effetti, partì alla carica della vita con una gran dose di energia. Appena le sue zampe furono abbastanza robuste, si allontanò dallo sguardo premuroso dei genitori per infilarsi tra i più discolorati dei piccoli pinguini della comunità.

Erano tutti più anziani di lui, ma nessuno lo batteva in coraggio e temerarietà.

Fu Filippo il primo piccolo di pinguino che osò scivolare dalla punta del grande iceberg fino al mare, anche se poi non poté sedersi per due settimane a causa del bruciore sotto la coda.

Fu sempre Filippo, il coraggioso piccolo pinguino, che portò via la colazione all'enorme e spaventoso tricheco Baffodiferro.

Nella banda dei “Pinguini Irsuti”, chiamati così perché si rifiutavano sistematicamente di lasciarsi pettinare le piume del capo dalle loro mamme, Filippo divenne l'incontrastato boss.

“Perché sei sempre così agitato, Filippo mio”? gli chiedeva la mamma, un po' in ansia per quel figlio che cresceva così scapestrato.

Un giorno il pinguino Filippo se ne stava su una roccia a picco sul mare ed osservava annoiato il formicolio dei pinguini della comunità. Sembravano tutti felici; lui, invece, si sentiva pieno di amarezza.

“Che barba! Un posto tutto bianco, grigio e nero. Dove nessuno si fa i fatti suoi ..... Deve pur esserci un paese colorato. Pieno di gente colorata.

Potrei diventare anch'io pieno di colori.... Non ne posso più di questa camicia bianca e di questo ridicolo frac!”

E, impulsivo com'era, si lasciò scivolare giù dalla roccia, si tuffò tra le onde e nuotò via dall'Isola Azzurra.....

Approdò sulla terraferma.

Gli avevano sempre raccomandato di evitare il litorale. I pinguini si tenevano prudentemente alla larga dagli anfratti in ombra degli scogli, dove le onde si infrangevano con violenza rabbiosa, e foche, piccoli cetacei e altri predatori, si acquattavano per far strage degli imprudenti.

“Adesso sono libero e faccio come mi pare” si disse Filippo.

Si arrampicò a fatica e si incamminò sulla spiaggia.

Un forte sbattere di ali alle sue spalle lo mise in guardia.

Un giovane cormorano aveva deciso di attaccarlo, ma Filippo era robusto e dotato di un becco forte e tagliente.

Lottarono per un po' facendo volare piume da tutte le parti.

Filippo ci mise tutta la sua rabbia. Il cormorano cominciò a perdere sangue da una ferita alla gola e si spaventò. Si ritirò dal combattimento e volò via lamentandosi e imprecando.

“Aah!” fece Filippo, gonfiando il petto con soddisfazione.

Alcune gocce di sangue del cormorano erano finite sulle sue piume bianche. Il pinguino guardò le macchie rosse e disse: “Bene! Comincio ad essere colorato!”. Ondeggiando, ma più che mai risoluto a continuare la sua esplorazione, Filippo si inoltrò fra le rocce.

“Ehi, amico!”. Una voce alle sue spalle lo fece voltare di scatto.

Era di nuovo pronto a combattere, ma di fronte si trovò solo un gabbiano giovane e inoffensivo.

“Ti ho visto sistemare il cormorano”, disse il gabbiano. “Sei un duro, tu”.

“Certo”, rispose Filippo.

“Ti invito a pranzo”, insinuò furbescamente il gabbiano.

“Che cosa vuoi dire?”.

“Andiamo a rubare le uova dai nidi delle rondini di mare, che ne dici? In due non oseranno farci niente!”.

Fecero una scorpacciata di uova. Le povere rondini tentarono invano di difendere i loro nidi. I due briganti mulinavano ali e becchi.

Alla fine, Filippo si guardò il petto: era tutto macchiato dal giallo e dall’arancione dei tuorli d’uovo.

“Altri colori!”, si disse, “Questa è vita!”.

Ma dietro di lui si sentiva solo il disperato pigolare delle rondini di mare, che piangevano i nidi e le uova distrutti.

Si installò in una grotta di ghiaccio azzurra, e ne fece il suo covo. Un gruppetto di gabbiani e perfino un’otaria con un occhio solo, lo riconobbero come capo banda.

Le scorribande del gruppetto furono ben presto temute da tutti.

Filippo veniva chiamato semplicemente “il pinguino colorato”.

Infatti la sua elegante livrea bianca e nera era sparita sotto i segni delle imprese che aveva affrontato.

Oltre al rosso del sangue e al giallo delle uova rubate, c’erano tracce verdi, azzurre e anche ciuffi di pelo argentato, che gli erano rimasti attaccati dopo un’epica lotta con un husky randagio.

Ma che serviva essere diventato davvero il primo pinguino a colori, se non poteva farsi ammirare dai suoi vecchi amici e dalla sua famiglia?

Il pensiero dell’Isola Azzurra prese a tormentarlo.

Anche se non lo voleva ammettere, sentiva un bel po’ di nostalgia dell’allegra comunità dei pinguini.

“Avere una vita colorata non è proprio come me la immaginavo”, si diceva sempre più spesso.

Quella esistenza di fughe, attacchi, lotte e brigantaggio non gli piaceva più tanto.

Un mattino riprese la via del mare e tornò a casa.

I primi pinguini dell’Isola Azzurra che incontrò erano dei piccoli che giocavano sulle lastre di ghiaccio galleggianti.

Appena lo videro si misero a strillare e a scappare gridando: “Un mostro! Un mostro!”

Gli adulti fecero largo al suo passaggio, ma non per fargli onore.

Lo guardavano tutti con una sorta di ribrezzo.

“Ma perché? Idioti, sono io, non mi riconoscete?“, brontolava Filippo.

“Filippo, figliuolo, lo sapevo che saresti tornato.....”.

La mamma naturalmente lo riconobbe ma non osò abbracciarlo.

”In che stato sei...”. “Bentornato, Filippo”, gli disse anche il papà. Ma non lo toccò.

Le comari tutt’intorno borbottavano: “Che disgrazia! Poveri genitori....” Per la prima volta nella sua vita, a Filippo venne voglia di piangere.

Improvvisamente comprese che i suoi colori continuavano a tenerlo lontano; lo rendevano straniero alla comunità dell’Isola Azzurra.

Mentre lui, solo adesso, si accorgeva che soltanto lì poteva essere veramente felice. Ma come si fa a tornare indietro? “Papà”, chiese. “Vorrei cancellare questi colori e ricominciare, se è possibile”.

Dagoberto esitò, poi guardò il figlio negli occhi e disse: “C’è un solo mezzo: devi tuffarti dalla Grande Cascata. Laggiù l’acqua è così violenta e rapida che nessun colore può resisterle. Ma è tremendamente rischioso, ci vorrà tutto il tuo coraggio. Te la senti di farlo?” “Sì, papà”.

La voce si sparse in un attimo. Nel giro di pochi minuti c’erano tutti, grandi e piccoli, intorno alla cascata. Non riuscirono a trattenere un grande “OOOohhh!” quando in alto, dove il fiume precipitava in mare con un frastornante boato, apparve Filippo. Sembrava così piccolo, lassù.

Rimase un attimo fermo, a concentrarsi, poi spiccò il salto.

Un salto stupendo, come se improvvisamente gli fossero spuntate le ali. La corrente lo ghermì come un fuscello e lo scagliò violentemente nel mare ribollente e schiumante.

Il pinguino sparì nel vortice. Tutti trattennero il fiato.

Poi ad un tratto Filippo riemerse. La forza stessa dell’acqua lo proiettò in alto e tutti videro che le sue piume erano ridiventate immacolate e che i colori erano scomparsi.

Allora esplosero in un festoso “Urrà” che coprì perfino il tuonare della cascata.

## Scheda di analisi n. 1

Ora proviamo a scomporre la storia, esaminando i luoghi, i personaggi e le situazioni che la compongono.

### I luoghi:

- Isola azzurra: luogo protettivo, luogo di nascita, dove vive la sua famiglia la sua comunità
- Terraferma: luogo sconosciuto, corrisponde al mare per gli esseri umani, luogo di incontri ignoti, forse è la sua meta
- Grotta: solitamente è un luogo oscuro, in questo caso è un rifugio in cui il protagonista è al sicuro e può attaccare all'esterno
- Cascata: luogo conosciuto fin dalla nascita, ma mai raggiunto, mai provato, viene affrontato mediante l'espiazione

### I personaggi:

- Filippo: protagonista, emblematicamente è l'adolescente che cerca la sua identità
- Madre: vorrebbe che suo figlio fosse un eterno bambino e quindi fatica a comprendere
- Padre: inizialmente orgoglioso, poi lo lascia andare e infine, quando suo figlio torna, va in suo aiuto.
- Cormorano e husky: antagonisti.
- Banda: il gruppo dei pari. Lo riconoscono come capo e il protagonista ne è gratificato.

### Le situazioni:

1. situazione iniziale (incipit): Filippo è accolto dalla comunità dei Pinguini
2. problema o complicazione: Filippo soffre per la sua vita monotona
3. tentativo di soluzione: Filippo si allontana, cerca delle situazioni più stimolanti
4. scontro con gli antagonisti: Filippo vuole dimostrare la sua supremazia
5. spannung (rischio di perdita o di morte): Filippo rischia di perdere la sua identità
6. aiuto dei soccorritori: Filippo torna e chiede aiuto al padre
7. scioglimento: Filippo attraverso una prova di coraggio riacquista fiducia in se stesso
8. finale: Filippo rientra nella comunità arricchito dal suo bagaglio di esperienze.

## Il fiaba

Quante volte succede di sentirci disorientati nelle nostre certezze, nei nostri comportamenti, nei pensieri. Ci sentiamo persi, inadeguati per poter realizzare i nostri sogni. Poi capita che incontriamo qualcuno o ci imbattiamo in qualcosa che ci dà una sferzata, ci porta verso un cambio di rotta. Cogliere al volo le occasioni e provare a fare qualcosa che non si è mai fatto, passando anche attraverso errori, abbagli, ci consente di misurarci in altri contesti, di diventare più forti: osando oltre il nostro limite “conosciuto”, fissiamo nuovi confini.

## Il signore della pioggia

Un giovane cacciatore, di nome Sung Lang, mentre portava due pelli pregiate in città, attraversando un bosco perse la strada.

Camminò a lungo tra gli alberi e intanto scendeva la notte.

Alla fine si trovò davanti ad un castello. Bussò al portone, gli fu aperto e fu introdotto davanti alla padrona di casa, una giovane di rara bellezza, che gli chiese: “Cosa desideri, forestiero?”

“Un letto per questa notte”, rispose Sung Lang, “perché vengo da lontano e mi sono smarrito nel bosco. Non oso proseguire nel buio. Ci possono essere dei gravi pericoli”.

“Mio padre, che ora è assente, si mostra sempre generoso con i viandanti”. riprese la ragazza, “e altrettanto ora farò io”.

Fece così accompagnare dai servi il cacciatore in una camera con un comodo letto dove egli prese subito sonno.

Nel cuore della notte fu svegliato da rumori di passi e voci concitate. Dopo poco bussarono alla sua porta.

“Entrate!”, egli disse e rimase meravigliato nel vedere la giovane donna che, tutta agitata, chiedeva il suo aiuto. “I Celesti Abitatori del Cielo” gli spiegò “hanno inviato un ordine a mio padre, che è il Signore della Pioggia. Domani all’alba egli deve far piovere abbondantemente su questa regione, che soffre da molto tempo la siccità. Ma mio padre ora si trova impegnato per un affare urgente molto lontano da qui.

“Tu sai cavalcare?”

“Certo!” rispose il cacciatore. “Perché me lo domandi?”

“Perché ti chiederei di sostituirlo sul suo destriero che vola tra le nubi”.

“Ma io sono un semplice mortale che cavalca cavalli normali!”

“Non ti sarà difficile montare quello di mio padre. Non c’è neppure bisogno che tiri le redini: il cavallo sa fare tutto da sé. Ti prego, aiutami! Non ti disturberei se non si trattasse di una grave situazione”.

Il giovane non seppe dire di no alle preghiere di una così bella ragazza. Inoltre lo

pungeva la curiosità di cavalcare il destriero del Signore della Pioggia. Finì per accettare la proposta.

La fanciulla lo guidò nella stalla e ne fece uscire un bel cavallo bianco su cui il giovane salì facilmente. Legato alla sella c'era un piccolo vaso.

“Quando sentirai il cavallo nitrire, “disse la ragazza” prendi poche gocce d'acqua dal vaso e falle scorrere sulla sua criniera.

Ma bada! Solo poche gocce bastano a scatenare un grosso temporale.” “Sono pronto!” esclamò Sung Lang e, a queste parole, il cavallo si mosse, sollevandosi da terra con una sola falcata.

In pochi minuti era già alto nel cielo.

Di lassù il giovane vide stendersi tutta la regione rovinata dalla siccità. Il cavallo nitrì ed egli fu svelto a versargli poche gocce d'acqua sulla criniera.

Il cielo si illuminò subito di lampi, saette e tuoni si succedettero violenti e le nubi si aprirono in un grande acquazzone.

Il cavallo proseguì il volo e il cacciatore vide sotto di sé il suo villaggio con i campi aridi e i pozzi secchi.

“Qui ci vuole acqua in abbondanza!” pensò, e quando il cavallo nitrì, gli versò sulla criniera una bella quantità di acqua.

Non l'avesse mai fatto! Il cielo sembrava diventato di fuoco per i lampi che lo attraversavano, seguiti da tuoni violentissimi.

Rovesci d'acqua caddero sul suolo arido provocando un'alluvione spaventosa. Sung Lang si rese conto subito di aver esagerato, ma solamente quando il cavallo lo ebbe riportato a terra capì veramente quale disastro avesse provocato.

Sulla porta del castello lo attendeva la figlia del Signore della Pioggia, in lacrime.

“Hai seminato la rovina!” disse. “L'ira di mio padre, al suo ritorno, sarà terribile...” “Non possiamo far niente per rimediare?” chiese il giovane. “Non ci sarebbe altro che impadronirsi dello Specchio Fulgente che manda raggi più potenti del sole. Purtroppo è in possesso del Serpente Piumato che uccide chiunque gli si avvicini. “Proverò a portarglielo via!” propose il giovane che voleva consolare la fanciulla, giacché se ne era già innamorato. Rimontò sul cavallo bianco e gli ordinò: “Portami subito dal Serpente Piumato!” e poi, rivolto alla fanciulla “Aspettami!” le disse “perché al mio ritorno ti sposerò.” Il cavallo, abituato ad eseguire puntualmente gli ordini del Signore della Pioggia, portò Sung Lang in un'isoletta piena di alberi di bambù.

Qui il cacciatore vide subito spuntare fra i tronchi un enorme serpente con una cresta di piume rosse sulla testa.

Sung Lang era un uomo molto coraggioso, ma sul momento rimase sconvolto alla vista di quel mostro e cercò di tenersi nascosto dietro un tronco più grosso degli altri. Invano, perché il serpente lo aveva scorto e avanzava lentamente con le fauci aperte, come se ridesse.

Aveva la coda arricciolata e Sung Lang vide che tra le ultime spire teneva stretto stretto un meraviglioso specchio sfolgorante.

Mentre il giovane era impietrito dallo spavento, il serpente si arrotolò velocemente intorno al tronco al quale si era stretto Sung Lang per nascondersi.

Spira dopo spira, anello dopo anello, avvolse completamente albero e cacciatore e lasciò al poveretto appena il modo di respirare. Poi rizzò la testa in un guizzo repentino e con la cresta di piume diede una staffilata sul naso di Sung Lang, facendogli uscire parecchio sangue, che si raccolse per terra.

Mentre il rettile chinava la testa per berlo, Sung Lang si ricordò che aveva con sé, in un sacchetto appeso alla cintura, un potente veleno che usava solitamente per le volpi. Riuscì ad introdurre due dita nel sacchetto, a prendere un bel pizzico della polvere velenosa e a spargersela lesto sulla mano.

Poi chinò la testa in modo che il sangue che gli colava dal naso grondasse proprio su quella mano.

Fu allora che il serpente, attirato dal sangue di cui era ghiotto, si mise a lambirgli il palmo e le dita, ma così facendo, si avvelenò. Sussultò violentemente e allentò le sue spire: dopo altri due sobbalzi era già morto.

Senza perdere un attimo di tempo, Sung Lang districò lo specchio dalle ultime spire, lo prese e corse via verso il cavallo, che era rimasto poco distante. Montò in arcione e si fece riportare al castello.

Durante il viaggio di ritorno indirizzò lo specchio verso le terre in cui aveva provocato, poco prima, l'inondazione.

Ne uscirono raggi caldi e benefici molto più di quelli del sole, che non solo asciugarono del tutto il terreno, ma fecero anche spuntare rapidamente messi in grande abbondanza. Sulla porta del castello c'era anche questa volta la figlia del Signore della Pioggia, che aspettava ansiosamente il suo ritorno e ricordava bene la promessa che Sung Lang le aveva fatto prima di partire.

“Mio padre è molto contento di te!” esclamò appena lo vide.

“Chiedigli tutto quello che vuoi e vedrai che sarai esaudito”.

“Io voglio te in sposa!” esclamò il giovane.

“E tu l'avrai!” risuonò una voce potente che proveniva dall'atrio del castello.

Sung Lang si fece coraggio ed entrò.

Avvolto in un manto azzurro e oro, sedeva su un trono d'argento il Signore della Pioggia, che così parlò: “Hai commesso un errore, è vero, ma a fin di bene. E comunque l'hai riscattato con il coraggio e l'astuzia che ti hanno fatto vincere il Serpente Piumato. Non solo ti concedo mia figlia in sposa, ma ti nomino mio aiutante. Alla mia morte prenderai il mio posto e sono sicuro che i Celesti Abitatori del Cielo ne saranno contenti.

Sung Lang sposò così la bella fanciulla e sostituì spesso il suocero nei suoi voli sul cavallo bianco su per la volta del cielo.



## Scheda di analisi n. 2

Ora proviamo a scomporre la storia, esaminando i luoghi, i personaggi e le situazioni che la compongono.

### I luoghi:

- Bosco: luogo inesplorato, dove ci si perde, si lascia il mondo finora frequentato
- Cammino: percorso di vita
- Notte: ignoto per eccellenza
- Castello: luogo di rifugio, ma sconosciuto, si entra nel territorio di qualcun altro.
- Cielo: luogo aperto, indefinito, rappresenta un luogo di passaggio
- Isola: luogo appartato in cui il protagonista si trova da solo ad affrontare il pericolo

### I personaggi:

- Sung Lang: protagonista, giovane e coraggioso che comunque deve diventare adulto
- Fanciulla: è uno strumento di aiuto, una soccorritrice
- Cavallo: anch'egli uno strumento di aiuto, dà sicurezza al giovane, è un navigatore satellitare "ante litteram"
- Serpente piumato: antagonista, rappresenta l'intralcio alla risoluzione del problema. È spietato ma ha un tallone d'Achille: l'ingordigia
- Signore della pioggia: rappresenta l'entità superiore, colui che decide delle persone e delle cose

### Le situazioni:

1. situazione iniziale (incipit): Sung Lang si perde nel bosco e trova rifugio presso un castello
2. complicazione: la fanciulla chiede aiuto all'ospite per superare un problema
3. tentativo di soluzione: Sung Lang affronta l'avventura senza avere esperienza
4. aiuto dei soccorritori: la fanciulla spiega a Sung Lang come può rimediare al danno provocato
5. spannung: Sung Lang incontra il Mostro e viene quasi sopraffatto
6. scioglimento: Sung Lang giocando d'astuzia vince il Mostro e rimedia ai suoi errori
7. finale: Sung Lang viene ben accolto dal padre della fanciulla che gliela dona in sposa.

### III Fiaba

Non sempre le persone ci appaiono per quel che sono: siamo portati spesso ad “etichettare”, a giudicare quanti riteniamo diversi dai canoni tradizionali. A volte queste persone, apparentemente prive di qualità e conoscenze, risultano le più adatte a raggiungere l’obiettivo loro assegnato. Sono persone che non hanno nulla da perdere dal proprio presente, che non hanno legami e condizionamenti con il proprio passato e per questo accettano di mettersi in gioco. Questa loro disponibilità spesso già costituisce la premessa alla soluzione del problema: scacciando la paura del nuovo, il lieto fine è inevitabile, la sincerità e la schiettezza ripagano.

#### L’uomo verde d’alghe

Un Re fece fare la grida nelle piazze che a chi gli avesse riportato la sua figlia sparita gli avrebbe dato una fortuna.

Ma la grida non aveva effetto perché nessuno sapeva dove poteva essere andata a finire questa ragazza: l’avevano rapita una notte e non c’era posto sulla terra che non avessero frugato per cercarla.

A un capitano di lungo corso venne l’idea che se non si trovava in terra si poteva trovare in mare, e armò una nave apposta per partire alla ricerca.

Ma quando volle ingaggiare l’equipaggio, non trovava marinai: perché nessuno aveva voglia di partire per un viaggio pericoloso, che non si sapeva quando sarebbe finito.

Il capitano era sul molo e aspettava, e nessuno si avvicinava alla sua nave, nessuno osava salire per primo.

Sul molo c’era anche Baciccin Tribordo che era conosciuto come un vagabondo e un uomo da bicchieri, e nessuno lo prendeva sulle navi.

“Di, ci vuoi venire tu, sulla mia nave?” gli fece il capitano.

“Io sì che voglio.” “Allora sali.” e Baciccin Tribordo salì per primo.

Così anche gli altri si fecero coraggio e salirono a bordo.

Sulla nave Baciccin Tribordo se ne stava sempre con le mani in tasca a rimpiangere le osterie, e tutti brontolavano contro di lui perché il viaggio non si sapeva quando sarebbe finito, i viveri erano scarsi e dovevano tenere a bordo un fa-niente come lui.

Il capitano decise di sbarazzarsene. “Vedi quell’isolotto?” gli disse, indicandogli uno scoglio isolato in mezzo al mare. “Scendi nella scialuppa e v’ad esplorarlo. Noi incrociamo qui intorno.”

Baciccin Tribordo scese nella scialuppa e la nave andò via a tutte vele e lo lasciò solo in mezzo al mare.

Baciccin si avvicinò allo scoglio. Nello scoglio c’era una caverna e lui entrò. In fondo alla caverna era legata una bellissima ragazza, ed era la figlia del Re.

“Come avete fatto a trovarmi?” disse a Baciccin Tribordo.

“Andavo a pesca di polpi” disse Baciccin.

“È un polpo enorme che mi ha rapita e adesso mi tiene prigioniera” disse la figlia del Re. “Fuggite, prima che arrivi! Ma dovete sapere che questo polpo per tre ore al giorno si trasforma in triglia, e allora è facile pescarla, ma bisogna ammazzarla subito perché altrimenti si trasforma in gabbiano e vola via”.

Baciccin Tribordo si nascose sullo scoglio, lui e la barca.

Dal mare uscì il polpo, ed era enorme e con ogni branca poteva fare il giro dell'isola, e s'agitava con tutte le sue ventose, perché aveva sentito che c'era un uomo sullo scoglio.

Ma venne l'ora in cui doveva trasformarsi in pesce, e tutt'a un tratto diventò triglia e poi sparì in mare.

Allora Baciccin gettò le reti e ogni volta che le tirava c'erano dentro muggini, storioni, dentici e alla fine apparve, tutta sussultante, anche la triglia.

Baciccin Tribordo levò subito il remo per darle un colpo da ammazzarla, ma invece della triglia colpì il gabbiano che s'era levato a volo dalla rete, e la triglia non c'era più.

Il gabbiano non poteva volare perché il remo gli aveva rotto un'ala, allora si ritrasformò in polpo, ma aveva le branche tutte piene di ferite e buttava fuori un sangue nero.

Baciccin gli fu sopra e lo finì a colpi di remo.

La figlia del Re gli diede un anello col diamante in segno di perpetua gratitudine.

“Vieni, che ti porto da tuo padre” disse lui, e la fece salire nella barca. Ma la barca era piccola, ed erano in mezzo al mare.

Remarono, remarono e videro lontano un bastimento.

Baciccin alzò in cima a un remo la veste della figlia del Re.

Dalla nave li videro e li presero a bordo. Era la stessa nave da cui Baciccin era stato abbandonato.

A vederlo tornare con la figlia del Re, il capitano cominciò a dire: “Oh, povero Baciccin Tribordo! E noi che ti credevamo perduto, t'abbiamo tanto cercato! E tu hai trovato la figlia del Re! Beviamo, festeggiamo la tua vittoria!” A Baciccin Tribordo non pareva vero, tanto tempo era rimasto senza assaggiare un goccio di vino.

Erano già quasi in vista del porto da cui erano partiti.

Il capitano fece bere Baciccin, e lui bevve, bevve fino a che non cascò giù ubriaco morto. Allora il capitano disse alla figlia del Re: “Non direte mica a vostro padre che chi v'ha liberato è quell'ubriacone! Dovete dirgli che vi ho liberato io, perché io sono il capitano della nave, e quello là è un mio uomo che ho comandato io di fare quel che ha fatto”. La figlia del Re non disse né sì né no. “So io quel che dirò” rispondeva.

E il capitano allora pensò di farla finita una volta per tutte con Baciccin Tribordo.

Quella stessa notte lo presero, ubriaco com'era, e lo buttarono in mare.

All'alba il bastimento arrivò in vista del porto; fecero segnali con le bandiere che portavano la figlia del Re sana e salva, e sul molo c'era la banda che suonava e il Re con tutta la corte. Furono fissate le nozze della figlia del Re col capitano.

Il giorno delle nozze, nel porto i marinai videro uscire dall'acqua un uomo coperto d'alghe verdi dalla testa ai piedi, con pesci e granchiolini che gli uscivano dalle tasche e dagli strappi del vestito.

Era Baciccin Tribordo.

Salì a riva e tutto parato d'alghe che gli coprivano la testa e il corpo e strascicavano per terra, camminò per la città.

Proprio in quel momento avanzava il corteo nuziale, e si trovò davanti l'uomo verde d'alghe. Il corteo si fermò.

“Chi è costui?” chiese il Re. “Arrestatelo!”

S'avanzarono le guardie, ma Baciccin Tribordo alzò una mano e il diamante dell'anello scintillò al sole.

“L'anello di mia figlia!” disse il Re.

“Sì, è questo il mio salvatore,” disse la figlia, “è questo il mio sposo...”

Baciccin Tribordo raccontò la sua storia; il capitano fu arrestato. Verde d'alghe com'era si mise vicino alla sposa vestita di bianco e fu unito a lei in matrimonio.

### Scheda di analisi n. 3

Ora proviamo a scomporre la storia, esaminando i luoghi, i personaggi e le situazioni che la compongono.

#### **I luoghi:**

- Reame: luogo apparentemente tranquillo dove il popolo svolge le sue normali mansioni
- Mare: luogo di passaggio, percorso verso la meta
- Isola: luogo appartato in cui il protagonista si trova solo
- Caverna: luogo oscuro pieno di difficoltà, ma anche di sorprese
- Barca: luogo insicuro, si è in balia di pericoli
- Porto: luogo sicuro, accogliente, è l'abbraccio della terra

#### **I personaggi:**

- Baccinin Tribordo: protagonista, l'ubriacone che poi diventa il prescelto, colui che fa un percorso di maturità
- Capitano: antagonista, vuole subentrare al posto di B.T. ma non ne ha le capacità e allora gioca sporco
- Principessa: personaggio passivo, subisce le decisioni altrui, è silenziosa, non si oppone
- Polpo: personaggio - ostacolo, come un drago che il protagonista sconfigge
- Re: personaggio "ottuso" colui che non ha compreso la vicenda, un incapace che cerca a tutti i costi di ripristinare l'ordine a cui è abituato

#### **Le situazioni:**

1. situazione iniziale (incipit): il Re emana un editto per salvare la figlia rapita e una nave salpa per cercarla
2. complicazione: Baciccin Tribordo si arruola ma viene abbandonato su un'isola e trova la Principessa prigioniera del Polpo
3. scontro con l'antagonista: Baciccin Tribordo uccide il Polpo Mutante
4. problema: la barca è troppo piccola per poter tornare
5. aiuto dei soccorritori: Baciccin Tribordo e la Principessa vengono tratti in salvo dal Capitano
6. complicazione: il Capitano della nave vuole avere il merito del salvataggio della Principessa
7. spannung: Baciccin Tribordo rischia di morire abbandonato in mare
8. problema: vengono fissate le nozze del Capitano e della Principessa
9. scioglimento: Baciccin Tribordo torna sano e salvo
10. finale: nozze tra Baciccin Tribordo e la Principessa

## **Stimoli di lavoro: oltre l'esperienza dell'ascolto**

L'ascoltare implica una sospensione di una qualunque attività, è una modalità di porsi all'altro intimamente legata al processo dell'attenzione e del coinvolgimento. Nell'ascoltare la fiaba si va oltre: si dà vita a suggestioni, a sensazioni che si traducono in immagini interne e, seguirne le tracce, consegna ad ognuno la possibilità di creare, di raccontare se stesso in modo intenso ed autentico.

Come nelle fiabe, dove l'epilogo della storia, costituisce l'inizio di qualcosa di nuovo, dopo l'ascolto, iniziamo un percorso di trans-duzione dell'esperienza, cerchiamo di comprendere e condividere questa "corrente sotterranea" esprimendo mediante immagini, metafore o altro, quanto ci hanno suggerito le fiabe ascoltate.

Giochiamo ad immaginare, ad esempio, il "gusto" di queste fiabe, il loro sapore, decifriamo la sensazione che ci hanno suscitato. Proviamo a pensare ad una relazione tra fiaba ed un menù, a nominarne una con il nome di una pietanza o di un aroma o ancora di uno stile alimentare. Fornirò una lista, che può servire da stimolo, che si può ampliare o modificare.

Ecco un possibile menu' delle fiabe ed ognuno può cogliere in assoluta libertà, le affinità tra la storia e le denominazioni:

*flambé* - lettura animata che si incendia, scalda l'anima, fuoco dirompente...

*soufflé* - lettura morbida che si dilata, protegge, è come un respiro lento...

*sushi* - lettura di assaggi, piccole verità, avvicinamento, graduale scoperta...

*rustica* - lettura schietta, verace, immediata, arriva precisa dove deve arrivare...

*speziata* - lettura accattivante, sottile, pregiata, maliziosa...

*naturale* - lettura pacata, tradizionale, senza colpi di scena, con un ritmo costante...

*balsamica* - lettura pungente, ironica, da assaporare e meditare...

*agreste* - lettura acida, cattivella, un po' sadica, senza troppe smancerie...

*mielata* - lettura sdolcinata, leziosa, ridondante, piena, ricca di fronzoli...

*spumeggiante* - lettura briosa, effervescente, di carattere imprevedibile...

Oppure proviamo a trovare una frase che racchiuda un nostro pensiero, un commento sulle sensazioni che ha suscitato la storia, positivo o negativo che sia.

Può essere un messaggio come un sms, un piccolo ritornello inventato o "preso in prestito", una dedica a qualcuno, perché la storia ci ha ricordato qualcosa.

Oppure troviamo un segno/disegno che esprima il nostro sentimento, un gesto che possa esternare la nostra emozione.

Oppure proviamo a mimare una situazione delle storie che ci ha particolarmente colpito. E perché non anche ad inventare una danza?

## **Esiti del laboratorio**

Il laboratorio poteva risultare pesante, non era facile mantenere l'attenzione per tutta la durata del pomeriggio, anche se l'argomento era in sintonia con i partecipanti, alle spalle c'era la mattina trascorsa nelle scuole con i bambini. Invece l'in-

teresse non è mai calato. Il gruppo, peraltro molto numeroso, è rimasto vigile e silenzioso. Dopo le letture, la proposta di lavoro sul “Menù delle fiabe” ha letteralmente spiazzato qualche partecipante, mentre molti ne sono stati piacevolmente attratti. Prova ne è che nei quattro gruppi di lavoro che si sono formati, il tema del menù era presente in maniera più o meno determinante.

Il primo gruppo, ad esempio, ha presentato un Menù mettendo in evidenza il “carattere” della prima fiaba (agreste - rucola con limone — storia dal sapore pungente, un po’ cattivella; sushi ricerca continua, frammentata, fino al raggiungimento dell’identità personale; spumeggiante — vivace, come il carattere del protagonista; dolce del Pinguino — scoperta di dolcezze, affetti ). Il gruppo ha anche evidenziato la diatriba apertasi nel suo interno: qualcuno aveva avuto delle sensazioni spiacevoli, quando il protagonista ritorna nel suo gruppo e questo non capisce la sua trasformazione interiore, dal momento che esteriormente non è cambiato (è probabile che sia avvenuta una trasposizione tra la condizione del protagonista della storia e l’esperienza diretta di alcune persone ).

Il secondo gruppo ha proprio realizzato una Carta del menù, con il cartoncino colorato, come se fosse stato il menù di una ipotetica “Locanda delle pietanze saporite”.

Sempre riferendosi alla prima fiaba hanno indicato come antipasto una Giardiniera agrodolce (situazione iniziale, stato d’animo incerto) , per poi passare ad un secondo a base di Bourguignon (situazione centrale, forte prorompentezza, violenza) e terminando con un buffet di dolci – brutti ma buoni, sbrisolona, strudel (situazione finale, sotto l’apparenza c’è un cuore buono ). In basso al menù c’era una filastrocca in rime che riassumeva lo stato d’animo delle partecipanti.

Il terzo gruppo ha lavorato ancora sulla prima fiaba giocando sulla linea del “E se fosse.... che sarebbe? “. Hanno trovato un accordo sul menù (sushi, agreste), la simbologia (fuoco come distruzione, ma anche come focolare domestico ), la frase (“ Per sapere che il tesoro è dentro la stufa di casa, bisogna uscire” ), il gesto (tuffo), il colore (rosso, ma anche l’arcobaleno), il suono (pentola in ebollizione), il segno (cerchio, come qualcosa che parte e torna).

Il quarto gruppo si è distanziato dagli altri, ha cercato qualcosa di sensoriale, più che di cerebrale; infatti ha presentato una danza che si rifaceva a quella Maori, proprio perché esprime una estrema potenza, un forte caricamento e un notevole coraggio, caratteristiche queste necessarie per poter raggiungere la propria mèta.

### **Considerazioni finali**

Sono molto soddisfatta dell’esperienza, anche perché non era affatto scontato avere un riscontro così coinvolgente in un gruppo numeroso e specifico come quello delle insegnanti.

Sin da subito si è “respirato” aria buona, un atteggiamento positivo, una bella

accoglienza, una gran curiosità, una voglia di mettersi in gioco. Tante persone, anche estranee tra loro, hanno creato e mantenuto una bella atmosfera di fiducia: mi fido... mi affido.

**Bibliografia:**

*Bruno Ferrero* Il pinguino colorato - da "Storie bellebuone" - ed. Elle di ci

Il signore della pioggia - da Fiabe da tutto il mondo - ed. Giunti

*Italo Calvino* L'uomo verde d'alghè - da Fiabe Italiane - ed. Mondadori



**Edizione 2008**

**“Immaginazione, immaginario, immagine di sé”.**

**Struttura del laboratorio: “dell’apparir leggendo...fenomenologia quotidiana dell’apparenza “**

- Presentazione laboratorio
- Svolgimento laboratorio
- Lettura della fiaba “Il prode piccolo sarto”
- Lettura della fiaba “Invisibile”
- Analisi fiabe
- Schema situazioni: Il prode piccolo sarto
- Schema situazioni: Invisibile
- Prova tecnica di lettura ad alta voce
- Lettura della fiaba “Gobba, zoppa e collotorto”.
- Considerazioni finali

**Presentazione laboratorio**

La parte che nel filo conduttore dell’immaginario mi ha stimolato nella ricerca delle fiabe che voglio proporre riguarda il tema dell’apparenza, intesa come manifestazione di certi caratteri e caratteristiche che evidenziano il lato esteriore di una persona.

“Non badare all’apparenza” è qualcosa che ci viene insegnato ma che poi in pratica non prendiamo quasi mai in considerazione. D’altronde l’apparenza è l’unico elemento che abbiamo per poter capire in breve tempo con chi o con che cosa abbiamo a che fare, pur essendo un “involucro esterno” che ci impedisce di capire l’effettivo contenuto.

Quindi fermarsi solo all’apparenza non è corretto, se intendiamo conoscere veramente la persona o l’oggetto, anche se può essere un primo passo per raggiungere l’obiettivo, per scoprire la “sostanza”. Apparenza e sostanza sono due valenze in antitesi che influenzano la nostra esistenza e che creano contrasto tra ciò che siamo e ciò che vorremmo essere, come anche tra ciò che siamo e ciò che risuliamo agli occhi degli altri. Ecco perché l’apparenza conta, poiché è anche una difesa, uno scudo dietro al quale ci pariamo per non mostrare i nostri difetti, le nostre debolezze e tutti noi, nella vita di tutti i giorni, ne facciamo uso. Capita poi che l’apparenza porti, a volte, ad essere nel posto giusto al momento giusto e, attenzione, non è solo questione di fortuna, ma anche di abilità.

Sembra più logico, a questo punto, sostituire l’affermazione iniziale “Non badare all’apparenza” con un più appropriato “Non fermarti all’apparenza”.

Il laboratorio approfondirà due tipologie di apparenza: quella che chiamere-

mo personale-interiore e quella che definiremo collettiva-estriore.

Sofferamiamoci inizialmente sulla valenza personale dell'apparenza.

In questo ambito curare l'apparenza può significare manifestare ciò che c'è di bello, di buono, di forte, di valoroso ciò che si sa fare bene, che valga la pena mostrare con orgoglio, insomma far vedere agli altri il meglio di sé.

Come recita una frase di Augustin Guillerand: "Non sono, ma posso essere".

Il valorizzare al massimo le proprie caratteristiche, cioè il comparire in alcuni momenti in modo anche "maggiorato" rispetto alle proprie effettive capacità, può essere un atteggiamento molto "naturale" per affrontare le difficoltà (pensiamo un attimo a quello che fanno le piante e gli animali per sopravvivere nelle situazioni di pericolo).

Quindi a volte dare un'immagine molto positiva verso l'esterno può essere un modo per vincere le difficoltà e superare degli ostacoli che sembrano a prima vista insormontabili (ho alle spalle una situazione pesante, ne vengo fuori cercando di "aumentare" la mia autostima e migliorando la mia immagine per oltrepassare le barriere che ho di fronte).

La situazione però può complicarsi quando si viene a creare un'eccessiva frattura tra apparenza e sostanza della persona stessa, cioè quando ci si vuole convincere di essere diversi, avvicinandosi o addirittura aderendo a modelli comportamentali esterni che non corrispondono affatto alla propria essenza interiore.

Come dire... prima o poi tutti i nodi vengono al pettine ...

Riflettendo invece sulla valenza collettiva dell'apparenza, l'analisi che vi propongo mette in risalto come esista una relazione molto profonda tra immagine esteriore (a volte travisata da una visione superficiale e non veritiera della sostanza effettiva dell'individuo) e immagine interiore della stessa.

"Per me io sono colei che mi si crede" dice un personaggio nel "Così è se vi pare" di Luigi Pirandello.

Se non si è sufficientemente lucidi e reattivi, a volte possiamo restare schiacciati dall'immagine che gli altri ci rimandano di noi stessi e restarne condizionati in modo determinante a tal punto da modificare il nostro comportamento e la nostra sostanza interiore che poi non ci apparterrà più.

A volte chi esprime giudizi in modo superficiale e sbrigativo ha bisogno di catalogare il prossimo a causa della propria incapacità di accettare, comprendere, entrare in relazione con persone che si presentano "diverse".

Ovviamente in quest'ultimo caso è evidente che la persona dovrebbe cercare di affrancarsi da tali giudizi e tentativi di prevaricazione della propria personalità, altrimenti ne potrebbe restare sopraffatta.

## **Svolgimento laboratorio**

Su queste tracce ho dunque costruito il laboratorio che sarà suddiviso in due fasi: una teorica e l'altra pratica.

La prima si effettuerà mediante:

- la lettura da parte mia di due storie in antitesi;
- una sommaria analisi delle ricorrenti caratteristiche, situazioni, elementi e personaggi delle fiabe;
- un'analisi più specifica delle letture fatte.

La seconda si svolgerà con una prova tecnica da parte vostra di una terza breve lettura ad alta voce giocando a gruppi sulle sensazioni ed i sentimenti.

Il laboratorio proposto vuole essere un contributo ed una palestra in cui i vari partecipanti possano esercitarsi nell'ascolto del testo, della voce che interpreta (quella degli altri e la propria) per cercare di cogliere tutte le sfumature interpretative che un testo offre. Tali sfumature sono i colori che rendono una storia più interessante e a volte indimenticabile per chi ascolta

### **I fiaba**

La prima fiaba evidenzia l'aspetto dell'apparenza esagerata e fanfaronata da parte del protagonista, che, sull'immagine del "pavone", costruisce il proprio percorso di liberazione, rimanendo però sempre ben consapevole dei propri reali mezzi e dei propri limiti e valorizzando al massimo la sua astuzia.

### **Il prode piccolo sarto o Sette in un colpo.**

C'era una volta, una mattina d'estate, un piccolo sarto che sedeva al suo tavolo, davanti alla finestra, e cuciva.

Giù per la strada veniva una contadina gridando: "Marmellata buona! Marmellata buona"! Queste parole suonarono piacevoli all'orecchio del piccolo sarto; sporse la testolina dalla finestra e chiamò: "Quassù, brava donna"!

La donna salì e dovette aprire tutta la sua cesta. L'omino ispezionò bene ogni barattolo, e infine ne comprò soltanto uno, cosicché, la donna se ne andò di pessimo umore e brontolando.

"Che Dio benedica la mia marmellata" disse il piccolo sarto "e mi dia forza e vigore"!

Prese del pane, ne tagliò un pezzo per il lungo e ci spalmò sopra la marmellata.

"Deve avere un buon sapore" disse "ma prima di morderlo voglio finire il corsetto".

Mise il pane accanto a sé, riprese a cucire e dalla gioia faceva punti sempre più lunghi. Nel frattempo l'odore della marmellata era salito su per la parete fino ad arrivare a un nugolo di mosche che si precipitarono giù. Ma il piccolo sarto ogni

tanto si voltava a guardare il pane, e così scoprì le intruse.

“Olà” esclamò “chi vi ha invitato”? e le cacciò via.

Ma le mosche, che non capivano la lingua, non si lasciarono respingere e tornarono ancora più numerose. Il piccolo sarto perse la pazienza, prese un pezzo di stoffa dalla sua cassetta e: “Ora ve la do io!” E giù colpi. Quando la finì e contò, ben sette mosche gli giacevano davanti morte stecchite.

“Sono così bravo”? disse ammirato fra sé e sé. “Deve saperlo tutta la città”.

E in fretta e furia si tagliò una cintura, la cucì e vi ricamò sopra a grandi lettere “SETTE IN UN COLPO”.

Poi proseguì: “Macché, città! Tutto il mondo lo deve sapere!” E il cuore gli balzava di gioia come un codino d’agnello. Poi si legò la cintura intorno alla vita e frugò in tutta casa per portarsi via qualcosa di utile. Ma in casa trovò solamente un pezzo di formaggio che cacciò in tasca e un canarino in gabbia che mise sotto il cappello. Poi imboccò la strada e s’inerpicò su di un’alta montagna, e quando ne ebbe raggiunto la cima vide là seduto un gran gigante.

“Ehilà, camerata!” disse il piccolo sarto al gigante “te ne stai qui seduto a guardarti il mondo? Io pure mi sono incamminato per provare le mie forze. Hai voglia di venire con me”?

Il gigante lo squadrò e disse: “Tu, essere miserabile”!

“Oh, proprio”! disse il piccolo sarto, si sbottonò la giacca e mostrò al gigante la cintura: “Qui puoi leggere che uomo sono”.

Il gigante lesse: “sette in un colpo”?!? pensò che si trattasse di uomini uccisi e incominciò ad avere un po’ di rispetto per il piccolo sarto. Ma prima volle metterlo alla prova: prese in mano una pietra e la strinse fino a farne gocciolare fuori dell’acqua.

“Adesso fallo tu” disse il gigante “se ne hai la forza”.

“Tutto qui”? disse il piccolo sarto. “Lo so fare anch’io”. Mise la mano in tasca, tirò fuori il formaggio guasto e lo spremette tanto che ne sgorgò il succo.

“È ancor meglio, non è vero”? disse.

Il gigante non sapeva che dire, e non poteva credere che quell’ omino fosse capace di tanto. Raccolse allora una pietra e la gettò così in alto che si stentava a vederla.

“Adesso, pulce, fallo anche tu” disse al piccolo sarto.

“Subito” rispose questi. “Il tuo tiro era buono, ma la pietra ha pure dovuto ricadere a terra; adesso te ne lancerò io una, che non tornerà”. Mise la mano sotto il cappello, prese il canarino e lo lanciò in aria. L’uccello, felice di essere libero, salì e volò via.

“Ti piace il tiro, camerata”? domandò il sarto.

“Lanciare, sai lanciare bene” disse il gigante “ma adesso vediamo se sei capace di portare qualche bel peso”.

Lo condusse al cospetto di una grossa quercia pesante, che giaceva al suolo abbat-

tuta, e disse: “La porteremo insieme fuori dal bosco”.

“Tu prendi il tronco in spalla” disse l’omino “io sollevèrò e porterò i rami e le fronde; è la parte più pesante”. Il gigante sollevò il tronco e se lo mise sulle spalle, mentre il sarto si sedette dietro su di un ramo, e il gigante dovette portare lui e l’intero albero. Il sarto là dietro era allegrissimo e fischiettava delle canzoncine, come se portare alberi fosse un gioco da ragazzi. Dopo aver trascinato tutto quel peso per un tratto di strada, il gigante non ne poté più e disse: “Devo lasciare cadere l’albero, è troppo pesante”! Il piccolo sarto saltò giù e afferrò l’albero con entrambe le braccia, come se l’avesse portato.

Il gigante disse: “Sei veramente forte! Vieni nella mia caverna e pernotta con me e i miei amici”.

Il piccolo sarto lo seguì di buona voglia. Il gigante gli diede allora un letto dove poteva riposarsi ma il piccolo sarto non si coricò e si nascose in un angolo.

A mezzanotte il gigante venne con una sbarra di ferro, con un colpo sfondò il letto e pensò: “Finalmente è finita con quella cavalletta, così non si farà più vedere”.

Il mattino andò nel bosco con due suoi amici, sicuro che il piccolo sarto fosse morto, quand’ecco quello arrivare tutto allegro e baldanzoso.

I giganti, sbigottiti, ebbero paura di essere tutti uccisi e fuggirono a gambe levate.

Il piccolo sarto proseguì per la sua strada e sempre seguendo la punta del suo naso, giunse nel cortile di una reggia e siccome era stanco si sdraiò sull’erba e si addormentò.

Giunsero allora dei cortigiani, l’osservarono da ogni parte e lessero sulla cintura: “Sette in un colpo” “Ah”, dissero “cosa vorrà questo gran guerriero, qui, in tempo di pace? Dev’essere certamente un potente signore”.

Avvertirono il re e gli dissero: “In caso di guerra sarebbe un uomo utile e importante; non dovete lasciarvelo scappare”!

Al re piacque il consiglio e inviò al piccolo sarto uno dei suoi uomini perché, non appena si fosse svegliato, gli offrisse di entrare al suo servizio.

Il sarto accettò e disse: “Sono venuto proprio per questo, per servire il re”.

Così fu ricevuto con grandi onori, e gli venne assegnato un alloggio.

Ma i guerrieri gli erano ostili e dicevano fra loro: “Se attacchiamo lite e lui mena botte, ne cadono sette a ogni colpo. Noialtri non possiamo fargli fronte”! Si risolsero quindi ad andare tutti insieme dal re, lo pregarono di congedarli e dissero: “Non siamo fatti per resistere a un uomo così forte”.

Il re era spiacente di dover perdere tutti i suoi servi a causa di uno solo, ma non osava congedarlo, perché, temeva ch’egli l’uccidesse con tutto il suo popolo e occupasse il trono. Meditò a lungo e alla fine ebbe un’idea: mandò a dire al piccolo sarto che, siccome egli era un così grande eroe, voleva fargli una proposta.

In un bosco del suo regno c’erano due giganti che facevano gran danno con rapine, assassinii, incendi; nessuno poteva avvicinarli anche se armato. Se egli li avesse

uccisi, gli avrebbe dato sua figlia in sposa e metà del regno per dote; inoltre cento cavalieri l'avrebbero accompagnato per dargli manforte.

“Sarebbe un bel colpo per un uomo come me” pensò il piccolo sarto.

“Una bella principessa e un mezzo regno non sono mica male!” “Oh, sì” rispose “i giganti li domerò e i cento cavalieri non mi occorrono: chi ne abbatte sette in un colpo non può temerne due”.

Così si mise in cammino e, quando giunse al limitare della foresta disse ai cavalieri: “Rimanete fuori, con i giganti me la sbrigherò io”.

Entrò e guardò di qua e di là. Finalmente li trovò entrambi che dormivano sotto un albero e russavano tanto da far oscillare i rami. “Il gioco è fatto!” disse il piccolo sarto; si riempì le tasche di pietre e salì sull'albero. Poi incominciò a gettare una pietra dopo l'altra sul petto di uno dei due giganti, fino a quando questi si svegliò stizzito, urtò il compagno e disse: “Ehi, perché, mi batti?”

“Tu sogni” rispose l'altro “non ti batto affatto”.

Stavano di nuovo per addormentarsi, quando il piccolo sarto gettò al secondo una pietra sul petto; quello saltò su e disse: “Cosa hai intenzione di fare, cosa mi getti?” “Non ti getto proprio nulla” disse il primo. Litigarono per un po' ma, siccome erano stanchi, lasciarono stare e chiusero di nuovo gli occhi.

Allora il piccolo sarto ricominciò il suo gioco, scelse la pietra più grossa, e la gettò con tutte le sue forze sul petto del primo gigante che gridò: “Questo è troppo!” saltò su come un pazzo e picchiò il compagno. All'altro non andò a genio e lo ripagò di ugual moneta; allora si infuriarono tanto che divelsero gli alberi e si azzuffarono finché caddero morti.

“Meno male” disse il piccolo sarto “che non hanno abbattuto l'albero su cui stavo, sennò avrei fatto una brutta fine”!

Scese poi allegro dall'albero, sfoderò la spada e, in tutta tranquillità, affibbiò loro qualche bel fendente nel petto, poi andò dai cavalieri.

“Là giacciono i due giganti”, disse “ho fatto loro la festa...”.

“Siete ferito, per caso?” domandarono i cavalieri.

“Ci vuol pratica” rispose il piccolo sarto “ma non mi hanno torto un capello”.

I cavalieri non volevano credergli e s'inoltrarono nella foresta: trovarono i giganti immersi nel loro sangue, e intorno gli alberi divelti.

Ritornarono al castello e raccontarono tutto al re; poi giunse anche il piccolo sarto e disse: “Ora voglio la principessa e metà regno”.

Ma il re si era pentito della sua promessa e pensava di nuovo a come togliersi dai piedi l'eroe, al quale non voleva affatto dare la figlia. Così gli disse che se la voleva sposare doveva prima catturare un unicorno che correva nella foresta arrecando danno a uomini e animali.

Il piccolo sarto ne fu felice, andò nella foresta e ordinò alla scorta di aspettarlo fuori poiché voleva catturare da solo l'unicorno. Penetrò poi nel fitto, e quando

questi lo vide si avventò dritto contro il sarto.

“Piano, piano”! disse l’ometto. Si fermò aspettando che l’animale gli fosse ben vicino, poi saltò rapidamente dietro un albero. L’unicorno correva tanto veloce che non ebbe il tempo di cambiare direzione, cosicché, si infilzò nell’albero tanto saldamente che, pur usando tutta la sua forza rimase imprigionato. Allora il piccolo sarto sbucò da dietro l’albero, chiamò i suoi compagni e tornò dal re, cui rammentò la promessa fattagli:

“Ho catturato anche l’unicorno e adesso... metà regno e la principessa”!

È facile immaginare se il re fosse contento o no della notizia; ma non sapeva più che cosa obiettare, dovette perciò mantenere la promessa.

Almeno credeva che egli fosse un eroe.

Se avesse saputo che si trattava solo di un piccolo sarto, gli avrebbe messo più volentieri una corda al collo.

Ma le nozze furono celebrate e di un sarto si fece un re.

La giovane regina, però, che non era convinta della forza di suo marito, rimase sveglia quella notte a rimuginare sulle sue prodezze.

E mentre il sarto dormiva lo udì dire: “Povero me, devo finire quella giubba e rattoppare i calzoni, o mi daranno il metro sulle orecchie”.

Allora capì di dove sbucasse il suo signor sposo e la notte successiva avvisò alcuni soldati che avrebbero dovuto aspettare fuori della porta per arrestarlo non appena avesse confessato di nuovo in sogno la sua condizione.

Ma il fedele servitore del prode sarto, udì gli ordini della regina, corse da lui e gli raccontò tutto, cosicché quando la sera il re andò a letto con la moglie all’ora solita, facendo finta di dormire cominciò a gridare con voce squillante: “Garzone, fammi la giubba e rattoppa i calzoni, o ti darò il metro sulle orecchie! Ne ho presi sette in un colpo, ho ucciso due giganti e tre ne ho messi in fuga e in più ho catturato un unicorno: e dovrei avere paura di quelli là fuori, davanti alla mia camera”?

Quando udirono queste parole, tutti fuggirono come se fossero stati rincorsi da mille diavoli e nessuno osò avvicinarsi al sarto.

Così egli era e rimase RE per tutta la vita.

## **II fiaba**

La prossima storia mostra invece come l’immagine esterna (in questo caso quella di alcuni familiari o persone vicine), possa influenzare e distorcere l’immagine interiore del protagonista sino a condizionarne totalmente l’esistenza. Ma poi, attraverso un doloroso e quanto mai necessario atto di coraggio e la riscoperta delle proprie radici, il protagonista riesce a sua volta a capovolgere la situazione e a far emergere la sua reale personalità ristabilendo i corretti rapporti con l’esterno e costruendosi un’immagine pubblica più rispondente alle proprie aspirazioni.

## Invisibile.

Ai margini di una foresta, un ragazzo viveva felice con i suoi genitori. Sua madre lavorava nei boschi raccogliendo castagne, noci e nocciole. Suo padre lavorava sodo come taglialegna, spaccando tronchi e rami di alberi destinati a diventare mobili e carburante.

Ma un giorno terribile suo padre ebbe un terribile indente nella foresta e morì.

Il ragazzo e sua madre lo piansero per due inverni, ma quando giunse di nuovo la primavera, sua madre conobbe un altro uomo e lo sposò.

Quando sua madre e il patrigno tornarono a casa dopo la luna di miele, il ragazzo li stava aspettando. La madre corse verso di lui e lo abbracciò, mentre il patrigno guardò dritto attraverso di lui, come se il ragazzo non fosse stato lì.

Arrivata l'ora di coricarsi, il ragazzo diede il bacio della buonanotte alla madre, ma quando guardò il patrigno per fare lo stesso con lui, l'uomo lo ignorò e continuò a leggere il suo libro.

Il ragazzo salì al piano di sopra e si coricò nel suo misero letto. La luna si chinò e lo fissò dalla finestra con la sua faccia piena di cicatrici. Il ragazzo si alzò e guardò fuori la foresta nella quale suo padre era morto: la sua tristezza si fece più forte, le lacrime comparvero come piccole pietre di cristallo nei suoi occhi.

Il ragazzo dormì fino a tardi e quando scese al piano di sotto, sua madre se n'era già andata a raccogliere noci nella foresta.

Il patrigno stava scrivendo delle lettere seduto al tavolo della cucina e lo guardò appena quando si unì a lui per mangiare pane e latte.

Il ragazzo mangiò in silenzio, conscio dei piccoli rumori che faceva quando beveva.

L'atmosfera intorno al patrigno era scura e pesante, come se visse attorniato dal proprio tempo atmosferico. Era un uomo affascinante, serio e forte, con peli neri sul dorso delle mani.

L'uomo alzò lo sguardo e il ragazzo sobbalzò per la paura di essere stato colto a fissarlo. Ma il patrigno non disse nulla, prese il cappotto da dietro la porta della cucina e uscì sbattendola dietro di sé. Il ragazzo andò allo specchio appeso al muro e fissò il proprio viso pallido e magro.

Arrivò una giornata di sole e il ragazzo sapeva che sarebbero andati tutti alla fiera della grande città.

Si svegliò presto, si lavò, si spazzolò i capelli e indossò i suoi abiti preferiti. Quando scese, però, vide che sua madre aveva pianto. Il patrigno gli passò accanto senza una parola e uscì ad aspettare sua moglie vicino al cancello.

Lei non riusciva a guardare suo figlio negli occhi. Gli mise delle monete nel palmo della mano e gli comunicò che non sarebbe andato con loro alla fiera; sarebbe invece dovuto rimanere a casa e avrebbe dovuto comprarsi il pranzo nel negozio del villaggio. Loro sarebbero rincasati più tardi, aggiunse, e lui



avrebbe dovuto essere già a letto quando fossero tornati.

Il ragazzo le gridò contro e tirò le monete ai suoi piedi, ma lei scosse il capo e si precipitò dal marito al cancello.

Il ragazzo lasciò le monete lì scintillare sul pavimento e promise a sé stesso che piuttosto avrebbe patito i morsi della fame pur di non spenderle. Prese delle noci dal cesto che sua madre usava per la raccolta, se ne riempì le tasche e corse nella foresta.

Al giungere del crepuscolo, la foresta si fece tetra e scura. Il ragazzo si sentì infreddolito e scese dall'albero sul quale era seduto e si incamminò lungo il sentiero. Ma a casa non c'era ancora nessuno. Mangiò alcuni frutti dal cestino e andò a letto.

Ore dopo, fu svegliato dal rumore di sua madre e del patrigno che rientravano.

La porta della sua stanza era socchiusa e li vide passare mentre entravano nella loro camera da letto. La luce nel corridoio illuminò i loro volti, ma essi non rivolsero nemmeno uno sguardo verso di lui.

Trascorsero giorni, settimane e mesi, fino a che, passati la primavera, l'estate e l'autunno, fu di nuovo inverno. Il ragazzo girava per casa come un fantasma e tutte le volte che incrociava lo sguardo di sua madre, lei guardava altrove.

Aveva smesso di andare a scuola, ma nessuno sembrava farci caso; e quando il patrigno incontrò il suo insegnante alla locanda del villaggio, non ne fece parola.

Un giorno, il ragazzo andò in cucina per mangiare una mela e vide il patrigno lì, in piedi. Il ragazzo si protese per prendere il frutto dal cestino ma, nello stesso momento, la grossa mano del patrigno piombò su quella mela e l'afferrò.

Il ragazzo guardò l'uomo negli occhi e udì il rumore che faceva nel masticare, ma l'uomo gli passò accanto come se il ragazzo non ci fosse, come se non fosse successo niente.

Il ragazzo tornò davanti allo specchio, ma quando si guardò, poté vedere solo il riflesso della cucina: il cesto vuoto di sua madre sul tavolo, il pesante cappotto dell'uomo appeso dietro la porta.

Si fece più vicino allo specchio e soffiò, ma il vetro rimase chiaro e limpido come prima. Premette il palmo della mano contro di esso, ma pur riuscendo a percepire lo specchio freddo al tatto, non vedeva nessuna immagine di sé.

Spaventato, con il cuore che gli balzava in petto, il ragazzo corse su per le scale nella stanza di sua madre. Si sedette sullo sgabello di fronte alla toeletta che aveva tre specchi. Il suo volto non si rifletteva in nessuno di essi.

Corse giù dalle scale e andò nel salotto dove erano seduti sua madre e il suo patrigno. Lei teneva tra le braccia un bambino avvolto con cura in una soffice coperta bianca. Chiamò il nome di sua madre, ma lei si chinò sulla testa del piccolo e lo zittì dolcemente. Il patrigno si alzò e avanzò verso di lui, alto e imponente.

Il ragazzo indietreggiò e l'uomo gli sbatté la porta in faccia.

Ora il ragazzo era davvero invisibile.

Era cresciuto, da quando, un anno prima, sua madre si era risposata e i suoi abiti erano troppo stretti o troppo corti.

Dal momento che nessuno poteva vederlo, si infilò una grande maglietta vecchia di suo padre e se ne andò in giro indossando quella.

Usciva di casa la mattina e passava le giornate nella foresta.

La sera tornava a casa, si portava del cibo in camera – pane, vino, noci – e mangiava là.

A volte restava in piedi di fianco alla culla del neonato e guardava il suo fratellastro, ma rimaneva sempre in silenzio perché sapeva che il bambino non poteva vederlo. Se incrociava sua madre per casa, lei si teneva occupata con qualcosa, o affondava il viso sul collo del piccolo.

Per il suo patrigno era meno di un'ombra sulle scale.

Di notte si sdraiava da solo nel suo letto, e udiva sua madre piangere, e quell'uomo urlare.

Il tempo passava. Un giorno, mentre si addentrava nella foresta, il ragazzo, ormai alto e con le spalle larghe, vide una ragazza della sua stessa età seduta sul ramo del suo albero preferito, con le gambe a penzoloni.

Era così abituato ad essere invisibile, che restò lì in piedi sul sentiero a fissarla.

Ma la ragazza si girò e guardandolo con gli occhi nocciola, rise di lui.

Poi si protese fino a raggiungere il denso fogliame dell'albero facendolo frusciare, e gli scagliò la mela più rossa e scintillante che avesse mai visto.

Lui l'afferrò con la mano sinistra, con presa decisa.

Poi si ricordò di avere indosso solo la vecchia maglietta consunta di suo padre che gli arrivava alle ginocchia, quindi si voltò e scappò nella foresta, stringendo forte la mela. Ma la ragazza balzò giù dall'albero e si mise ad inseguirlo, e dal momento che era più veloce del ragazzo, presto lo raggiunse, lo afferrò per la maglietta e lo baciò sulle labbra.

Quando si svegliò il mattino dopo, il ragazzo salì nella piccola soffitta e trovò la cesta che conteneva tutte le cose di suo padre. Indossò dei morbidi calzoncini di velluto, una camicia di lino pulita e una meravigliosa giacca di pelle che profumava ancora di legno tagliato e di pino. Tirò fuori anche l'orologio, lo regolò sull'ora giusta e se lo mise al polso. Poi si infilò delle calze calde e gli stivali buoni.

Scese in cucina dove sua madre stava preparando la colazione.

Lei lo fissò: le lacrime le bruciavano negli occhi e lui seppe che riusciva a vederlo.

Ma la ragazza della foresta lo stava aspettando al cancello, così uscì per incontrarla.

Rincasò tardi, sotto la luce delle stelle che aveva impiegato anni ad arrivare e subito se ne andò a letto.

Il mattino dopo uscì ancora con la ragazza e sentì che sua madre lo guardava con malinconia mentre lui se ne andava.

Dopo che fu trascorso più di un mese, rincasando, una notte, trovò il patrigno in

cucina. Ora che il ragazzo era divenuto alto e robusto, l'uomo pareva più vecchio e piccolo, e i suoi capelli stavano diventando grigi.

L'uomo, gridando, disse al ragazzo che non doveva pensare di poter andare e venire a suo piacimento, e con grande sorpresa il ragazzo si rese conto che finalmente egli lo stava fissando. Ma spinse il patrigno da parte e se ne andò a letto. Mentre se ne stava lì coricato, udiva le grida dell'uomo e il pianto della madre.

Il giorno dopo, il ragazzo si svegliò di buon'ora e per la prima volta preparò la colazione per sua madre, per il bimbo e per sé. Mentre stavano mangiando, arrivò il patrigno, ma il ragazzo non gli rivolse nemmeno uno sguardo e infine l'uomo se ne andò via imbarazzato.

Quella sera, quando tornò a casa, il ragazzo portò con sé la ragazza per farle conoscere sua madre e il piccolo e preparò il pasto per tutti loro.

Il patrigno giunse proprio mentre il ragazzo stava tagliando la torta, ma quest'ultimo lo ignorò finché l'uomo non borbottò fra sé e scomparve.

Tutte le mattine, il ragazzo si alzava presto per preparare la colazione e ogni sera tornava a casa con la ragazza e preparavano insieme la cena.

Ora lavorava nella foresta, tagliava la legna come faceva suo padre.

Quando la ragazza lo guardava, i suoi occhi nocciola erano pieni d'amore, come una luce, e a mano a mano che questa risplendeva su di lui, lui cresceva più forte e più bello. La madre guardò i suoi due figli e cominciò a notare tutto ciò in cui si somigliavano.

Non si sentiva più piangere e urlare nella casa e il ragazzo trattava risolutamente il patrigno, come se adesso fosse lui l'invisibile.

L'uomo ostile si teneva in disparte e non infastidiva più nessuno.

Un giorno, preso il suo cappotto dall'attaccapanni dietro la porta, scomparve per sempre e fu come se non fosse mai stato lì.

Il giovane uomo lavorava sodo nella foresta per mantenere la sua famiglia, mentre la ragazza ottenne il cesto per la raccolta dalla madre, per cogliere castagne, noci e nocciole.

Erano tutti molto felici, e il piccolo fratellastro crebbe, e il giovane uomo lo teneva sempre d'occhio con la luce dell'amore negli occhi.

### **Analisi fiabe**

Dunque, a cosa serve una fiaba?

Troppo spesso viene stravolta la sua caratteristica principale, cioè quella di suscitare emozioni (curiosità, apprensione, piacere, senso di rivalsa,...) e instillare paure irrazionali necessarie per la riuscita del racconto.

Purtroppo di recente, l'orientamento è quello di "appiattare", "levigare" i momenti cruciali della storia, perché ritenuti troppo violenti. A mio parere invece le paure suscitate nell'immaginario dei bambini servono a rendere cre-

dibile il contenuto della fiaba e a sviluppare il processo di crescita attraverso simboli che possono essere facilmente trasportabili nella vita quotidiana, collegabili con le proprie esperienze.

Per esempio gli orchi delle fiabe possono rappresentare i grandi pericoli del mondo d'oggi, o le persone che possono danneggiare un ragazzo.

Le bestie feroci possiamo rapportarle ai comportamenti violenti, le foreste in cui ci si perde possono corrispondere al traffico cittadino, i briganti alle cattive amicizie, agli spacciatori di droga...

Come nelle fiabe solo chi supera queste difficoltà cresce, dimostra coraggio e carattere, diventa parte del mondo adulto, ottiene che non lo si consideri più un bambino.

Se tutto questo non "passa" attraverso la narrazione, creiamo agli occhi del nostro pubblico un mondo rosa, stucchevole, irrealista, mentre sappiamo benissimo che la vita non sempre è liscia, lineare e presenta quotidianamente tante difficoltà.

Vladimir Propp, linguista ed antropologo russo, nella metà del '900 pubblicò un saggio sull'analisi delle fiabe.

Secondo i suoi studi, nelle fiabe di magia esistono delle situazioni ricorrenti che non si presentano necessariamente tutte insieme, ma in maniera variabile.

Questi punti comuni sono stati stabiliti in 31 unità, di cui ne elencherò alcune per comprendere meglio cosa succede in un racconto:

- ***l'allontanamento*** - un personaggio della fiaba si allontana da casa per un particolare motivo- guerra, affari, punizione...
- ***il divieto*** - all'eroe viene proibito di fare qualcosa, imposto un divieto
- ***il tranello*** - l'antagonista cerca di ingannare la vittima per impossessarsi dei suoi beni o di lei stessa
- ***la partenza*** - l'eroe parte per compiere la sua missione
- ***la prova*** - l'eroe deve superare prove o incarichi in cambio della promessa di un dono che lo aiuterà nell'impresa
- ***il conseguimento del mezzo magico*** - l'eroe se ne impadronisce
- ***la lotta tra eroe e antagonista*** - l'eroe si batte contro il suo avversario
- ***la vittoria sull'antagonista*** - l'eroe sconfigge l'avversario
- ***la rimozione della sciagura*** - l'eroe raggiunge lo scopo per cui si era messo in viaggio
- ***la persecuzione*** - l'eroe viene perseguitato o inseguito
- ***la salvezza*** - l'eroe sopravvive alla persecuzione o all'inseguimento
- ***lo smascheramento dell'antagonista*** - l'impostore viene riconosciuto tale
- ***la punizione dell'antagonista*** - l'antagonista riceve il giusto castigo
- ***il lieto fine*** - l'eroe ottiene il meritato premio - si sposa, ritrova i suoi cari, si libera da un incantesimo...

Oltre a ciò, anche i ruoli sono stati delineati in 8 tipi ricorrenti che a volte si

sovrappongono in uno stesso personaggio.

Abbiamo quindi:

- *l'eroe o protagonista*, vittima del cattivo, ma infine trionfatore
- *il cattivo* colui che l'eroe dovrà sconfiggere
- *il mentore* colui che prepara l'eroe, offrendogli un modo per sconfiggere l'avversario
- *l'aiutante* colui che offre una mano all'eroe al fine di portare a termine il suo compito
- *la principessa* colei che diventerà la moglie dell'eroe
- *il re vittima o usurpatore* che sia
- *il mittente* colui che spinge l'eroe a partire per la sua missione
- *l'anti-eroe o antagonista* colui che tenta di conquistare il ruolo del vero eroe.

Ma possiamo vedere come in molte storie il cattivo sia anche l'antieroe, il mentore possa essere anche l'aiutante o il mittente; l'aiutante possa essere anche la principessa; la principessa il mittente, così come il re.

Propp ci dice che le caratteristiche e gli elementi che determinano la riuscita di un racconto fiabesco sono 6 e cioè:

- *il tempo*: c'è un tempo convenzionale fuori dalla vita reale, indefinito, più o meno nel passato - c'era una volta, in un'epoca lontana, tanti, tanti anni fa...;
- *la localizzazione*: geograficamente il luogo dove si svolge la storia non è collocabile - in un paese lontano, nel più fitto della foresta, nel più profondo degli abissi, dove finisce la terra, al confine dei confini...;
- *i protagonisti*: elementi molto buoni o molto cattivi, molto furbi o molto sciocchi, non si trovano personaggi "tiepidi", sfumati o ambigui, ma allo stesso modo sono come il tempo e i luoghi anch'essi poco definiti, non sappiamo quasi niente del loro aspetto interiore - quanti anni hanno, come si chiamano, cosa provano - ma piuttosto ne conosciamo l'aspetto fisico e comportamentale;
- *rottura e ricerca dell'armonia*: tutti sono felici fin quando nella storia non irrompe il cattivo di turno - il lupo, l'orco, il mostro, il tiranno - e causa guai. Le fiabe sono incentrate tutte sul ripristino dell'armonia della tranquillità, della felicità iniziali;
- *il linguaggio*: l'espressione delle fiabe è quella tipica dei narratori di strada, semplice e a volte sgrammaticata, ricca di filastrocche, modi di dire e formule popolari. Quasi sempre è usato il discorso diretto per permettere al narratore di cambiare voce e sono piuttosto frequenti le ripetizioni - cammina, cammina...sotto, sotto... tanto, tanto...- le frasi di apertura e chiusura della storia sono sempre le stesse - c'era una volta... e vissero felici e contenti per tutta la vita...;
- *il pubblico*: fondamentale per la riuscita del racconto, sia che si tratti di bambini, di adolescenti, di adulti.

Seguendo lo schema di Propp, nella fiaba del "Prode piccolo sarto - Sette in un colpo", la classificazione delle situazioni la ritroviamo con il seguente ordine:

- *l'allontanamento* - il sarto decide di farsi conoscere girando il mondo
- *la prova* - le prime tre vengono proposte dal gigante della montagna: la pietra

spremuta, la pietra lanciata e la quercia trasportata

- **il conseguimento del mezzo magico** - al momento opportuno il sarto usa il formaggio e il canarino
- **il tranello** - il gigante lo invita a casa sua e cerca di ucciderlo
- **la prova** - il re lo invita a eliminare i due giganti distruttori
- **il conseguimento del mezzo magico** - il sarto usa dei sassi per liberarsi dei due
- **il tranello** - il re non gli concede subito quello che gli aveva promesso e lo sottopone ad un'altra prova
- **la prova** - il re gli chiede di acciuffare l'unicorno
- **il conseguimento del mezzo magico** - il sarto utilizza un albero per catturarlo
- **la persecuzione** - la principessa capisce chi è veramente lui e cerca di incastrarlo
- **lo smascheramento** - il servo fedele scopre l'inganno
- **la salvezza** - il sarto fa finta di dormire e fa delle minacce
- **la punizione dell'antagonista** - tutti fuggono spaventati
- **il lieto fine** - il sarto resta re per sempre.

Per ciò che riguarda i personaggi, vi ritroviamo:

- **l'eroe** = il sarto
- **il mittente** = le mosche, colui che spinge a partire per la missione
- **l'aiutante, che lo aiuta a portare a termine il compito** = il formaggio, il canarino, i sassi, l'albero
- **il cattivo** = i tre giganti e l'unicorno
- **il mentore** = il servitore, offre il modo per sconfiggere l'avversario
- **la principessa, moglie dell'eroe, ma anche avversaria** = anti-eroe
- **il re.**

Lo schema di Propp non è indicato per la seconda storia che ha una struttura più moderna e non rientra nella categoria delle fiabe di magia.

Possiamo però analizzarla seguendo lo schema classico delle fiabe generiche:

1. incipit: il ragazzo vive con la sua famiglia nella foresta
2. problema: il padre muore
3. complicazione: la madre si risposa
4. problema ulteriore: il patrigno non ha un buon rapporto con lui
5. spannung: rischio di perdita o di morte: il ragazzo si scopre invisibile
6. aiuto dei soccorritori: una fanciulla gli fa capire di non essere invisibile
7. scioglimento: il ragazzo affronta il patrigno
8. finale: il ragazzo ormai cresciuto ristabilisce l'armonia con sé stesso e con la sua famiglia.

Riguardo ai personaggi, nella fiaba ritroviamo:

- l'eroe = il ragazzo
- il cattivo, anti - eroe = il patrigno
- l'aiutante, principessa = la ragazza

- il re, vittima = la mamma
- il mentore = il padre del ragazzo, offre una via d'uscita all'eroe attraverso i vestiti appartenuti a lui, indossati dal figlio.

### **Prova tecnica di lettura ad alta voce**

Ho proposto di dividere i gruppi a coppie, ognuna delle quali, a turno, davanti ad un leggio e con il microfono, ha letto un brano della fiaba, modulando la voce rispetto ad una serie di stati d'animo contrastanti da interpretare, per trasmettere a chi stava in ascolto sensazioni, impressioni, emozioni..

Ecco qui di seguito l'elenco degli stati proposti e la fiaba:

Dolcezza / Asprezza

Rabbia / Serenità

Freddezza / Fervore

Felicità / Tristezza

Inquietudine / Pacatezza

Rapidità / Lentezza

Furbizia / Dabbenaggine

Schiettezza / Ipocrisia

Enfaticità / Modestia

Perfidia / Benevolenza

Ilarità / Disperazione

### **Gobba, zoppa e collotorto**

C'era un Re che faceva quattro passi.

Guardava la gente, le rondini, le case ed era contento.

Passò una vecchietta, che andava per i fatti suoi, una vecchietta proprio a modo, solo che zoppicava un poco da una gamba, ed era anche un po' gobba, e in più aveva il collotorto. Il Re la guardò e disse: "Gobba, zoppa e collotorto! Ah, ah, ah"! e le scoppì a ridere in faccia.

Quella vecchietta era una fata. Fissò il Re negli occhi e disse: "Ridi, ridi, ne riparleremo domani"!

E il Re scoppì in un'altra risata: "Ah, ah, ah"!

Questo Re aveva tre figlie, tre belle ragazze.

L'indomani le chiamò per andare a spasso insieme.

Si presentò la figlia maggiore. E aveva la gobba.

"La gobba"? disse il Re. "E come t'è venuta"?

"Mah", disse la figlia, "la cameriera non m'ha rifatto bene il letto, così stanotte m'è venuto tanto di gobba".

Il Re cominciò a passeggiare su e giù per la sala; si sentiva nervoso.

Fece chiamare la seconda figlia, e questa si presentò col collo torto.

“Che cos’è questa storia”? disse il Re, “che c’entra adesso il collo torto”?  
“Sai”, rispose la seconda figlia, “la cameriera pettinandomi mi ha tirato un capello... e io sono rimasta così, col collo torto”!

“E questa”? fece il Re vedendo la terza figlia che s’avanzava zoppicando, “e questa perché zoppica adesso”?

“Ero andata in giardino”, disse la terza figlia, “e la cameriera ha colto un fior di gelsomino e me l’ha tirato. M’è cascato su un piede e son rimasta zoppa”.

“Ma chi è questa cameriera”? gridò il Re. “Che venga in mia presenza”!

Fu chiamata la cameriera: venne davanti al Re afferrata e trascinata dalle guardie, perché (diceva) si vergognava di farsi vedere: era gobba, zoppa e torta nel collo.

Era la vecchietta del giorno prima!

Il Re la riconobbe subito e gridò: “Fatele una camicia di pece”!

Ma la vecchietta si fece piccina, piccina e la sua testa diventò aguzza come un chiodo. C’era un buchino nel muro e la vecchietta ci si ficcò dentro, passò dall’altra parte e sparì, lasciando lì solo la gobba, il collo torto e il piede zoppo.

### **Considerazioni finali**

La suddivisione dei giorni e dei gruppi è stata determinante per favorire un ascolto attento e concentrato delle fiabe proposte. La voglia di giocare e una minore apprensione nel mostrarsi, segno ineluttabile della confidenza conquistata dalle persone già incontrate lo scorso anno, hanno deposto a favore della fluidità delle conoscenze, consentendo anche alle nuove partecipanti di inserirsi senza particolari difficoltà. Ciò ha permesso di provare, nella parte finale del laboratorio, un’improvvisazione di lettura ad alta voce in cui veniva richiesto di interpretare un piccolo testo, divertendosi a creare diverse modulazioni vocali. Il risultato sorprendente di questa esperienza molto vivace, che altri non è se non un pretesto, una verifica, è stata proprio la dimostrazione della maggiore familiarità intercorsa tra le componenti dei gruppi. Il valore formativo di questa attività è nell’offrire gli strumenti per un inquadramento teorico e pratico a quanti - insegnanti, educatori, operatori - intendano diversificare il proprio lavoro, risolvere problemi di rapporto con e fra studenti, favorire l’apprendimento, sviluppare la creatività e il senso critico. Non da ultimo accrescere il senso di auto-ironia, per poter esprimere, capire, conoscere gli altri e sé stessi e maturare il proprio rapporto con il mondo.

### **Bibliografia:**

*Wilhelm e Jacob Grimm* Il prode piccolo sarto - da [www.grimmstories.com](http://www.grimmstories.com)

*Carol Ann Duffy* Invisibile - da “L’infanzia rubata e altre fiabe oscure” ed. I Delfini - Fabbri Editori

*Italo Calvino* Gobba, zoppa e collotorto da “Fiabe italiane” - ed. Oscar Mondadori





*II° laboratorio*  
*Passaggio attraverso il mito:*  
*entrare, sostare, uscire, riconoscersi*

Meskalila Nunzia Coppola



Edizione 2007

“Dal conosciuto allo sconosciuto”

**Il mito di Tages e la Dea**

Brevi cenni sul mito e la mitologia.

“Il mito è davvero un’esigenza insopprimibile dello spirito umano?

O rappresenta, più semplicemente, un momento della storia della coscienza?”. (C. Lévi Strauss, *Mito e significato*, op. cit., p. 55 ).

Il termine *mito* deriva dal greco *mythos*, racconto, parola, discorso, favola, leggenda. Ogni mito è un linguaggio segreto, espresso in simboli che tramandano le ipotesi sulle origini delle cose e della creazione. Di solito, il mito si presenta come una narrazione di imprese compiute da personaggi divini o semidivini; a volte, rappresenta la genealogia degli Dei. Spesso, infatti, la mitologia è parte pregnante dei testi sacri. Spesso, sottende una sorta di giustificazione “cosmica” alle problematiche individuali. Il sociologo Emile Durkheim affermò che i miti nascono come “auto-rappresentazione sociale dell’umanità” e del mondo.

Nella sua accezione occidentale, il significato simbolico del mito nasconde o rivela il senso profondo del Divino e della realtà, unitamente ad un significato-insegnamento che rafforza la natura sociale degli uomini. In un’accezione più orientale, il mito è LILA, ossia drammatizzazione a sfondo olistico in cui la narrazione implica la frammentazione di un evento cosmico e la compartecipazione collettiva alla sua ri-creazione. Per realizzare questo, è necessario concentrarsi su una parte del mito, amplificandola, oltre il confine umano e rivivendola in una sfera cosmica, anzi macrocosmica. La ricaduta emotiva della drammatizzazione mitologica, spinta oltre il confine spazio-tempo, è seguita dalla fase intermedia del distacco e dalla successiva rielaborazione. Il ritorno alla dimensione microcosmica o ridimensionata, sottende la scoperta di insegnamenti e motivazioni per eventuali cambiamenti evolutivi, applicabili alla collettività, al popolo e all’ambiente. Questo permette all’individuo o al gruppo di riscoprire, in dimensione magnificata, un frammento della propria realtà; spesso questo frammento è la parte più vicina all’insieme-umano o all’insieme-creato.

Raccogliere un primo frammento è solo la parte iniziale della ricomposizione.

In questo laboratorio, abbiamo cercato di rivivere alla maniera orientale un mito molto occidentale, anzi nostrano, perché legato alla terra umbra, laziale e toscana con le sue origini etrusche: il mito di Tages e il suo incontro con la Dea del lago. In sintonia con lo spirito della LILA creativa, questo mito è stato da me rivisitato e riadattato ai fini laboratoriali, secondo l’ispirazione personale, pur conservandone gli elementi fondamentali. Prima di presentare il mito, mi sembra opportuno accennare, brevemente, alla cultura etrusca.

## Brevi cenni sugli etruschi

“Fra gli Etruschi e noi c’è questa differenza: noi riteniamo che i fulmini balenino, quando c’è stato uno scontro di nuvole. Essi credono, invece, che le nuvole si urtino per far scoccare i fulmini. Infatti, dal momento che attribuiscono ogni cosa alla divinità, essi sono convinti non già che le cose abbiano un significato in quanto avvengono, ma piuttosto che avvengono perché debbono avere un significato”.

(Seneca, *Nat. Quaest.*, 2, 32)

I Greci li chiamavano Tyrsenoi, i Romani Tusci o Trusci. Essi si autodefinivano Rasnakh o Rasena o Rasne. Alcuni li denominano Magyar. Oggi li conosciamo come Etruschi, ma la loro origine e parte della loro lingua restano celate nel mistero. Le notizie provenienti dalle fonti storiche sono discordanti. Anche se non è possibile darne un quadro organico, molto di quello che si conosce sulla loro civiltà proviene dalle necropoli, da reperti frammentari di tipo epigrafico - archeologico e da fonti latine. Tracce della lingua etrusca si trovano nella Tegola di Capua, nel Cippo di Perugia e nelle bende di lino della mummia di Zagabria. Sulla tegola di Capua sono illustrate le norme per le offerte agli Dei. Il Cippo di Perugia contiene il lodo di un arbitrato pronunciato su di una complessa questione di possedimenti terrieri e su una tomba a cripta, appartenenti alle famiglie Veltinia di Perugia e Afonia, probabilmente di Chiusi. La mummia di Zagabria è un insieme di scritture su rotoli di lino (riutilizzati in Egitto nel I secolo a.C. per avvolgere il corpo di un defunto), su cui era impresso una sorta di calendario delle festività religiose con relative offerte e preghiere da dedicare alla Divinità del giorno.

Secondo Erodoto (V secolo a.C.), gli Etruschi provenivano dalla Lidia, in Asia Minore, da dove emigrarono per salvarsi dalla carestia, approdando nella terra degli Umbri. Seneca scriveva: “Tuscos Asia sibi vindicat”, “l’Asia rivendica a sé la paternità degli Etruschi”. Dionisio di Alicarnasso affermava che fossero autoctoni: “Mi sembra, quindi, che coloro che asseriscono che gli Etruschi non sono un popolo immigrato da terre straniere, bensì una razza indigena, hanno ragione; e ciò pare derivi dal fatto che essi siano un popolo antichissimo non assomigliante ad alcun altro, sia per la lingua che per i costumi”. La contemporanea Annette Rathje, in “Gli Etruschi, 700 anni di storia e di cultura”, Edizioni Daga Print, Roma, 1987, afferma: “La civiltà etrusca, come noi la conosciamo, si sviluppò, senza dubbio, sul territorio italiano, dall’incontro di un’antica tradizione italica con culture più elevate (Oriente e Grecia)”. Probabilmente, ognuna di queste ipotesi contiene qualche elemento veridico. In ogni modo, migrando in Toscana, gli Etruschi furono portatori di una civiltà evoluta in cui le donne avevano una posizione di rilievo. La donna etrusca, a differenza di quella greca o romana, partecipava attivamente ai banchetti, ai giochi ginnici, alle danze e a tutte le manifestazioni sociali. Spettava a lei, in caso di morte dell’uomo, il compito di assicurare la conservazione delle ricchezze e la continuità della famiglia, attraverso la trasmissione dell’eredità.

Il popolo etrusco era distribuito in numerose città, governate in un primo tempo dai re (lucumoni), poi da oligarchie. Il periodo più florido fu raggiunto verso la metà del sec. VI a. C. La fase discendente iniziò, invece, sul finire dello stesso secolo, seguito dal declino nel sec. V a. C. Verso il 510, Roma abbatté la supremazia etrusca, cacciando i Tarquini; nel 506, Aristodemo di Cuma, li sconfisse ad Aricioli. Nel 474, gli avamposti degli Etruschi in Campania s'indebolirono, dopo la sconfitta navale di Cuma. Nel 396, Roma estendeva la sua influenza su tutta l'Etruria meridionale. Nel 295 gli Etruschi furono sconfitti dai Romani a Sentino. Nel giro di qualche decennio, Roma li assoggettò e, mediante trattati particolari, li incluse tra gli alleati, fino a concedere loro la cittadinanza romana con la guerra del 90 a. C. Comunque, nonostante la perdita dell'autonomia politica, gli Etruschi continuarono ad influire in Italia, sul piano culturale, religioso ed artistico.

Territorialmente, gli Etruschi occuparono la Lombardia, il Veneto, la Liguria, la Pianura Padana, la Toscana, le Marche e la Campania. La loro Terra prediletta fu la regione compresa tra l'Arno, il Tevere e la costa tirrenica; ma i territori sacri per eccellenza furono la città di Volsinii sul lago di Bolsena e il territorio bagnato dai fiumi Fiora e Marta. Vi erano, inoltre, piccole aree sacre sparse in tutta la Tuscia, tra cui Grotta Porcina a Vetralla con il famoso altare cilindrico. Sacre erano anche le necropoli rupestri in cui sorgevano le terrazze delle tombe a dado e semidado, dove i sacerdoti svolgevano riti e cerimonie in onore delle Divinità e dei defunti. Vi erano molti percorsi sacri: le vie cave segnavano l'iter di passaggi rituali che conducevano dalle città dei vivi a quelle dei morti. La mappa delle vie sacre finora rinvenute, mostra un grande disegno geometrico che converge verso l'omphalos, l'ombelico sacro della civiltà etrusca, il lago di Bolsena. Intorno al lago sorgeva il Fanum Voltumnae, il bosco sacro dedicato alla Dea dell'acqua. Al centro del lago sorgevano due isole: la Martana e la sacra Bisentina. Il maggiore tempio sacro, però, non è mai stato ritrovato.

Furono il puer-senex Tages e la ninfa Vegoe, Vegola o Begoe a dettare le verità soprannaturali e ad insegnare agli uomini l'arte di avvicinarsi ad esse. Narra il mito che non lontano dal fiume Marta, in un luogo dove ancora restano i segni del massimo tempio etrusco, Tarchon o Tarkun (Tarquinio Prisco), il primo re sacerdote, ricevette gli insegnamenti sacri da Tages, un bambino dai capelli argentei e dalla saggezza di un vegliardo, scaturito da una zolla di terra solcata dall'aratro di un contadino. Tarchon fondò nel luogo del prodigio una città sacra, alla quale assegnò il nome di Tarchna, cioè Tarquinia.

Al di là dalle origini, per capire gli Etruschi bisogna approfondire la loro cosmogonia e il culto degli Dei e dei morti. Le testimonianze monumentali, i documenti scritti etruschi e i riferimenti delle fonti letterarie offrono numerosi dati per la ricostruzione della vita religiosa presso gli Etruschi. Secondo loro, nel sottosuolo esisteva una Divinità dispensatrice di forza e conoscenza. I due mondi, quello divino

e quello umano, appartenevano ad un preciso sistema di corrispondenza, pertanto tutto ciò che accadeva nella volta celeste doveva avere una ripercussione sulla zona corrispondente nel mondo umano; questo principio si avvicina molto alla teoria sottesa nella moderna Astrocarterografia. Le celebrazioni si svolgevano in luoghi rigidamente circoscritti; per ogni rito, doveva essere stabilito con precisione il luogo, il tempo, il modo, lo scopo, la persona preposta e la Divinità predominante. La preghiera, la musica, la danza avevano larga parte nelle cerimonie religiose. L'attenzione a questi dettagli somiglia molto alle regole rituali degli Hindu.

Gli Dei erano visti come esseri superiori e misteriosi che condizionavano il mondo e gli umani, perciò gli Etruschi crearono un codice che interpretava i segni divini e una guida di norme che per ogni segno, indicava il comportamento in sintonia con la volontà degli Dei. I messaggi divini erano decifrabili, analizzando le interiora degli animali sacrificati. Il fegato aveva un'importanza particolare, tanto che venivano realizzati anche modelli ad uso istruttivo, come il Fegato di Piacenza, (II-I secolo a.C.), un modello in bronzo che riproduceva il fegato di una pecora, suddiviso in 40 caselle assegnate alle varie Divinità celesti, solari, marine, terrestri ed infernali. Il fegato di Piacenza con le sue suddivisioni per aree, ci offre un'idea precisa del concetto dei confini, così caro agli Etruschi. Lo spazio sacro era sempre orientato e suddiviso. Esso riguardava il cielo o un'area terrestre consacrata, o anche una superficie minuscola (come appunto, il fegato di un animale utilizzato per le pratiche divinatorie), purché sussistessero le condizioni della partizione, secondo il modello celeste. L'orientamento era determinato dai quattro punti cardinali, congiunti da due rette incrociate. Un'analoga bipartizione dello spazio nel senso longitudinale del cardo delimitava a sinistra il settore orientale o di buon auspicio; a destra il settore occidentale o sfavorevole. La volta celeste era ulteriormente suddivisa in sedici parti minori, nelle quali abitavano diverse Divinità: quelle superiori, fortemente personalizzate e tendenzialmente favorevoli, erano ubicate nel settore nord-est del cielo; le Divinità della terra e della natura abitavano verso mezzogiorno; le Divinità infernali risiedevano nel settore nord-ovest. Le pratiche e i riti di ubicazione seguivano regole molto precise per la conoscenza e l'attuazione della volontà divina. In effetti, gli Etruschi erano ossessionati dall'idea dei confini perché credevano che la protezione degli Dei cessasse, oltre i limiti dei loro territori. I confini erano vissuti, ora come spazio protetto, ora come chiusura all'esterno. Fra le Divinità etrusche, vanno ricordate:

**Uni**, la Madre Terra, patrona di Perugia e moglie di Tinia.

**Tinia** che manifestava la volontà degli dei per mezzo delle folgore, interpretate da speciali indovini.

**Voltumna**, conosciuto anche come Veltha il Multiforme e chiamato Vertumno dai Romani, rappresentava l'eterno mutare delle stagioni. Il suo culto avveniva nel tempio di Volsini.

**Nortia o Nurthia** era la Dea del fato. Suo attributo era un grande chiodo che a Volsinii, nel Fanum Voltumne, all'inizio del nuovo anno, in una solenne cerimonia, veniva infisso in un muro del suo tempio, forse per segnare gli anni.

**Urcla** era una Divinità femminile, venerata nel Fanum, il bosco sacro, intorno al lago di Bolsena. Era la Dea dell'acqua, chiamata anche Voltumna, come l'omonimo Dio. Le pratiche destinate ai defunti erano legate alla concezione che la vitalità individuale del defunto continuasse anche dopo la morte, nella tomba. Spettava ai superstiti garantire questa sopravvivenza, come contributo affettivo e come obbligo religioso. Le tombe erano costruite e arredate, proprio in funzione della sopravvivenza del morto, in forma di casa, dotate di arredi e di oggetti d'uso. Il cadavere indossava le sue vesti, i gioielli e le armi. Veniva servito con cibi e bevande. All'interno delle tombe si trovavano le figurine dei familiari e l'immagine del morto stesso. L'oltretomba era presieduto dalla coppia Mantus e Mania, seguita dalla corte di demoni. A simboleggiare la morte erano la dea Vanth che vedeva tutto, grazie ad alcuni occhi posti sulle sue ali. Munita di serpente, torcia e chiavi, quale messaggera di morte, ella assisteva gli ammalati sul letto di morte. Il demone Charun, guardiano dell'ingresso nell'Oltretomba, era raffigurato con ali, becco di avvoltoio e orecchie appuntite. Il suo attributo era il martello.

I monumenti, i documenti scritti e i riferimenti delle fonti letterarie classiche offrono numerosi spunti per la ricostruzione delle forme del culto. Ogni scrittura sacra comprendeva riti che erano officiati da uno specifico collegio sacerdotale. Le scritture principali comprendevano un compendio di testi sacri (poi soprannominato dai Romani, "disciplina etrusca"), così suddiviso:

1. Gli Acherontici, rivelati da Tagete, approfondivano la vita nell'oltretomba, il destino ultimo dopo la morte e proclamavano le norme per i riti liberatori.
2. I Fatales descrivevano i nove secoli di vita assegnati dal Fato alla nazione etrusca. Un passo che riportava la celebre profezia sulla durata del popolo etrusco di nove secoli è stato tramandato da Tarquizio, scrittore del I secolo a.C. La copia da questi utilizzata, dapprima conservata nel tempio di Apollo, fu poi bruciata assieme ad altri testi da Stilicone. Il periodo che va dalla fase villanoviana all'inizio del I secolo a.C., quando agli Etruschi fu concessa la cittadinanza romana, durò veramente nove secoli.
3. I Fulguratores, svelati dalla ninfa Vegoe, riguardavano la scienza dei fulmini.
4. Gli Haruspici, svelati da Tagete, trattavano la consultazione delle viscere degli animali.
5. I Rituales o libri vegonici, sempre dettati dalla ninfa Vegoe, descrivevano la suddivisione della volta celeste, i riti e le regole per la fondazione delle città, la consacrazione dei templi, la perimetrazione dei campi, ecc.. I Libri rituales prescrivevano la disposizione a scacchiera della pianta delle città con un determinato orientamento stabilito dagli àuguri.



6. Gli Ostentaria contenevano le regole per l'interpretazione dei prodigi e dei fenomeni naturali.

In sintesi, la civiltà etrusca fiorì con quella villanoviana dal IX secolo a.C. e finì per essere assimilata nella civiltà romana, verso la fine del primo secolo a.C., dopo la conquista di Veio da parte dei Romani, nel 386 a.C.

## Struttura dell'esperienza laboratoriale

1. Saluti di benvenuto e cenni sul mito: molto brevemente, sono stati forniti alcuni cenni sul mito.
2. Informazioni sul laboratorio: il laboratorio è stato presentato come il percorso attraverso una sorta di geografia simbolica, vissuta attraverso la ritualità del mito e del suo racconto, presentato in due tempi di lettura.

### 3. Primo tempo di lettura semplice-veloce.

La lettura semplice e veloce è stata proposta al gruppo come possibilità di entrare sulla soglia del mito, senza impegnarsi subito, nemmeno nell'ascolto. Una sorta di rapido sopralluogo, senza coinvolgimento. L'invito è stato colto, senza troppi problemi. Molte persone, alla fine di questa prima lettura, non ricordavano molto di quanto era stato raccontato. Spesso è proprio quello che avviene.

### 4. Secondo tempo di lettura attiva in sala con elemento corale e movimento dei gruppi.

È stata proposta una vecchia tradizione d'ascolto, senza troppe spiegazioni sulla sua origine e sulle trasformazioni nel tempo. In effetti, sono state denominate e presentate per sommi capi sette modalità d'ascolto, con la possibilità di formare i seguenti gruppi:

- I. Gruppo deambulante
- II. Gruppo della tradizione scritta
- III. Gruppo della tradizione orale
- IV. Gruppo dei sognatori
- V. Gruppo delle arti visive
- VI. Gruppo dei danzatori e dei gestuali
- VII. Gruppo del coro.

Il gruppo deambulante è stato il primo a proporsi, accettando di ascoltare il racconto del mito, passeggiando per le aree libere dello spazio residuo, oltre le sedie. Una buona quantità di persone ha scelto di appartenere ai sognatori e di vivere il racconto ad occhi chiusi. Il gruppo del coro, con coraggio, si è disposto ai vari angoli della sala per offrire la propria voce-eco, come spunto di approfondimento per gli altri. Il numero delle persone che ha scelto gli altri gruppi è stato inferiore.

Tutti i partecipanti hanno accettato con gioia di offrire la propria rappresentazione dell'ascolto: i deambulanti hanno passeggiato, i sognatori si sono abbandonati all'ascolto ad occhi chiusi, ecc. Tutti hanno accettato il rischio della confusione o dell'incomprensione. Il ritmo delle palline, prima e dopo ogni frase corale, ha funto da parentesi sonora e da confine dell'eco. All'inizio, la coralità sembrava poco percepita, poi è nato un magnetismo sonoro che si è diffuso nella sala. Molte persone hanno perso, per un attimo, il confine tra l'ascolto e l'azione. Questo disorientamento le ha aiutate a lasciare, temporaneamente, la razionalità per entrare nei labirinti del mito.

## 5. Formula dei confini e lavoro dei gruppi.

La seconda lettura del racconto è terminata con una breve visualizzazione su alcune simbologie del mito, seguita dalla formula etrusca. Poi è stato dato ai partecipanti un compito specifico per continuare l'attivazione laboratoriale. La consegna era:

- decidere dove costruire i confini;
- perché costruirli;
- in che modo costruirli;
- come difenderli;
- da chi difenderli.
- quando, eccezionalmente, valicarli o lasciarli valicare dagli altri.

Sono stati formati nuovi gruppi di lavoro: uno intorno al gran tavolo, uno al centro della sala, due all'entrata della sala e uno in una stanza attigua. È stato suggerito ad ogni gruppo di attivare i sette sottogruppi con le specifiche modalità su menzionate. Le partecipanti, autonomamente, si sono organizzate in maniera abbastanza eterogenea, superando il forte bisogno di trovare sostegno e appartenenza, attraverso il conosciuto. All'inizio, sembrava che il lavoro fosse molto difficile, per diverse ragioni. Piano, tra momenti di comunicazione verbale e momenti di silenzio, scanditi dal suono delle palline sonore, i gruppi hanno trovato una propria identità specifica e un interesse reale per la comprensione e la rappresentazione dei propri confini o di quelli altrui.

## 6. Presentazione dei lavori.

Dopo un lungo tempo di attività libera, è stata data una scansionata con un preciso limite temporale da rispettare. Il suono delle palline sonore ha scandito la fine dei lavori e l'inizio della loro presentazione. Questa fase è stata molto fluida, immediata e densa di emozione. La successione delle presentazioni è avvenuta, secondo un ordine naturale, spontaneo e veramente equilibrato. Si è iniziato dal racconto dell'esperienza ambientale di un gruppo, per passare alla poesia, al movimento, al disegno, al racconto, al ricordo. Per finire, un arcobaleno ha simbolizzato l'accostamento delle esperienze, attraverso similitudini e profonde differenze: la vita con i suoi confini estensibili e pur sempre esistenti.

## 7. Sintesi dei lavori.

Come in ogni rappresentazione rituale del mito, la chiusura è avvenuta con la declamazione corale della formula etrusca e con le braccia levate al cielo. Le cento e più voci all'unisono hanno confermato l'avvenuta comunione del grande gruppo, prima che ognuno riprendesse il bagaglio personale e la propria individualità per tornare a casa.

## Il racconto di Tages e il suo incontro con la Dea del lago

- Lettura veloce, senza epilogo e senza coro.
- Lettura attiva con epilogo e coro. La frase corale, quella in stampato maiuscolo, prima di essere ripetuta dal coro, è preceduta e seguita dal suono delle delle pal-line sonore. Il coro, quindi, la ripete, dopo aver percepito l'ultimo suono.

\*\*\*

Tages era molto vecchio e aveva perduto il senso dell'udito e dell'olfatto.

Un giorno, egli decise di recarsi in pellegrinaggio. Arrivato presso un bosco, stanco di camminare, si addormentò e fece questo sogno: un fulmine colpì un grande specchio di bronzo. La superficie speculare si tinse di mille colori.

Uno dopo l'altro, tutti i colori svanirono e apparve un lago dall'acqua azzurra e limpida,

(*suono*) come purissima acquamarina (*suono: coro*).

Infine, apparve un sottilissimo filo di luce dorata che indicava un cammino.

Poi vide se stesso avanzare lungo le vie cave, mentre un suono di voci si propagava per l'aria.

Qualcosa dall'interno gli diceva che doveva seguirle, ma non riusciva a localizzarne la fonte.

Tages si risvegliò con la ferma intenzione di attraversare il bosco per cercare quel cammino. Forte del suo proponimento, egli attraversò selve, montagne, gole vulcaniche e strade che si aprivano su terribili precipizi. Ad un certo punto, si sentì confuso ed ebbe paura di perdersi: le vie erano infinite e intricatissime.

(*suono*) Qual'era mai la sua? (*suono: coro*)

Per comprenderlo, salì sul rilievo più elevato. Guardò a Nord-Est. Vide una mappa in cui s'intravedevano miriadi di strade che si dirigevano verso un unico punto luminoso che sembrava l'ombelico di quel groviglio di vie. Al centro, s'intravedevano due ombre. Tages ascoltò il suo cuore:

(*suono*) quella più piccola era il punto da raggiungere (*suono: coro*).

Camminò ancora per molti giorni, senza fermarsi, finché giunse all'ombelico: era un meraviglioso lago. In modo visibile, quelle che gli erano sembrate ombre, si rivelarono come due isole: la minore aveva la forma del Sole e l'altra della luna crescente. Dalle acque del lago, una striscia di luce, una specie di filo luminoso, s'innalzava, quasi a mostrargli un cammino. Senza esitare, Tages si tuffò in acqua e seguendo il filo luminoso, nuotò sino a raggiungere l'isola solare.

Al centro dell'isola, trovò una grotta sotterranea. Entrò nella grotta e vi trovò una camera circolare, umida e scura. Tages ebbe un moto di repulsione e di fastidio, ma riuscì a concentrarsi sul suo coraggio, avanzando nella malta, fino a raggiungere il centro della camera, dove trovò un pozzo. Il buio aumentava, man mano che avanzava. Tages iniziò a barcollare. Quando i suoi occhi si abituarono alla penombra, si

accorse che la camera era immensa e che vi era una moltitudine di persone.

(*suono*) Nel vederle, si sentì perplesso (*suono: coro*).

Era felice di non trovarsi solo, ma sentiva anche il bisogno di essere lontano da tutti. Poi, come per incanto, arrivarono 12 Lucumoni che spezzarono un pane e bevvero il vino (cerimonia detta della Paska). Il più anziano posò a terra, una sorta di scettro dall'estremità superiore ricurva ("lituo"), si avvicinò alla parete della camera e infisse un chiodo di ferro nel muro, piantandolo sotto lunghe file di chiodi. Stava iniziando un nuovo anno. Qualcuno distribuì le melagrane. Anche Tages ricevette la sua, ma invece di mangiarla, la legò in un lembo del vestito. All'istante, tutto cambiò intorno a lui.

(*suono*) Mistero nel mistero (*suono: coro*).

La grotta apparve deserta. Il pozzo brillava e la sua luce lo attirava, quasi, magneticamente. Senza indugio, lasciandosi, volutamente, trascinare dall'energia luminosa, Tages discese nelle profondità del pozzo.

Una volta giù, trovò ancora un'altra grotta in cui scorreva acqua sorgiva. Proprio in quel momento, si accorse di avere una gran sete e bevve un sorso dalla sorgente sotterranea. Gli sembrò di perdere i sensi, quelli che gli restavano. Al risveglio, guardandosi intorno, capì che si trovava ancora in un mondo sconosciuto e oscuro. Che strano:

(*suono*) si sentiva molto rilassato, eppure, aveva paura! (*suono: coro*).

Avanzò, quasi tentoni, finché i suoi occhi furono colpiti dalla striscia di luce che aveva scorto sull'altura, tempo prima. Rassicurato, tirò un sospiro di sollievo, seguì il sentiero luminoso e arrivò in un luogo che avvertì subito, come il più sacro e misterioso, mai visitato prima. Su di un trono di pietra, era seduta la Dea. Ella portava in testa una pelle di capra e sulle sue ginocchia sedevano i suoi dodici figli. Tages ebbe quasi voglia di sedersi sul grembo della Madre. Ma... avrebbe accettato la Grande Dea un tredicesimo figlio? E se, invece, lo avesse scacciato?

(*suono:*) E se si fosse infuriata, punendolo? (*suono: coro*).

Non trovando risposta dentro di sé, Tages guardò il viso della Madre. La Dea era silente, ma il suo volto sembrava voler comunicare qualcosa. Il messaggio era nascosto negli impercettibili movimenti del suo viso. Tages ebbe subito il desiderio di comprendere e *tradurre* la volontà nascosta nel viso divino. Egli sapeva però, che prima di tutto, doveva offrirle un animale in sacrificio.

(*suono*) Dove cercarlo? (*suono: coro*).

Si guardò intorno. Quasi per incanto, apparve una pecora. La immolò, prese le viscere ancora palpitanti e ne estrasse il fegato, "tempio terrestre-celeste", sede degli affetti, del coraggio, dell'ira e dell'intelligenza. Ne guardò le imperfezioni e i segni particolari. Non riusciva a decifrare alcun segno. Poi, proprio quando stava per rinunciare, in uno spazio simile ad una casella gli sembrò di leggere:

(*suono*) zeri utu ratum (*suono: coro*)

(*suono*) Il rito è stato eseguito, correttamente (*suono: coro*).

Senza esitare, salì sulle ginocchia della Dea e si accoccolò sul suo grembo. All'istante, sentì il profumo del seno materno. Poi udì la sua voce:

(*suono*) tular eisna sathi (*suono: coro*)

(*suono*) traccia i sacri confini (*suono: coro*).

Ascoltato le parole divine, Tages si sovvenne della melagrana. Volle prenderla, ma appena la toccò...

(*suono*) Ancora un cambiamento! (*suono: coro*).

Apparve un lago dal colore dell'acquamarina. Apparve una miriade di colori. Apparve il bagliore di un fulmine. Apparve lo specchio di bronzo. Tages aprì gli occhi e ritrovò i sensi perduti. Anzi, ne aveva acquisito uno nuovo:

(*suono*) il senso dell'orientamento (*suono: coro*).

Allora, volle tracciare sul terreno il cammino percorso e disegnò una mappa.

(*suono*) Trascorsero infiniti anni (*suono: coro*).

\*\*\*

L'epilogo è letto solo in questa seconda lettura.

Tutti gli ascoltatori dei vari gruppi si alzano per ascoltare l'epilogo.

## **Epilogo**

Un giorno, un contadino di Tarquinia, mentre era intento al lavoro quotidiano nei campi, arando la terra, vide emergere dal sottosuolo un neonato che, con la voce di un vecchio, disse di chiamarsi Tages.

Il contadino diede un urlo dallo spavento e il bambino rise felice. Si divertì, infatti, ad ascoltare quel suono. Al grido del contadino sbalordito, accorse tutta la popolazione. Allora Tages parlò lungamente e chiese agli ascoltatori di mettere per iscritto ogni sua parola. Egli insegnò loro la cosiddetta "disciplina etrusca": l'acherontica e l'aruspicina. Per comprendere la prima, bisognava apprendere a tracciare bene i confini. Per usare la seconda, bisognava apprendere la difficile arte di oltrepassare il confine, se necessario, al momento giusto.

*Tutti gli ascoltatori dei vari gruppi scrivono le due formule etrusche e la loro traduzione, prima della visualizzazione che segue.*

*Visualizzazione dinamica del passaggio di confine e formazione dei gruppi di lavoro.*

- Stai passeggiando verso un corso d'acqua. Ascolta il suono dell'acqua.
- Respira, dolcemente, rilassati.
- Gli alberi fluttuano al vento. Gli uccelli cantano. Senti il profumo in consistente dell'acqua.
- Il fremito delle fronde.

- Una foresta costeggia la riva.
- Mentre avanzi, le ombre degli alberi diventano alte e oscure.
- Stai entrando nell'acqua. Le onde appaiono come un luccichio di acque-marine.
- Emergi dall'acqua.
- Sei in un territorio sconosciuto. Vi sono caverne e rocce.
- Appare la grotta. Al centro c'è un bacino d'acqua.
- L'acqua è scura, ma nel fondo oscillano tante luci. Un suono giunge dalla profondità dell'acqua. Ti tuffi nelle profondità sconosciute. Che cosa c'è?
- L'acqua ti culla, con una leggera spinta, ti porta alla riva. Sei di nuovo in terra.
- Vedi sagome indistinte nella nebbia.
- Appare una donna. Il suo abito sembra fatto di nebbia e gocce di acqua-marina .
- Intorno a lei vi è uno spazio indefinito.

Ricordi la frase?

**Tular eisna sathi**

**Traccia i sacri confini**

*I gruppi si ritirano per tracciare i propri confini. Ritornano per presentare il loro lavoro e poi sintetizzarlo.*

*Formula sociale di chiusura, secondo la struttura generale dei miti e in particolare, del mito raccontato.*

*Suono e gesto collettivo di completamento.*

\*\*\*

### **I luoghi del mito di Tages**

Toscana, Umbria, Lazio: le vie cave di Sovana, il Fanum (luogo consacrato, recinto sacro) Voltumnae, ossia il bosco sacro intorno al lago di Velna (Bolsena). Le isole Martana e Bizentina, al centro del lago. La malta, fango, al centro dell'isola Bizentina. Montefiascone. Tarquinia.

### **I nomi del mito di Tages**

Tages, il *puer senex*, Dio etrusco dall'aspetto di bambino e dalla voce e la saggezza di un vecchio. Rappresenta l'integrazione delle polarità e degli opposti.

### **Le fonti**

Cicerone, "De divinatione, II, 23"

Livio, Plinio, Floro, Orosio, Metrodoro di Scepsi, parlano dell'antica Volsinii, ma non la mettono in relazione con il Fanum Voltumnae.

“Il Rescritto di Spello”, emesso da Costantino, fra il 333 e il 337 d.C., per autorizzare gli Umbri a celebrare la festa annuale, accenna alla festa degli Etruschi.

“Miti e leggende intorno al lago di Bolsena” di Quirino Galli, Viterbo, 1994.

“Miti, segni e simboli etruschi” di Giovanni Feo, Stampa alternativa.

<http://web.tiscali.it/etruschi/tarquinia/index.htm>

### **Considerazioni personali**

Quello che ha caratterizzato questo laboratorio sul mito, è stata la sincerità collettiva delle partecipanti e dei pochissimi partecipanti uomini. Ognuno con la sua modalità e la sua identità, ha osato varcare i confini del conosciuto, per assaporare il gusto poco chiaro dello sconosciuto e trarne un beneficio semplice e immediato, forse passeggero, ma reale. Parliamo di piccoli benefici, brevi sensazioni che amplificate dallo spirito del mito, hanno creato un grande evento collettivo: il sorriso finale del gruppo. La telecamera è stata uno strumento discreto, invisibile, silenzioso, come la mano creativa di chi l'ha diretta, rispettando i confini di ognuno, pur riprendendone frammenti di presenza. Ha saputo cogliere il coro di sorrisi interiori.

Dietro lo sbocciare di un centinaio di sorrisi, dietro la luce di questi occhi illuminati dall'energia dei cuori, vi è stato e vi è il lavoro silenzioso e certoso di tutti coloro che hanno organizzato il laboratorio, curandone l'ideazione, la gestazione e la gestione, molto prima che Tagete uscisse dallo sfondo indistinto della terra, con la sua sonora risata di vecchio-fanciullo.

Sento il desiderio di ringraziare l'anima collettiva e silente del gruppo di organizzatori, presente e vibrante, nel retroscena.

*Nel paese delle fiabe tutto è possibile.*

*Basta giocare!*

### **Ai confini della didattica: gli insegnamenti di Tages (mito dei confini) a scuola**

Sin dai primi giorni di scuola, l'alunno deve apprendere a regolare i suoi spazi, definendo i propri confini, già sul banco che condivide con il compagno. Nei primi due anni della Primaria, vi è un intenso lavoro da fare per aiutare i bambini a prendere lo spazio necessario del banco, lasciandone altrettanto per il compagno. Non è una cosa ovvia, al contrario; a volte vi sono vere lotte per un centimetro di banco. È possibile programmare specifiche attività di orientamento per aiutare il bambino a comprendere i limiti e l'ampiezza dello spazio condiviso. Questo lavoro, a sua volta, fortifica la coordinazione oculo-manuale. Il lavoro di orientamento, attraverso i confini, soprattutto durante le prime settimane di scuola, aiuta l'alunno anche a



riconoscere gli spazi appartenenti alle righe scrivibili del quaderno, distinguendoli da quelli delle righe non scrivibili.

La matematica degli insiemi e dei sotto-insiemi è molto legata alle situazioni di confine, a cominciare dal modo stesso in cui vengono raffigurati gli insiemi.

Per la geometria, il rispetto degli spazi è una necessità indispensabile; ed anche questo è legato alla costruzione dei confini, per poi arrivare al perimetro delle figure. Il perimetro è il confine visibile delle figure piane.

L'elenco di tutte le possibili attività per lavorare sui confini potrebbe essere lunghissimo e richiederebbe numerose pagine, ma mi fermo qui, per ovvie ragioni. Vorrei, comunque, invitare le insegnanti ad approfittare delle ore di Educazione motoria per programmare giochi sui confini. La continuità e la varietà di questi giochi possono avere una ricaduta ad ampio raggio sull'evoluzione degli alunni.

**Edizione 2008**

**“Immaginazione, immaginario, immagine di sé”.  
Mito-game: il labirinto di specchi e ombra**

Il mito nacque dal desiderio umano di comprendere il segreto delle proprie origini e di quelle dell'universo, dal bisogno d'illuminare l'oscurità dei cicli cosmici, stagionali e individuali. I popoli antichi attingevano consapevolezza e verità dall'affascinante riflesso di un mondo popolato di archetipi: il mito. L'ombra e il riflesso, come immagini presenti in tutti i miti, sono due simboli che gli umani rintracciano, continuamente, attraverso immagini, racconti ed eventi ai confini della realtà immediata.

L'ombra e lo specchio, anche se in modo diverso, sono sensibili ai raggi del sole e includono la visione-immagine dello stesso osservatore. Esiste una corrispondenza fra l'individuo, la sua sagoma oscura e la sua forma illuminata; tra la persona, la sua ombra e la sua immagine. Per vedersi nell'oscurità dell'ombra o riflettersi alla luce di uno specchio, è indispensabile avere un'immagine di sé...anche se sfocata o alterata. Secondo miti e leggende di tutto il mondo, chi non possiede l'ombra, non esiste perché non ha un'immagine da riflettere e proiettare. Secondo le filosofie orientali, lo specchio e l'ombra rappresentano il Cosmo nella sua molteplice identità: come Saguna (comprensivo di forme) e Nirguna (privo di forme). Ed ancora: Saguna si manifesta, attraverso forme e immagini; nello stesso tempo, include anche Nirguna, la realtà impersonale e non rappresentabile. L'identità di ogni individuo è Saguna (con immagine) e Nirguna (senza immagine), perciò sempre più comprensibile, mai completamente conoscibile. Tra Nirguna e Saguna c'è una soglia, a volte illuminata (specchio) e a volte oscura (ombra). L'ombra e lo specchio rappresentano entrambi, a giochi alterni: il Cosmo, l'Individuo, lo spazio pieno, lo spazio vuoto. Quando si entra nell'ombra, s'inizia un percorso verso l'identificazione, di qualsiasi genere essa sia. Alcuni popoli cercano l'identificazione attraverso un percorso che, partendo dalle immagini, si trasforma in itinere, fino alla sintesi, priva di forme. Le immagini rituali indiane, per esempio, costituiscono un ponte che collega invisibile e visibile, celeste e terrestre, proprio come la visione allo specchio fa da ponte tra il soggetto che si specchia e la visione di se stesso. I disegnatori di queste immagini seguono un percorso che li vede sprofondare nell'ombra. Non è possibile trasmettere ciò che non è parte di sé, perciò questi artisti creano immagini che fanno già parte del loro mondo interiore, ma che devono essere risvegliate e integrate. Nell'oscurità delle proprie profondità, dal vuoto interiore, evocano l'archetipo dell'immagine da realizzare, s'identificano con essa e poi la lasciano emergere alla luce, coadiuvati dagli strumenti di una sacra geometria. Attraverso il simbolismo dell'ombra, lasciano emergere le forme ancora oscu-

re della loro coscienza; attraverso il simbolismo dello specchio, le riportano alla luce e le riflettono fedelmente, fino a superare la polarità originale-copia. Una fase importante della creazione o della riproduzione è quella in cui l'artista assume le qualità del Soggetto da riprodurre. Si tratta di un vero e proprio gioco di ruoli: l'artista è se stesso, ma a tratti diventa l'Altro. Alla fine del gioco, egli trascende la stessa immagine, sperimentandola come strumento transitorio. Questo processo si chiama LILĀ (gioco) e rappresenta il mito in cui Brahma moltiplica la sua immagine, come in un labirinto di specchi. Dando origine alla frammentazione dell'insieme e con essa alle forme e ai nomi, rende possibile la creazione. L'artista rivive questo mito, partendo dalle forme frammentate, poi cerca di trovare la connessione tra i molteplici specchi, in un gioco di uguaglianza nella diversità. Queste *forme* sono il riflesso grafico di antichi archetipi, rappresentati come Divinità fornite di veicoli, strumenti e armi. Queste immagini si ritrovano nei racconti mitologici di quasi tutte le civiltà del mondo, compresa la nuovissima cultura digitale. I personaggi dei videogames, per esempio, con i loro strumenti e i loro veicoli sono nuovissime forme di antichissimi archetipi: miriadi di cyber universi si snodano nel mondo virtuale annidato nel computer e nelle reti. Non certo per caso, gli ultimi sviluppi del web consentono di rappresentare se stessi nel cyberspazio e nel gioco on-line, attraverso immagini virtuali chiamate avatar, un nome preso in prestito dal sanscrito. Nella mitologia hindu, ogni avatar (Colui che discende) rappresenta una forma umana assunta da una determinata Divinità che, attraverso quella stessa forma, ha un progetto ed un insegnamento per gli umani. In alcuni videogiochi, attraverso il transfert virtuale, una persona reale può scegliere di mostrarsi agli altri, attraverso una propria rappresentazione: un personaggio dei cartoni animati o dei fumetti, oppure il proprio cantante o attore preferito, o anche la propria immagine alterata. Il luogo di maggiore utilizzo degli avatar sono i forum e i giochi di ruolo on-line, dove ogni giocatore ha l'abitudine di plasmarsi un alter ego.

Nella cyberpsicologia, le influenze dell'avatar sui comportamenti degli utenti sono state chiamate Effetto Proteus, da Proteo, nome del Dio greco che, restio a raccontare ciò che percepiva con i suoi poteri, sfuggiva alle domande, assumendo forme sempre diverse. Nel mondo artistico vi è un progetto di teatro digitale, è ABC Experiment. L'ideatore è Helen Varley Jamieson che cerca di analizzare l'incontro fra il corpo dell'attore e le rappresentazioni corporee nel cyberspazio, attraverso la fusione della scenografia con lo schermo, le evoluzioni del linguaggio e la tecnologia. Il teatro ha generalmente presupposto un pubblico passivo, a causa di una reale separazione fisica tra pubblico e attore. ABC Experiment (Avatar Body Collision) usa, invece, una modalità interattiva, dove anche Internet diventa mezzo creativo. Tramite una mailing list avviene la raccolta d'immagini, idee e teorie che poi si concretizzeranno in uno spettacolo in cui l'avatar e il corpo collideranno, attraverso il confronto collettivo. Alla fine, infatti, i performer remoti

si riuniscono dal vivo per una performance presente. Del resto, anche nelle sue forme più antiche, il teatro ha compreso la costruzione del protagonista da impersonare, ossia l'Avatar teatrale, il personaggio da rappresentare. In Grecia, ma un po' dappertutto nel mondo, il teatro era uno svago, ma era anche lo specchio e lo schermo degli archetipi vissuti come mitologema collettivo, come materiale mitico, continuamente rivisitato, modellato e ristrutturato. Oggi come allora, i personaggi mitologici sfilano ancora sul palcoscenico della vita- anfiteatro, la cui estensione è andata inscatolandosi e riducendosi, includendo nelle sue possibilità, prima lo schermo cinematografico, poi quello televisivo, in seguito quello dei videogames e prossimamente, altro ancora. In effetti, lo schermo è pur sempre uno specchio, popolato da ombre in apparente movimento. L'apparato teatrale che portava alla catarsi, oggi è ancora attivo, ma ha assunto altre dimensioni, si è espanso e come già accennato, ha acquisito anche qualità digitali. Io penso valga la pena esplorare il nuovo mondo della mitologia virtuale in cui passato, presente e futuro si manifestano, nella forma di svago multimediale, di sogno digitale, attraverso lo specchio dello schermo corredato di tasti. Si tratta di un sogno manipolabile: una buona coordinazione oculo manuale, l'abilità digitale e il "pensiero parallelo" (Greenfield, 1985) permettono in simultanea di estrapolare informazioni da più fonti. Queste nuove abilità rendono possibile le trasformazioni virtuali, unitamente all'immedesimazione del giocatore con il personaggio del game, con le sue qualità e i suoi poteri (creazione dell'avatar). Coordinando le stimolazioni audiovisive con i movimenti delle dita, il videogiocatore riesce a canalizzare e gestire i personaggi e i simboli, impara a conoscerne i limiti e a prevederne le dinamiche. Infatti, in ognuno di questi giochi, vi possono essere diversi sviluppi su di uno stesso tema fondamentale che possono avvenire uno accanto all'altro o uno dopo l'altro o uno dentro l'altro o in tantissimi altri modi. Bisogna essere capaci di passare, velocemente e accortamente, da una dimensione all'altra, lanciandosi nelle trame della rete attraverso il pensiero parallelo e trasversale. Insomma, il giocatore deve saper trascendere ogni situazione per andare oltre, proprio come avviene con le immagini dei diagrammi cosmici che, attraverso semplici forme geometriche, lasciano emergere infinite dimensioni: una accanto all'altra, una dopo l'altra, una dentro l'altra e in tanti altri modi, non sempre prevedibili e programmabili. Non certo per caso, i migliori programmatori informatici sono indiani: la loro mente è abituata da millenni al pensiero parallelo e alle reti. Ogni mandala, ogni yantra è una rete nella quale si può viaggiare, entrando in dimensioni multiple, attraverso porte e circuiti nodali che permettono passaggi al di fuori dell'ordinario. Grazie all'avatar, anche il videogiocatore può condurre esistenze che esulano dalla propria esperienza quotidiana, ampliando i propri orizzonti. Il gioco elettronico, ormai, è un fenomeno sociale sul quale s'incrementano gli studi in tutte le parti del mondo. I videogiochi non sono più segno di solipsismo avanzato, ma funzionando in modalità multi-

player, stanno diventando strumenti di aggregazione, di relazioni e conoscenze. Siamo ormai lontani dalle macchinette da sparo. Il cyberspazio abbraccia una realtà virtuale che può essere sperimentata, simultaneamente, da più persone in tutto il mondo. Esistono perfino i videogiochi narrativi, in cui il giocatore entra nella storia, individua la trama, svela i misteri e sconfigge gli antagonisti. La dimensione esperienziale è di tipo narrativo e implica lo stesso coinvolgimento emotivo e immaginativo delle fiabe e dei miti. Attraverso la narrazione interattiva, si accede al territorio dell'iniziazione alla vita, che acquista un nuovo significato in quanto esperienza mediatica. I labirinti, il superamento delle prove, la soluzione degli enigmi, per esempio, hanno la funzione di ricreare antichi rituali iniziatici. In quasi tutti i nuovi videogiochi, infatti, il giocatore deve attraversare tutte le fasi che caratterizzavano il passaggio all'età adulta. Nonostante lo schermo separatore, si creano processi di rispecchiamento, risonanza ed empatia. Vi sono addirittura dei videogames di formazione collettiva. *Façade*, scaricabile gratuitamente, è un dramma interattivo sulle difficoltà delle dinamiche relazionali. Il giocatore si trova a cena a casa dei coniugi Trip e Grace, ma nel bel mezzo di una conversazione, scoppia una lite furiosa tra i due. Il giocatore deve entrare nel dramma della coppia in crisi e interagire con loro. La narrazione non è statica, ma si compone o si scompone, attraverso la progressiva interazione dei due interlocutori con il giocatore, chiamato in prima persona a costruire la drammatizzazione della storia. Molto interessanti sono i capolavori di educazione ambientale, *Superstruct* e *Word Without Oil*, due videogiochi che utilizzano una nuova forma di comunicazione interattiva, per sensibilizzare la popolazione ai bisogni ambientali. In *Superstruct*, i giocatori devono impegnarsi a trovare il modo per salvare la Terra: in un mondo privo di sicurezze, minacciato dai pericoli dell'effetto serra e dello scioglimento dei ghiacciai, i giocatori devono trovare soluzioni e tecnologie pulite che aiutino gli umani a vivere in modo sostenibile, in armonia con se stessi e con la natura. Il tutto deve, però, avvenire in modo giocoso e allegro, evitando ogni approccio catastrofico. Ogni partecipante, connettendosi al gioco, attraverso internet, può progettare insieme agli altri utenti una strategia per salvare l'umanità. Insomma, s'interagisce per cercare risposte e costruire possibili o sostenibili soluzioni agli eventi esterni. Le idee sono poi raccolte e sviluppate da scienziati e ricercatori reali. Uno studio approfondito sui simboli e i miti virtuali, potrebbe rivelare come ognuna di queste immagini su schermo possa anche rappresentare la continuazione di mitologemi, eternamente rimodellati e replicati. Questo mi riporta anche al mondo della fisica subatomica, in cui le particelle di energia si rispecchiano, s'incontrano e si disgiungono, conservando la memoria dell'interazione. Secondo me, (ma qui potrei veramente dire sciocchezze, perché non ho competenze di fisica e di biologia) si potrebbe connettere questa ricerca con quella sull'azione dei neuroni specchio, una classe di neuroni specifici che si attivano, sia quando si compie un'azio-

ne, sia quando la si osserva, mentre è compiuta da altri. In altre parole, i neuroni dell'osservatore rispecchiano il comportamento dell'osservato, come se stesse compiendo l'azione egli stesso. Forse questi neuroni hanno anche un ruolo nei percorsi meditativi, in quelli artistici, in quelli dei giochi virtuali e chissà in che altro ancora. Non penso, però, che i percorsi evolutivi siano riducibili alla mera funzione dei neuroni specchio.

Come il gioco dell'oca e come qualsiasi altra cosa, anche il videogioco, volendo, può diventare uno strumento di consapevolezza: un *mitogame*. Senza dover obbligatoriamente arrivare a tanto, il gioco elettronico potrebbe essere usato anche come dispositivo didattico. Ovviamente, i videogiochi non hanno connotazioni solo positive, vi sono anche quelli basati sulla brutalità gratuita o sul linguaggio aggressivo. Una buona alfabetizzazione virtuale potrebbe aiutare i minori e i giovani a valutare al meglio le proposte, in modo da saper scegliere prodotti più positivi, così da evitare i pericolosissimi videogames strutturati secondo graduali livelli di violenza. Forse, un modo semplice per iniziare, è chiederci che cosa prova il nostro alunno davanti ad uno schermo. Forse, gioverebbe alle docenti e agli insegnanti trovare, almeno una volta, un ritaglio di tempo per giocare con i propri alunni, attraverso questo nuovo strumento. Si potrebbero scoprire strumenti di lavoro che permettono una produzione simulata, ma non falsa. Si potrebbero aprire nuove strategie di apprendimento! Sicuramente, è difficile introdurre a scuola strumenti progettati per scopi ludici, ma provare con un po' di buon senso, aiuterebbe i docenti a ridurre gli stereotipi e potrebbe educare gli alunni a sapersi orientare nella marea delle proposte, scegliendo giochi meno insidiosi e più evolutivi. Forse, bisogna solo accettare l'idea che anche il videogioco può attivare abilità e competenze cognitive. Si potrebbero addirittura individuare obiettivi di apprendimento molto precisi, tra i quali io elencherei i seguenti:

1. capire gli inviti operativi dei diversi ambienti
2. conoscere e utilizzare svariati tipi di linguaggi
3. porsi di fronte alle situazioni problematiche, secondo il metodo scientifico: indagare, ipotizzare, sperimentare
4. rinforzare la lateralizzazione ed i principali concetti topologici
5. migliorare la coordinazione oculo-manuale
6. apprendere a risolvere enigmi attraverso attività esplorative e deduttive
7. imparare a decidere con rapidità, trovando nuove strategie
8. sviluppare il pensiero induttivo per prove ed errori
9. imparare a progettare e a verificare le proprie idee
10. discernere azioni e fasi di elaborazione meglio finalizzate agli scopi
11. selezionare gli ambienti più adatti al proprio stile di lavoro
12. usare, creativamente, il materiale di supporto e di consultazione
13. acquisire gli automatismi necessari, senza considerarli vincolanti per lavorare

14. rafforzare la memoria visiva
15. rafforzare la capacità intuitiva
16. migliorare la disponibilità al gioco e alle regole del gioco.
17. apprendere a costruire storie interattive.
18. riconoscere le proprie emozioni, rispecchiandosi in quelle altrui.

Si potrebbero così sperimentare nuovi approcci alla realtà educativa. Al di là degli obiettivi elencati o meglio, trasversalmente ad essi, nell'ambito della multimedia, si potrebbero sperimentare il pluralismo e l'intercultura, attraverso una dimensione ancora più diversa da quella con cui si confronta quotidianamente. La difficoltà ad accogliere altre etnie e civiltà, a considerarle valide, non è molto diversa dall'accettare un nuovo gioco e dal trovare in esso la stessa validità di quelli del passato. A volte, il pregiudizio si nasconde dietro apparenze insospettabili, persino in coloro che condannano il rifiuto verso chi sembra diverso o si comporta in modo differente dagli altri.

Sarebbe necessaria un'alfabetizzazione culturale mirata al superamento del pregiudizio, nei limiti del possibile; forse si potrebbe iniziare questo percorso, imparando ad accettare piccole cose inanimate e difformi, per poi passare alle diversità umane ed ai principi che le sottendono.

I ricercatori Nick Yee e Jeremy Bailenson, per esempio, hanno verificato che i pregiudizi tendono ad essere minimizzati, quando un individuo è intercalato nel corpo virtuale di un altro. Durante gli esperimenti elaborati dai due ricercatori, quando i partecipanti erano rappresentati con l'avatar di persone anziane, gli stereotipi negativi verso gli anziani diminuivano notevolmente. Questo è solo uno dei numerosissimi esempi di applicazione!

Aprirsi ai videogames non significa abbandonare i vecchi cari libri, ma volendo e solo volendo, aggiungere uno scaffale virtuale, una console, alla propria libreria cartacea.

Di là dallo specchio, un passo più in là della fredda tecnologia dello schermo, perdura sotto infinite forme, compresa quella virtuale, l'antica attitudine umana ad ascoltare, raccontare e recitare storie.

## **Presentazione del mito-game**

### **Il labirinto degli specchi**

(un videogioco molto popolare della serie Nintendo)

I personaggi:

- *Adeleine*: una pittrice umana che dipinge i mostri da "usare" contro Kirby.
- *Dark Matter*: materiale oscuro. Grande nemico di Kirby, è la pura cattiveria, il puro odio fusi tra loro.
- *Dark Mind*: mente oscura. Tenta di conquistare il Mirror World.
- *Dark Nebula*: una stella nera.

- *Drawcia*: la strega che ha trasformato Kirby in pallina.
  - *Dyna Blade*: uccello che voleva solo far crescere dei pulcini ma, dato che non ci riusciva, Kirby ha dovuto allevarli...
  - *Gooley*: il miglior amico di Kirby. Può mangiare di tutto, ma non assorbire i poteri dei nemici. Gooley è l'unica parte buona di Dark Matter, diventata autonoma.
  - *King Dedede*: Re Dedede, Re Sonnellino, è il re di Dream Land, il paese dei sogni. Non è cattivo, ma è egoista. Le sue azioni fanno star male il suo popolo.
  - *King Egger*: il nemico di Lolo. Rapisce sempre Lala!
  - *Kirby*: ha la forma di una pallina rosa. È uno dei tre eroi principali di Dream Land. Kirby può aspirare i nemici e prenderne i poteri!
  - *Kirby Ombra*: la versione cattiva di Kirby.
  - *Kracko*: una nuvola monocola con spine.
  - *Knuckle Joe*: un potentissimo lottatore con un potentissimo pugno!
  - *Lolo (Lololo, Fololo), Lala (Lalala, Falala) e Lulu*: il principe Lolo (principe di Eggerland, terra di Dream Land) è sposato con la principessa Lala e ha un figlio, Lulu. Lolo e Lala sono, insieme a Kirby, gli eroi di Dream Land. A volte, affrontano Kirby perchè costretti da King Dedede.
  - *Marx*: è un genio cattivo, un po' matto che vuole conquistare Dream Land.
  - *Meta Knight*: il meta-cavaliere. È un guerriero, sia buono (combatte per salvare Dream Land e altri mondi) che cattivo (vuole espugnare Dream Land). È capo delle armate Meta-Knights, composte di cavalieri che usano diverse armi: dal tridente alla palla ferrata.
  - *Mr. Shine and Mr. Bright*: il Sole e la Luna. Combattono sempre insieme.
  - *Nightmare*: l'Incubo. Kirby deve sconfiggerlo con la magica Star Road, la bacchetta delle Stelle.
  - *Paint Roller*: un pittore sui pattini. Come Adeleine, usa contro Kirby i suoi dipinti.
  - *Poppy Bros*: sono dei bombaroli incalliti.
  - *The Squeaks*: abilissimi topi ladri.
  - *Waddle Dee & Waddle Doo*: sono i nemici più comuni. I Waddle Doo possono sparare raggi con il loro unico occhio. Mentre i Waddle Doo sono tutti cattivi, alcuni Waddle Dee sono buoni.
  - *Whispy Woods*: albero che tira mele a Kirby.
- Non sarà necessario che vi siano tutti questi personaggi, anzi potrebbero anche non esserci. È importante, però, conoscerne l'identità.





## La storia

Premessa.

Sopra i cieli della Terra dei Sogni, esiste il Mondo degli Specchi. Ogni specchio può realizzare i desideri che in esso sono riflessi. Di recente, però, per un succedersi di eventi, soltanto le cose malvagie sono riflesse e quindi, è in pericolo l'esistenza stessa del Mondo degli specchi. Meta-Knight parte, immediatamente, in soccorso degli abitanti di quel regno, ma nello stesso tempo, decide d'impossessarsene.



Kirby sta passeggiando. Improvvisamente, appare un'ombra oscura... è Meta Knight, che non può fare a meno di attaccarlo, senza preavviso. Con un fendente preciso, Meta Knight divide l'eroe in quattro. Ne fuoriescono 4 Kirby dai colori e poteri differenti!

Mentre Metaknight scappa, i 4 Kirby se ne vanno su una Stella Warp, alla volta del Mirror World per scoprire cosa sta succedendo. I quattro Kirby capiscono che devono raccogliere i frammenti di specchio per sbloccare il passaggio segreto che conduce al mondo finale, liberando il Mirror World da ogni pericolo. Qui comincia l'avventura.

## Gameplay

I livelli di gioco sono distribuiti in un labirinto di specchi. Ogni specchio è una porta che permette l'ingresso in altri stages casuali (dimensioni). I giocatori iniziano tutti dallo stesso livello per poi decidere se seguire un amico, dividersi in gruppi o seguire una strada diversa.

Il giocatore può usare i poteri di Kirby, assorbendo i poteri degli avversari. I giocatori guideranno i loro personaggi in una serie di mondi tematici. Ogni livello termina con la sconfitta del boss della dimensione in cui si gioca. Questo permette al giocatore di ottenere, di volta in volta, i frammenti di specchio, necessari per sbloccare il percorso finale.

In ogni momento, i giocatori possono rimanere in contatto con gli altri Kirby (gestiti dall'intelligenza artificiale o da altri giocatori), grazie ad un telefono cellulare, da utilizzare all'infinito. Con il cellulare è anche possibile far apparire uno specchio magico che teletrasporterà il giocatore da chi ne avrà bisogno. Questa

novità aiuta i partecipanti a terminare tutti i livelli e ad avere l'aiuto necessario per risolvere i rompicapi più difficili. I giocatori affrontano nuove sfide in modalità multiplayer. Possono giocare, simultaneamente, fino a quattro persone. Con la sua abilità di aspirare gli oggetti e di acquisirne le caratteristiche, Kirby fa divertire i giocatori, trasformandosi in palle di fuoco, UFO e altro, al fine di superare qualsiasi ostacolo sul percorso.

N.B. I personaggi elencati appartengono all'omonimo gioco elettronico. Partendo dalla storia originale, si andrà...oltre la stessa, trascendendola, in qualche modo. O forse, dopo averla ascoltata, la si tralascierà del tutto. Chissà.

## **Il Laboratorio**

Accessori richiesti: specchi, cellulari, palline sonore.

Ogni partecipante ha uno specchio, ma solo poche persone usano il cellulare.

Saluti di benvenuto e cenni sul mito:

Mi è sembrato necessario fare un breve accenno al mito, alla natura dei videogames e al loro valore simbolico. In primis, ero io a dover affrontare e superare un pregiudizio: quello che le partecipanti potessero avere delle resistenze ad accettare il mito in forma di videogioco. Mi è bastato incontrare i loro occhi. Nonostante la mia forte miopia, sono riuscita a cogliere la forza di quegli sguardi, la fiduciosa attesa. Le ho guardate con altrettanta fiducia e qualche cosa è accaduto.

Ho spiegato che la ritualità del mito può essere presentata come game in due tempi di lettura per creare, gradualmente, l'ambiente adatto a fare emergere l'avatar di ogni partecipante. Mi è sembrato che queste delucidazioni creassero più confusione che chiarimenti. Alla fine, ho percepito l'inutilità di offrire istruzioni dettagliate. Stava già nascendo l'opportunità di abbandonarsi, di perdere per un po' il controllo per immergersi nell'esperienza. Questo è accaduto con entrambi i gruppi. Con il secondo gruppo, in particolare, le spiegazioni tecniche sono state ridotte al minimo.

### *Primo tempo di lettura semplice-veloce*

La lettura semplice è stata proposta ai gruppi, come possibilità di entrare sulla soglia del mito, senza il coinvolgimento immediato: una sorta di rapido sopralluogo nel mito virtuale. Ascoltare rapidamente, come quando si sperimentano per la prima volta i tasti e si conoscono immediatamente i personaggi, senza ancora aver afferrato la dinamica del gioco. Insomma, la lettura rapida è stata l'introduzione al mondo virtuale. Per il primo gruppo, l'entrata è stata immediata; per il secondo, vi è stata un po' più di lentezza dovuta all'esigenza di ascoltare bene, di capire i nomi dei personaggi virtuali.

*Secondo tempo di lettura attiva in sala con elemento corale e movimento dei gruppi.*  
È stata proposta una vecchia tradizione hindu, adattata ai videogames: il gioco del-

l'avatar. I vecchi saggi del villaggio, con l'uso degli specchi sacri, anticamente, attivavano le forze interiori per ritrovare l'energia dell'avatar. Il videogioco scelto per il laboratorio è "Il labirinto degli specchi". Dopo la lettura, il gruppo ha iniziato a creare un mondo frammentato, rappresentato dagli specchi sparsi al suolo. Si sono formati i quattro Kirbi, ognuno con il suo colore e il suo potere. Le sedie, quasi per un tacito accordo tra i partecipanti, hanno funto da strumenti di frammentazione e cambiamento ambientale.

*Termina la lettura attiva, inizia la ricerca degli specchi*

La ricerca dei frammenti di specchio per ricreare l'universo frantumato è stata sentita da entrambi i gruppi come ricerca di una piccola parte di sé. Pochissime persone hanno usato il cellulare per chiedere consiglio o aiuto agli altri. Il primo gruppo ha lavorato molto sul proprio ruolo di docenti; alcune persone si sono "calate" nell'avatar dei propri alunni, trovando anche parte di se stessi. Sempre nello stesso gruppo, qualcuno ha chiesto di partecipare in silenzio, senza azioni visibili e parole udibili: la forza della loro presenza è stata molto intensa. Il secondo gruppo ha lavorato di più sulla propria identità e meno sul ruolo docente. I due gruppi, ognuno a modo suo sono riusciti a montare gli specchi per creare il grande specchio. Ogni gruppo ha salutato il proprio volto allo specchio in tempi diversi. Entrambi i gruppi hanno sperimentato un nuovo modo di giocare. I personaggi del videogame sono stati gli strumenti per capire che allontanare il pregiudizio può offrire occasioni inimmaginabili. Anzi, è accaduto.

## **Bibliografia cartacea**

- Bateson G.* Questo è un gioco - Raffaello Cortina, Milano 1996
- Bittanti M.* Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare - Unicopli, Milano 2002
- Huizinga J.* Homo ludens - Einaudi, Torino 2002
- Maietti M.* Semiotica dei videogiochi - Unicopli, Milano 2004
- Maragliano R.* Esseri multimediali. Immagini del bambino di fine millennio - La Nuova Italia, Firenze 1996
- Pecchinenda G.* Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell' homo game - Laterza, Bari 2004
- Quadrio Maragliano, Melai, Joistick.* Pedagogia e videogame - Disney, Milano 2003
- Ricoeur P.* Sé come un altro - Ed. Jaca Book, Milano 1993

Dalla Rete

[www.interactivestory.net/](http://www.interactivestory.net/)

[www.interactivestory.net/download/](http://www.interactivestory.net/download/)

The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior (pdf)

Walk a Mile in Digital Shoes: The Impact of Embodied Perspective-Taking on The Reduction of Negative Stereotyping in Immersive Virtual Environments (pdf)

Nick Yee, Jeremy N. Bailenson, Virtual interpersonal touch: Haptic interaction and copresence in collaborative virtual environments, *Multimedia Tools and Applications*, 2008, Department of Communication, Stanford University, Stanford, USA, Kluwer Academic Publishers Hingham, MA, USA



*III° laboratorio*  
*Creazione della propria fiaba originale:*  
*dalla suggestione grafica*  
*alla scrittura narrativa*

Rosella De Leonibus



## **Edizione 2007**

### **“Dal conosciuto allo sconosciuto”**

#### **Struttura del laboratorio**

Il laboratorio è stato impostato secondo questi passaggi:

- premessa sulle funzioni della creazione di fiabe personali
- definizione delle regole del gioco
- consegna del filo rosso
- consegna della immagine/matrice
- elaborazione della immagine/matrice
- consegna del foglio per scrivere la fiaba
- scrittura personale individuale (1/2 ora)
- lettura e ascolto in piccoli gruppi
- scelta individuale della frase chiave
- esposizione della frase chiave al grande gruppo
- connessione al grande gruppo col filo rosso

#### **Senso e passaggi del percorso**

Ogni persona, attraverso la creazione di una fiaba originale personalizzata, si racconta, e ricuce i fili del sé, li intreccia in modo nuovo.

In primo luogo ricapitoliamo insieme la struttura di fondo della storia: dal mito alla tragedia, dalla fiaba al romanzo, la “forma” dentro la quale si iscrive la narrazione mantiene alcune costanti:

- la presentazione dei personaggi
- l’irrompere di un evento drammatico, o di una perdita, o di una qualche necessità che fa uscire dalla situazione iniziale
- la necessità del cambiamento
- le prove da superare, gli ostacoli e i nemici da affrontare
- l’incontro con eventuali alleati o soccorritori
- lo scioglimento finale dell’intreccio narrativo, con il conseguimento dell’obiettivo che era sorto dal cambiamento.

Immergersi in questa struttura significa per ognuno di noi poter entrare in contatto con la possibilità del cambiamento.

Entrare nell’avventura della creazione di fiabe personali, permette di mobilitare la percezione di noi stessi e della nostra realtà esistenziale, permette di riattivare un processo di costruzione del significato rispetto ad eventi di vita che non avevamo ancora elaborato.

Scrivere la nostra fiaba è anche la ricerca di uno sviluppo nella trama della nostra esistenza, è confrontarsi con la sensazione di continuità della nostra identità, pur attraverso i più profondi processi di cambiamento.



Scrivere una fiaba permette quindi di “dirigere” psichicamente un evento: metaforizzando la propria esperienza, andando a leggere quella nostra vicenda di vita in un contesto più ampio, vivificata dall’accesso al registro simbolico.

Si tratta di dare parole e storia alla propria esperienza, anche alla propria sofferenza, per poterla delimitare, contenere, simbolizzare, trasformare in elemento nutritivo per il sé.

Man mano che ci mettiamo a confronto con l’esperienza di scrivere la nostra fiaba, cominciamo ad esplorare il mondo ancora sconosciuto che vive dentro di noi.

Passo dopo passo la narrazione lo lascia venire allo scoperto, e quando questo processo porta finalmente al finale della fiaba, scopriamo che ci consente di poter ampliare l’immagine che abbiamo di noi stessi.

### **Scrivere fiabe per nutrire l’anima**

Inventare e raccontare una fiaba è dar voce ad un susseguirsi di immagini che affiorano dal profondo dell’anima, rendersi esploratori veggenti della propria oscurità inconscia. Rendersi disponibili a fluire con il racconto, prendere contatto ed accogliere le immagini che si affacciano improvvisamente o lasciare che esse prendano consistenza lentamente, evocate da un’emozione, contaminate da un ricordo, influenzate da un desiderio...

James Hillman, psicoanalista, saggista e filosofo statunitense, dice che chi ha avuto modo di conoscere le favole è meno vulnerabile e presenta una prognosi migliore di chi, invece, deve ancora entrare in contatto con esse. Definisce le fiabe come strumenti che permettono di raccontare noi stessi all’interno di eventi che altrimenti potrebbero non avere alcun senso. Le fiabe legittimano la realtà del mondo, ma non in modo piatto o supino. Danno una prospettiva diversa alla situazione.

È sempre James Hillman che specifica: sono proprio gli adulti ad avere più bisogno di fiabe rispetto ai bambini, molto più dei bambini hanno bisogno di restituire all’immaginazione una posizione primaria.

Per Jung, invece, l’immaginazione è l’elemento fondamentale della creatività, una potenzialità specificamente umana: “è noto che possiamo trattare le fiabe, in quanto prodotti della fantasia, alla stregua dei sogni, interpretandole come enunciazioni spontanee dell’inconscio su se stesso”.

L’analogia con il sogno, mentre andremo a scrivere la nostra fiaba originale, sarà costantemente tenuta presente.

Le fiabe - ci dice ancora Jung, - costituiscono per così dire un dramma interiore che si svolge all’interno del soggetto, i diversi personaggi rappresentano una parte di questo soggetto ed evidenziano, da punti di vista diversi, le diverse parti del sé, ricreando quel teatro psichico in cui “chi sogna è sceneggiatore attore, suggeritore, regista, autore, pubblico e critico”.

Prima di conseguire la matura integrazione della nostra personalità, ci dice la fiaba, occorre superare molte crisi. Di queste, la più difficile è quella relativa alla costruzione della propria identità, dal momento che ci sono nel soggetto tante opposte tendenze.

Per evitare di essere sconvolti dalle nostre ambivalenze e, in casi estremi di esserne lacerati, è necessario che noi le integriamo. Questa integrazione non avviene una volta per tutte ed è il compito di tutta una vita. E così avviene nelle fiabe, ciascuna delle quali ci mostra un conflitto e, con il suo lieto fine, l'integrazione di quel conflitto.

Ogni fiaba che scriviamo è anche frutto e nutrimento dell'immaginario, ogni produzione fantastica si colloca in stretto collegamento con l'emotività.

L'immaginario esprime l'esistenza. La produzione fantastica di una persona è quello che la persona vive in quel momento, sul piano organico, emotivo, spirituale, mentale.

E se descrive il presente, può anche trovare la via per il suo superamento. Oppure sul presente possiamo costruire una fiaba diversa, con un altro epilogo.

Questo strumento assume allora anche un valore conoscitivo: ci indica dove è l'impasse, ma non si ferma alla descrizione del nostro problema. La fiaba diventa subito anche strumento di elaborazione: la logica interna della narrazione, o l'apparizione di un nuovo personaggio, o il ribaltamento di una relazione, permettono lo sviluppo creativo del tema verso un nuovo equilibrio.

Ricordiamo la costante strutturale della fiaba: una situazione di perdita, di dramma, conflitto, e un percorso verso il superamento.

Ora ci possiamo dedicare a questo lavoro, consapevoli che qualcosa di noi stessi finirà prima o poi per sorprenderci.

Avviamoci a vivere questa occasione di scrittura come una sollecitazione ad elevato grado di libertà. Come scrive Duccio Demetrio, "saremo nocchieri del percorso, della rotta, dell'eventuale naufragio, dell'arrivo in porto. Saremo padroni degli eventi narrativi".

Proviamo a metterci a camminare sui nostri stessi passi, seguendo le tracce che abbiamo lasciato, seguendo le nostre stesse orme. Lasciamoci guidare da chi dentro di noi sa già cosa esprimere e dove condurci affinché possiamo vedere chiaro ciò che già oscuramente conosciamo.

Cominciamo col condividere le tracce che di questa avventura hanno lasciato altri che vi si sono immersi...

*“Non c'è occhio di uomo che abbia mai sentito,  
né orecchio che abbia mai veduto,  
non c'è mano che abbia mai assaggiato,  
né lingua che abbia mai toccato,*

*e tantomeno cuore che abbia mai raccontato,  
una fiaba come la mia....”*

W. Shakespeare, Sogno di una notte di mezza estate

*“Nel creare le loro storie, sono tutti guidati dalla presenza imperiosa dell’esperienza della transizione. Di contro alla sensazione illusoria di un tempo immobile, così evidente nelle sensazioni di blocco, vi è la consapevolezza che per vivere è necessario riconoscere l’inesorabile trascorrere del tempo ....”*

Erving Poster, Ogni vita merita un romanzo

Allora, iniziamo.

Vi consegno questo filo. È un metro di ... filo rosso...che vi aiuterà a tenere “il filo del discorso”, a “non perdere il filo”.

Arianna lo dette a Teseo per orientarsi nel labirinto, per trovare la via d’uscita.

La vostra narrazione, come questo filo, avrà un capo e una coda, potrà essere aggrovigliata o lineare, vedrete voi.

Alla fine, la linea narrativa che avrete creato potrà essere rappresentata dalla forma che avrete dato al filo.

Potrete, se volete, anche disegnare la linea che ha preso la trama narrativa della vostra fiaba personale.

Ma il nostro percorso è dal conosciuto allo sconosciuto...quindi vi dò anche, come elemento “sconosciuto”, questo foglio di carta, dove vedrete immagini frammentate, indefinite, che vi impegneranno un po’.

Partite da queste immagini per creare la storia. Cercate di far venire fuori qualcosa da queste immagini.

L’immagine che trovate può essere l’inizio, il centro, o la fine della vostra fiaba. Vedete voi, lasciatevi ispirare.

Una volta trovata l’immagine, con il vostro filo in mano potrete partire.

Ed ora via!

Partiamo verso questa avventura accompagnati dalle parole di una scrittrice e poetessa:

*“Basta entrare nel calore delle parole, dei suoni e delle sensazioni in tutti i loro colori, e continuare a muovere la penna sul foglio”*

Natalie Goldeberg

### **Dal segno grafico alla scrittura**

Partiamo da uno “starter”, una immagine/matrice che distribuiamo casualmente. Sono immagini in bianco e nero, frammentate, pezzi di qualcosa, angoli, suggestioni grafiche a volte anche astratte, a cui siamo invitati prima di tutto a dare un senso, a capire cosa potrebbe essere, cosa potremmo vederci.

E a completare con la penna il disegno, ad identificare l’oggetto o il personaggio o il

paesaggio che ci è sembrato di intravedere nella traccia grafica che abbiamo ricevuto. È importante la casualità, il fatto che non abbiamo scelto quell'immagine, che magari ci sarebbe stata più familiare o più "comoda". Non scegliamo i sogni, né le nostre emozioni più profonde, né tanti eventi che la vita ci propone o ci impone. Il caso ci aiuta qui a mettere in movimento le nostre risorse, ci spiazza, ci fa confrontare subito con lo sconosciuto e il nuovo. Prendiamo anche in mano il filo di lana, un filo rosso, che sarà il filo della narrazione, il filo logico che cercheremo per questo materiale imprevisto, la trama della narrazione che ci sgorgherà dalla penna. Lo collochiamo sul foglio bianco, accanto al disegno che abbiamo tratto dal frammento di immagine che il caso ci ha consegnato. Sarà la nostra guida per non perderci, il filo di Arianna nel labirinto della scrittura. Sarà lo specchio della trama che produrremo, lineare o ingarbugliata, circolare o piena di brusche virate, annodata o libera...

E adesso guardiamo questo nostro disegno scaturito dal frammento. Potrebbe essere l'inizio, la parte centrale o finale della nostra fiaba, il/la protagonista o l'antagonista, l'oggetto magico o il problema o la prova da superare o il tesoro da scoprire...

Ecco che la trama narrativa sembra venire fuori da sé.

Si tratta ora di cominciare a scrivere.

I gesti prima lenti si accelerano, la mano va quasi da sola, alla fine.

Dopo una mezz'ora la fiaba è pronta, è là fuori di noi, possiamo leggerla in silenzio e vedere da questa prospettiva che effetto ci fa...

E possiamo tracciare sul foglio la linea che la narrazione ha preso, come prima col nostro filo rosso.

*Ma una fiaba nasce per essere raccontata...*

La dimensione relazionale, il raccontarla a qualcuno, la fa vivere di nuova vita, la arricchisce dei piccoli feed-back non verbali degli ascoltatori, del loro sguardo, del loro respiro, della loro attenzione, della loro mimica...

Allora possiamo riunirci in piccoli gruppi, massimo otto persone, e dopo esserci un minimo presentate cominciamo, ad una ad una, a leggere la nostra fiaba.

L'indicazione per gli altri è di ascoltare attentamente senza commenti, lasciando un tempo di silenzio tra una fiaba e la successiva, in modo da far scendere l'eco. Sarà una maniera calda, partecipe e rispettosa di ascolto, lascerete entrare dentro di voi le fiabe degli altri.

Si tratta poi, dopo questa lettura a piccolo gruppo, di rileggere ancora una volta in silenzio la nostra fiaba, farà un effetto leggermente diverso, è ancora più viva e separata da noi, e nello stesso tempo è ancora più nostra, perché è stata arricchita dalla nostra voce e dall'ascolto degli altri.

Cerchiamo ora nella nostra fiaba una sintesi personale. Può essere una frase chiave, o può essere l'immagine della fiaba che per me in questo momento è più potente, che mi balza agli occhi.

Con lo stesso ascolto silenzioso e partecipe, ognuno ad alta voce dice la sua sintesi personale, la quintessenza del suo lavoro.

La fiaba, ogni fiaba, narra, rivela a me stesso/a e racconta, a te che ascolti, qualcosa di me. È nello stesso tempo un oggetto, uno specchio ed un tramite per una relazione speciale.

Con la mia fiaba sono in contatto profondissimo e, nello stesso tempo, posso prendere quel minimo di distanza che permette di osservarmi, di riconoscere i personaggi come proiezione di me stesso/a, riconoscere il viaggio e le trasformazioni che il protagonista compie, come attivazione di parti latenti o come nuovi elementi che devo integrare.

Alla fine il filo della narrazione di ciascuno è diventato un filo di connessione col gruppo.

Allora uso materialmente il filo rosso di lana per connettermi con gli altri.

Ora siamo un'unica grande narrazione.

*“Lo spettacolo è finito*

*Ed anche la magia.*

*Ora, signori, addio,*

*ma siate umani:*

*salutate col batter delle mani*

*questa nostra fatica*

*e il dio della poesia!”*

William Shakespeare, Sogno di una notte di mezza estate

### **Un mio commento “a caldo” come conduttrice**

Tutto il “viaggio” del laboratorio è stato un susseguirsi di passaggi dal conosciuto allo sconosciuto.

Potrei dire che questo laboratorio si è sviluppato attraverso una serie di “nascite”.

Per prima è nata la disponibilità e la curiosità, l'apertura a questa avventura in parte ancora sconosciuta, preparata dai due laboratori precedenti, ma nuova nel modo e nel tema.

Poi è nato il filo, arrotolato o disteso, tenuto in mano o lasciato riposare sul foglio bianco.

Poi ancora è nato il disegno, dalla traccia/matrice indistinta e indefinita. Poi è nata la fiaba.

C'è stata una fortissima attenzione, un clima quasi sacrale nel momento in cui le fiabe erano ancora dentro i cuori, dentro le menti, e pian piano uscivano sul foglio

Ancora dopo è nata la lettura e con essa l'ascolto.

La fiaba, nell'essere letta, ha assunto per le autrici stesse nuove sfumature, come se leggendola agli altri la si ascoltasse ancora per se stessi.

È nato quindi un tipo speciale di legame nel piccolo gruppo, segnalato dal filo rosso che spontaneamente è passato di mano in mano.

L'ultima nascita è stata il coraggio di scegliere una frase, una immagine e dirla, renderla esplicita davanti al grande gruppo.

I frammenti si ricompongono straordinariamente compatti, per dire tutte insieme, ognuna dalla propria angolatura, "IO SONO".

### **Come utilizzare questa esperienza**

Innanzitutto è un lavoro per se stessi, la cui valenza di "ricomposizione" è chiarissima, se solo la si è sperimentata su di sé almeno qualche volta.

Poi può essere anche un lavoro di autoconoscenza, di autoesplorazione, da giocare a scuola, o nei contesti educativi, dai 7 anni (bisogna saper scrivere!) in poi.

L'esperienza naturalmente può essere proposta anche prima (3-6 anni), e si può lavorare col registratore, e trascrivere subito dopo.

Oppure, ancora meglio, è l'adulto che scrive e il bambino racconta a voce. Poi l'adulto rilegge ed il bambino ascolta. In questo gioco di ruoli c'è anche la possibilità di specchiarsi l'uno nell'altro.

È anche una esperienza di allenamento all'ascolto e al contatto, nel momento in cui viene letta agli altri.

Ed infine è un'esperienza di consapevolezza e concentrazione quando viene scelta e pronunciata la frase chiave, o rappresentato il gesto-chiave.

Questi ultimi due passaggi sono più utilizzabili dopo i 7 anni di età.

Per bambini di età più piccola, basta chiedere loro con sufficiente e autentica curiosità: "Dimmi, cosa ti è piaciuto di più di questa fiaba?"

Adesso proviamo a rifarlo insieme, col corpo o con un disegno..."

E occorre prepararsi a molte interessanti sorprese.

## ” Immaginazione, immaginario, immagine di sé

### Struttura del laboratorio

Il laboratorio è stato impostato secondo questi passaggi:

- premessa sull'ombra e sull'emisfero destro del cervello
- definizione delle regole del gioco
- consegna e accensione della candela
- focalizzazione sul tatto e sulla mano sinistra per i destrimani e viceversa per i mancini
- auto-percezione tattile del proprio volto
- consegna del foglio per disegnare
- disegno del volto con la mano sinistra ad occhi chiusi per i destrimani e viceversa per i mancini
- incontro con il personaggio disegnato
- scoperta e definizione delle sue caratteristiche
- consegna del quaderno per scrivere la fiaba
- scrittura personale individuale
- lettura ed ascolto in piccoli gruppi
- ascolto interiore del messaggio del personaggio-ombra
- verbalizzazione al grande gruppo del messaggio del personaggio-ombra e connessione al grande gruppo tramite la condivisione dei messaggi.

### Senso e passaggi del percorso

L'ombra, il doppio, lo specchio, lo straniero che è in noi, il gemello nascosto che talvolta scopriamo in sogno, l'alter ego che da bambini immaginiamo come compagno di giochi, la parte nascosta di noi stessi che emerge solo in circostanze eccezionali, o che salta fuori a guastarci la festa proprio quando dovremmo funzionare al massimo del controllo...

Ecco quel che ci interessa esplorare in questo laboratorio.

Per essere più precisi sulla natura dell'ombra, bisognerebbe parlarne in termini dei diversi sé-membri che costituiscono il Sé. Ogni sé-membro di questa congrega è fatto di immagini, parole, emozioni, memorie che formano una struttura autonoma. Costituisce una sorta di “sottopersonalità” che si potrebbe paragonare al “personaggio” di un dramma teatrale, autonomo, indipendente rispetto al regista e dotato di un suo proprio carattere.

Ma come arrivare a toccare questa parte, che certo non si lascia vedere a comando, certo non è disposta a rivelarsi quando glielo chiediamo noi?

Eppure integrare questa parte, conoscerla, cioè, e farci contatto, senza giudicarla e

senza misurarla, ci aiuterebbe come nella fiaba a costruire un sé più completo, più integrato, appunto. Si tratta quindi di cercare una via per avvicinarci a questa zona, così tanto esplorata dalla fiaba, e allora dobbiamo trovarlo, questo specchio segreto. Andiamo a cercarlo nel posto più vicino, più ovvio. Dentro di noi.

C'è questo straniero che abita in noi, che è il nostro cervello destro. Così bistrattato dai programmi scolastici, così penalizzato dalla vita quotidiana, andiamo a vedere se possiamo lasciarlo esprimere un po', e chiediamogli di darci un "la" per creare la nostra fiaba. Ma prima vi accenno un po' ad alcuni studi di neuroscienze, a ricerche e scoperte non ancora completate, ma capaci di destare la nostra curiosità. E storie di esperienze diverse dal solito col disegno.

Infatti partiremo da uno stimolo grafico, per creare la nostra fiaba, ma mentre lo scorso anno lo stimolo grafico ve l'ho portato io, questa volta lo faremo scaturire dal vostro cervello destro.

### **I due cervelli: specificità delle funzioni**

Oggi le neuroscienze ci hanno fornito una miglior conoscenza della specificità delle funzioni dei nostri due emisferi cerebrali. Tutti oramai sappiamo che l'emisfero destro sembra sia più portato per le abilità spaziali e per i compiti sintetici, globalizzanti e ideativi, compresa la musica, mentre il sinistro sembra sia superiore nei compiti verbali, analitici e sequenziali. L'emisfero destro sembra che sia più specializzato, rispetto a quello sinistro, nell'esecuzione di quei compiti che richiedono una padronanza della rappresentazione mentale dello spazio, come nel combinare tra di loro le parti meccaniche di un congegno o nel disegnare oggetti a tre dimensioni. L'emisfero destro sembra anche che possieda una piena capacità di riconoscere immagini con dentro una valenza emotiva, e ugualmente sembra che padroneggi meglio la capacità di riconoscere i volti, le espressioni mimiche ed il linguaggio non verbale in generale, e sembra anche che sia più bravo nell'esprimere un'emozione.

L'evoluzione naturale non può aver prodotto uno spreco di tutto questo materiale, raddoppiando emisferi uguali: "due emisferi assolutamente identici per funzione, sarebbero stati una pura ridondanza. Non possiamo certo permetterci una tale ridondanza se dobbiamo vivere delle nostre facoltà mentali." - afferma Jerre Levy. È più logico pensare che il percorso dell'evoluzione abbia costruito due strutture separate con diverse priorità, e le abbia poste l'una accanto all'altra perché possano collaborare. Allora è congruo ipotizzare che la metà sinistra del cervello sia in maggiore sintonia con l'elemento tempo (logica sequenziale e causale-lineare) mentre la metà destra sia meglio attrezzata rispetto alla dimensione spaziale.

Esisterebbe anche una specializzazione "di genere", anche se gli studi in questo ambito sono ancora in corso, e stanno verificando che per esempio un certo allenamento può modificare la situazione pre-esistente, per cui qui più che mai l'intrec-



cio tra natura e cultura lascia aperti molti interrogativi e impedisce, fortunatamente, di arrivare a certezze definitive. I maschi sembrerebbero più dotati – quantomeno più allenati, in media - nella visualizzazione spaziale tridimensionale. L'emisfero destro del sesso femminile invece sembra meno abile nell'area delle relazioni spaziali, ma molto specializzato nel comprendere il significato dell'espressione facciale: qui ci sarebbe anche un dato evolutivo, dato che questa abilità è fondamentale per capire e anticipare i bisogni di un infante, il quale, come dice la parola stessa, non sa ancora parlare.

“L'emisfero sinistro è costruttivo, algoritmico, graduale e logico. Esso trae beneficio da un'esemplificazione limitata e da un procedimento per tentativi; è in grado di imparare applicando le regole. L'emisfero destro, invece, non sembra imparare per esposizione a regole e ad esempi. Esso ha bisogno di essere esposto a strutture ricche e associative, che tende ad afferrare come totalità. Fa parte del carattere elusivo dell'emisfero destro il fatto che noi troviamo più facile dire ciò che non è, piuttosto che ciò che è.” (Eran Zaidel). Ma attenzione a non radicalizzare questa che resta in grossa parte un'ipotesi ancora da confermare e da indagare da parte delle neuroscienze. Non avrebbe senso semplificare e collegare tout-court l'emisfero sinistro con la logica, la razionalità, l'Io, ed il destro con l'analogico, l'irrazionale, l'immaginario, le emozioni, l'arte, l'inconscio. L'espressione artistica è evidentemente la sintesi di entrambi i fattori sopradetti, come anche la normale conversazione, come anche l'apprendimento non meccanico di qualunque disciplina. Una cosa le neuroscienze la stanno invece dimostrando: nel cervello femminile le connessioni tra i due emisferi sarebbero molto più numerose e più veloci. Le informazioni e gli schemi di azione sembrano procedere più frequentemente in entrambi gli emisferi rispetto a quanto avviene per il genere maschile. Questo spiegherebbe la maggiore abilità femminile nel condurre più compiti diversi contemporaneamente, nell'elaborare le informazioni a più livelli insieme, e la preferenza maschile per attività definite in senso sequenziale. Ma anche qui non sapremo mai se è stata la natura o la cultura a creare questa differenza.

### **Il disegno col cervello destro**

È stata Betty Edwards, che, basandosi sulle teorie della specializzazione emisferica sostenute principalmente dalle ricerche svolte negli anni '50 e '60 da Sperry e dai suoi allievi Michael Gazzaniga, Jerre Levy, Colwyn Trevarthen, Robert Nebes, ha elaborato questo originale metodo che permette di approcciare il disegno sfruttando le abilità del cervello destro.

Il punto di partenza è che il nostro cervello è “doppio” e ciascuna metà ha un proprio modo specifico di apprendere e di percepire la realtà esterna. Certamente c'è una specie di gerarchia che si è stabilita tra i due emisferi. Si è potuto rilevare che nell'essere umano occidentale urbanizzato l'emisfero sinistro tende a predomina-

re, forse proprio per un condizionamento culturale che viene trasmesso e ribadito dalle scelte educative. Le funzioni dell'emisfero destro, intuito, soggettività, relazionalità, globalità, libertà dal concetto di tempo, sono certo meno valorizzate dal nostro contesto culturale, e vengono associati alla mano sinistra e all'idea di debolezza delle capacità cognitive di tipo razionale.

L'impianto dei processi educativi occidentali è evidentemente impostato sullo sviluppo delle competenze verbali, razionali e temporali, a quasi totale discapito delle specialità dell'emisfero destro. L'insegnamento avviene per gradi, i ragazzi imparano per fasi progressive, secondo uno schema lineare. Le materie principali appartengono alla sfera verbale e a quella numerica: lettura, scrittura, aritmetica. Si seguono degli orari. I ragazzi siedono in file. Si fanno domande e si danno risposte. All'emisfero destro non si insegna quasi nulla. Certo, esistono l'insegnamento artistico e le applicazioni tecniche, oggi i programmi scolastici comprendono anche l'educazione musicale, ma in nessuna scuola si svolgono corsi di immaginazione, di visualizzazione, di tecniche di percezione spaziale, di creatività come materia autonoma, di intuizione o inventiva.

“Disattivando” in certa misura l'emisfero sinistro, Betty Edwards pone le basi per insegnare un nuovo modo di disegnare. Quasi tutti gli adulti nel mondo occidentale, se lo si domanda loro, affermano spontaneamente di non saper disegnare. Di fatto, sostiene la nostra autrice, si collocano sul livello che avevano conseguito verso i nove o dieci anni. «Lo sviluppo delle capacità artistiche del bambino avviene parallelamente alla maturazione del cervello. Nella primissima infanzia i due emisferi non sono specializzati in funzioni differenziate. Il processo di lateralizzazione - cioè l'affermarsi di specifiche funzioni nell'una o nell'altra metà del cervello - avviene per gradi nel corso della fanciullezza, insieme all'acquisizione del linguaggio e a quella dei simboli, che costituiscono l'arte del bambino. “Alla fine della scuola elementare di solito l'emisfero sinistro ha già preso il sopravvento.

Quando un adulto si mette a disegnare, lo farà sotto la dominanza dell'emisfero sinistro, e quindi non riuscirà facilmente ad aver accesso alla possibilità di vedere in modo analogico, intuitivo, concreto e globale le immagini che vorrà disegnare.

Una delle cose che andremo a sperimentare insieme nel laboratorio è proprio una strategia per “bypassare” l'emisfero sinistro, tendenzialmente dominante, e permettere a quello destro di “entrare nel ruolo di regista”. Nel momento in cui ciò accade, ci si accorge di transitare per un breve tempo in uno stato di coscienza diverso da quello abituale, caratterizzato, tra l'altro, da un modo diverso di percepire la realtà esterna e da una sensazione del tempo abbastanza dilatata.

Disegnare col cervello destro, afferma Betty Edwards, insegna a compiere un passaggio mentale, che produce due vantaggi: il primo, quello di entrare in contatto, mediante un atto di volontà cosciente, con la metà destra del vostro cervello, sperimentando un nuovo tipo di coscienza che potremmo definire lievemente alterata; il

secondo, quello di vedere le cose in un modo diverso. Solo sviluppando queste due capacità imparerete a disegnare. Molti artisti hanno detto di vedere le cose in modo diverso mentre disegnano, e hanno spesso accennato al fatto che l'essere concentrati su un disegno altera un poco il loro stato di coscienza. Quel particolare stato soggettivo viene spesso definito come un sentirsi trasportare un "sentirsi tutt'uno con il disegno" e contemporaneamente ci si accorge di percepire una serie di relazioni che di solito non si è in grado di cogliere. Non ci si accorge del trascorrere del tempo, e il mondo delle parole si ritrae dalla coscienza. Chi conosce questa condizione dice di sentirsi vigile, ma nello stesso tempo rilassato e privo di ansia, con la mente attiva e in una condizione piacevole, quasi "mistica".

### **Le caratteristiche delle funzioni S e delle funzioni D**

Nel suo famoso libro, "Disegnare col cervello destro", Betty Edwards ripropone un'elencazione sintetica delle caratteristiche dei due emisferi del cervello. Possiamo prendere questo elenco non come una faccenda assolutamente definita, ma come un elemento orientatore che ci permette di individuare, rispetto al lavoro di creazione di una fiaba originale, cosa stiamo attivando quando partiamo da uno stimolo grafico prodotto con l'attivazione dell'emisfero destro. Successivamente cosa accade quando cerchiamo le parole per scrivere la fiaba, costruiamo la sequenza narrativa, la rileggiamo in silenzio dopo che è terminata, la narriamo ad altri, cerchiamo in essa la scena chiave o le parole più significative, ed infine la rappresentiamo col corpo nello spazio scenico, coinvolgendo anche altre persone.

Le funzioni S sarebbero quindi:

- *verbali*: uso di parole per descrivere e definire
- *analitiche*: soluzione dei problemi per gradi, affrontando un aspetto per volta
- *simboliche*: uso di simboli per la rappresentazione di oggetti
- *astratte*: estrapolazione di un dato parziale utilizzandolo per rappresentare l'oggetto intero
- *temporali*: scansione del tempo; applicazione di un ordine successivo agli oggetti, alle azioni, ecc.(cose da fare prima, cose da fare dopo)
- *razionali*: formulazione di conclusioni in base a premesse e fatti
- *computistiche*: uso dei numeri come nella computazione
- *logiche*: formulazione di conclusioni in base alla logica; elaborazione di ordini successivi di tipo logico (es.: teoremi matematici, ragionamenti impostati correttamente)
- *lineari*: pensiero basato su idee collegate (un pensiero segue direttamente un altro e spesso entrambi portano in convergenza alla medesima conclusione)

Le funzioni D sono:

- *non-verbali*: consapevolezza delle cose senza il ricorso alle parole
- *sintetiche*: unione degli elementi di una situazione a formare un tutto

- *concrete*: considerazione delle cose così come sono al momento presente
- *analogiche*: percezione delle somiglianze tra oggetti; comprensione dei rapporti basati sulla metafora
- *atemporal*: nella rappresentazione mentale si prescinde dal senso del tempo
- *non logico/razionali*: mancanza della necessità di premesse e fatti; disponibilità a sospendere il giudizio
- *spaziali*: osservazione della collocazione degli oggetti rispetto ad altri oggetti, e delle parti rispetto all'intero
- *intuitive*: momenti illuminanti, di improvvisa comprensione delle cose, spesso in base a schemi incompleti, impressioni, sensazioni o immagini visive
- *globali*: visione contemporanea di tutti gli aspetti di un oggetto o fatto, percezione di schemi o strutture al completo, spesso orientate verso conclusioni divergenti.

### **Il cervello destro in azione**

Adesso che abbiamo le idee un po' più chiare, possiamo andare nella zona meno esplorata, addentrarci in questa avventura.

Qui ci sono delle ciotole con dentro dei lumi.

Dovendo andare in una zona oscura, abbiamo bisogno di lumi e per tutta la prima parte del nostro viaggio li terremo accesi in mano.

Significa che, mentre incontriamo qualcosa che è ombra, mentre andiamo a conoscerla, teniamo accesa la luce della consapevolezza. Possiamo lasciarci andare tranquille a questa esperienza proprio perché non vogliamo farla del tutto al buio, ma mantenere accesa la luce della consapevolezza, il "lume della ragione".

Già, perché mentre affidiamo alla mano destra (comandata dal cervello sinistro) questa luce, sarà attiva la nostra mano sinistra.

Quanto tempo è che non prendete in mano una penna con la mano sinistra? Forse dall'ultima volta che vi siete fasciate la mano destra?

Per le persone mancine vale il viceversa. Usiamo la mano che di solito riposa.

Chi suona uno strumento musicale già conosce questa faccenda, la destra sa cosa fa la sinistra. Di solito però l'una e l'altra non procedono così insieme...

Allora, affidiamo il lume alla destra.

La sinistra è libera, e avrà il compito di esplorare, toccare, percorrere tutta la superficie del vostro volto.

Lo sguardo sarà concentrato sul lume, così lo teniamo occupato. La vista è un senso molto tendente al controllo, così gli diamo da fare un compito specifico, guardare la fiamma della candela, e non ci disturberà.

Andremo invece a concentrarci sul tatto. Il tatto è l'ombra della vista. Il tatto è vicinanza, la vista è distanza. Il tatto è diretto, la vista è un contatto indiretto, veicolato dai fotoni e dal loro impatto sui recettori della retina.

In silenzio, concentratevi sul volto e sulla sensazione tattile dello sfiorare/essere dei polpastrelli della vostra mano sinistra. Andiamo a conoscere tattilmente questo volto, che magari conosciamo molto bene visivamente.

Il tatto può descrivere: morbido/duro, caldo/freddo, pesante/leggero, ruvido/liscio, umido/secco....quanti dati ha il tatto...

Ora chiudete un attimo gli occhi, e immaginate il volto che la vostra mano sinistra ha toccato.

Si forma un'immagine mentale, magari è un po' diversa da quella visiva, è fatta sui dati di un altro canale percettivo.

Ripetiamo l'esperienza ancora una volta, andiamo ad affinare questa competenza di vedere con la mano sinistra. Prima tocchiamo il nostro volto con gli occhi aperti, fissi sulla fiamma del lume, e poi chiudiamo gli occhi per lasciar apparire l'immagine tattile del volto.

Adesso con gli occhi aperti prendiamo un foglio bianco e impugnamo la penna con la mano sinistra. Appoggiate a terra al sicuro la luce, ora ci serve più che mai, la lasciamo accesa e le affidiamo il compito di mantenere la consapevolezza mentre chiuderemo gli occhi.

Avete mai disegnato con gli occhi chiusi? Si chiama disegno cieco, serve ad allenare la percezione delle relazioni spaziali basata sulle afferenze propriocettive, cinestesiche e tattili. Assomiglia un po' a quel che facciamo quando, per esempio, ci mettiamo in una posizione senza guardarci allo specchio. Ma qui è molto più poetico, perché la mano lascerà una traccia sul foglio, e questa traccia, dopo, la potremo vedere.

Allora in silenzio, con molta calma, con la vostra mano sinistra e con gli occhi chiusi disegnatte un volto su questo foglio.

Vi consiglio, quando staccate la penna dal foglio, di non allontanarla troppo, ancora non siete allentate, è la prima volta per quasi tutte, vero?

Allora via, si parte. La vostra mano ha percorso tattilmente in lungo e in largo il vostro volto, e può ora ben disegnare un volto!

Quando vi sembra di aver finito, aprite gli occhi e andate a vedere.

Sorprese? Alcune di voi sono rimaste un attimo senza fiato.

È molto diverso da quello che avreste disegnato ad occhi aperti.

Possiamo guardare senza giudizio questi volti che si sono quasi disegnati da soli.

Osservate quanto sono espressivi, come sono magari anatomicamente imprecisi, ma come sono fortemente connotati, sono dei personaggi, dei caratteri, che sono emersi dal buio. Alcuni sembrano proprio come i ritratti che fanno alcuni artisti di arte contemporanea.

Hanno una forza espressiva unica.

Abbiamo lasciato a riposo lo sguardo che giudica, la mano destra che controlla i dettagli, e lasciato spazio ad altro, che si è lasciato cogliere dal nostro gesto nel buio.

Ora possiamo spegnere i lumi, ci hanno tenuto il filo, e riprendiamo in mano la penna.

Guardando ognuna l'immagine, il volto che è uscito dal buio, provate a vedere se vi vengono in mente delle parole che possano descrivere le caratteristiche di questo personaggio che è emerso.

È un uomo o una donna? Che età ha, che tipo è? Che emozioni sta esprimendo col suo volto?

Scrivete in basso sul foglio queste parole.

Ora che avete definito meglio questo personaggio, riunitevi in gruppetti di cinque, sei persone, e dopo esservi presentate, mostratevi a vicenda questi volti usciti dal buio e leggete le une alle altre le caratteristiche che vi sono venute in mente. Vedete come anche i dettagli anatomici un po' inesatti poi servono a definire una caratteristica, è il nostro cervello destro che è in azione, sia quando abbiamo disegnato al buio, sia ora che cerchiamo, con un atto di intuizione globale, di riconoscere le peculiarità di questo volto, di questo personaggio.

### **Dal disegno alla fiaba**

Adesso lavorerete una mezz'ora ognuna per proprio conto, di nuovo in silenzio.

Questo personaggio è uno spunto per creare una fiaba.

Forse sarà una fiaba non proprio tradizionale, dipende dal personaggio.

Potrà essere il protagonista, oppure l'antagonista, o l'alleato, o comunque qualcuno con cui avere a che fare nella trama narrativa.

In ogni caso sarà un personaggio significativo.

Lasciate ancora una volta che la vostra intuizione colga quando entra in scena, se all'inizio, alla fine, a metà e con quale ruolo.

Lasciatevi guidare dalle caratteristiche che gli avete attribuito, dallo sviluppo della trama narrativa.

Ora queste storie vogliono essere condivise. Negli stessi piccoli gruppi di prima, leggete le une alle altre le fiabe che avete creato.

Come abbiamo già imparato, ci sarà un ascolto silenzioso e attento, concentrato e rispettoso, mentre ognuna di voi legge.

Finito di leggere, vi scambierete un feedback emotivo, condividerete l'effetto che tutto questo viaggio ha prodotto dentro di voi.

Come chiudere?

Abbiamo tratto dal buio questi personaggi, li abbiamo incontrati, conosciuti e abbiamo interagito con loro attraverso la trama della nostra fiaba.

Adesso ci congediamo da ognuno. È stato un incontro significativo, alcune hanno già colto che esiste la possibilità di incontrare parti nascoste di noi stesse, emozioni non espresse, parti dolorose o segrete della nostra storia, competenze non valorizzate, qualità sconosciute...

Ognuna di voi si può concentrare qualche minuto, e cercherà poi di prestare la propria voce a questo personaggio di carta, che di voce non ne ha.

Come se lui vi parlasse, rivolgete a voi stesse una breve frase, che condensi un po' l'esperienza di questo incontro. Può essere un monito, una esortazione, un commento serio o ironico, ma vero, autentico, breve e succoso.

Non giudicate. Accogliete. Dovete solo dar voce a quello che il personaggio ha da dirvi dopo averlo incontrato.

Facciamo questo passaggio nei piccoli gruppi, una persona alla volta, e un gruppo alla volta, in modo che i vari messaggi possano essere ascoltati da tutte, e tutte se ne possano appropriare. Formeremo una lunga catena di messaggi, un distillato della quintessenza di questo incontro.

In fondo, è insieme che vi siete fatte luce, è insieme che siete andate a cercare nell'ombra, e quel che è emerso è anche in parte patrimonio da condividere, frammenti di un grande specchio dove tutte un po' ci si può specchiare.

### **Come può essere utilizzato questo percorso**

Innanzitutto occorre affermare che una pedagogia più libera per quel che riguarda l'espressione grafica è già di per sé un ampliamento delle possibilità dei bambini circa l'esplorazione delle proprie abilità grafo-motorie.

È importante sganciare l'esperienza del disegno dal vincolo dell'aderenza a qualunque stereotipo. Se da un lato esiste per ogni bambino la necessità di "forme" grafiche a cui fare riferimento, dall'altro è indispensabile per lui o lei fare percorsi di esplorazione libera con le forme e i colori, in modo tale che le sue abilità non vengano ad essere precocemente limitate da giudizi estetici basati sulla conformità a standard imposti. Quindi il disegno cieco, come anche tutte le tecniche di disegno col cervello destro, che in questo laboratorio abbiamo solo marginalmente menzionato, sono straordinariamente utili per ogni bambino, per affinare la sua capacità di osservazione dei rapporti spaziali tra le forme, per insegnargli a fissare i rapporti tra figura e sfondo, tra pieni e vuoti, tra organizzazione dello spazio del foglio e soggetti rappresentati col disegno.

Sono tutte abilità che saranno preziose per accompagnare anche la letto-scrittura e le competenze logico-matematiche.

Poi il lavoro col disegno cieco abitua il bambino ad aver fiducia nelle sue percezioni, a rapportarsi con la sorpresa, ad accogliere il nuovo e l'insolito, ad allenarsi ad avere sulle persone e sulle cose più sguardi differenti, modalità più ampie di conoscenza e possibilità più libere di rappresentazione grafica.

È un percorso che aiuta a sensibilizzare al valore simbolico della forma, e permette anche a bambini molto piccoli di poter esprimere un angolo visuale sulle cose, non mediato dallo stereotipo implicitamente rafforzato dallo sguardo dell'adulto.

Naturalmente l'adulto accompagnerà lui stesso questa esperienza, condividendo



col bambino l'esclusione della percezione visiva, e graduerà questo percorso trasformandolo passo passo, da gioco di percezione spaziale/organizzazione del movimento nello spazio a disegno cieco espressivo.

Sarà ovviamente inutile con bambini molto piccoli chiedere loro di distinguere troppo precocemente la destra dalla sinistra. Il disegno cieco può venire proposto con una mano prima e con l'altra poi, o con entrambe le mani insieme, ma sempre dovrà essere preceduto dalla esplorazione tattile.

Tra l'altro, rispetto agli adulti, i bambini hanno meno resistenze a tenere gli occhi chiusi, ma hanno difficoltà a conservare la palpebra abbassata, per cui sarà utile una morbida sciarpa di seta da usare per bendare gli occhi, sarà un elemento di fascino in più nel gioco da proporre, un segno rituale, marcatore dell'ingresso in una nuova forma di esperienza.

Le creazioni che ne risulteranno andranno poi descritte e valorizzate una ad una, come creature emerse dal buio, e la profondità di intuizione di ogni bambino, la sua capacità di vedere sotto la superficie delle cose, forse ci sorprenderanno ancora una volta.

Transitare dal disegno cieco alla fiaba sarà quindi del tutto naturale, e il personaggio evocato dal buio sarà molto agevolmente inscritto in una narrazione.

In età pre-scolare, la scrittura della fiaba sarà svolta materialmente dall'adulto, sotto la dettatura del bambino, con rilettura tappa per tappa e poi finale.

Si può ben porre al bambino alcune domande: cosa ha imparato questo personaggio dalla storia che gli abbiamo inventato? Gli sarà piaciuta? Quale momento gli sarà piaciuto di più? Quale di meno? E perché?

È evidente qui il gioco di identificazione e proiezione che avverrà sul personaggio, così come nei personaggi dei giochi di ruolo e nelle drammatizzazioni.

Nessun intervento andrà fatto sullo snodo narrativo e sul disegno cieco dei bambini: solo accoglienza, ascolto, attenzione partecipe dell'adulto. Così soltanto il bambino potrà imparare a fidarsi di se stesso e delle sue intuizioni.

### **Un mio commento a caldo come conduttrice**

Le partecipanti hanno saputo creare un clima di attenzione assolutamente speciale, attentissime alle proprie sensazioni tattili. Il respiro del gruppo, senza nessuna indicazione esterna, si è sincronizzato su un tempo dilatato, nel silenzio assoluto, con la concentrazione al massimo.

E poi l'accoglienza veramente materna delle forme tracciate al buio, salutate con lo sbuffo di sorpresa con cui si scopre il volto del nuovo nato. Ed ancora, la sospensione del giudizio, l'immediata comprensione del senso profondissimo che ha questo percorso.

Mani delicate e attente sul viso, mani delicate e intente con la penna tra le dita, e tracce potentissime ed essenziali sul foglio.



La poesia delle forme prodotte, la loro totale extraquotidianità, l'immediata forza comunicativa, hanno guidato le partecipanti davvero in un mondo "altro", dove scoprire immagini inusitate, incontrare parti antichissime di se stesse, o volti attuali celati dal peso del necessario adattamento alla quotidianità.

Qualche volta l'incontro è stato anche ironico, provocatorio, e proprio per questo ancor più stimolante.

Anche le storie prodotte sono uscite fuori da ogni stereotipo, hanno raccontato il presente, la memoria di un dolore, un riscatto realizzato o una vittoria sperata, ma hanno anche raccontato la complessità del vivere, la necessità di accettare il diverso, l'imprevisto...

Ed è stata immediata la comprensione interna del senso dei messaggi finali che i personaggi del buio hanno dedicato alle loro creatrici.

La sintesi e l'efficacia delle parole sono state in perfetta sintonia con la sintesi e l'efficacia del segno grafico.

Una meditazione con carta e penna, verso profondità che cercavano da sé una via per uscire alla luce.

Un'esperienza che è stata vissuta con disponibilità, curiosità e naturalezza, pur nella sua caratteristica di novità assoluta per quasi tutte le partecipanti.

Riassumerei così quel che è stato il portato di questa esperienza:

- una scoperta sorprendente per moltissime
- un credito in più al proprio mondo interiore
- una fiducia nuova in risorse che possiamo rendere accessibili.

*IV Laboratorio*  
*Il gruppo crea la sua fiaba:*  
*sceneggiatura, scenografia, azione teatrale*  
Lorella Fusaro



**“Immaginazione, immaginario, immagine di sé”**

**Il percorso**

Le fiabe sono scritte per essere narrate e rappresentate.

Il testo si presenta sempre come storia esemplare in forma di canovaccio in cui i personaggi compiono azioni nella natura. I sentimenti non vengono espressi ma suggeriti spesso da eventi naturali: la pioggia per la tristezza, il sole per la gioia, il buio per la paura, ecc..

Così anche i personaggi non sono che sommariamente descritti, non hanno particolari identificativi importanti: non se ne conosce l'età, spesso neanche il nome, quasi mai dettagli fisici.

Il testo trascende la soggettività dell'autore e raggiunge senza mediazioni il lettore che facilmente proietta in esso i propri sentimenti. Ma un testo scritto ha comunque un carattere riflessivo, finito, ha la forma di un oggetto chiuso: è attraverso la narrazione, con la voce e il gesto, che si crea l'interazione necessaria a trasformare la fiaba in un oggetto aperto, un vero veicolo di emozioni.

La rappresentazione, infine, con l'azione di più soggetti che ascoltano e comunicano, mette in forma, in parole e gesti il senso profondo e non dichiarato di una fiaba.

Rappresentare (da re-praesento) vuol dire “rendere presente” un avvenimento, un affetto del passato (c'era una volta...) o una proiezione del futuro (...e vissero per sempre felici e contenti) e anche “rendere visibile” una realtà non tangibile, un sentimento, un'emozione, un desiderio. E anche “mostrare” agli altri che ci mostrano con un atteggiamento mentale privo di intenzionalità, contrapposto al “dimostrare” che attiene alla sfera logica.

Dare vita ad un laboratorio teatrale per la rappresentazione di una fiaba consente di avviare un processo di autosviluppo, di creare un luogo ideale per approfondire le diverse possibilità del sentire e del comunicare, soprattutto se la focalizzazione del lavoro è sul “processo” e non sul “prodotto”.

Allora il laboratorio diventa la cornice per le azioni, le emozioni, le relazioni e la scena offre la possibilità di esprimere le parti nascoste di ognuno e di ricomporre le parti divise nel quotidiano (per esempio il reale e l'immaginario).

Partecipare, in un ruolo qualsiasi, ad una rappresentazione teatrale, soprattutto di una fiaba, consente di recuperare un po' di spontaneità, una dimensione creativa e un senso di speranza perché contro il “devo-non posso “di cui è piena la nostra vita quotidiana, si apre uno spazio di possibilità (tutto può succedere) che genera un sentimento di potenza.

Si innesca anche un modo diverso di sentire l'esperienza e di percepire le cose perché si colgono piani diversi della realtà e il senso di frammentarietà della vita trova

sulla scena una dimensione unitaria e di integrazione.

E tutto questo in un clima di protezione, perché il teatro è un luogo protetto, dove si possono scoprire risorse non utilizzate normalmente e si sviluppano contemporaneamente diverse forme di pensiero oltre a quello razionale: il pensiero operativo, narrativo, empatico, analogico.

E il pensiero in azione diventa verbale, spaziale, musicale, ritmico, gestuale, relazionale, sviluppando quell'intelligenza che consente la conoscenza e il controllo delle proprie emozioni e il riconoscimento di quelle altrui, alla base di una buona gestione delle relazioni.

E poi c'è l'aspetto ludico, sia come imitazione dei giochi di ruolo e di simulazione dei bambini che consente il recupero di parti di noi e del nostro passato, sia semplicemente come piacere di divertirsi fra adulti che procura e diffonde gioia.

Ma la rappresentazione di una fiaba è anche una prefigurazione utopica degli schemi del futuro, se non un vero e proprio addestramento alla progettazione della realtà.

Tutti, almeno una volta nella vita, hanno cercato nell'oroscopo un'indicazione, un'idea di ciò che potrà accadere. Nelle fiabe "...e vissero felici e contenti" è un buon augurio, già molto in questo tempo di incertezze e di cupezze, e sappiamo che gli àuguri, anticamente, leggevano i segni che la natura offriva per la previsione del futuro.

Ogni volta che nella rappresentazione di una fiaba troviamo il modo di cavarci dai guai e di raggiungere un obiettivo, superando difficoltà, rappresentiamo le nostre capacità e possibilità di farlo nella vita reale, ognuno a suo modo.

Credere alle fiabe vuol dire mantenere la speranza, credere alla propria fiaba vuol dire capire le proprie difficoltà e le possibilità di superarle.

Nella rappresentazione un'aspettativa forte è quella della sincerità, dove essere e apparire non siano distanti. Ma sulla scena ci sono persone e personaggi. A chi essere fedeli? A chi aderire? Se ogni persona rimane schiacciata su se stessa non c'è possibilità di comunicazione reale, così come se aderisce completamente al personaggio.

Ma c'è una sorta di corridoio ideale tra ciò che ognuno di noi è e ciò che rappresenta in cui transitano e si incontrano sentimenti ed emozioni, in cui c'è spazio per l'ascolto di sé e degli altri.

Teatro viene dal greco "teatron" (dal verbo theaomai) che vuol dire ascoltare, spesso con stupore.

L'ascolto, lo stupore, la meraviglia che così poco appartengono al quotidiano, la sorpresa che rompe la routine, sono i regali che ci fa il teatro, sono l'essenza del teatro, che è metafora della vita ma fuori dalle consuetudini del reale.

E magari, a volte sulla scena, può accadere che riusciamo a scalfire vecchie abitudini che ignoravamo che non ci appartengono più.

## **Allegato**

Indicazione di ruoli e compiti per un lavoro di rete: connettere la creatività individuale con l'attività del gruppo

### **Da una fiaba di**

Scrittura di un canovaccio seguendo il percorso: immagine del sé, ombra, ricomposizione

**TITOLO**

### **Personaggi ed interpreti**

Stesura della sceneggiatura ed individuazione degli interpreti

### **Sceneggiatura di**

Traduzione in azione scenica della trama narrativa. Scelta della collocazione, del movimento e del dialogo dei personaggi

### **Scenografie di**

Creazione dello spazio teatrale

### **Musiche scelte da**

Selezione dei brani musicali in sintonia con la sceneggiatura

### **Regia di**

Organizzazione della performance, funzione di coordinamento, raccordo

## **Presentazione dei laboratori**

Seguendo il percorso degli altri laboratori (l'immagine di sé, l'ombra, la ricomposizione), le fiabe messe in scena dai due gruppi di lavoro ne sono diventate sintesi espressiva.

I laboratori sono iniziati con un breve incontro introduttivo utile a chiarire il senso della rappresentazione e a definire i tempi e le modalità.

Con brevi giochi di simulazione si è mostrato come in scena si possa evitare la sovrapposizione delle voci, lo "schiacciamento" dei personaggi, l' "impallamento" degli attori, per consentire ad ognuno di avere il proprio spazio e a tutti di ascoltare, vedere, capire.

Poi il gruppo si è spostato in un'altra stanza dove era stato posizionato un castello di cartone con finestre e porte apribili, adatte a giochi di ombre, che offriva immediatamente la possibilità scenica del "dentro" e del "fuori".

Una scheda-guida (v. allegato) chiariva i compiti di ognuno in base al ruolo scelto (regista, sceneggiatori, scenografi...) ed uno scampanello scandiva i tempi di lavoro.

Ogni gruppo si è raccolto per scrivere la propria fiaba in un grande foglio diviso in tre parti: a sinistra il canovaccio, al centro la sceneggiatura con note per la scenografia, a destra i brani musicali da utilizzare.

Su una locandina ognuno ha scritto il proprio nome a fianco dell'indicazione del ruolo che intendeva ricoprire.

Primo gruppo

## Il Castello degli abissi

### **Personaggi ed interpreti:**

*Pescatore:* Cristina

*Sirena:* Anna

*Aiutanti:* Stefania, Grazia, Giovanna

*Mostro marino:* Patrizia

### **Sceneggiatura di:**

Giuliana, Milena, Grazia, Giovanna, Stefania

### **Scenografie di:**

Sabina, Monia, Chiara, Orietta

### **Costumi di:**

Federica, Mery, Patrizia, Monica, Anna Maria

### **Musiche scelte da:**

Elena, Stefania, Giulia, Maria, Carla, Paola, Dina, Patrizia, Michela

### **Regia di:**

Giuliana



## Scenografia: fondali marini

<b>Canovaccio</b>	<b>Sceneggiatura</b>	<b>Musiche</b>
<p>C'era una volta un pescatore sfortunato che sperava di trovare la sua fortuna con una pescata redditizia. Un bel giorno calò la rete e pescò una bella sirena. Pensò subito che questa fosse la sua fortuna ma... la sirena iniziò a richiedere al pescatore prove di coraggio sempre più impegnative con la promessa di portarlo nel suo castello sottomarino, dove era racchiusa una grande ricchezza. In realtà la sirena era una principessa vittima di un maleficio del mostro marino che, invaghitosi di lei, l'aveva trasformata in sirena per tenerla prigioniera. L'incantesimo si sarebbe rotto quando lei fosse riuscita a portare un uomo nel castello e lì l'avesse baciato. Il pescatore superò le tre prove con l'aiuto di un pesce martello, un pesce palla ed un pesce</p>	<p><b>I scena</b></p> <p>Il pescatore sta in barca sul mare, getta la rete e dice: "Speriamo che oggi finalmente sia la volta buona per pescare un tesoro e cambiare la mia vita così sfortunata.</p> <p>Tira su la rete e dentro trova una sirena (meraviglia, stupore). La sirena dice: "Buon pescatore, aiutami ad uscire dal mio maleficio; il mostro marino mi tiene prigioniera nel castello che si trova sul fondo del mare però se tu mi bacerai nella stanza segreta del castello io sarò salva!" La sirena mentre pronuncia queste parole, si divincola nella rete e poi danza per ammaliare il pescatore.</p> <p><b>II scena</b></p> <p>Entrambi si immergono negli abissi e iniziano il percorso. Le prove da superare sono tre: la grande pietra che blocca la</p>	<p>Otis Redding: "Sitting on the dock of the bay"</p> <p>Trilok Gurtu: "The Glimpse"</p> <p>Europe: "The final countdown"</p>

<p>spada che, in realtà erano i servitori fidati della principessa, anch'essi sotto l'effetto dell'incantesimo. Una volta condotto al castello, il pescatore affrontò il mostro marino uccidendolo con il coraggio dell'amore. Con il fatidico bacio, la sirena tornò ad essere una bella principessa e il castello emerse in tutto il suo splendore. La principessa sposò l'eroico pescatore e ... vissero per sempre felici e contenti.</p>	<p>prima porta viene rimossa con l'aiuto del pesce martello; il pesce-palla rotolando schiaccia le alghe velenose che ricoprono il percorso; la chiave della tana della murena viene presa con l'aiuto del pesce spada che tiene bloccata la murena mentre il pescatore riesce a prendere la chiave.</p> <p><b>III scena</b> Aprendo la porta della stanza segreta il terribile mostro si para davanti a loro e tenta di dividerli. Il pescatore affronta il mostro e lo uccide con le mani. La principessa e il principe si baciano.</p> <p><b>IV scena</b> Il castello emerge tra i saluti festosi dei pesci aiutanti.</p>	<p>Pink Floyd: "Another brick in the wall"</p> <p>Beatles: "Yellow submarine"</p>
---	--	---

## **Considerazioni**

Questo gruppo ha deciso unanimemente di usare un registro comico e tutte le partecipanti hanno dichiarato di volersi divertire in ogni fase della costruzione dello spettacolo.

Insieme, velocemente, hanno scelto il protagonista della fiaba e gli hanno costruito intorno le linee essenziali della storia.

Si sono poi divise in piccoli gruppi e, con evidente piacere, hanno realizzato i costumi e le scenografie, scelto le musiche e dettagliato il canovaccio .

In scena, il grande entusiasmo e la forte risposta del pubblico ha dato origine a molte improvvisazioni. La restituzione ha visto tutte le partecipanti estremamente soddisfatte.

Secondo gruppo

## **Il museo delle ombre**

### **Personaggi ed interpreti:**

*Viaggiatore:* Antonella

*Paura:* Emanuela

*Rabbia:* Genziana

*Solitudine:* Alfa, Ivana, Fabiola

*Egoismo:* Mimma

### **Sceneggiatura di:**

Tutto il gruppo

### **Scenografie di:**

Valentina, Antonella, Orietta, Trude, Cristina, Antonella, Mariella

### **Costumi di:**

Antonella, Antonietta, Fabiola, Alessandra, Maria, Marta

### **Musiche scelte da:**

Roberta, Luana

### **Regia di:**

Laura

**Scenografia:** galleria d'arte con l'esposizione di 4 quadri, uno per ogni ombra.

<b>Canovaccio</b>	<b>Sceneggiatura</b>	<b>Musiche</b>
<p>C'era una volta un viaggiatore che andava per il mondo in cerca della chiave della conoscenza.</p> <p>Durante il percorso il viaggiatore entrò in una galleria d'arte e lì incontrò le sue ombre:</p> <p>La paura La rabbia La solitudine L'egoismo</p> <p>Si confrontò con queste sue ombre e l'ultima gli donò la chiave della conoscenza consentendogli la riconciliazione con le altre.</p>	<p><b>I scena</b></p> <p>Il viaggiatore appare come ombra (voce fuori campo: "C'era una volta un viaggiatore...").</p> <p>Entra in una scena che appare come galleria d'arte.</p> <p><b>II scena</b></p> <p>Ci sono quattro quadri che rappresentano le quattro paure.</p> <p>Si ferma davanti ad ogni quadro che si anima dando luogo all'incontro – scontro.</p> <p><b>III scena</b></p> <p>Quando ottiene la chiave della conoscenza il viaggiatore si riconcilia con le sue ombre in una danza intorno al fuoco.</p>	<p><i>paura</i> Pink Floyd: "Another brick in the wall"</p> <p><i>rabbia</i> Led Zeppelin: "Immigrant song"</p> <p><i>solitudine</i> Michael Nyman: Lezioni di piano "The sacrifice"</p> <p><i>egoismo</i> Dal film "Kill Bill": "Run fay run"</p> <p>Dal film "Kill Bill": "The lonely shepherd"</p>

## **Considerazioni**

Questo gruppo, prima di scrivere il canovaccio, si è confrontato a lungo sia sul concetto di “ombra”, sia sulla parte in ombra di ognuna. Ci è stata una forte circolazione di emozioni e solo dopo un lungo confronto è nata l’idea della figurazione delle ombre scelte in quadri e della visita del viaggiatore ad una mostra, alla ricerca della chiave della conoscenza. Lo spettacolo, senza parole, ha giocato sulle forti emozioni degli incontri del protagonista con le ombre (i quadri si animavano) realizzati con movimenti e danze. Molto intensa la reazione del pubblico e fortemente coinvolgente il momento della restituzione .

**Hanno partecipato al  
progetto “Un laboratorio...da fiaba” 2007**

operatori e docenti di:

Asad Coop Soc. Perugia  
Il Cerchio Coop.Soc. A R.L Spoleto  
La Locomotiva Coop. Soc. Foligno  
L’Albero Magico Ass.Culturale Foligno  
Asilo Nido “Arcobaleno Comune di Perugia “  
Asilo Nido “Il Tiglio” Comune Di Perugia  
Asili Nido Comune di Foligno  
Asilo Nido “Bimbinsieme” Comune Spello  
Dir. Did. 1° Circ. “Piermarini” Foligno  
Istituto Comprensivo . “Alunno” Fraz. Belfiore Foligno  
Istituto Comprensivo “Capitini” Gualdo Cattaneo  
Istituto Comprensivo . “Ten. Ugo Marini” Bevagna  
Istituto Comprensivo “Melanzio” Montefalco  
Istituto Comprensivo. “G. Parini” Castel Ritaldi  
Istituto Comprensivo . “T.Valenti” Trevi

ed altri ancora.... *solo* perché interessati al mondo delle fiabe!

**Hanno partecipato al  
progetto “Un laboratorio...da fiaba” 2008**

operatori e docenti di:

Ass.Culturale di Foligno L'Albero Magico  
Asili Nido Comune di Foligno  
Asilo Nido “Bimbinsieme” Comune Spello  
Dir. Did. 1° Circ. “Piermarini” Foligno  
Istituto Comprensivo “De Gasperi” Norcia  
Istituto Comprensivo. “Alunno” Fraz. Belfiore Foligno  
Istituto Comprensivo “Melanzio” Montefalco  
Istituto Comprensivo. “G. Parini” Castel Ritaldi  
Istituto Comprensivo. “T.Valenti” Trevi  
Scuola Elementare Massa Martana  
Scuola Elementare Le Corone Spoleto

ed altri ancora.... *solo* perché interessati al mondo delle fiabe!



## Edizione settembre 2007

**11 - Settembre 2007 - ore 16,30**

Presentazione laboratori in plenaria e lezione frontale

A cura della dott.ssa Rosella De Leonibus

**13 - Settembre 2007 - ore 16,30 - Primo laboratorio**

Dalla lettura a viva voce alla struttura della fiaba, fino a dar voce alle e mozioni - Silvana Liberati

**18 - Settembre 2007 - ore 16,30 - Secondo laboratorio**

Passaggio attraverso il mito: entrare, sostare, uscire... riconoscersi

Meskalila Nunzia Coppola

**20 - Settembre 2007 - ore 16,30 - Terzo laboratorio**

Creazione della propria fiaba originale: dalla suggestione della grafica alla scrittura narrativa - Rosella De Leonibus

**Ore 21** - Restituzione laboratori in plenaria

## Edizione Settembre 2008

<p><b>I turno ore 16,30</b> 8 Settembre 2008 Presentazione laboratori in plenaria e lezione frontale a cura della dott.ssa Rosella De Leonibus</p> <hr/>	<p><b>II turno ore 16,30</b> 8 Settembre 2008 Presentazione laboratori in plenaria e lezione frontale a cura della dott.ssa Rosella De Leonibus</p> <hr/>
<p>10 Settembre 2008 Primo laboratorio Dalla lettura a viva voce alla struttura della fiaba fino a dar voce alle e mozioni - Silvana Liberati</p> <hr/>	<p>11 Settembre 2008 Primo laboratorio Dalla lettura a viva voce alla struttura della fiaba fino a dar voce alle e mozioni - Silvana Liberati</p> <hr/>
<p>15 Settembre 2008 Secondo laboratorio Passaggio attraverso il mito: entrare, sostare, uscire... riconoscersi Meskalila Nunzia Coppola</p> <hr/>	<p>17 Settembre 2008 Secondo laboratorio Passaggio attraverso il mito: entrare, sostare, uscire... riconoscersi Meskalila Nunzia Coppola</p> <hr/>
<p>18 Settembre 2008 Terzo laboratorio Creazione della propria fiaba originale: suggestione delle grafica alla scrittura narrativa - Rosella De Leonibus</p> <hr/>	<p>19 Settembre 2008 Terzo laboratorio Creazione della propria fiaba originale: suggestione delle grafica all scrittura narrativa - Rosella De Leonibus</p> <hr/>
<p>23 Settembre 2008 Quarto laboratorio Il gruppo crea la sua fiaba: sceneggiatura, scenografia in azione teatrale - Lorella Fusaro</p> <hr/>	<p>24 Settembre 2008 Quarto laboratorio Il gruppo crea la sua fiaba: sceneggiatura, scenografia in azione teatrale Lorella Fusaro</p> <hr/>
<p>27 Settembre 2008 - <b>Ore 21</b> Restituzione laboratori in plenaria</p>	<p>27 Settembre 2008 - <b>Ore 21</b> Restituzione laboratori in plenaria</p>



*Fiabe originali*  
*Edizione 2007*



## Il cavaliere di vento

Si narra che fosse sempre esistito poiché nessuno sapeva da dove era venuto, né chi fosse sua madre o suo padre ma di certo era che quando arrivava il Cavaliere di vento, tutto si agitava e prendeva un'altra forma.

Gli alberi si piegavano, ondeggiavano, si spogliavano; le dune di sabbia si spostavano ingannando i viaggiatori del deserto; il mare si alzava e con le sue alte onde come braccia pareva quasi toccare il cielo. Quando poi, stanco, si fermava a ritirare il fiato, la sua mente svuotata da tutte quelle immagini, rimaneva ferma come tutte le cose intorno a lui.

Era in quei momenti che si chiedeva quale fosse il senso del suo esistere, il perché egli fosse costretto a subire quella incessante voglia di partire, di non rimanere a lungo e di non avere un luogo tutto suo dove poter far ritorno, dove poter ritrovare qualcuno che lo aspettasse, un bacio, una carezza.

Nella sua mente ora non vi era altro che la convinzione e la profonda consapevolezza di essere solo e ancor di più l'angoscia lo assaliva sapendo che il suo impeto veloce e tumultuoso gli avrebbe sempre impedito di rallentare, fermarsi per ascoltare qualcuno, comprenderlo ed amarlo. Si addormentò triste e rassegnato sulle rive di un lago e di lì a poco sognò un dolce sogno; un'anima eterea a leggiadra appariva dalle sottili nebbie della superficie e con voce calda a leggera sussurrò parole: "tu sei il Cavaliere di vento, sei colui che porta la pioggia nei campi riarsi, che porta ristoro alle fronti sudate, che muove montagne di sabbia affinché i viaggiatori possano ritrovare la strada perduta, che spoglia gli alberi perché la neve non vi si possa fermare e farli cadere....e che ora stanco riposa sulle sponde di questo lago affinché io possa salire e parlarti con dolci parole...."

Il Cavaliere di vento si svegliò, la nebbia leggera era ormai diradata e tutto nella sua mente apparve chiaro e sicuro.

A.G

## La casa - scrigno

Matilde era. Matilde era una bambina. Né più né meno come tutte le altre. Felice e infelice, come poteva e può esserlo qualsiasi bambina. E viveva. Viveva in una casa non dissimile da tante altre, pur se con tratti suoi propri. Ma il tempo passava e passava, perché il tempo, come la morte, non concede tregua o dilazioni e, come già preannunciato attraverso avvisaglie di vario tipo, quell'ambiente si contorse, si estese, si avvittò su se stesso, si gonfiò, si contrasse e ... la espulse, la lanciò da qui ... all'eternità del mondo. Così ebbe inizio il percorso sulla strada di vita di Matilde, un cammino che la portò ad abitare in una casina oscura, ai limiti del bosco... Pur fra tante novità, difficoltà, malintesi, Matilde non era sola, per la precisione non lo era relativamente, la casa, quella casa, era già abitata da un altro individuo, che ne divideva una parte. Giorno dopo giorno, però, l'ignota presenza lasciava il posto ad una conoscenza che cresceva e la rendeva persona quasi familiare, di cui non si potesse fare a meno. Matilde si divertiva, con stupore e con un segreto tormento, ad osservarne la vita quotidiana, allietata, ai suoi occhi, da cose ed elementi belli e non, piacevoli e non dolci e non, inquieti e non, duri e non... Un giorno chiese di potergli dedicare parte del suo tempo in piccole faccende ordinarie, domestiche, ed egli, quella presenza, sì... lo permise! Che meraviglia entrare e trovarsi d'un tratto in quella calda e nuova, per così dire, casa piena di dolcezza, di bellezza, di vita, di cose gioiose e non, piacevoli e non, tristi e non. Fu in uno di quei giorni che Matilde scoprì la presenza di uno scrigno, già aperto, quindi non fu peccato se ne sollevò semplicemente il coperchio e poté scorgervi un gran numero di gioielli, brillanti, splendenti. "È normale" pensò "Il vicino è una persona speciale, che si circonda di oggetti un po' speciali..." Chiuse tristemente lo scrigno, la porta dietro di sé e... abbandonò quel mondo, quella casa, perché sentiva che era giusto così, perché non voleva esserne... espulsa. Se ne andò così, semplicemente, come era venuta. Passò il tempo, tanto tempo, Matilde era cresciuta, ma il cuore era quello di sempre, fece ritorno all'antica casa da cui ebbe inizio il lancio, la corsa ... e la trovò rovinata un po', fatiscente un po', ma lei era pronta e decisa a tutto. Quanti ricordi e solitudine. Entrò, salì le scale, le ridiscese, ma sentiva che mancava qualcosa. Imboccò la strada che conosceva, giunse ad un bivio, prese l'erta.

Sapeva così bene dove andare. Trovò una casa bellissima, guardò il giardino curato intorno, le finestre aperte sorridenti e scorse un leggero brillio tra i fiori. Spinse i suoi occhi più in là, sulla terra smossa, scostò lievemente la polvere, si aiutò con le mani e ... rivide lo scrigno, aperto, brillante, splendente. E nel medesimo istante si voltò, quella cara e sognata presenza era lì a un passo, immaginiamo un'inquadratura da film: *lui avanza di spalle*, lei piega leggermente il volto e increspa le labbra nel più bel sorriso che natura umana possa permettere, lui si china dolcemente e altrettanto dolcemente le sfiora le labbra con un bacio... Ma questo non è cinema, è soltanto una... fiaba.

S. B.

## Lilli il melo

C'era una volta una bambina di nome Lilli che non sapeva salire sugli alberi. I suoi amichetti si arrampicavano sempre su un bel melo, cresciuto vicino al lago, per cogliere la mela più rossa, grossa e succosa. Ogni volta che Lilli provava a salire sull'albero le scivolavano i piedini sulla corteccia e...bum! Finiva a terra. Tutti ridevano e la prendevano in giro: Lilli si vergognava da morire. Così un giorno prese l'ascia di suo padre e fece delle piccole tacche sul fusto del melo. Su questa scaletta, di fronte a tutti, salì, salì, salì fino in cima, sul ramo più alto e colse la mela più rossa, la più grossa e succosa. Tutti la guardavano ammirati e Lilli era felice. Poi, mentre scendeva passando di ramo in ramo, la sua bella treccia bionda si impigliò fra i rami e Lilli cominciò a scivolare, a sbattere sui rami, a graffiarsi le mani e le gambe e poi precipitò a terra con il bel vestitino bianco tutto sporco e macchiato di sangue. Gli altri bambini scapparono via, spaventati e Lilli andò a casa, dalla sua mamma, piangendo.

“Lilli - disse la mamma - non è nulla. Pulisci i graffi e lava subito il vestitino bianco. Ma soprattutto devi stare zitta. Sai, piccola mia, il tuo papà in realtà è il tuo patrigno ed è un orco molto cattivo che quando sente l'odore del sangue spalanca le fauci e sbrana chiunque”.

Lilli ubbidì alla sua mamma ma da quel giorno non sorrise più, non mangiò più e diventò così magra che quando andava al laghetto gli altri bambini non la vedevano più: scompariva dietro all'albero del melo. Finché un giorno un serpente bianco e nero con gli occhi gialli, uscì dalle acque e avvolse piano piano tra le sue spire il melo e Lilli, facendone una cosa sola. Il tempo passava, Lilli il melo cresceva e si scaldava coi raggi del sole, beveva l'acqua del cielo e si nutriva dalla buona terra. I bambini ora si arrampicavano e mangiavano le sue mele: ogni tanto lei ne buttava giù qualcuno e agitava i rami, con rumore di risata.

Un giorno il vento piegò i suoi rami e Lilli vide ai suoi piedi un alberello pieno di foglie e ramoscelli e cominciò a sfiorarlo. Lui si avvicinò. Lei gli fece il solletico. Lui rise e la pizzicò sul fusto. Da quel giorno Lilli aspettava impaziente il primo raggio di sole per vedere il suo alberello che cresceva e diventava sempre più bello e forte. Ma una sera, all'imbrunire, arrivò il patrigno, che era un orco cattivo, e voleva legna da bruciare. Quindi con l'ascia cominciò a tagliare, tagliare, tagliare: Lilli pianse tutte le sue foglie e l'alberello si strinse a lei. Quando cadde a terra con un gran tonfo, si specchiò nel laghetto: Lilli era diventata una donna bellissima; accanto a lei rideva una bimba con le trecce bionde e il vestitino bianco.

L. F.



## Il mondo altro

Ogni notte faceva sempre lo stesso sogno.

Sempre lo stesso.

Come in una fiaba, sognava un mondo “fantastico”, diverso, dove tutto era armonia e pace.

Si diceva: “Magari l’ho conosciuto, magari l’ho già vissuto questo mondo felice! Nella mia infanzia o ancora prima. Prima di nascere, di scendere qui, su questa terra e in questa vita.”

Non sapeva però come raggiungerlo finché, una notte...

Una notte accadde un fatto meraviglioso.

La finestra si spalancò e, al chiarore delle stelle, portato da un soffio di vento leggero, entrò un piccolo soffione. Bianco, luminoso, impalpabile.

Lei si svegliò e seguì la danza di quel piccolo seme nell’aria e, come per magia, sentì che diventava leggera, leggera, leggera.

Poteva volare!! Poteva volare alta nel cielo, tra nuvole e pianeti, tra stelle e desideri.

Così cominciò a cercare quel mondo che tante volte aveva visitato in sogno.

Portata dal soffione, che le volava davanti acceso come una piccola lanterna nella notte scura, si perse nella magia e nell’incanto di quel volo.

Improvvisamente lo vide.

Era grande, luminoso, circondato da una corona di raggi splendenti.

Emanava armonia, serenità, pace. Tutto era semplice, fluido, avvolgente.

Era il mondo che lei sognava. Un “mondo altro” dove i sorrisi coprivano le lacrime, la luce rischiarava il buio rendendolo amico e tranquillo, le mani si univano e si stringevano con amore, con dolcezza e con rispetto. Le une alle altre, senza distinzioni, senza paure, senza diffidenze.

Si sedette e si fermò a pensare e lì, seduta a guardare la terra che era solo una piccola sfera lontana, sentì il suo cuore farsi piccolo.

In fondo amava quel mondo laggiù, con tutto il suo dolore, le sue preoccupazioni, le ingiustizie e le sofferenze. Lo amava anche se a volte non lo capiva, non si riconosceva nei suoi simili, non sapeva cosa fare per renderlo migliore. Non voleva vivere lontano da lui.

E proprio in quel momento si accorse di non essere mai partita, di non essere mai andata via. Era ancora nel suo letto Il piccolo soffione le aveva fatto solo fare un magnifico viaggio dentro se stessa.

Il “mondo altro” era dentro di lei, nel suo cuore. Sarebbe potuta tornare a visitarlo ogni volta che l’avesse voluto perché il sogno era dentro di lei.

Così si alzò e spalancò la finestra perché il suo sogno volasse via e contagiasse tutti gli abitanti della terra.

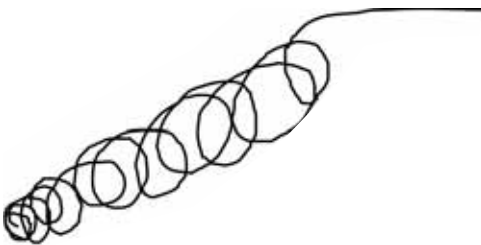
S.A.

## L'energia del serpente

..... sto camminando.. non so bene dove.. mi ritrovo tra alberi...liane... c'è aria pesante, quasi rarefatta... in lontananza intravedo delle luci... un raggio di sole... mi avvicino e riconosco essere un luogo paludoso... insetti che mi pungono... cammino a fatica i passi diventano pesanti e mi sento sprofondare sempre più nel fango... odo strani rumori, forse qualche animale a me sconosciuto ha fiutato la mia presenza... inizio ad aver paura... si aggiunge anche la fatica del procedere... mi appoggio ad un albero... non ce la faccio più ad andare avanti... ho voglia di abbandonarmi... avverto qualcosa di strano nell'albero a cui mi appoggio.. non mi sbaglio.. si muove... con incedere sinuoso mi accorgo che un grosso serpente mi stà avvolgendo.. la stretta si fa sempre più forte.. non so per quanto tempo posso reggere ancora in questa situazione....

.... *quando... un raggio di sole m'illumina il volto* .. ne sento il calore... d'improvviso non ho più paura.. e quello che prima mi stringeva forte ora l'avverto come un abbraccio e mi sta sollevando da quel luogo paludoso e mi porta fuori... fuori.... m'innalzo... vedo che tutt'intorno a me si sta facendo piccolo... e realizzo che sto volando... trasportata da questo... questo... nastro...infine questo grande serpente scende sopra una grande spianata e come si acciambella a terra tutto inizia a cambiare...prende vita... un prato fiorito con colori accesi... profumi a profusione ci accolgono e quello che prima era un grosso serpente ora è portatore di vita... aquile che danzano alte nel cielo... alberi bellissimi e ricchi di succulenti frutti... e da lì iniziano ad arrivare altre persone... ognuna con i propri mezzi e portano in questo meraviglioso luogo il proprio mondo più o meno visibile... ma ricco... c'è grande festa nel ritrovarsi... e si danza .. si canta.... fino a che ci si stringe tutti in un grande cerchio intorno ad un falò.....

A.P.



.. il filo di lana.....

.. la frase scelta.: *quando.... un raggio di sole m'illumina il volto*

dedicata con tanto affetto a: Laura – Luciana - Lorella – Laura – Roberto, compagni di quest'avventura a Castel Ritaldi...



## Le amazzoni delle nuvole

C'era una volta il mondo delle nuvole, dove ognuna era cavalcata da una fanciulla.

Quando era il tempo della pioggia, ogni nuvola si alleggeriva un po' della propria acqua e continuava il viaggio sovrastando mari, colline, fiumi, laghi, praterie, montagne rocciose, castelli, case...

Le fanciulle cantavano ad ogni passaggio, divertite e coi lunghi capelli al vento.

Un giorno, una nuvola attraversò i cieli di un paese dove non pioveva più da tanto di quel tempo che tutto era arso, secco, impoverito. Gli abitanti di quel luogo si ammalavano e morivano per la sete.

La nuvola e la ragazza che vi era seduta sopra, Diletta, si guardarono intensamente e in un istante, senza neanche una parola,

compresero che quel posto e quella gente avevano bisogno di tutta l'acqua possibile, tutta l'acqua contenuta dalla nuvola.

Questo voleva dire che la nuvola si sarebbe dissolta e Diletta sarebbe restata a terra, senza nuvola, senza le sue compagne, abituata com'era a vivere nell'aria...

E poi c'era il rischio che venisse catturata e bruciata dai raggi perfidi del sole, che ne aveva di buoni e di cattivi e questi ultimi andavano spesso a caccia di amazzoni, oltre a provocare tante altre disgrazie!

Ma la fanciulla e la nuvola decisero di rinunciare a tutto e di aiutare gli abitanti di quella terra sfortunata.

Cadde tutta l'acqua possibile, che salvò la vita a tutte le persone del paese senza pioggia, la nuvola si dissolse e Diletta si trovò a terra, sola, sotto i raggi perfidi del sole.

Da subito cominciò a sentire la pelle bruciare, ma corse, corse e corse, fino a che, stremata, cadde ai piedi della Signora delle acque, di cui, a malapena, riuscì a scorgere tutta la lucente bellezza.

La signora disse: "Alzati Diletta, guarda il cielo, è sereno. Domani, forse, arriveranno altre nuvole, ma tu ora sei qui, sulla terra e vedrai cose diverse da quelle conosciute cavalcando la tua nuvola!

Magari ti piaceranno anche queste, chissà... prosegui il tuo viaggio, io ti proteggerò dai raggi perfidi del sole, ma per il resto dovrai farcela da sola..."

L.F.

*Fiabe originali*  
*Edizione 2008*



## Un sogno



Non è un sogno, né un'immaginazione o proiezione personale.

Non c'è la frase magica:

Una volta, tanto tempo fa.....

Sì, del tempo ne era passato, dieci lunghi anni, dieci anni lunghi di vita.

Ma il ricordo di quel momento è indelebile, nitido, un marchio nella sua mente.

Quel giorno di gennaio erano le tre del mattino quando squillò il telefono.

Si sarebbe dovuta alzare alle cinque per prendere l'aereo, la madre la stava aspettando, lontano e più distante che mai.

Invece arrivò prima quella telefonata: "Un ciclo si è chiuso, una catena si è spezzata".

Non era stato quindi un caso che a mezzanotte si era alzata e aveva voluto finire di

leggere il suo libro, l'ultimo capitolo dove una madre accompagnò sua figlia nell'ultimo viaggio.

Seppe poi che la sua, di madre, era deceduta proprio a quell'ora, la stessa in cui lei cinquant'anni prima era nata, senza nascere davvero. Una vita rubata, ma alla fine concessa perché, per miracolo erano sopravvissute tutte e due, madre e figlia.

Durante il viaggio si rovesciò il mondo, si sentì schiacciata, un libero sfogo di lacrime:

Ma allora era così! Quel corpo materno che adesso stava rincorrendo era anche il suo, non si erano mai separate completamente, vivendo inconsciamente in una simbiosi, negativa e divisa. Chi era dunque stata lei fino a quel momento? Una creatura simbolica, un essere ombra?

Era stata una bambina piccola, racchiusa in due occhi sognanti, era diventata donna, incerta e vagante, persino pluripare come era stata lei, la madre-matrice.

Improvvisamente se ne rese conto: solo adesso le sarà possibile vivere, di essere finalmente se stessa! Poteva, doveva prendere in mano la sua sorte, qualunque essa fosse.

Il suo sogno cambierà, è già cambiato.



## Le strane notti di Luna Crescente

“Luna Crescente”: la tribù cui apparteneva le aveva dato questo nome perché nelle notti di luna piena, fin da bambina, era solita uscire dalla sua tenda per andare a danzare intorno allo stagno della prateria sotto il cielo stellato.

Era sorridente e luminosa mentre danzava, ma dopo un po', correndo, spariva nel buio del bosco, per tornare alle prime luci dell'alba, esausta, malinconica come al solito, silente e lontana, da tutto e da tutti.

Sole Che Ride, l'amica di sempre, in una notte di luna piena decise di seguirla di nascosto, aspettò che uscisse dalla tenda, la vide compiere il rituale della danza intorno allo stagno e quando iniziò a correre verso il buio del bosco andò dietro a lei, attenta a

non farsi scorgere. Scoprì con sconcerto e terrore che l'ombra di Luna Crescente si distaccava ingigantendosi minacciosa, per andare verso il recinto dei cavalli, nel lato ovest del bosco, e con una falce ferire e uccidere tutti quelli che non riuscivano a scappare scavalcando la staccionata per evitare quella furia implacabile.

Era forse un incubo quello che stava accadendo? E Luna Crescente dov'era finita? Appena fu in grado di muoversi cercò con lo sguardo l'amica, che ad occhi chiusi allungava una mano verso l'ombra sanguinaria per richiamarla a sé, tornando subito dopo verso l'accampamento con composta lentezza, come se niente fosse accaduto. Sole Che Ride restò incredula e disperata per diversi giorni, non sapeva cosa fare, pensare non le servì a molto, ma quando riuscì a sentire il suo cuore, l'inquietudine scomparve e nella notte di luna piena che non tardò a venire, seguì senza paura Luna Crescente, che ripeté la danza e la corsa verso il recinto dei cavalli.

Nel momento in cui notò l'ombra dell'amica in procinto di staccarsi, Sole Che Ride toccò dolcemente la testa di Luna Crescente, portandole uno specchio di fronte al viso. Luna Crescente aprì gli occhi di colpo, si scrutò allo specchio, abbassò lo sguardo verso l'ombra, la osservò attentamente, la accarezzò e in quel momento le scese una lacrima, e poi un'altra, e un'altra e un'altra ancora, finché irruppe in un pianto convulso.

Sole Che Ride aspettò qualche istante, poi la strinse a sé e le disse: “è quasi l'alba, torniamo a casa”.

L.F.

## Una catena di fiducia



Francesco nella sua vita ne aveva passate tante... dopo un'infanzia triste ed infelice, trascorsa in orfanotrofio, aveva, per alcuni anni, trovato la serenità nella sua famiglia adottiva, che lo adorava e lo aveva cresciuto educandolo all'amore, al rispetto e alla fiducia verso il prossimo..

Quando tutto sembrava andare per il meglio, la sua esistenza era ripiombata, improvvisamente, in un tunnel di tristezza, angoscia, paura... i suoi genitori adottivi erano stati uccisi e dell'omicidio, per una serie di coincidenze imprevedibili, era stato accusato proprio lui...

Oltre al dolore per la grave perdita, aveva dovuto affrontare l'onta dell'arresto, la paura di non riuscire a dimostrare la propria

innocenza, il giudizio severo delle persone, che lo avevano immediatamente etichettato come "mostro".

Passarono i mesi... per Francesco le giornate scorrevano tutte uguali, nell'angusto spazio della sua cella, facendolo sentire sempre più depresso e rassegnato all'idea di dover trascorrere il resto della sua vita tra quelle quattro mura.

Quando aveva ormai perso ogni speranza, incontrò una persona che riuscì a vedere oltre i pregiudizi, oltre la corazza che Francesco aveva costruito per proteggersi dalla sofferenza.

Una ragazza, Sabrina, neolaureata in giurisprudenza, che operava come volontaria nel carcere in cui il ragazzo era rinchiuso in attesa del processo, dal momento stesso in cui lo vide, rimase colpita dalla tristezza che traspariva, almeno per lei, dal suo volto. Quando tornava a casa non riusciva a pensare ad altro e, come ossessionata cercava ovunque notizie, per sapere il più possibile su quel giovane e sulla sua storia.

Sabrina, ben presto, si convinse dell'innocenza di Francesco e, appena ne ebbe la possibilità, gliene parlò.

Il fatto che qualcuno avesse di nuovo fiducia in lui diede al ragazzo una grossa spinta per uscire dal torpore in cui era piombato. Ogni giorno attendeva con ansia quei pochi minuti in cui poteva parlare con Sabrina e con il passare del tempo, i loro discorsi non riguardarono più solo il suo caso giudiziario, ma si fecero sempre più profondi, spaziando su ogni argomento.

Sabrina, intanto, senza dire nulla a Francesco, per non creargli false ed inutili spe-



ranze, stava facendo di tutto per trovare le prove che avrebbero dimostrato la sua innocenza. Il suo entusiasmo, le sue certezze, contagiarono anche molte persone sue conoscenti, che, a loro volta, coinvolsero altre e altre persone.

Da lì a poco furono tantissimi quelli che credevano in Francesco, gli scrivevano per sostenerlo, gli mandavano regali e, fin dove potevano, aiutavano Sabrina nel tentativo di scagionarlo.

Dopo tanto cercare, catalogare, confrontare, la forza della convinzione e della fiducia diede i suoi frutti. Quasi per miracolo, quando si cominciava a dubitare che questo potesse accadere, un caso fortuito – l'indagine su un altro omicidio – portò alla luce dei fatti che, incrociati con gli innumerevoli dati raccolti in quei mesi da Sabrina e dai suoi amici, fecero chiarezza sulla vicenda di Francesco e ne provarono la piena innocenza.

C'era voluta anche un po' di fortuna, ma finalmente Francesco era libero e felice di incontrare tutte le persone che lo avevano sostenuto... e nessuno tolse mai dalla sua testa che senza quella catena umana di fiducia, speranza e solidarietà, nulla sarebbe mai accaduto.

Il “messaggio” che avevo estrapolato da questa storia era:

“Non disperare e fidati degli altri... ci sarà sempre qualcuno che crederà in te”

M.E .

*Feed back*  
*del gruppo di lavoro*

Meskalila Nunzia Coppola

Rosella De Leonibus

Lorella Fusaro

Silvana Liberati

Ivana Lorenzetti

**Ivana:**

La sera dell'ultimo giorno di festa, mentre c'erano i fuochi d'artificio a Castel Ritaldi, non ho resistito, vi ho mandato un sms: "Mi manca l'emozione che abbiamo condiviso". È tutto finito? Come quando finisce una fiaba.... È scattata una cosa strana, i laboratori sono diventati appuntamenti significativi. E quando tutto è finito è cominciata la nostalgia ..

Da: fiaba – scuola – bambini, abbiamo aperto le porte della fiaba al mondo adulto. Bell'esperienza.

**Meskalila:**

Nel corso del laboratorio sul mito, la prima cosa che mi ha colpita è stata la "folla" di persone. L'immagine mi ha subito riportato ad una esperienza vissuta in India, a Pushkar, molti anni fa. Era il giorno della MELA dei cammelli, una festa popolare a cui accorrono varie migliaia di pellegrini. Davanti a me, quel giorno, la stradina era vuota. Improvvisamente, mi sentii letteralmente sollevata per la vita e posta di peso su di un terrazzino. Guardai giù e in un attimo la strada fu riempita da migliaia di persone che correvano cantando. Sarei stata travolta dalla folla, se quel bravo signore non mi avesse tirata su. Appena sfumato il ricordo, mi è venuto in mente che il racconto di Tages è un mito dei confini. Allora, ho subito sentito tutte queste persone come parte e nello stesso tempo, unità del confine da costruire con l'attività laboratoriale, il loro confine e il mio.

Più tardi, nel pieno dell'attività, è emersa l'evidenza di quanto arbitrario è il pregiudizio, secondo cui gli insegnanti non vogliono mai mettersi in discussione, dal punto di vista emotivo.

Perfino le persone più "strutturate" hanno ritrovato la loro leggerezza, grazie all'allargamento dei propri confini. Poi ogni gruppo ha prodotto una sua sintesi, unendo lo spazio individuale a quello collettivo

**Silvana:**

Ero impensierita all'inizio, per il numero e anche per la novità dell'esperienza. Mi ha però felicemente catturato l'atmosfera, il paese, la biblioteca e il contesto mi ha rilassato. Quando poi ho conosciuto queste persone, ho visto che erano "umane".

Ho fatto teatro per tanti anni, davanti a tante persone, ma altro è recitare, altro è cercare un dialogo, un'interazione, e arrivare ad un finale, qualcosa che devo, come un frutto, portare a maturare.

Hanno lavorato bene, hanno trovato linguaggi molto originali, che mi hanno anche sorpreso, e ho visto che le persone alla fine erano contente, ringraziavano.

Inoltre, pensavo che gli insegnanti fossero più che esperti della struttura della fiaba, ma non è così scontato.

**Lorella:**

All'inizio ho paura: c'è tanto da fare e il tempo è poco. Anche per questo cerco di "scaldare" l'ambiente con tante candele e un castello come fondale mobile. Ma appena la stanza si anima di belle facce sorridenti, di occhi illuminati dalla curiosità, di mani che toccano i materiali a disposizione, il piacere di esserci di ognuna fa uscire la paura, e il desiderio di giocare fa crescere l'energia. Nessuna si stanca, nessuna si distrae, nessuna esce dalla stanza, nessuna se ne sta a guardare in disparte. C'è un fermento creativo denso di emozione ma anche un ordine molto rassicurante.

È bello vedere corpi che si avvolgono in veli colorati per diventare personaggi; mani che si immergono nel colore e si protendono a trasformare un muro in un luogo; orecchie attente a cogliere le note giuste per evocare un sentimento, per sottolineare una situazione; teste che si avvicinano a formare un cerchio che raccolga i pensieri, protegga le parole che si incatenano in frasi che raccontano le immagini di ognuna, fino a formare la storia di tutte.

E sprazzi di dolore e gioie intime regalate al gruppo, al silenzio di chi sa bene di cosa si parla ed è capace di accogliere chi si fida e si affida, anche soltanto col calore di una mano appoggiata sulla schiena.

E anche sorrisi e risate, forti, sonore, di chi sa prendersi in giro, di chi ha capito i propri limiti, le proprie debolezze, li amplifica e li mostra consentendo a tutte di fare altrettanto, in un gioco liberatorio e coinvolgente.

Esagerato. Qui si può.

E anche confronti serrati e facce tirate che si distendono nel momento finale, la rappresentazione, dove chi è in scena e chi guarda è ugualmente coinvolto e partecipe.

Che orgoglio far parte di questo mondo di donne sempre disposte a giocare, a mettersi in gioco, a donare qualcosa di sé!

Proprio come nelle fiabe...

**Rosella:**

La cosa più importante è che la fiaba non è un oggetto, ma una forma di contatto con l'altro, forte.

Nel laboratorio c'era un clima sacrale, nonostante fossero tante persone, c'era una qualità di ascolto attento, ed è emerso il bisogno di raccontare il mondo interno, il proprio sé profondo.

Nella fiaba si può. Il grande gruppo è stato invitante, ha abbassato le difese, impedito i grandi sterili e vuoti dibattiti.

La fiaba ha il potere di mettere ordine, è una cornice di sicurezza. Il gruppo l'ha trovata, tutto è dipeso dal contesto e dallo stile, dal clima di morbidezza nella presentazione.

Siamo riuscite a portare la fiaba a essere un elemento vivo nella vita delle persone

ed è diventata una delicata forma di contatto.

Mi ha colpito il rispetto con cui ognuna ha ascoltato la fiaba dell'altra. In che modo sono arrivate a questa forma di ascolto reciproco? Quanto è importante poter raccontare se stesse! Il grande gruppo è invitante e amplifica il vissuto. La parsimonia di parole deriva dal lavoro fatto in tutti i laboratori.

Ci siamo sentite come in un gran salotto. Vi è stata una felice essenzialità, le parole non per riempire il vuoto, ma per dire le cose importanti .

Quello che mi ha colpito è la straordinaria capacità di elaborazione metaforica: il linguaggio era quello femminile in cui ognuno coglieva le metafore e gli stimoli dell'altra. In più la loro straordinaria capacità di stare con il caso, di accogliere l'imprevisto, di fare i conti con lo sconosciuto. La capacità femminile di sopportare un sovraccarico di stimoli, di sopportare e accogliere anche ciò che si presenta come perturbante, come caos e dare forma, costruire un senso, condivisione, contatto che trasforma.

Quanto a noi mi è piaciuta la formula utilizzata: non ci siamo controllate a vicenda, c'era fiducia reciproca, eravamo sicure di tagliare, alla fine. Abbiamo trasmesso questa fiducia alle 200 persone che si sono permesse di coesistere, di condividere questa esperienza con noi.

E poi alla fine è arrivato l'sms di Ivana = è finita la festa, si fanno i fuochi e resta la nostalgia. L'emozione di tutta questa gente che non ha avuto paura di se stessa. L'emozione di sentire le emozioni delle altre. Un meccanismo virtuoso che si è trasformato in nostalgia. Molta soddisfazione, con mia grande e profonda gratitudine a voi, e alle persone che a noi si sono affidate.

A cura di Rosella De Leonibus

### **Bibliografia di base di riferimento:**

- Boncinelli Edoardo* Il cervello, la mente e l'anima - Mondadori
- Edwards B.* Disegnare con la parte destra del cervello - ed. Longanesi, Milano 1999
- Freeman W.* Come funziona il cervello, Einaudi, pag. 137 -
- Gabassi P.G., Tessarolo M.*, (a cura di), Disegno e comunicazione - ed. Franco Angeli, Milano 1995
- Hooper J. Teresi D.* L'universo della mente - Bompiani
- Itten J.* Arte del colore - Il Saggiatore, Milano 1982
- Tunzi P.* Con-figur-Azioni - Koinedizioni, Foggia 2004
- Tunzi P.* Rappresentazioni d'architettura - ed. LdU, Pescara 1999
- Vitta M.* Il sistema delle immagini - ed. Liguori, Napoli 1999

### **Bibliografia minima per l'educazione attraverso la fiaba**

- Argilli Marcello* Ci sarà una volta - La Nuova Italia Firenze 1995
- AA.VV. Le favole che fanno crescere  
vol. 1, Superare paure e difficoltà, accettare consigli e critiche  
vol. 2, I "no" e l'impegno, l'attenzione e la stima di sé Erickson, Trento 2004
- Bettelheim B.* Il mondo incantato - Giangiacomo Feltrinelli Editore, Milano 1983
- Campbell J.* Miti per vivere, sulla terra e sulla luna, in guerra, in pace, in amore - Red Edizioni, Como 1990
- Campbell J.* Il volo dell'anitra selvatica - Mondadori 1994
- Campbell J.* Il potere del mito. Intervista con Bill Moyers. Ugo Guanda Editore, Parma 1990
- Crosera Silvio, Bressan M. Antonietta, Biscaro Ariella* Leggere ai bambini - Editrice La Scuola, Brescia 1991
- Falda L., Oggero F.* Chi trova una fiaba trova un tesoro - Erickson, Trento 2006
- Favaro Graziella* I bambini della nostalgia - A. Mondadori, Milano 1993
- Ghiselli Serafino* Lettura e analisi del testo - Editrice La Scuola, Brescia 1993
- Giudetti R., Eccli M.* Sempre capricci? - Erickson, Trento, 2002
- Kast Verena* Le fiabe che curano - Red Edizioni, Milano 2006
- Kast Verena* Le fiabe di paura - Red Edizioni, Milano 2007

*Lia Iacononelli* Le fiabe per crescere bene con se stessi e con gli altri - Franco Angeli 2008

*Lavinio Cristina* La magia della fiaba - La Nuova Italia, Firenze 1993

*Maiolo G. – Franchini G.* Ciripo' Lilli, Rataplan e altri animali paurosi, Favole per aiutare i bambini a vincere le ansie più comuni – Erickson, Trento 2003

*Marcoli A.* Il bambino perduto e ritrovato, favole per far la pace col bambino che siamo stati - Arnoldo Mondadori Editore, Milano 1999

*Mauti E.* Una fiaba per ogni perché, spiegare ai bambini perché succedono le cose - Erickson, Trento 2007

*Mingoia Eleonora* Nel mondo della fiaba - Edizione Era Nuova Ellera Umbra, Perugia 1997

*Pisanty Valentina* Leggere la fiaba - Gruppo Editoriale Fabbri, Bompiani, Sonzogno, Etas, Milano 1993

*Propp V.J.* Morfologia della fiaba; Le radici storiche dei racconti di magia, Le due opere fondamentali sul meraviglioso della fiaba per conoscerne le regole di composizione e la genesi storica e sociale. Grandi tascabili economici - Newton, Roma 1992

*Paola Santagostino* Come raccontare una fiaba - RED 2004

*Paola Santagostino* Guarire con una fiaba - Feltrinelli 2006

*Scataglini C.* Lo strano mistero di Cartoonville - Erickson, Trento 2003

*Scataglini C.* Magigum e il volo delle emozioni - Erickson, Trento 2005

*Sunderland M.* Aiutare i bambini ...a superare ansie o ossessioni Erickson, Trento 2005

*Thompson Stith* La fiaba nella tradizione popolare - Il Saggiatore, Milano 1994

*Trevi M.* Metafore del simbolismo, Ricerche sulla funzione simbolica nella psicologia complessa - Raffaello Cortina Editore, Milano 1986

*Van Gennep Arnold* Le origini delle leggende. Una ricerca sulle leggi dell'immaginario - Xenia Edizioni, Milano 1991

*Verità R.* Con la testa fra le favole, Favole per bambini che pensano serenamente - Erickson, Trento 2003

*Von Franz M.L.* Il femminile nella fiaba - Boringhieri, Torino 1987

*Von Franz M.L.* L'individuazione nella fiaba - Boringhieri, Torino 1987

*Von Franz M.L.* L'ombra e il male nella fiaba - Bollati Boringhieri, Torino 1995

*Von Franz M.L.* Le fiabe del lieto fine, psicologia delle storie di redenzione - Red Edizioni, Como 1990

Riviste: *Riza scienze*, Curarsi con le fiabe, la fata, la strega e l'orco al servizio della psicoterapia, di Paola Santagostino, n° 17 – Ottobre 1987

### **Bibliografia minima sull'ombra**

*Bly R.* Piccolo libro dell'ombra - trad. it. Red, Como 1992

*Franz M. - L. von.* L'ombra e il male nella fiaba - trad. it., Bollati Boringhieri, Torino 1995

*Green J.* L'homme et son ombre - Seuil Paris 1991

*Johnson R.A.* Metti in luce la tua ombra. Come riappropriarsi del lato nascosto della psiche, trad.it. Jackson Libri, Presso (MI) 1998

*Zweig C.-Abrams J.* (a cura di) Meeting the shadow. The hidden power of dark side of human nature, Jeremy P. Tarcher, Los Angeles 1991

### **Bibliografia minima per scrivere fiabe**

*Della Casa Maurizio* Scrivere testi – La nuova Italia, Firenze 1994

*Di Pace Filomena* Inventare una storia - Edizione Era Nuova Ellera Umbra, Perugia 1994

*Gagliardi Gabriella* Il bambino racconta - Il ventaglio, Roma 1993

*Lorenzoni Franco, Goldoni M.Teresa* Così liberi mai - Edizione Era Nuova Ellera Umbra, Perugia 2005

*Rodari Gianni* Grammatica della fantasia – Einaudi, Torino 1973

*Rondot Fabio, Varano Maria* Come si inventano le fiabe - Edizione Sonda, Torino 1993





Edizione 2007



Edizione 2008 - I Laboratorio

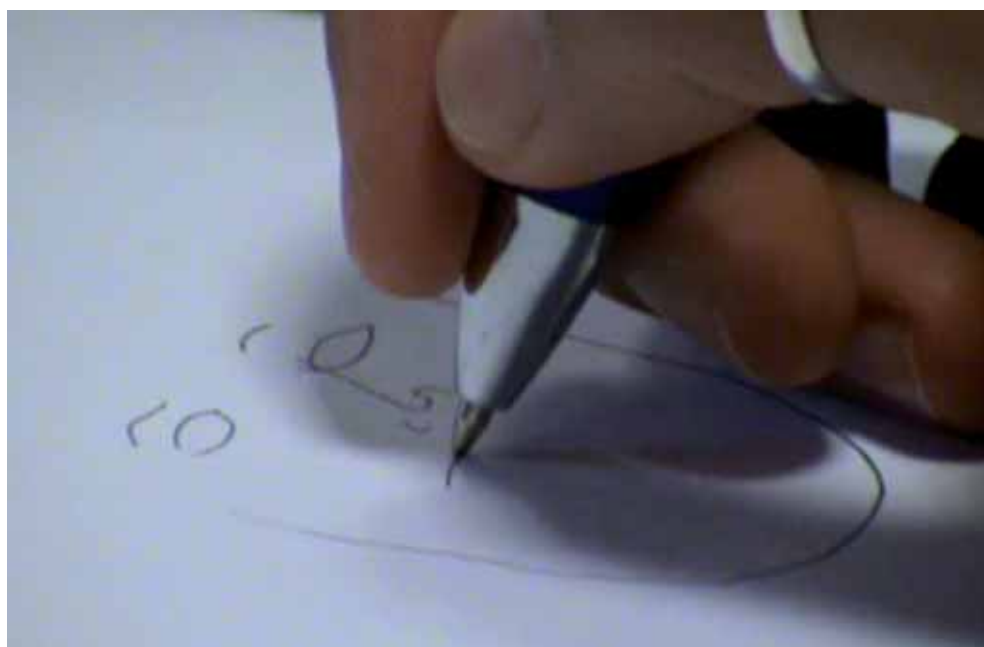


Edizione 2008 - II Laboratorio





Edizione 2008 - III Laboratorio



Edizione 2008 - IV Laboratorio





Finito di stampare nel mese





*Questo non è un libro per bambini, è riservato esclusivamente ai grandi. Qui è raccontata una esperienza di laboratorio su fiabe e miti, di come queste meravigliose invenzioni dell'umanità non siano solo piacevoli letture, ma anche strumenti che aiutano ad osservarsi, a ricomporre percorsi di vita, a scrutare possibilità creative.*

*Ed allora le fiabe ed i miti hanno bisogno di adulti che li raccontino, come gli adulti hanno bisogno di fiabe e di miti per esplorarsi. Ecco spiegata la loro potente magia.*

*Nel paese delle fiabe, Castel Ritaldi, è chiaro che non si sta mica a pettinare le bambole... si nutre di buon latte l'infante che è in noi, si creano incredibili incantesimi, si sogna con i piedi per terra.*

*E... "i sogni son desideri di felicità..." (Cenerentola)*

