

Gianni Rodari

GRAMMATICA DELLA FANTASIA

Indice

1. Antefatto.
2. Il sasso nello stagno.
3. La parola «ciao».
4. Il binomio fantastico.
5. «Luce» e «scarpe».
6. Che cosa succederebbe se...
7. Il nonno di Lenin.
8. Il prefisso arbitrario.
9. L'errore creativo.
10. Vecchi giochi.
11. Utilità di Giosuè Carducci.
12. Costruzione di un «limerick».
13. Costruzione di un indovinello.
14. Il falso indovinello.
15. Le fiabe popolari come materia prima.
16. A sbagliare le storie.
17. Cappuccetto Rosso in elicottero.
18. Le fiabe a rovescio.
19. Che cosa accadde dopo.
20. Insalata di favole.
21. Fiabe a ricalco.
22. Le carte di Propp.
23. Franco Passatore mette «le carte in favola».
24. Fiabe in «chiave obbligata».
25. Analisi della Befana.
26. L'omino di vetro.
27. Pianoforte-Bill.
28. Mangiare e «giocare a mangiare».
29. Storie in tavola.
30. Viaggio intorno a casa mia.
31. Il giocattolo come personaggio.
32. Marionette e burattini.
33. Il bambino come protagonista.
34. Storie «tabù».
35. Pierino e il pongo.

36. Storie per ridere.
37. La matematica delle storie.
38. Il bambino che ascolta le fiabe.
39. Il bambino che legge i fumetti.
40. La capra del signor Séguin.
41. Storie per giocare.
42. Se il nonno diventa un gatto.
43. Giochi in pineta.
44. Immaginazione, creatività, scuola.
45. Schede:
 - Novalis.
 - La doppia articolazione.
 - «La Parola che gioca».
 - Sul pensare per coppie.
 - Lo straniamento.
 - Il «percepto subliminale».
 - Fantasia e pensiero logico.
 - L'indovinello come forma del conoscere.
 - L'effetto di amplificazione.
 - Il teatro dei ragazzi.
 - Merceologia fantastica.
 - L'orso di pezza.
 - Un verbo per giocare.
 - Le storie della matematica.
 - Difesa del "Gatto con gli stivali".
 - Attività espressive ed esperienza scientifica.
 - Arte e scienza.

"Alla città di Reggio Emilia"

1. ANTEFATTO

Nell'inverno 1937-38, in seguito alla raccomandazione di una maestra, moglie di un vigile urbano, venni assunto per insegnare l'italiano ai bambini in casa di ebrei tedeschi che credevano - lo credettero per pochi mesi - di aver trovato in Italia un rifugio contro le persecuzioni razziali. Vivevo con loro, in una fattoria sulle colline presso il lago Maggiore. Con i bambini lavoravo dalle sette alle dieci del mattino. Il resto della giornata lo passavo nei boschi a camminare e a leggere Dostoevskij. Fu un bel periodo, fin che durò. imparai un po' di tedesco e mi buttai sui libri di quella lingua con la passione, il disordine e la voluttà che fruttano a chi studia cento volte più che cento anni di scuola.

Un giorno, nei "Frammenti" di Novalis (1772-1801), trovai quello che dice: «Se avessimo anche una Fantastica, come una Logica, sarebbe scoperta l'arte di inventare». Era molto bello. Quasi tutti i "Frammenti" di Novalis lo sono, quasi tutti contengono illuminazioni straordinarie.

Pochi mesi dopo, avendo incontrato i surrealisti francesi, credetti di aver trovato nel loro modo di lavorare la «Fantastica» di cui andava in cerca Novalis. E' ben vero che il padre e profeta del surrealismo aveva scritto, fin dal primo manifesto del movimento: «Le future tecniche surrealiste non mi interessano». Ma intanto i suoi amici scrittori e pittori, di quelle tecniche, ne avevano inventate un bel po'. Io allora, ripartiti i miei ebrei in cerca di un'altra patria, insegnavo nelle scuole elementari. Dovevo essere un pessimo maestro, mal preparato al suo lavoro e avevo in mente di tutto, dalla linguistica indo-europea al marxismo (il cavalier Romussi, direttore della Biblioteca civica di Varese, benché il ritratto del duce fosse bene in vista sopra la sua scrivania, mi consegnò sempre senza batter ciglio qualsiasi libro di cui gli avessi fatto regolare richiesta); avevo in mente di tutto fuor che la scuola. Forse, però, non sono stato un maestro noioso. Raccontavo ai bambini, un po' per simpatia un po' per la voglia di giocare, storie senza il minimo riferimento alla realtà né al buonsenso, che inventavo servendomi delle «tecniche» promosse e insieme deprecate da Breton.

Fu in quel tempo che intitolai pomposamente un modesto scartafaccio "Quaderno di Fantastica", prendendovi nota non delle storie che raccontavo, ma del modo come nascevano, dei trucchi che scoprivo, o credevo di scoprire, per mettere in movimento parole e immagini.

Tutto questo fu poi a lungo dimenticato e sepolto, fino a quando, quasi per caso, intorno al '48, cominciai a scrivere per i bambini. Allora anche la «Fantastica» mi tornò in mente ed ebbe gli sviluppi utili a quella nuova e impreveduta attività. Solo la pigrizia, una certa riluttanza alla sistematicità e la mancanza di tempo mi impedirono di parlarne in pubblico fino al 1962, quando pubblicai nel quotidiano romano «Paese Sera» un "Manuale per inventare favole" in due puntate (9 e 19 febbraio).

In quegli articoli prendevo una rispettosa distanza dalla materia, immaginando di aver ricevuto, da un giovane studioso giapponese conosciuto a Roma durante le Olimpiadi, un manoscritto contenente la traduzione inglese di un'operetta che sarebbe stata pubblicata a Stoccarda, nel 1912, dalla Novalis-Verlag, autore un improbabile Otto Schlegel-Kamnitzer, titolo: "Grundlegung zur Phantastik - Die Kunst Maerchen zu schreiben", ovvero: "Fondamenti per una Fantastica - L'arte di scrivere fiabe". Nella cornice di questa non originalissima finzione esponevo, tra il serio e il burlesco, alcune semplici tecniche d'invenzione: le stesse che poi, per anni, sono andate divulgando in tutte le scuole dove sono stato a raccontare storie e a rispondere alle domande dei bambini. C'è sempre il bambino che domanda, per l'appunto: «Come si fa a inventare le storie?» e merita una risposta onesta.

Ho ripreso l'argomento, in seguito, nel «Giornale dei genitori», per suggerire ai lettori la maniera di farsi da soli le «storie della buona notte» ("Che cosa succede se il nonno diventa un gatto", dicembre 1969; "Un piatto di storie", gennaio-febbraio 1971; "Storie per ridere", aprile 1971).

Pare brutto, allineare tante date. A chi possono mai interessare? Eppure mi piace poterle disporre una dopo l'altra, come se fossero importanti. Il lettore faccia conto che io stia giocando a quel gioco che la psicologia transazionale chiama «Guarda, mamma, come vado bene senza mani!» E' sempre così bello vantarsi di qualcosa...

Dal 6 al 10 marzo del 1972 a Reggio Emilia, su invito del comune, ebbi una serie di incontri con una cinquantina di insegnanti delle scuole per l'infanzia (ex materne), elementari e medie, e presentai in forma, per così dire, conclusiva e ufficiale, tutti i miei ferri del mestiere.

Tre cose mi faranno ricordare quella settimana come una delle più belle della mia vita. La prima è che il manifesto fatto affiggere per l'occasione dal comune annunciava in tutte le lettere "Incontri con la Fantastica" e io potei leggere sui muri stupefatti della città quella parola che mi faceva compagnia da trentaquattro anni. La seconda è che nello stesso manifesto si avvertiva che le «prenotazioni» erano limitate «a cinquanta»: un numero maggiore di presenti, ovviamente, avrebbe trasformato gli incontri in conferenze, che

non sarebbero state utili a nessuno; ma l'avvertimento sembrava esprimere il timore che folle incontenibili muovessero, al richiamo della «Fantastica», all'assalto della sala ricavata dall'ex palestra dei pompieri, ornata di colonne di ferro dipinte di violetto, in cui si teneva il convegno. Questo era emozionante. La terza ragione di felicità, la più sostanziosa, risiede nella possibilità che mi fu data di ragionare a lungo e sistematicamente, con il controllo costante della discussione e della sperimentazione, non solo sulla funzione dell'immaginazione e sulle tecniche per stimolarla, ma sul modo di comunicare a tutti quelle tecniche, per esempio di farne uno strumento per l'educazione linguistica (ma non soltanto...) dei bambini.

Alla fine di quel «breve corso» mi trovai il testo di cinque conversazioni, grazie al registratore che le aveva raccolte e alla pazienza di una dattilografa.

Il libretto che presento ora non è che una rielaborazione delle conversazioni di Reggio Emilia. Non rappresenta - sarà ora il caso di precisarlo - né il tentativo di fondare una «Fantastica» in tutta regola, pronta per essere insegnata e studiata nelle scuole come la geometria, né una teoria completa dell'immaginazione e dell'invenzione, per la quale ci vorrebbero ben altri muscoli e qualcuno meno ignorante di me. Non è nemmeno un «saggio». Non so bene che cosa sia, in effetti. Vi si parla di alcuni modi di inventare storie per bambini e di aiutare i bambini a inventarsi da soli le loro storie: ma chi sa quanti altri modi si potrebbero trovare e descrivere. Vi si tratta solo dell'invenzione per mezzo delle parole e si suggerisce appena, ma senza approfondire, che le tecniche potrebbero facilmente essere trasferite in altri linguaggi, dal momento che una storia può essere raccontata da un narratore singolo o da un gruppo, ma può anche diventare teatro o canovaccio per una recita di burattini, svilupparsi in fumetto, in film, venire incisa su un registratore e mandata agli amici; potrebbero, quelle tecniche, entrare in ogni sorta di giochi infantili, ma su questo punto è detto ben poco.

Io spero che il libretto possa essere ugualmente utile a chi crede nella necessità che l'immaginazione abbia il suo posto nell'educazione; a chi ha fiducia nella creatività infantile; a chi sa quale valore di liberazione possa avere la parola. «Tutti gli usi della parola a tutti» mi sembra un buon motto, dal bel suono democratico. Non perché tutti siano artisti, ma perché nessuno sia schiavo.

2. IL SASSO NELLO STAGNO.

Un sasso gettato in uno stagno suscita onde concentriche che si allargano sulla sua superficie, coinvolgendo nel loro moto, a distanze diverse, con diversi effetti, la ninfea e la canna, la barchetta di carta e il galleggiante del pescatore. Oggetti che se ne stavano ciascuno per conto proprio, nella sua pace o nel suo sonno, sono come richiamati in vita, obbligati a reagire, a entrare in rapporto tra loro. Altri movimenti invisibili si propagano in profondità, in tutte le direzioni, mentre il sasso precipita smuovendo alghe, spaventando pesci, causando sempre nuove agitazioni molecolari. Quando poi tocca il fondo, sommuove la fanghiglia, urta gli oggetti che vi giacevano dimenticati, alcuni dei quali ora vengono dissepoliti, altri ricoperti a turno dalla sabbia. Innumerevoli eventi, o microeventi, si succedono in un tempo brevissimo. Forse nemmeno ad aver tempo e voglia si potrebbero registrare tutti, senza omissioni.

Non diversamente una parola, gettata nella mente a caso, produce onde di superficie e di profondità, provoca una serie infinita di reazioni a catena, coinvolgendo nella sua caduta suoni e immagini, analogie e ricordi, significati e sogni, in un movimento che interessa l'esperienza e la memoria, la fantasia e l'inconscio e che è complicato dal fatto che la stessa mente non assiste passiva alla rappresentazione, ma vi interviene continuamente, per accettare e respingere, collegare e censurare, costruire e distruggere.

Prendo ad esempio la parola «sasso». Cadendo nella mente essa si trascina dietro, o urta, o evita, insomma, variamente si mette in contatto:

con tutte le parole che cominciano con "s" ma non continuano con "a", come «semina», «silenzio», «sistole»;

con tutte le parole che cominciano con "'sa", come «santo», «salame», «salso», «salsa», «sarabanda», «sarto», «salamandra»;

con tutte le parole che rimano in "asso", come «basso», «masso», «contrabbasso», «ananasso» «tasso», «grasso»;

con tutte le parole che le stanno accanto, nel deposito lessicale, per via di significato: «pietra», «marmo», «mattone», «roccia», «tufo», «travertino», «peperino»;

eccetera.

Queste sono le associazioni più pigre. Una parola urta l'altra per inerzia. E' difficile che ciò basti a far scoccare la scintilla (ma non si può mai dire).

La parola, intanto, precipita in altre direzioni, affonda nel mondo passato, fa tornare a galla presenze sommerse. «Sasso», da questo punto di vista, è per me Santa Caterina del Sasso, un santuario a picco sul lago Maggiore. Ci andavo in bicicletta. Ci andavamo insieme, Amedeo e io. Siedevamo sotto un fresco portico a bere vino bianco e a parlare di Kant. Ci trovavamo anche in treno, eravamo entrambi studenti pendolari. Amedeo portava un lungo mantello blu. In certi giorni sotto il mantello s'indovinava la sagoma dell'astuccio del suo violino. La maniglia del mio astuccio era rotta, dovevo portarlo sotto il braccio. Amedeo andò negli alpini e morì in Russia.

Un'altra volta la figura di Amedeo mi tornò da un «ricercare» sulla parola «mattone», che mi aveva ricordato certe basse fornaci, nella campagna lombarda, e lunghe camminate nella nebbia, o nei boschi, spesso Amedeo ed io passavamo pomeriggi interi nei boschi a parlare: di Kant, di Dostoevskij, di Montale, di Alfonso Gatto. Le amicizie dei sedici anni sono quelle che lasciano i segni più profondi nella vita. Ma questo, qui, non interessa. Interessa prendere atto di come una parola qualunque, scelta a caso, possa funzionare come parola magica per disseppellire campi della memoria che giacevano sotto la polvere del tempo.

Non diversamente agiva il sapore della «madeleine» nella memoria di Proust. E dopo di lui tutti gli «scrittori della memoria» hanno imparato, anche troppo, ad ascoltare gli echi sepolti delle parole, degli odori, dei suoni. Ma noi vogliamo inventare storie per i bambini, non scrivere racconti per recuperare e salvare la nostra vita perduta. Semmai anche con i bambini, di quando in quando, sarà divertente e utile fare il gioco della memoria. Qualsiasi parola potrà aiutarli a ricordare «quella volta che...», a scoprirsi nel tempo che passa, a misurare la distanza tra oggi e ieri, sebbene i loro «ieri» siano, per fortuna, ancora poco numerosi e poco affollati.

Il «tema fantastico», in questo tipo di ricerca che parte da una sola parola, nasce quando si creano accostamenti strani, quando nei complessi movimenti delle immagini e nelle loro interferenze capricciose, si fa luce una parentela imprevedibile tra parole che appartengono a catene differenti. «Mattone» ha portato con sé: «canzone», «marrone», «massone», «torrone», «panettone»...

"Mattone" e "canzone" mi si presentano come una coppia interessante, anche se non così «bella come il fortuito incontro di un ombrello e di una macchina da cucire su un tavolo anatomico» (Lautréamont, "I canti di Maldoror"). Nel confuso insieme delle parole fin qui evocate, «mattoni» sta a «canzone» come «sasso» sta a «contrabbasso». Il violino di Amedeo

aggiunge probabilmente un elemento affettivo e favorisce la nascita di un'immagine musicale.

«Ecco la casa in musica. E' fatta di mattoni musicali, di pietre musicali. Le sue pareti, percosse da martelletti, rendono tutte le note possibili. So che c'è un do diesis sopra il divano, il fa più acuto è sotto la finestra, il pavimento è tutto in si bemolle maggiore, una tonalità eccitante. C'è una stupenda porta atonale, seriale, elettronica: basta sfiorarla con le dita per cavarne tutta una roba alla Nono-Berio-Maderna. Da far delirare Stockhausen (che nell'immagine entra a maggior diritto di altri, con quello "haus", "casa", incorporato nel cognome).

Ma non si tratta solo di una casa. C'è tutto un paese musicale che contiene la casa-pianoforte, la casa-celesta, la casa-fagotto. E' un paese-orchestra. La sera gli abitanti, suonando le loro case, fanno tutti insieme un bel concerto prima di andare a dormire... Di notte, mentre tutti dormono, un prigioniero suona le sbarre della sua cella... Eccetera. La storia, ormai, ha preso il via.»

Penso che il prigioniero sia entrato nella storia grazie alla rima di «canzone» e «prigione», di cui consapevolmente non avevo preso nota, ma che evidentemente stava in agguato. Le sbarre si direbbero una conseguenza ovvia. Ma non credo. Me le deve avere suggerite piuttosto il ricordo, fugevolmente affiorato, del titolo di un vecchio film: "Prigione senza sbarre".

L'immaginazione può seguire ora un'altra strada:

«Cadono tutte le sbarre di tutte le prigioni del mondo. Escono tutti. Anche i ladri? Sì, anche i ladri. E' la prigione che produce i ladri. Finita la prigione, finiti i ladri...»

E qui posso notare come nel processo apparentemente meccanico si cala, come in uno stampo, ma anche modificando lo stampo stesso, la mia ideologia. Sento l'eco di letture antiche e recenti. I mondi degli esclusi chiedono con prepotenza di essere nominati: orfanotrofi, riformatori, ricoveri per i vecchi, manicomi, aule scolastiche. La realtà fa irruzione nell'esercizio surrealistico. In fin dei conti, forse, se il paese musicale diventerà una storia, non si tratterà di una fantasticheria evasiva, bensì di un modo di riscoprire e rappresentare in forme nuove la realtà.

Ma l'esplorazione della parola «sasso» non è finita. Debbo ancora rifiutarla come organismo che ha un certo significato e un certo suono,

scomporla nelle sue lettere, scoprire le parole che ho rifiutate successivamente per arrivare alla sua pronuncia:

Scrivo le lettere una sotto l'altra:

S
A
S
S
O

Ora accanto ad ogni lettera posso scrivere la prima parola che mi viene in mente, ottenendo una nuova serie (per esempio: «sardina-avvocato-sigaretta-sifone-ortolano»). O posso - sarà più divertente - scrivere accanto alle cinque lettere cinque parole che formino una frase di senso compiuto, così:

S - Sulla.
A - altalena.
S - saltano.
S - sette.
O - oche.

Non saprei che farmene, in questo momento, di sette oche in altalena, se non usarle per costruire un «nonsense» in rima:

«Sette oche in altalena
reclamavano la cena... eccetera.»

Ma non bisogna attendersi un risultato di qualche interesse alla prima prova. Cerco un'altra serie, con lo stesso sistema:

S - Settecento.
A - avvocati.
S - suonavano.
S - settecento.
O - ocarine.

Quel «settecento» è un prolungamento automatico del «sette» precedente. Le «ocarine» si sono imposte sulla spinta, evidente, delle «oche»: ma non si

può ignorare che le ha favorite anche la vicinanza, in questa ricerca, con gli strumenti musicali nominati poco sopra. Un corteo di settecento avvocati che suonano l'ocarina non è un'immagine da buttar via.

Personalmente ho inventato molte storie partendo da una parola scelta a caso. Una volta, per esempio, partendo dalla parola «cucchiaino», ottenni la seguente catena: «cucchiaino-Cocchiara (chiedo scusa per quest'uso arbitrario, ma non del tutto, di un nome illustre in un campo che riguarda anche le favole...) - «chiara - chiara d'uovo - ovale - orbita - uovo in orbita». Qui mi fermai e scrissi una storia intitolata: "Un mondo in un uovo", che sta tra la fantascienza e la presa in giro.

Possiamo ora lasciare la parola «sasso» al suo destino. Ma non illudiamoci di averne esaurite le possibilità. Ha detto Paul Valéry: «Non c'è una parola che si possa comprendere se si va a fondo». E Wittgenstein: «Le parole sono come la pellicola superficiale su un'acqua profonda». Le storie si cercano, per l'appunto, nuotando sott'acqua.

Quanto alla parola «mattono», ricorderò il test americano di creatività, di cui parla Marta Fattori nel suo bel libro "Creatività ed educazione". I bambini vengono invitati, con quel test, ad elencare tutti gli usi possibili del «mattono» che conoscono o che riescono ad immaginare. Forse la parola «mattono» mi si è imposta con tanta forza perché avevo letto di recente di quel test, in quel libro. Purtroppo, test del genere non hanno lo scopo di stimolare la creatività infantile, ma solo quello di misurarla, per selezionare «i più bravi in immaginazione» come con altri test si selezionano «i più bravi in matematica». Avranno la loro utilità, naturalmente. Ma in sostanza perseguono scopi che passano sopra la testa dei bambini.

Il gioco del «sasso nello stagno» che qui ho brevemente illustrato, invece, si muove nel senso opposto: deve servire ai bambini, non servirsi di loro.

3. LA PAROLA «CIAO»

Nelle scuole per l'infanzia di Reggio Emilia è nato, anni or sono, il «gioco del cantastorie». I bambini, a turno, salgono su una predella come su una specie di tribuna e raccontano ai loro compagni, accoccolati sul pavimento, una storia di loro invenzione. La maestra la trascrive, e il bambino sta bene attento che lo faccia senza nulla dimenticare o cambiare. Poi il bambino stesso illustra la sua storia con una grande pittura. Più avanti analizzerò una di queste storie spontanee. Qui il «gioco del cantastorie» fa solo da premessa a quanto segue.

Dopo che io avevo parlato del modo di inventare una storia partendo da una parola data, l'insegnante Giulia Notari, della scuola per l'infanzia Diana, ha chiesto se qualche bambino si sentisse di inventare una storia con quel nuovo sistema e ha suggerito la parola «ciao». Un bambino di cinque anni ha raccontato questa storia:

«Un bimbo aveva perso tutte le parole buone e gli erano rimaste quelle brutte: merda, cacca, stronzo, eccetera.

Allora la sua mamma lo porta da un dottore, che aveva i baffi lunghi così, e gli dice: - Apri la bocca, fuori la lingua, guarda in su, guarda in dentro, gonfia le guance.

Il dottore dice che deve andare a cercare in giro una parola buona. Prima trova una parola così (il bambino indica una lunghezza di circa venti centimetri) che era "uffa", che è cattiva. Poi ne trova una lunga così (circa cinquanta centimetri) che era "arrangiati", che è cattiva. Poi trova una parolina rosa, che era "ciao", se la mette in tasca, la porta a casa e impara a dire le parole gentili e diventa buono.»

Durante il racconto, due volte gli ascoltatori si sono inseriti per raccogliere e sviluppare spunti offerti dalla storia. Una prima volta, sul tema delle parole «brutte» hanno improvvisato allegramente una litania di cosiddette «parolacce», recitando l'intera serie di quelle che conoscevano e che erano state evocate dalla prima. Lo facevano, ovviamente, per sfida, in un gioco liberatorio, di comicità escrementizia, che ben conosce chiunque abbia a che fare con i bambini. Tecnicamente, il gioco delle associazioni si svolgeva su quello che i linguisti chiamano «asse della selezione» (Jakobson), come una ricerca delle parole vicine lungo la catena del

significato. Ma non rappresentavano, quelle parole, un diversivo, un abbandono del tema della storia: anzi, ne chiarivano e determinavano lo svolgimento. Nel lavoro del poeta, dice Jakobson, l'«asse della selezione» si proietta sull'«asse della combinazione»: può essere un suono (una rima) a evocare un significato, un'analogia verbale a suscitare la metafora. Quando il bambino inventa una storia, succede la stessa cosa. Si tratta di un'operazione creativa che ha anche un aspetto estetico: qui ci interessa in relazione alla creatività, non all'arte.

Una seconda volta gli ascoltatori hanno interrotto il narratore per sviluppare il «gioco del medico», cercando variazioni al tradizionale «tira fuori la lingua». Il divertimento aveva qui un doppio significato: psicologico, in quanto serviva a sdrammatizzare, comicizzandola, la figura sempre un po' temuta del medico; di gara, a chi trovasse la variazione più sorprendente e inattesa («guarda in dentro»). Un gioco del genere è già teatro, è l'unità minima della drammatizzazione.

Ma veniamo alla struttura della storia. In realtà essa non si basa esclusivamente sulla parola «ciao», cioè sul suo significato e sul suo suono. Il bambino che ha cominciato la storia ha preso come tema l'espressione «la parola ciao», nel suo insieme. Ecco perché nella sua immaginazione non ha prevalso - benché si sia prodotta in altro momento - la ricerca di parole vicine o simili, di situazioni in cui la parola venisse usata in questo o quel modo: perfino l'uso più semplice, quello del saluto, appare sostanzialmente rifiutato. Invece l'espressione «la parola ciao» ha dato luogo immediatamente, sull'«asse della selezione», alla costruzione di due classi di parole: le «parole buone» e le «parole brutte» e successivamente, per mezzo del gesto, ad altre due classi, quella delle «parole corte» e quella delle «parole lunghe».

Quel gesto non è un'improvvisazione, ma un'appropriazione. Il bambino ha visto sicuramente alla T.V. la pubblicità di una ditta di caramelle in cui compaiono due mani che vengono battute l'una contro l'altra e poi si allontanano mentre, tra una mano e l'altra, compare una scritta: il nome della caramella reclamizzata. Il bambino ha ripescato quel gesto nella memoria e se n'è servito in modo originale e personale. Ha rifiutato il messaggio pubblicitario, ha accolto quello implicito e non voluto, non programmato: il gesto che misura la lunghezza delle parole. Non si può mai essere sicuri di quello che un bambino impara guardando la televisione. E non si deve mai sottovalutare la sua capacità di reagire creativamente al visibile.

Nella storia interviene, al punto giusto, la censura esercitata dal modello culturale. Il bambino definisce «brutte» le parole che in casa gli hanno

insegnato a considerare sconvenienti. Sono i genitori che, in lui, le definiscono «brutte». Ma egli si trova in un ambiente educativo adatto a superare certi condizionamenti, una scuola non repressiva, dove non si viene rimproverati o sgridati se si usano quelle parole. Da questo punto di vista il risultato più straordinario della storia consiste nell'abbandono finale delle classi di parole istituite all'inizio.

Le parole «brutte» che il bambino incontra nella sua ricerca - «uffa», «arrangiati» - non sono «brutte» in relazione a un modello repressivo: sono invece le parole che allontanano, che offendono gli altri, che non aiutano a farsi degli amici, a stare insieme, a giocare insieme. Esse sono l'opposto non più delle parole astrattamente «buone», ma delle parole «giuste e gentili». Ecco nata una nuova classe di parole, nella quale si rivelano i nuovi valori che il bambino assorbe in quella scuola. A questo risultato è arrivata la mente reagendo alle sue stesse immagini, giudicandole, governando le loro associazioni con il contributo di tutta la piccola personalità in azione. Ed è chiaro perché «ciao» dev'essere una «parolina rosa»: il rosa è un colore gentile, delicato, non aggressivo. Il colore è un'indicazione di valore. Tuttavia, è un peccato non aver chiesto al bambino: «perché rosa?» La sua risposta ci avrebbe detto qualcosa che non sapevamo e che ora è estremamente difficile ricostruire.

4. IL BINOMIO FANTASTICO

Abbiamo visto nascere il tema fantastico - lo spunto per una storia - da una singola parola. Ma si è trattato, più che altro, di un'illusione ottica. In realtà, non basta un polo elettrico a suscitare una scintilla, ce ne vogliono due. La parola singola «agisce» («Buffalo. E il nome agì...» dice Montale) solo quando ne incontra una seconda che la provoca, la costringe a uscire dai binari dell'abitudine, a scoprirsi nuove capacità di significare. Non c'è vita, dove non c'è lotta.

Ciò dipende dal fatto che l'immaginazione non è una qualche facoltà separata della mente: è la mente stessa, nella sua interezza, la quale, applicata ad un'attività piuttosto che ad un'altra, si serve sempre degli stessi procedimenti. E la mente nasce nella lotta, non nella quiete. Ha scritto Henry Wallon, nel suo libro "Le origini del pensiero nel bambino", che il pensiero si forma per coppie. L'idea di «molle» non si forma prima, o dopo l'idea di «duro», ma contemporaneamente, in uno scontro che è generazione: «L'elemento fondamentale del pensiero è questa struttura binaria, non i singoli elementi che la compongono. La coppia, il paio sono anteriori all'elemento isolato».

Dunque, in principio era l'opposizione. E' dello stesso parere anche Paul Klee quando scrive, nella sua "Teoria della forma e della figurazione, che «il concetto è impossibile senza il suo opposto. Non esistono concetti a sé stanti, ma di regola sono "binomi di concetti"».

Una storia può nascere solo da un «binomio fantastico».

«Cavallo-cane» non è veramente un «binomio fantastico». E' una semplice associazione all'interno della stessa classe zoologica. All'evocazione dei due quadrupedi l'immaginazione assiste indifferente. E' un accordo di terza maggiore, non promette niente di eccitante.

Occorre una certa distanza tra le due parole, occorre che l'una sia sufficientemente estranea all'altra, e il loro accostamento discretamente insolito, perché l'immaginazione sia costretta a mettersi in moto per istituire tra loro una parentela, per costruire un insieme (fantastico) in cui i due elementi estranei possano convivere. Perciò è bene scegliere il binomio fantastico con l'aiuto del caso. Le due parole siano dettate da due bambini, all'insaputa l'uno dell'altro; estratte a sorte; indicate da un dito che non sa leggere in due pagine lontane del vocabolario.

Quando facevo il maestro, mandavo un bambino a scrivere una parola sulla facciata visibile della lavagna, mentre un altro bambino ne scriveva un'altra sulla facciata invisibile. Il piccolo rito preparatorio aveva la sua importanza. Creava un'attesa. Se un bambino scriveva, in vista di tutti, la parola «cane», questa parola era già una parola speciale, pronta a far parte di una sorpresa, a inserirsi in un avvenimento imprevedibile. Quel «cane» non era un quadrupede qualunque, era già un personaggio avventuroso, disponibile, fantastico. Girata la lavagna si leggeva, poniamo, la parola «armadio». Una risata la salutava. La parola «ornitorinco», o «tetraedro», non avrebbe ottenuto un successo maggiore. Ora, un armadio, in sé, non fa né ridere né piangere. E' una presenza inerte, una banalità. Ma quell'armadio, facendo coppia con un cane, era tutt'altra cosa. Era una scoperta, un'invenzione, uno stimolo eccitante.

Ho letto, anni dopo, quel che ha scritto Max Ernst per spiegare il suo concetto di «spaesamento sistematico». Egli si serviva proprio dell'immagine di un armadio, quello dipinto da De Chirico nel bel mezzo di un paesaggio classico, tra ulivi e templi greci. Così «spaesato», precipitato in un contesto inedito, l'armadio diventava un oggetto misterioso. Forse era pieno di vestiti e forse no: ma certamente era pieno di fascino.

Viktor Sklovskij descrive l'effetto di «straniamento» (in russo «ostraneniye») che Tolstoj ottiene parlando di un semplice divano nei termini in cui ne parlerebbe una persona che non avesse mai visto prima un divano, né avesse sospetto dei suoi possibili usi.

Nel «binomio fantastico» le parole non sono prese nel loro significato quotidiano, ma liberate dalle catene verbali di cui fanno parte quotidianamente. Esse sono «estraniare», «spaesate», gettate l'una contro l'altra in un cielo mai visto prima. Allora si trovano nelle condizioni migliori per generare una storia.

Prendiamo pure, a questo punto, le parole «cane» e «armadio».

Il procedimento più semplice per creare tra loro un rapporto è quello di collegarle con una preposizione articolata. Otteniamo così diverse figure:

il cane con l'armadio,
l'armadio del cane,
il cane sull'armadio,
il cane nell'armadio,
eccetera.

Ognuna di queste figure ci offre lo schema di una situazione fantastica.

«1. Un cane passa per la strada con un armadio sulla groppa. E' la sua cuccia, cosa ci volete fare. Se la porta sempre dietro, come fa la chiocciola con il suo guscio. Il seguito ad libitum.

2. "L'armadio del cane" mi sembra, più che altro, un'idea per architetti, designers, arredatori di lusso. E' fatto per contenere il cappottino del cane, la serie delle museruole e dei guinzagli, le pantofole antigelo, il salvacoda con nappine, gli ossi di gomma, i gatti finti, la guida della città (per andare a prendere il latte, il giornale e le sigarette al padrone). Non ho idea che contenga anche una storia

3. "Il cane nell'armadio", a occhio e croce, è più invitante. Il dottor Polifemo rincasa, apre l'armadio per prendere la giacca da camera e vi trova un cane. Siamo subito sfidati a escogitare una spiegazione di quell'apparizione. Ma la spiegazione si può rimandare. E' più interessante, per il momento, analizzare da vicino la situazione. Il cane è di razza indefinibile. Forse è un cane da tartufi, forse un cane da ciclamini. Da rododendri. Ben disposto verso il prossimo, scodinzola affettuosamente, porge la zampa con bel modo, ma di uscire dall'armadio non ne vuole sapere, per quanto il dottor Polifemo lo implori. Poi il dottor Polifemo va a fare la doccia e trova un altro cane nell'armadietto del bagno. Ce n'è uno anche nello sportello delle pentole in cucina, uno nel lavastoviglie, uno in frigorifero, mezzo congelato. C'è un barboncino nel ripostiglio delle scope, un chihuahua nel cassetto della scrivania. Il dottor Polifemo potrebbe, a questo punto, chiamare il portiere per farsi aiutare a respingere gli invasori, ma non è questo che gli comanda il suo cuore di cinofilo. Egli corre, invece, dal macellaio ad acquistare dieci chili di filetto per nutrire i suoi ospiti. Ogni giorno, da quel giorno, egli compra dieci chili di carne. E così dà nell'occhio. Il macellaio si mette in sospetto. Si fanno chiacchiere. Nascono maldicenze. Dilagano calunnie. Quel dottor Polifemo lì non avrà in casa delle spie atomiche? Non farà esperimenti diabolici con tutti quei girelli e controfiletti? Il povero dottore perde la clientela. Giungono soffiate alla polizia. Il questore ordina una perquisizione in casa sua. E così si scopre che il dottor Polifemo ha sopportato innocente tante perquisizioni per amor dei cani. Eccetera.»

La storia, a questo stadio, è soltanto «materia prima». Lavorarla a prodotto finito sarebbe compito da scrittore. Ma qui interessava solo esemplificare l'uso di un «binomio fantastico». Il nonsenso può restare tale. Si tratta di una tecnica che i bambini riescono benissimo ad applicare, con non poco divertimento, come io stesso ho avuto modo di constatare in tante scuole d'Italia. L'esercizio, beninteso, ha una sua reale importanza, della

quale ci capiterà di parlare più avanti. Ma non vanno trascurati i suoi effetti d'allegria. Nelle nostre scuole, generalmente parlando, si ride troppo poco. L'idea che l'educazione della mente debba essere una cosa tetra è tra le più difficili da combattere. Ne sapeva qualcosa Giacomo Leopardi quando scriveva nel suo Zibaldone, alla data del 1 agosto 1823:

«La più bella e fortunata età dell'uomo, ch'è la fanciullezza, è tormentata in mille modi, con mille angustie, timori, fatiche dall'educazione e dall'istruzione, tanto che l'uomo adulto, anche in mezzo all'infelicità... non accetterebbe di tornar fanciullo colla condizione di soffrire quello stesso che nella fanciullezza ho sofferto.»

5. «LUCE» E «SCARPE»

La storia che segue è stata inventata da un bambino di cinque anni e mezzo, con l'intervento di tre suoi compagni, nella scuola materna Diana di Reggio Emilia. Il «binomio fantastico» da cui è nata - «luce» e «scarpe» - era stato suggerito dalla maestra (il giorno dopo che di questa tecnica avevamo parlato al nostro corso).

Ma ecco qua, senz'altra prefazione:

«C'era una volta un bimbo che si metteva sempre le scarpe del suo papà. Una sera il papà si era stufato che il bimbo gli prendeva le scarpe, allora lo mette attaccato alla luce, e poi a mezzanotte cade, allora dice il papà: - Cosa c'è, un ladro?

Va a vedere e c'era il bimbo per terra. Il bimbo era rimasto tutto acceso. Allora il papà ha provato a girargli la testa ma non si è spento, ha provato a tirargli le orecchie ma non si spegneva, ha provato a schiacciargli il naso ma non si spegneva, ha provato a tirargli i capelli ma non si spegneva, ha provato a schiacciargli l'ombelico ma non si spegneva, ha provato a tirargli via le scarpe e c'è riuscito, si è spento.»

La trovata finale - che non era stata suggerita dal narratore principale, ma da un altro piccolino - è stata tanto gustata dagli stessi bambini che essi hanno sentito il bisogno di applaudirsi: era in effetti l'immagine che chiudeva perfettamente e logicamente il cerchio e dava alla storia un senso di compiutezza; ma era forse molto di più. Penso che il dottor Freud in persona proverebbe, anche da fantasma, un'intensa emozione ascoltando un racconto così facilmente interpretabile in termini di «complesso edipico»: fin dall'attacco... con quel bambino che si mette le scarpe del padre... che vuole insomma «far le scarpe al padre», per prendere il suo posto accanto alla madre. Impari lotta, seminata di immagini di morte. «Attaccare» vuol dire anche «appiccare», «impiccare»... E il bimbo era «per terra» o «nella terra»? Non ci dovrebbero essere dubbi in proposito, se si legge giustamente quel «si è spento» che dà al dramma una conclusione tragica. «Spegnersi» e «morire» sono sinonimi: «si è spento nel bacio del Signore», dicono i necrologi sui muri. Vince il più forte e maturo. Vince a mezzanotte, l'ora degli spiriti... E prima della morte, la tortura: tutto quel «girare la testa», «tirare le orecchie», «schiacciare il naso»...

Non insisterò in questo esercizio non autorizzato di psicanalisi. Parlino i tecnici: «videant consules»...

Se il profondo si è impadronito del «binomio fantastico» per inscenare i suoi drammi, il punto esatto del suo inserimento mi sembra tuttavia l'eco immediata che la parola «scarpe» ha potuto destare nell'esperienza infantile. Tutti i bambini giocano a mettersi le scarpe del padre e della madre. Per essere «loro». Per essere più alti. Ma anche, più semplicemente, per essere «altri». Il gioco del travestimento, a parte la sua importanza simbolica, è sempre divertente per gli effetti grotteschi che ne nascono. E' teatro: mettersi nei panni degli altri, mettersi in una parte, inventarsi una vita, scoprire nuovi gesti. Peccato che, di regola, sia permesso ai bambini solo di carnevale mascherarsi, indossare la giacca del padre, una sottana della nonna. Ci dovrebbe sempre essere, in casa, un cestone di abiti smessi a disposizione del gioco del travestimento. Nelle scuole per l'infanzia di Reggio Emilia non c'è solo un cestone, per questo, ma un intero guardaroba. A Roma, al mercato di via Sannio, si vendono ogni sorta di costumi, abiti da sera, residuati della moda: è lì che andavamo, quando nostra figlia era piccola, a rifornire il cestone suddetto. Alle sue amiche piaceva la nostra casa proprio per via del cestone.

Perché il bambino rimane «acceso»? La ragione più ovvia sarebbe da ricercare nell'analogia: «attaccato» al lampadario, come una lampadina, il bambino si comporta da lampadina. Ma questa spiegazione sarebbe sufficiente se il bambino si fosse «acceso» nel momento in cui il padre lo ha «attaccato». Il racconto però, a quel preciso punto, non registra l'accensione. Noi vediamo il bambino «acceso» solo dopo che è caduto per terra. Penso che se l'immaginazione ha avuto bisogno di un certo tempo (pochi attimi) per scoprire quell'analogia questo è accaduto perché l'analogia non si è rivelata immediatamente, per via di «visione» - il narratore «vede» il bambino «attaccato», lo vede «acceso» - ma è scaturita sull'asse della «selezione verbale». C'è stato, nella mente del bambino - mentre la storia continuava - un lavoro «a parte», impegnato sugli echi della parola «attaccato». Ecco la catena: «attaccato», «appeso», «acceso». L'analogia verbale e la rima non pronunciata hanno fatto scattare anche l'analogia dell'immagine visiva. C'è stato, insomma, quel lavoro di «condensazione delle immagini» che il dottor Freud - sempre lui, quel benedetto viennese - ha così ben descritto studiando i processi creativi del sogno. Da questo punto di vista la storia ci appare in effetti come un «sogno a occhi aperti». Ne ha tutta l'atmosfera, la disposizione all'assurdo, l'accavallarsi dei temi.

Da questa atmosfera si esce con i tentativi del padre di «spegnere» il «bambino-lampadina». Le variazioni sul tema sono imposte dall'analogia,

ma si muovono su diversi piani: vi intervengono, infatti, sia l'esperienza dei gesti necessari per spegnere una lampadina (svitare la lampadina stessa, schiacciare un pulsante, tirare un cordoncino, eccetera), sia l'esperienza del proprio corpo (è per questa strada che dalla testa si passa alle orecchie, al naso, all'ombelico, eccetera). Il gioco, a questo punto è collettivo. Il narratore principale è stato solo il detonatore di un'esplosione che ha coinvolto tutti, con un effetto che i cibernetici chiamerebbero di «amplificazione».

Mentre cercano le variazioni i bambini si guardano, cercano nel corpo del vicino lo spunto per una nuova trovata: il presente interviene nella storia, le sue figure le suggeriscono nuovi significati, in un processo che ha qualche analogia con la capacità della rima di dettare al poeta, mentre lavora, significati, per così dire, dal di fuori della situazione lirica. I gesti elencati sono anch'essi in rima, sia pure non secondo il suono. E sono «rime bacciate», cioè le più semplici, com'è giusto che sia in una filastrocca infantile.

La variazione conclusiva - «gli leva le scarpe, e si spegne» - rappresenta un'ancora più decisa rottura col sogno. E' una conclusione logica. Erano le scarpe del padre a tener «acceso» il bambino, perché tutto era cominciato di lì, da quelle scarpe: basta togliergli le scarpe, e la luce scomparirà, la storia può chiudersi. E' stato un embrionale pensiero logico a manovrare lo strumento magico - «le scarpe del papà» - nel senso opposto al movimento iniziale.

Nel momento in cui fanno questa scoperta i bambini introducono nel libero gioco dell'immaginazione l'elemento matematico della «reversibilità», come metafora, non ancora come concetto. Al concetto ci arriveranno più tardi: ma intanto, forse, l'immagine favolosa ha creato le basi per la strutturazione del concetto.

Un'ultima osservazione (ultima solo per caso, si capisce) riguarda l'inserimento nella storia dei «valori». Letta da questo punto di vista, è una storia di disobbedienza punita, nel quadro di un modello culturale fin troppo tradizionale. Il padre è colui al quale si obbedisce e che ha il diritto di castigare. La censura è intervenuta a mantenere la storia nei confini della morale familiare.

Col suo intervento davvero si può dire che alla storia «han posto mano e cielo e terra»: l'inconscio con i suoi conflitti, l'esperienza, la memoria, l'ideologia, la parola in tutte le sue funzioni. Una lettura puramente psicologica, o psicanalitica, non sarebbe bastata a illuminarne tutte le risultanze come ho cercato, sia pur brevemente, di fare.

6. CHE COSA SUCCEDEREBBE SE...

«Le ipotesi - ha scritto Novalis - sono reti: tu getti la rete e qualcosa prima o poi ci trovi».

Ecco subito un esempio illustre: "Che cosa succederebbe se un uomo si svegliasse trasformato in un immondo scarafaggio? Alla domanda ha risposto da par suo Franz Kafka nel racconto "Metamorfosi". Non dico che quel racconto sia nato da quella precisa domanda, ma la sua forma è sicuramente quella dello sviluppo fino alle conseguenze più tragiche di un'ipotesi del tutto fantastica. All'interno di quell'ipotesi tutto diventa logico e umano, si carica di significati aperti a diverse interpretazioni, il simbolo vive di vita autonoma e sono molte le realtà cui si adatta.

Quella delle «ipotesi fantastiche» è una tecnica semplicissima. La sua forma è appunto quella della domanda: "Che cosa succederebbe se..."

Per formulare la domanda si scelgono a caso un soggetto e un predicato. La loro unione fornirà l'ipotesi su cui lavorare.

Sia il soggetto «Reggio Emilia» e il predicato «volare»: "Che cosa succederebbe se la città di Reggio Emilia si mettesse a volare?"

Sia il soggetto «Milano» e il predicato «circondato dal mare»: "Che cosa succederebbe se improvvisamente Milano si trovasse circondata dal mare?"

Ecco due situazioni all'interno delle quali gli avvenimenti narrativi si moltiplicano spontaneamente all'infinito. Possiamo, per accumulare materiale provvisorio, immaginare le reazioni di persone diverse alla straordinaria novità, gli incidenti di ogni genere cui dà luogo, le discussioni che sorgono. Una storia corale, alla maniera dell'ultimo Palazzeschi. Possiamo sceglierci un protagonista, per esempio un bambino, e far ruotare intorno a lui l'avventura, come una giostra di imprevisti.

Ho notato che i bambini di campagna, davanti a un tema del genere, attribuiscono la prima scoperta della novità al fornaio del paese: perché è lui che si alza prima di tutti, anche prima del campanaro che deve suonare per la Messa. In città è una guardia notturna a compiere la scoperta e, secondo che i ragazzi propendano per il civismo o per gli affetti familiari, avverte il sindaco oppure la moglie.

I bambini di città sono quasi costretti a far agire personaggi sconosciuti. Più fortunati, i bambini di campagna non sono costretti a pensare a un generico «fornaio», ma pensano subito al fornaio Giuseppe - (questo nome e per me un nome obbligato: mio padre faceva il fornaio e si chiamava

Giuseppe) - e questo li aiuta immediatamente a introdurre nella storia le persone che conoscono, i parenti, gli amici. Il gioco è subito più divertente.

Negli articoli pubblicati in «Paese Sera» e già citati, formulavo le seguenti domande:

- «- Che cosa succederebbe se la Sicilia perdesse i bottoni?
- Che cosa succederebbe se un coccodrillo bussasse alla vostra porta chiedendovi un po' di rosmarino?
- Che cosa succederebbe se il vostro ascensore precipitasse al centro della terra o schizzasse sulla luna?»

Solo questo terzo tema mi è diventato, in seguito, una storia vera e propria, protagonista il garzone di un bar.

Anche con i bambini accade che il divertimento maggiore si riveli nel formulare le domande più buffe e sorprendenti: proprio perché il lavoro successivo, cioè lo svolgimento del tema, non è che applicazione e sviluppo di una scoperta già avvenuta, a meno che esso si presti - coinvolgendo l'esperienza personale del bambino, il suo ambiente, la sua comunità - a un intervento diretto, a un approccio insolito ad una realtà già carica, per lui, di significato.

Di recente, in una scuola media, abbiamo formulato insieme, io e i ragazzi, questa domanda: "Che cosa succederebbe se un coccodrillo si presentasse a «Rischiatutto»?"

Essa si è rivelata molto produttiva. E' stato come scoprire un nuovo punto di vista per guardare la T.V. e per giudicare la propria esperienza della televisione. Ne sono saltate fuori delle buone, a cominciare dal colloquio tra il coccodrillo che chiede di essere ammesso al quiz come specialista in ittiologia e gli sbalorditi funzionari di viale Mazzini. Nelle gare propriamente dette il coccodrillo si è rivelato imbattibile. Ad ogni raddoppio si mangiava un concorrente, senza nemmeno ricordarsi poi di piangere. Alla fine si mangiava anche Mike Bongiorno, ma era divorato a sua volta dalla valletta Sabina, di cui quei ragazzi erano ferventi ammiratori, e dunque la volevano vittoriosa ad ogni costo.

Ho poi riscritto la storia, per comprenderla nel mio libro "Novelle fatte a macchina", con notevoli varianti. Nella mia storia il coccodrillo è un esperto in caccia di gatti: materia fecale, se si vuole, ma più efficace nel conferire alla storia una funzione demitizzante. Nel finale Sabina non mangia il coccodrillo, ma lo costringe a risputar fuori le sue vittime, in ordine inverso a quello in cui sono state inghiottite.

Non siamo più nel nonsense, mi pare. Siamo, nel modo più evidente, all'uso della fantasia per stabilire un rapporto attivo con il reale.

Il mondo si può guardare a altezza d'uomo, ma anche dall'alto di una nuvola (con gli aeroplani è facile). Nella realtà si può entrare dalla porta principale o infilarvisi - è più divertente - da un finestrino.

7. IL NONNO DI LENIN

Questo capitoletto è solo la continuazione del precedente. Ma mi piaceva troppo l'idea di mettere in un titolo il nonno di Lenin, per rinunciare all'arbitraria cesura.

La casa di campagna del nonno di Lenin sorge, non lontano da Kazan - capitale della Repubblica autonoma dei tartari -, un po' in cima a una collinetta ai piedi della quale scorre, portando a spasso le sue anatre, un fiumiciattolo colcosiano. Un bel posto, dove ho bevuto del buon vino con i miei amici tartari.

Una parete del soggiorno dà sul giardino con tre grandi finestre. I ragazzi, tra i quali Volodja Ul'janov, il futuro Lenin, entravano e uscivano di casa per le finestre, anziché per la porta. Il saggio dottor Blank (padre della madre di Lenin), ben guardandosi dal proibire quell'innocente spasso, fece mettere sotto le finestre delle robuste panchette, perché i ragazzi se ne potessero servire nei loro andirivieni senza rischiare di rompersi l'osso del collo. A me sembra un modo esemplare di mettersi al servizio dell'immaginazione infantile.

Con le storie e i procedimenti fantastici per produrle noi aiutiamo i bambini a entrare nella realtà dalla finestra, anziché dalla porta. E' più divertente: dunque è più utile.

Niente impedisce, del resto, di provocare l'impatto con la realtà per mezzo di ipotesi più impegnative.

Esempio: "Che cosa succederebbe se in tutto il mondo, da un polo all'altro, da un momento all'altro, sparisse il denaro?"

Questo non è soltanto un tema per l'immaginazione infantile: perciò appunto penso che sia un tema particolarmente adatto ai bambini, ai quali piace misurarsi con problemi più grandi di loro. E' il solo modo che hanno a disposizione per crescere. E non vi sono dubbi che essi vogliano, prima di tutto, e sopra tutto il resto, crescere.

Il diritto di crescere, in effetti, noi glielo riconosciamo solo a parole. Ogni volta che lo prendono sul serio, ci giochiamo tutta la nostra autorità per vietargliene l'uso.

Mi resta ora da far osservare, a proposito dell'«ipotesi fantastica», che essa è, a conti fatti, soltanto un caso particolare di «binomio fantastico», rappresentato dall'unione arbitraria tra un determinato soggetto e un determinato predicato. Mutano i componenti del «binomio», non la loro

funzione. Nel caso generale, descritto nei precedenti capitoli, abbiamo considerato «binomi» costituiti di due nomi. Nell'ipotesi fantastica si uniscono invece un nome e un verbo, un soggetto e un predicato, o anche un soggetto e un attributo.

Esempi:

- "nome e verbo": «la città», «vola»;
- "soggetto e predicato": «Milano», «è circondata dal mare»;
- "soggetto e attributo": «il cocodrillo», «esperto in caccia di gatti».

Non dubito che possano esistere altre forme di «ipotesi fantastiche». Per i fini di questo libretto, possono bastare quelle che ho detto. (La rima, ottenuta con qualche licenza grammaticale, ha funzioni provocatorie: spero che si noti).

8. IL PREFISSO ARBITRARIO

Un modo di rendere produttive, in senso fantastico, le parole, è quello di deformatle. Lo fanno i bambini, per gioco: un gioco che ha un contenuto molto serio, perché li aiuta a esplorare le possibilità delle parole, a dominarle, forzandole a declinazioni inedite; stimola la loro libertà di «parlanti», con diritto alla loro personale "parole" (grazie, signor Saussure); incoraggia in loro l'anticonformismo.

Nello spirito di questo gioco è l'uso di un prefisso arbitrario. Io stesso vi ho fatto ricorso più volte.

Basta una "s" a trasformare un «temperino» - oggetto quotidiano e trascurabile, per di più pericoloso e offensivo - in uno «stemperino», oggetto fantastico e pacifista, che non serve a far la punta alle matite, ma a fargliela ricrescere quand'è consunta. Con rabbia dei cartolai e dell'ideologia consumistica. Non senza allusioni di colore sessuale, ben occultate, ma non per questo non recepibili (sotto il livello della coscienza) dai bambini.

Lo stesso prefisso mi dà lo «staccapanni», cioè il contrario dell'«attaccapanni»: non serve per appendervi gli abiti, ma per staccarli quando se ne ha bisogno, in un paese di vetrine senza vetri, negozi senza cassa e guardaroba senza scontrino. Dal prefisso all'utopia. Ma non è certo vietato immaginare una città futura in cui i cappotti siano gratuiti come l'acqua e l'aria. E l'utopia non è meno educativa dello spirito critico. Basta trasferirla dal mondo dell'intelligenza (alla quale Gramsci prescrive giustamente il pessimismo metodico) a quello della volontà (la cui caratteristica principale, secondo lo stesso Gramsci, dev'essere l'ottimismo). Insomma, via: anche l'«attaccapanni», così com'è, è solo una «tigre di carta».

Ho poi inventato il «paese con l'esse davanti», dove c'è uno «scannone» che serve per «disfare» la guerra, anziché per farla. Il «senso del nonsenso» (l'espressione è di Alfonso Gatto) mi sembra, in questo caso, trasparente.

Il prefisso bis ci regala la «bispenna», che scrive doppio (e forse serve a scolari gemelli...), la «bispipa», per fumatori accaniti, la «bisterra»...

«C'è un'altra Terra. Noi viviamo in questa e in quella, contemporaneamente. Là ci va diritto ciò che qui ci va a rovescio. E viceversa. Ognuno di noi vi ha il suo doppio.

(La fantascienza ha già fatto largo uso di simili ipotesi: anche per questo mi sembra legittimo parlarne ai bambini).»

Ho già introdotto, in una vecchia storia, gli «arcicani», gli «arciossi» e il «trinocolo» (un prodotto del prefisso "tri", come la «trimucca», bestia purtroppo ignota alla zoologia).

Possiedo, nei miei archivi, un «antiombrello», ma non sono ancora riuscito a immaginarne un uso pratico...

Per le distruzioni si presta a meraviglia il prefisso "dis", con il quale è facile ottenere il «discompito», cioè un compito che a casa non bisogna eseguire, ma fare a pezzi...

Tornando alla zoologia, per liberarla dalla parentesi in cui ha fatto capolino, ci imbattiamo nel «vicecane» e nel «sottogatto»: animali che regalo a chi ne abbia bisogno per popolare le sue storie.

Di passaggio offro a Italo Calvino, autore del "Visconte dimezzato", un «semifantasma»: per metà uomo in carne ed ossa, per metà fantasma in lenzuolo e catene, con il quale dovrebbe essere semplice combinare stupendi spaventati per ridere.

«Superman» esiste già, nei fumetti, ed è un caso clamoroso di applicazione del principio del «prefisso fantastico» (sia pure imitato dal «Superuomo» di Nietzsche, poverino). Ma se volete un «supergoleador» o un «superfiammifero» (capace, immagino, di dar fuoco all'intera Via Lattea) non avete che da fabbricarveli.

Particolarmente produttivi mi sembrano i prefissi più freschi, nati nel secolo ventesimo. Come "micro". Come "mini". Come "maxi". Eccovi - sempre gratis - un «microippopotamo» (si alleva in casa, nell'acquario); un «minigrattacielo», che sta tutto in un «minicassetto» ed è abitato solo da «minimiliardari»; una «maxicoperta», capace di coprire, d'inverno, tutta la gente che muore di freddo...

E' appena il caso di far notare che il «prefisso fantastico» è anch'esso un caso particolare di «binomio fantastico», nel quale i due termini sono rappresentati dal prefisso scelto per originare nuove immagini e dalla parola usuale scelta per essere nobilitata dalla deformazione.

Se dovessi prescrivere, qui, un esercizio, suggerirei di compilare due colonne parallele di prefissi e di sostantivi scelti a caso e di coniugarli per sorteggio. Io ci ho provato. Novantanove matrimoni celebrati con questo rito falliscono al pranzo di nozze: il centesimo si rivela un accoppiamento felice e fecondo.

9. L'ERRORE CREATIVO

Da un lapsus può nascere una storia, non è una novità. Se, battendo a macchina un articolo, mi capita di scrivere «Lamponia» per «Lapponia», ecco scoperto un nuovo paese profumato e boschereccio: sarebbe un peccato espellerlo dalle mappe del possibile con l'apposita gomma; meglio esplorarlo, da turisti della fantasia.

Se un bambino scrive nel suo quaderno «l'ago di Garda», ho la scelta tra correggere l'errore con un segnaccio rosso o blu, o seguirne l'ardito suggerimento e scrivere la storia e la geografia di questo «ago» importantissimo, segnato anche nella carta d'Italia. La Luna si specchierà sulla punta o nella cruna? Si pungerà il naso?...

Un magnifico esempio di errore creativo è quello che si trova, secondo il Thompson ("Le fiabe nella tradizione popolare", Il Saggiatore, Milano 1967, pag. 186), nella "Cenerentola" di Charles Perrault: la scarpina della quale, in origine, sarebbe dovuta essere di «vair» (una sorta di pelliccia); e solo per una fortunata disgrazia diventò di «verre», cioè di vetro. Una scarpina di vetro è sicuramente più fantastica di una qualunque pantofoletta di pelo, e più ricca di seduzioni, anche se figlia del calembour o dell'errore di trascrizione.

L'errore ortografico, se ben considerato, può dar luogo a ogni sorta di storie comiche ed istruttive, non prive di risvolto ideologico, come io stesso ho cercato di dimostrare nel mio "Libro degli errori". «Itaglia», con la g, non è solo una licenza scolastica. C'è davvero gente che grida, anzi, scandisce: «I-ta-glia», «I-ta-glia», con una brutta g in più, cioè con un eccesso nazionalistico e un tantino fascistico dentro. L'Italia non ha bisogno di una g in più, ma di gente onesta e pulita. E semmai di intelligenti rivoluzionari.

Se da tutte le parole del dizionario italiano scompare l'acca, che i bambini scrivendo dimenticano tanto spesso, possono verificarsi interessanti situazioni surreali: i «cherubini», decaduti a semplici «cerubini», precipitano dal cielo; il capostazione di Chiusi-Chianciano», degradato a dirigente di «Ciusi-Cianciano», si sente menomato e dà le dimissioni. O ricorre ai sindacati.

Molti dei cosiddetti «errori» dei bambini, poi, sono altra cosa: sono creazioni autonome, di cui si servono per assimilare una realtà sconosciuta. «Pasticca», «pasticchina», possono suonare a un orecchio infantile parole

senza senso. Egli non si fida di loro e, assimilando l'oggetto all'azione che comporta, usa la parola «mastichina». Tutti i bambini hanno di queste invenzioni.

Di ritorno dall'asilo una bambina domandava alla mamma: «Non capisco, la suora dice sempre che san Giuseppe è tanto buono, e questa mattina ha detto invece che è il padre "più cattivo" di Gesù Cristo». Evidentemente la parola «putativo» non le aveva detto nulla: la sua mente ne interpretava il suono calandolo in forme già possedute. Ogni madre dispone di un buon repertorio di aneddoti di questo tipo.

In ogni errore giace la possibilità di una storia.

Una volta, a un bambino che aveva scritto - insolito errore - «cassa» per «casa», suggerii di inventare la storia di un uomo che abitava in una cassa. Altri bambini si buttarono sul tema. Ne uscirono molte storie: c'era un uomo che abitava in una cassa da morto, un altro era così piccolo che gli bastava una cassetta per la verdura per dormirci, finiva al mercato tra broccoli e carote, qualcuno pretendeva di comprarlo un tanto al chilo.

Un «libbro» con due "b" sarà soltanto un libro più pesante degli altri, o un libro sbagliato, o un libro specialissimo?

Una «rivoltela» con una sola "l" sparerà pallottole, piumini o violette?

Tra l'altro, ridere degli errori è già un modo di distaccarsene. La parola giusta esiste solo in opposizione alla parola sbagliata. E con questa opposizione torniamo al «binomio fantastico», di cui lo sfruttamento dell'errore, volontario o involontario, è un caso interessante e sottile. Il primo termine del «binomio», infatti, dà esso stesso vita al secondo, quasi per partenogenesi. Il «serpente bidone» nasce dal «serpente pitone» in modo chiaramente diverso da come «contrabbasso» può nascere da «sasso». E i due oggetti - per esempio «acqua» e «acua» (senza la "q") - rimangono parenti strettissimi: il significato del secondo si può soltanto desumere dal significato del primo. E' una «malattia» del primo significato. Ciò risulta chiaro dall'esempio «cuore» e «quore»: il «quore» è senz'ombra di dubbio un «cuore» malato. Ha bisogno di vitamina C.

L'errore può rivelare delle verità nascoste: è il caso, cui ho già accennato, di «Itaglia», con la "g".

Da un'unica parola si possono ricavare molti errori, cioè molte storie. Per esempio, da «automobile»: «ottomobile» (un'auto con otto ruote, immagino), «altomobile», «ettomobile», «autonobile» (questa sarà per lo meno una duchessa e non vorrà stare in un qualunque garage plebeo).

Sbagliando s'impara, è vecchio proverbio. il nuovo potrebbe dire che sbagliando s'inventa.

10. VECCHI GIOCHI

La ricerca del tema fantastico può avvenire per mezzo di giochi praticati anche dai dadaisti e dai surrealisti, ma sicuramente più vecchi di quei movimenti artistici. Possiamo chiamarli esercizi surrealistici più per comodità che per rendere omaggio, un po' in ritardo del resto, a Breton.

Uno di questi giochi consiste nel ritagliare i titoli dei giornali e mescolarli tra loro, per ricavarne notizie di avvenimenti assurdi, sensazionali o semplicemente divertenti:

«La Cupola di San Retro
ferita a pugnate
fugge in Svizzera con la cassa

Grave scontro sull'A 2
tra un tango e l'altro
in onore di Alessandro Manzoni»

Si possono comporre interi poemi, forse senza senso ma non senza fascino, con un giornale e un paio di forbici.

Io non sostengo che questo sia il modo più utile di leggere il giornale, né che esso debba essere introdotto nelle scuole solo per essere fatto a pezzi. La carta è una cosa seria. La libertà di stampa pure. Ma il gioco non lede il rispetto per la carta stampata, anche se può servire a scoraggiarne il culto. E infine anche inventare storie è una cosa seria.

Gli eventi bislacchi prodotti dall'operazione descritta possono darci effetti comici senza durata o spunti da sviluppare in una vera e propria narrazione. Ogni modo di esplorare il caso mi sembra buono.

Tecnicamente, il gioco spinge alle estreme conseguenze il processo di «straniamento» delle parole e dà luogo a vere e proprie catene di «binomi fantastici». O dovremmo considerarli, in questo caso, «polinomi fantastici»?

Un altro gioco, diffuso in tutto il mondo, è quello dei bigliettini a domanda e risposta.

Si parte da una serie di domande che già configurano avvenimenti in serie, cioè una narrazione. Per esempio:

«Chi era?

Dove si trovava?
Che cosa faceva?
Che cos'ha detto?
Che cos'ha detto la gente?
Com'è andata a finire?»

Il primo del gruppo risponde alla prima domanda e piega il foglio, perché nessuno possa leggere la risposta. Il secondo risponde alla seconda domanda e torna a piegare il foglio. Così di seguito, fino ad esaurimento delle domande. Si leggono poi le risposte come un racconto. Esse possono rappresentare un totale nonsenso o incollarsi in un embrione di storia comica. Per esempio:

«Un morto
sulla torre di Pisa
faceva la calza
ha detto: quanto fa tre per tre?
la gente cantava «Va' pensiero»
è finita tre a zero.»

(Questa rima bellissima è stata effettivamente ottenuta per caso). Si leggono le risposte, si ride, e tutto finisce lì. Oppure si analizza la situazione ottenuta per ricavarne una storia.

In fondo è lo stesso che scegliersi per tema delle parole a caso. La differenza essenziale è che, in questo procedimento, si sceglie una «sintassi a caso». Invece di un «binomio fantastico», una «trama fantastica». Ognuno può vedere che con un certo esercizio, variando e complicando le domande, si possono ottenere risultati molto stimolanti.

Un famoso gioco surrealista si fa componendo un disegno a più mani. Il primo del gruppo disegna una figura, suggerisce un'immagine, traccia un segno che può avere un significato o nessuno. Il secondo prescinde, in ogni caso, da quel significato e usa il segno del primo come elemento di un'altra figura, di diverso significato. Così fa il terzo, non per completare il disegno dei primi due, ma per mutare la sua direzione, per stravolgerlo. Il risultato finale è assai spesso un disegno incomprensibile, in cui nessuna forma si fissa, ma tutte trapassano l'una nell'altra, in una specie di moto perpetuo combinatorio.

Ho visto bambini divertirsi molto a questo gioco e afferrarne rapidamente la legge. Il primo disegna, poniamo, l'ovale di un occhio. Il secondo, interpretando diversamente l'ovale, gli fa delle zampe di gallina. Il terzo fa

nascere un fiore al posto della testa. Eccetera. Il prodotto finito importa meno del gioco, della lotta che si crea per dominare le forme altrui e imporre le proprie, delle sorprese e delle scoperte che avvengono ad ogni passo, in un movimento che forse Umberto Eco chiamerebbe «andirivieni del significato».

Alla fine, però, le figure possono contenere una storia. E' apparso, impremeditadamente, un personaggio insolito, un mostro, un paesaggio fantastico. A questo punto le parole possono continuare il gioco. Il movimento è di nuovo dal nonsenso al senso. Lo stimolo per l'immaginazione nasce anche in questo gioco dall'intuizione di un legame nuovo tra due elementi che il caso mette in contatto: e possono essere - per rubare ai linguisti il loro gergo - «forme dell'espressione» o «forme del contenuto», in varie articolazioni, ma il ritmo binario rimane al fondo dei loro scambi. L'impero della dialettica si estende anche sui territori dell'immaginazione.

11. UTILITA' DI GIOSUE' CARDUCCI

Dobbiamo ai surrealisti anche la tecnica del «trattamento» di un verso dato, per l'esplorazione di tutte le sue possibilità lungo la catena sonora, quella delle analogie o quella dei significati, alla ricerca di un tema fantastico.

Partiamo dal noto verso carducciano:

«Sette paia di scarpe ho consumate.»

Cerchiamo di riscriverlo, per così dire, a occhi chiusi, sbagliandolo quanto basta, risillabandolo senza rispetto, come se si trattasse di una qualunque accozzaglia di suoni in attesa di una nuova forma e otteniamo, per esempio:

«Sette appaiate carpe scostumate.»

oppure:

«Se ti parlo di scope oh che sudate.»

Dopo una decina di minuti, trattando ogni successivo verso come una miniera da cui cavare nuovi oggetti poetici, potremmo arrivare a una filastrocca come questa:

«Sette paia di scarpe ho consumate
sette paia di scope
sette sciarpe una trota
una torta di mota
una muta di Portici
una multa sette multe...»

L'utilità dell'esercizio è quella di un allenamento dell'immaginazione a deragliare dai binari troppo consueti del significato, a tener d'occhio i lampi, anche minimi, che da ogni parola, anche la più banale, possono scoppiare in tutte le direzioni. Gli effetti di parodia contribuiscono al suo carattere di

gioco. La filastrocca, per caso, può trovare un suo ritmo e chiudersi in una sua completezza.

Ma qua e là può apparire, evocato dal caso, un personaggio interessante. Il verso «una multa sette multe», mi sbaglierò, ma allude a un tale che fa collezione di multe. Vuole battere il record mondiale delle contravvenzioni. Gira il mondo per raccogliere foglietti firmati, in tutte le lingue, dai vigili dei cinque continenti: per sosta vietata a Londra, per intralcio al traffico a Buenos Ayres, per aver gettato bucce di banana sul marciapiede a Mosca, eccetera. Mi sembra una buona storia.

Ripartiamo da un altro verso carducciano:

«Verdun vile città di confettieri...
città di confetture e di confetti
di confezioni e di sorbetti
di prefetture e di prefetti...»

Qui mi fermo. «Confetti» e «prefetti» mi hanno regalato un «binomio fantastico» in rima, che mi sembra adatto per costruire una filastrocca.

«Il signor Confetto
sta nella confettura,
col signor Viceconfetto,
la signora Confetessa,
il capo di gabinetto...»

(Eccetera. Ma ho idea che alla fine la filastrocca potrebbe rivelarsi una parabola contro l'istituto prefettizio, che la Costituzione vorrebbe abolito da tempo, se alla fine interviene un altro personaggio che osserva ben bene il signor Confetto e decide: «Io me lo mangio»).

Un terzo esempio, ancora con un famoso verso del professor Carducci:

«... rinverdi tutto or ora».

che ci dà, di primo acchito, uno stupendo:

«... venerdì tutto odora...»

Qui la storia non è semplicemente suggerita, ma addirittura imposta: quel «venerdì» si tira dietro tutti i giorni della settimana, quell'«odora» avanza con un seguito di profumi d'ogni sorta. Basta coniugare giorni e profumi ed

ecco la novella di un'elegante signora che cambia profumo tutti i giorni... Ha il profumo del lunedì, quello del mercoledì, quello del sabato... La gente sa sempre che giorno è dal profumo che si sente nel supermercato dove la signora compra i surgelati. Gelsomino? E' venerdì. Pesce. Violetta di Parma? E' sabato. Trippa.

Succede però che si stabilisce in paese un'altra elegante signora, che segue un diverso calendario di profumi. Per lei la violetta di Parma va di venerdì, non di sabato. La gente comincia a confondere giorni e profumi. Ne seguono disguidi, lotte di fazione, caos. Alla lunga la storia si rivela una nuova versione del mito della torre di Babele. Ma forse, a guardarla bene, contiene un sacco di altri significati.

Da questi esempi mi sembra confermata la permanente utilità di Giosuè Carducci. Ma dovrebbe risultar chiaro che questa tecnica del nonsenso si ricollega direttamente a un gioco che tutti i bambini fanno e che consiste appunto nell'usare le parole come un giocattolo. Ha dunque una motivazione psicologica, che va al di là della grammatica della fantasia.

12. COSTRUZIONE DI UN «LIMERICK»

Il «Limerick» è un genere organizzato e codificato - e inglese - di nonsenso. Sono famosi quelli di Edward Lear. Eccone uno nella traduzione di Carlo Izzo (Lear, "Il libro dei nonsense", Einaudi, Torino 1970):

«C'era un vecchio di palude
di natura futile e rude
seduto su un rocchio
cantava stornelli a un ranocchio
quel didattico vecchio di palude.»

Con pochissime varianti, tutte autorizzate, i «limericks» ricalcano da sempre la stessa struttura, che è stata analizzata con grande precisione dai semiologi sovietici Civian e Segal (in italiano nel volume "I sistemi di segni e lo strutturalismo sovietico", Bompiani, Milano 1969).

Il primo verso contiene l'indicazione del protagonista (il «vecchio di palude»).

Nel secondo verso è indicata la sua qualità («di natura futile e rude»).

Nel terzo e quarto verso si assiste alla realizzazione del predicato («seduto su un rocchio i cantava stornelli a un ranocchio»).

Il quinto verso è riservato all'apparizione di un epiteto finale, opportunamente stravagante («quel didattico vecchio di palude»).

Alcune varianti sono in realtà forme alternative della struttura. Per esempio, al secondo verso, la qualità del personaggio può essere indicata, anziché da un semplice attributo, da un oggetto che egli possiede, o da un'azione che compie. Il terzo e quarto, anziché alla realizzazione del predicato, possono essere riservati alla reazione degli astanti. Nel quinto, il protagonista può subire rappresaglie più serie che un semplice epiteto. Vediamo un altro esempio:

«1) il protagonista:
C'era un vecchio di Granieri;

2) il predicato:
che camminava in punta di piedi;

3) e 4) la reazione degli astanti:
Ma gli dissero: Bel divertimento
incontrarti in questo momento;

5) epiteto finale:
o rimbambito vecchio di Granieri.»

Ricalcando questa struttura, cioè usandola come una vera e propria guida alla composizione, e rispettando la combinazione delle rime (il primo, il secondo e il quinto verso rimano tra loro; il quarto rima col terzo), possiamo comporre noi stessi un «limerick» alla maniera di Lear.

"Prima operazione": scelta del protagonista:

«1) Un signore molto piccolo di Como».

"Seconda operazione": indicazione di una qualità, espressa con un'azione:

«2) una volta salì in cima al Duomo».

"Terza operazione": realizzazione del predicato:

«3-4) e quando fu in cima era alto come prima».

"Quarta operazione": scelta dell'epiteto finale:

«5) quel signore micropiccolo di Como.»

Altro esempio:

«Una volta un dottore di Ferrara
voleva levare le tonsille a una zanzara
L'insetto si rivoltò
e il naso puncicò
a quel tonsillifico dottore di Ferrara.»

In questo caso, al terzo e quarto verso ci siamo mossi nel quadro della «reazione degli astanti». Inoltre abbiamo seguito con molta libertà la struttura metrica, pur mantenendo la corrispondenza delle rime (l'ultima, come si sarà notato, è di regola una semplice ripetizione della prima). Penso che quando si tratta di costruire un nonsenso, ogni pedanteria sarebbe fuori

luogo. Si ricalca la struttura del «limerick» solo perché è facile, collaudata e porta infallibilmente a un risultato, non per eseguire un compito di scuola.

I bambini riescono in breve tempo a impadronirsi della tecnica qui descritta. Particolarmente divertente, con loro, è la ricerca dell'epiteto finale, cioè di una parola di fantasia, un aggettivo inventato, con un piede nella grammatica e uno nella parodia. Molti «limericks» ne fanno a meno. Ma i bambini ci tengono.

Nell'esempio che segue:

«Un signore di nome Filiberto
amava assistere al caffè concerto
e al dolce suono di tazze e cucchiaini
mangiava trombe, tromboni e clarini
quel musicofilo signor Filiberto».

l'epiteto «musicofilo» non è niente di speciale. Difatti un bambino, dopo averlo ascoltato, mi fece osservare che per un mangiatore di strumenti musicali «musicofago» sarebbe stato più adatto. E aveva ragione.

Un altro osservatore, non infantile, mi ha fatto notare che i «limericks» di mia fabbricazione, pur contenendo storie passabilmente assurde, non sono dei veri e propri «nonsenses». Anche lui aveva ragione. Ma io non so che farci. Dipenderà dalle differenze tra la lingua inglese e la nostra. O dalla nostra, o mia, tendenza a razionalizzare.

Con i bambini, nel loro interesse, bisognerebbe stare attenti a non limitare le possibilità dell'assurdo. Non credo che abbia a scapitarne la loro formazione scientifica. Anche in matematica, del resto, ci sono le dimostrazioni «per assurdo».

13. COSTRUZIONE DI UN INDOVINELLO

La costruzione di un indovinello è un esercizio di logica o di immaginazione? Probabilmente tutte e due le cose insieme. Ricaveremo la regola dell'esercizio dall'analisi di un indovinello popolare tra i più semplici, quello che dice, o almeno diceva una volta, quando usavano i pozzi: «Scende ridendo e sale piangendo» (la secchia).

Alla base della definizione ermetica c'è un processo di «straniamento» dell'oggetto, che viene separato dal suo significato e dal suo contesto abituali e descritto semplicemente come un oggetto che scende e sale.

Nella descrizione, però, s'insinua un lavoro di associazione e comparazione che si esercita non più sulla totalità dell'oggetto, ma su una delle sue caratteristiche, quella sonora. La secchia cigola... Il rumore del cigolio è diverso quando la secchia scende da quando sale...

La chiave della nuova definizione sta nella metafora che suggerisce il verbo «piangere». Quando risale, la secchia dondola, l'acqua sgocciola... La secchia «piange»... «Risale piangendo». Ed è da questa metafora che nasce, per opposizione, la prima: «scende ridendo». Ora la doppia metafora è pronta per rappresentare l'oggetto nascondendolo e promuovendolo da utensile, banale e quotidiano a oggetto misterioso, che sfida l'immaginazione.

L'analisi ci offre dunque questa sequenza: «straniamento-associazione-metafora». Sono i tre passaggi obbligati per arrivare a formulare l'indovinello. Possiamo provare il funzionamento della regola con un oggetto qualunque. Per esempio una penna (che oggi sarà più facilmente una biro, anziché una stilografica).

"Prima operazione": straniamento. Dobbiamo definire la penna come se la vedessimo per la prima volta. E' un bastoncino per lo più di plastica, in forma di cilindro o di parallelepipedo a più facce, terminante con una punta conica che ha la caratteristica, se la si strofina su una superficie chiara, di lasciare un segno ben visibile. (La definizione è scheletrica e approssimativa. Per definizioni più esaurienti rivolgersi ai romanzieri della «école du regard»).

"Seconda operazione": associazione e comparazione. La «superficie chiara» della definizione si presta ad aperture, per via d'immagini, ad altri significati. Il foglio di carta bianca può diventare qualsiasi altra superficie

bianca, da un muro a un campo di neve. Per analogia, quello che su un foglio bianco è un «segno nero», su un «campo bianco» può diventare un «sentiero nero».

"Terza operazione": la metafora finale. Siamo pronti ora per una definizione metaforica della penna: «è qualcosa che traccia un sentiero nero su un campo bianco».

Una "quarta operazione" - non indispensabile - consiste nel dare una certa forma attraente in sé alla definizione misteriosa. Molto spesso gli indovinelli la formulano in versi. Nel nostro caso è facile:

«Su un campo bianco bianco
traccia un sentiero nero.».

E' da sottolineare l'importanza decisiva della prima operazione, che in apparenza è solo preparatoria. In realtà, lo straniamento è un momento essenziale, quello che rende possibili le associazioni meno banali e permette lo scatto delle metafore più sorprendenti (che, per il solutore, saranno più cariche di una stimolante oscurità).

Perché ai bambini piacciono tanto gli indovinelli? A occhio e croce, direi, perché essi rappresentano la forma concentrata, quasi emblematica, della loro esperienza di conquista della realtà. Per un bambino il mondo è pieno di oggetti misteriosi, di avvenimenti incomprensibili, di figure indecifrabili. La loro stessa presenza nel mondo è un mistero da chiarire, un indovinello da risolvere, girandogli attorno con domande dirette o indirette. La conoscenza avviene, spesso, in forma di sorpresa.

Di qui il piacere di provare in modo disinteressato, per gioco, o quasi per allenamento, l'emozione della ricerca e della sorpresa.

Se non mi sbaglio, ha a che fare con il gusto degli indovinelli anche il gioco di nascondersi. Che però ha un diverso contenuto principale: quello di rivivere, per prova, la paura di essere abbandonato, di essere perduto. O di perdersi. Sì, è Pollicino che "gioca a perdersi" nel bosco. Essere ritrovati è come tornare al mondo, riacquistare i propri diritti, rinascere. Prima non c'ero: ora ci sono. Non c'ero più: ci sono ancora.

In queste sfide s'irrobustisce il senso di sicurezza del bambino, la sua capacità di crescere, il suo piacere di esistere e di conoscere.

Molto di più si potrebbe dire in proposito, ma ciò esulerebbe dallo scopo di questi appunti.

14. IL FALSO INDOVINELLO

Falso indovinello è quello che contiene già, in un modo o nell'altro, la sua risposta.

La sua forma popolare è la seguente: «Ada, Gino, Pia, Nino / andavano a coglier fiori / "Chi sì chi no ne colse / chi fu che ne raccolse?» (Risposta: «Chi si chinò»). Non si tratta qui propriamente di «indovinare», ma di stare attenti ai suoni che si odono, per poterli ricombinare in altro modo.

Di falsi indovinelli ce n'è in giro più di sette e più di quattordici. Io propongo questo, tutto nuovo:

«Un signore di nome Osvaldo
andò in Africa e sentì caldo.
Si domanda: aveva caldo così
perché era nato a Forlì
o perché si chiamava Osvaldo?»

La struttura è quella del «limerick».

La risposta è già contenuta nei versetti: il signor Osvaldo aveva caldo perché stava in Africa, luogo antonomastico delle alte temperature. Il finto indovinello l'ha nascosta, deviando l'attenzione dell'ascoltatore su un «aut aut» del tutto arbitrario, rappresentato dai due «perché». In questo caso l'attenzione non basta a trovare la risposta giusta senza un piccolo esercizio di logica.

Ma ecco un altro esempio:

«Un ortolano di poco cervello
seminò nel suo orto la parola ravanello.
Una risposta da voi si vuole:
crebbero poi ravanelli o parole?»

In questo esempio la risposta (cioè «non crebbe niente», perché per far crescere i ravanelli ci vogliono i semi di ravanello, e le parole non crescono negli orti) non è contenuta esplicitamente nei versetti, tranne che per l'indizio ricavabile dal verbo «crescere». Il lavoro deduttivo è più complesso che nell'altro esempio. Ma la forma è la stessa: è la negazione di un falso «aut aut». Ritengo che si tratti di un esercizio educativo, perché nella vita

molte volte, per trovare la risposta giusta, bisogna saper sfuggire alle false alternative.

Naturalmente se si danno di seguito ai bambini due o tre di questi falsi indovinelli, tutti stanno attenti alla trappola, e la risposta giusta è più pronta. Ma il divertimento non è minore.

15. LE FIABE POPOLARI COME MATERIA PRIMA

Le fiabe popolari sono entrate come materia prima in diverse operazioni fantastiche: dal gioco letterario (Straparola) al gioco di corte (Perrault); da quello romantico a quello positivistico; per finire, nel nostro secolo, con la grande impresa di filologia fantastica che ha permesso a Italo Calvino di dare alla nostra lingua quello che essa non aveva ricevuto nell'Ottocento per l'assenza di un Grimm italiano. Taccio delle imitazioni di cui le fiabe sono state vittime, dello stravolgimento pedagogico che hanno subito, dello sfruttamento commerciale (Disney) cui hanno dato luogo, le innocenti.

Al mondo delle fiabe si ispirarono con fortuna, per strade diverse, Andersen e Collodi.

Andersen, come i fratelli Grimm, prese spunto dalle fiabe del suo paese. Ma mentre i Grimm, da bravi tedeschi, erano interessati a costruire, trascrivendo le fiabe dalla bocca dei narratori popolari, un vivente monumento della lingua tedesca nella Germania asservita a Napoleone (operazione per la quale si ebbero un riconoscimento, in nome del patriottismo, addirittura dal ministro prussiano per l'istruzione), Andersen riviveva quelle fiabe nella sua memoria: erano per lui solo un modo di riaccostarsi alla sua infanzia per riscattarla, non per dar voce al suo popolo. «Io e le fiabe» fu il «binomio fantastico» che presiedette, come un'altissima costellazione, al suo lavoro. Poi Andersen si staccò dalla fiaba tradizionale per creare una fiaba nuova, popolata di personaggi romantici e di oggetti quotidiani, perfino di vendette personali. La lezione delle fiabe popolari, scaldata alla luce del sole romantico, gli era servita per giungere alla piena liberazione della sua fantasia e alla conquista del linguaggio adatto per parlare ai bambini senza bamboleggiare.

Pinocchio vive a sua volta di paesaggi, toni e colori della fiaba popolare toscana, che entra però nel suo racconto come un sostrato profondo e nell'impasto linguistico solo come uno degli elementi della materia prima: una materia assai composita, come risulta a posteriori dalla varietà di interpretazioni che Pinocchio ha ricevuto e va ricevendo.

I Grimm, Andersen, Collodi sono stati - sul lato del «fiabesco» - tra i grandi liberatori della letteratura infantile dai compiti edificanti che le avevano assegnati le sue origini, legate alla nascita della scuola popolare. (Dal lato «avventuroso» si rivelavano preziosi alleati dei bambini gli indiani

e i pionieri d'America; gli esploratori, avanguardia del colonialismo; pirati, corsari, ogni sorta di gentaglia).

Possiamo vedere in Andersen il primo creatore della fiaba contemporanea: quella in cui temi e figure del passato escono dal loro limbo, ormai senza tempo, per agire nel purgatorio, o nell'inferno, del presente. Collodi è andato più in là nell'attribuire al bambino - al bambino com'è, non come lo vorrebbero il suo maestro o il suo parroco - un ruolo di protagonista e nell'assegnare nuovi ruoli a certi personaggi della fiaba classica: la sua Bambina (poi Fata) dai Capelli Turchini è solo una parente lontana delle fate descritte dalla tradizione; nei panni di Mangiafuoco o del Pescatore Verde il vecchio Orco è irriconoscibile; l'Omino di Burro è un'allegra caricatura del Mago.

Andersen è imbattibile nell'animare gli oggetti più sciocchi, con effetti di «estraniazione» e di «amplificazione» assolutamente da manuale. Collodi è imbattibile nei dialoghi: ci s'era allenato per anni, scrivendo brutte commedie.

Né Andersen né Collodi - e questo prova che erano poeti geniali - conoscevano il materiale fiabesco come lo conosciamo noi oggi, dopo che esso è stato catalogato, sezionato, studiato al microscopio psicologico, psicanalitico, formalistico, antropologico, strutturalistico eccetera. Questo significa che noi siamo in grado di «trattare» le fiabe classiche in una intera serie di giochi fantastici. Di questi giochi dirò, senza alcuna sistematicità, ma così come mi verranno in mente, nei prossimi capitoletti.

16. A SBAGLIARE LE STORIE

- C'era una volta una bambina che si chiamava Cappuccetto Giallo.
 - No, Rosso!
 - Ah, sì, Rosso. Dunque il suo papà la chiama e...
 - Ma no, non il suo papà, era la sua mamma.
 - Giusto. La chiama e le dice: va' dalla zia Rosina a portarle...
 - Va' dalla nonna, le ha detto, non dalla zia!
- Eccetera.

Questo lo schema di un vecchio gioco «a sbagliare le storie» che può nascere in ogni casa, in qualsiasi momento. L'ho adoperato anch'io, tanti anni fa, nelle mie "Favole al telefono".

E' un gioco più serio di quanto non sembri a prima vista. Ma bisogna giocare al momento giusto. I bambini, quanto a storie, sono abbastanza a lungo conservatori. Le vogliono riascoltare con le stesse parole della prima volta, per il piacere di riconoscerle, di impararle da cima a fondo nella giusta sequenza, di riprovare le emozioni del primo incontro, nello stesso ordine: sorpresa, paura, gratificazione. Essi hanno bisogno di ordine e di rassicurazione: il mondo non deve allontanarsi troppo bruscamente dai binari sui quali, con tanta fatica, lo vanno avviando.

Può dunque darsi che sulle prime il gioco di sbagliare le storie li irriti, perché li fa sentire in pericolo. All'apparizione del lupo sono preparati: l'apparizione del nuovo li inquieta, perché non sanno se sarà amico o nemico.

A un certo punto - forse quando Cappuccetto Rosso non ha più molto da dire loro, quando sono pronti a separarsene come da un vecchio giocattolo esaurito dal consumo - accettano che dalla storia nasca la parodia, un po' perché questa sancisce il distacco, ma un po' anche perché il nuovo punto di vista rinnova l'interesse alla storia stessa, la fa rivivere su un altro binario. I bambini non giocano più tanto con Cappuccetto Rosso, quanto con se stessi: si sfidano ad affrontare la libertà senza paura, ad assumersi rischiose responsabilità. Bisogna allora essere preparati a un sano eccesso di aggressività, a salti smisurati nell'assurdo.

In qualche caso il gioco avrà una sua efficacia terapeutica. Aiuterà il bambino a sbloccarsi da certe fissazioni. Il gioco sdrammatizza il lupo, svillaneggia l'orco, ridicolizza la strega, stabilisce un più netto confine tra il

mondo delle cose vere - dove certe libertà non sono possibili - e quello delle cose immaginarie. Questo deve pur accadere, prima o poi: certo non prima che il lupo, l'orco e la strega abbiano adempiuto alle loro profonde funzioni; ma nemmeno troppo tardi.

Un altro aspetto serio del gioco consiste in questo, che chi vi partecipa deve compiere, a livello d'intuizione, una vera e propria analisi della fiaba. L'alternativa, o la parodia, possono trovar luogo solo in determinati punti e non in altri, e precisamente nei punti che caratterizzano e strutturano la fiaba, e non durante i suoi tranquilli spostamenti verbali da un nodo significativo a un altro. Le operazioni di scomposizione e ricomposizione sono, in questo gioco, contemporanee. Sono, per l'appunto, interventi operativi, non astrattamente logici.

Ne risulta un'invenzione «puntilistica» che raramente conduce a una nuova sintesi, con una sua nuova logica, ma piuttosto favorisce un vagabondaggio senza meta precisa tra i temi fiabeschi. E' uno scarabocchiare, più che un disegnare. Ma ormai conosciamo assai bene l'utilità dello scarabocchio.

17. CAPPUCETTO ROSSO IN ELICOTTERO

In alcune scuole ho visto fare questo gioco. Si danno ai ragazzi alcune parole sulle quali dovranno inventare una storia. Cinque parole, per esempio, sono in serie, e suggeriscono la storia di Cappuccetto Rosso: «bambina», «bosco», «fiori», «lupo», «nonna». La sesta spezza la serie: per esempio, «elicottero».

Gli insegnanti, o gli altri autori dell'esperimento, misurano con questo gioco-esercizio la capacità dei bambini di reagire a un elemento nuovo e, rispetto a una certa serie di avvenimenti, inatteso; di assorbire la parola data nella storia nota; di far reagire le parole consuete al nuovo contesto in cui vengono a trovarsi.

A guardarlo da vicino, il gioco ha la forma di un «binomio fantastico»: da una parte sta Cappuccetto Rosso, dall'altra l'elicottero. Il secondo termine del binomio è una parola sola. Il primo, una serie di parole che però, nei confronti della parola «elicottero», si comportano come un insieme. Tutto è chiaro, dunque, dal punto di vista della logica fantastica.

I risultati più interessanti per lo psicologo si ottengono, penso, quando questo «tema» fantastico è dato a freddo, senza preparazione anche se non senza un minimo di spiegazione.

Personalmente, avendo appreso di questo esperimento da un maestro di Viterbo del quale purtroppo ho perso il nome e l'indirizzo, ho provato a servirmene durante un incontro con certi bambini di seconda elementare piuttosto «bloccati» da una routine didattica della peggior specie (copiature, dettati e simili). Insomma, nelle condizioni peggiori. Avevo tentato invano di far nascere da loro una storia: impresa difficile, quando si capita all'improvviso, come un estraneo, che si fatica a capire quel che voglia. Avevo, oltretutto, pochi minuti a disposizione, perché ero atteso in altre classi. Ma mi dispiaceva lasciare quei bambini senza dar loro qualcosa che non fosse soltanto il ricordo di uno strano tipo che per fare il pagliaccio si sedeva per terra, montava su una sedia (gesti necessari, in quel contesto, per rompere l'atmosfera burocratica creata dalla presenza del maestro e dell'ispettore scolastico). Mi fossi almeno portato l'armonica a bocca, un piffero, un tamburo...

Finalmente mi viene in mente di chiedere se qualcuno ha voglia di raccontare la storia di Cappuccetto Rosso. Le bambine indicano un maschietto, i maschietti indicano una bambina.

«E ora, - domando, dopo che il bambino ha finito di snocciolarci non già la storia di Cappuccetto Rosso come gliel'avrà pur raccontata la nonna, ma un'insulsa filastrocca (ricordo di una 'recita' scolastica, poveretto), e ora ditemi una parola qualunque».

Non capiscono cosa vuol dire «qualunque», naturalmente. Ci dobbiamo spiegare. Alla fine mi dicono: «cavallo». Posso raccontare la storia di Cappuccetto Rosso che nel bosco trova un cavallo, vi monta in groppa e arriva alla casa della nonna prima del lupo...

Allora vado alla lavagna e scrivo, in un bel silenzio finalmente pieno d'attesa, caldo come un focherello: «bambina», «bosco», «fiori», «lupo», «nonna», «elicottero»... Mi volto. Non ho nemmeno bisogno di spiegare il nuovo gioco. I più svelti hanno già sommato due più due e alzano la mano. Viene fuori, a più voci, una bella storia nella quale il lupo, mentre bussa dalla nonna, è sorpreso dall'alto dall'elicottero della polizia stradale. «Ma che fa? Che vuole quello?» si domandano gli agenti. E giù in picchiata, in tempo per farlo scappare proprio incontro al cacciatore...

Ci sarebbe da discutere sul contenuto ideologico della nuova creazione, ma non mi pare il caso. E' più prezioso ciò che si è messo in movimento. Sono sicuro che quei bambini, di quando in quando, chiederanno di rifare il gioco di Cappuccetto Rosso con una parola nuova: conosceranno il piacere d'inventare.

Un esperimento d'invenzione è bello quando i bambini ci si divertono, anche se, per giungere a questo fine (il bambino come fine) si infrangono le regole dell'esperimento stesso.

18. LE FIABE A ROVESCIO

Una variante del gioco di sbagliare le storie consiste in un premeditato e più organico rovesciamento del tema fiabesco.

«Cappuccetto Rosso è cattivo e il lupo è buono...

Pollicino vuol scappare di casa con i fratelli, abbandonando i poveri genitori: i quali però hanno l'accortezza di fargli un buco nella tasca prima di riempirgliela di riso, che poi si sparge sul sentiero della fuga. Come nella storia vera, ma vista allo specchio, dove la destra diventa la sinistra...

Cenerentola è una poco di buono che fa disperare la paziente matrigna e ruba il fidanzato alle pie sorellastre...

Biancaneve incontra nel bosco, dov'è più fitto e nero, non già sette nanetti, ma sette giganti: sarà la loro mascotte nelle loro imprese banditesche...»

La tecnica dell'errore si dà così un pensiero guida, un progetto di disegno. Il prodotto risulterà parzialmente o totalmente inedito a seconda che il «rovesciamento» sia stato applicato ad uno solo o a tutti gli elementi della fiaba data.

Per «rovesciamento» possiamo anche ottenere, anziché una parodia della fiaba, la situazione di partenza di un racconto libero di svilupparsi autonomamente in altre direzioni.

Un bambino di quarta elementare particolarmente creativo, invece di applicare la tecnica del rovesciamento a una fiaba, è scantonato nella storia vera e propria, o nella leggenda storica: Remo uccide Romolo, la nuova città non si chiama Roma ma Rema, e i suoi abitanti sono antichi Remani. Così ribattezzati non fanno più paura, fanno ridere. Annibale li batte e diventa imperatore Romano. Eccetera.

L'esercizio non ha alcun valore storico perché, come tutti dicono, la storia non si fa con i «se». Inoltre, più che del Borjes, tiene del Voltaire. E' possibile che il suo risultato più apprezzabile, anche se involontario, sia quello di mettere in burletta il modo, o la stessa pretesa, di insegnare la storia romana ai bambini delle elementari.

19. CHE COSA ACCADDE DOPO

- E dopo? - domandano i bambini, quando il narratore s'interrompe.

Anche a fiaba finita, c'è sempre la possibilità di un «dopo». I personaggi sono pronti ad agire, conosciamo il loro comportamento, sappiamo in che rapporti stanno tra loro. La semplice introduzione di un elemento nuovo rimette in moto l'intero meccanismo, come ben sanno tutti quelli che hanno scritto o immaginato «continuazioni» a Pinocchio.

Un gruppo di bambini di una quinta elementare, con un notevole «facciamo un passo indietro», ha introdotto l'elemento nuovo direttamente nella pancia del pescecane. Lo stesso giorno in cui Pinocchio diventa un ragazzo vero, Geppetto si ricorda improvvisamente di aver visto nelle viscere del mostro, al tempo della sua prigionia, un tesoro nascosto. Pinocchio organizza immediatamente una caccia al pescecane che è, contemporaneamente, caccia al tesoro. Ma non è il solo. Anche il Pescatore Verde, fattosi corsaro, appetisce il tesoro di cui ha avuto notizia dal Gatto e dalla Volpe, che costituiscono ora tutto il suo improbabile equipaggio. Dopo molti avventurosi scontri Pinocchio trionfa. Ma il finale ha una coda: il Pescecane, catturato e debitamente mummificato, verrà mostrato sulle pubbliche piazze da Geppetto, ormai troppo vecchio per fare il falegname, ma non per staccare i biglietti dal blocchetto...

Il binomio fantastico che governa lo scatto della nuova storia è «Pinocchio - tesoro nascosto». E la storia stessa a ben guardarla, risarcisce l'eroe dello scacco subito, in fatto di tesori, quand'era burattino e seminava ingenuamente monete d'oro per vederne crescere la pianta.

C'è una famosa «continuazione» di Cenerentola (ma c'è davvero? comunque io me la ritrovo in testa e non mi risulta di averla inventata), in chiave parodistica. Cenerentola, anche dopo aver sposato il Principe Azzurro, resta fedele alle sue abitudini di guardiana del focolare e dei fornelli, tutta scopa e cucina, sempre in grembiule, sciatta, spettinata. Di una moglie simile il Principe non può che annoiarsi in poche settimane. Molto più divertenti e attraenti sono le sorellastre di Cenerentola, che amano i balli, il cinema, le crociere nelle Baleari. La stessa matrigna, ancora giovanile e piena di interessi (suona il pianoforte, va alle conferenze sul Terzo Mondo e ai Martedì Letterari) non è da buttar via. Segue una tragedia della gelosia con tutti i particolari in cronaca...

Il nocciolo del gioco consiste nuovamente in una «analisi» della fiaba, a livello intuitivo. Si gioca sulle sue strutture, sul sistema che la organizza, privilegiando uno dei suoi temi sugli altri. Nella fiaba di Cenerentola, la condizione di guardiana del focolare è vissuta come una condanna: nella sua continuazione, il tema è ingigantito caricaturalmente e costringe anche gli altri temi - per esempio quello della «mondanità» delle sorellastre - ad assumere nuovi significati.

Se si racconta a un gruppo di bambini la fiaba di Pollicino, può accadere che alla fine del racconto uno di loro domandi: «E dopo, che cosa ne ha fatto Pollicino degli stivali delle sette leghe?» Di tutti i temi della fiaba, è quello che lo ha colpito più intensamente e lo stimola a immaginare un seguito. E' un esempio di «privilegiamento del tema».

Se di tutti i temi presenti in Pinocchio privilegiamo quello del naso che si allunga ad ogni bugia, possiamo senza sforzo approdare a una nuova fiaba, nella quale Pinocchio mente apposta per ottenere cataste di legno da commerciare e trafficare. Diventa ricco e gli viene decretato, da vivo, un monumento. Di legno, penso.

Interviene negli esempi citati, qualcosa come una «forza d'inerzia» dell'immaginazione che tende a perseverare nel suo movimento, trasformandosi in fantasticheria automatica. La nuova fiaba, però, non nasce da un abbandono a questo automatismo, bensì dalla sua razionalizzazione, cioè dalla capacità di veder sorgere nel movimento incontrollato una direzione, uno slancio costruttivo. Anche nelle migliori prove dei surrealisti l'automatismo è continuamente rinnegato da un'irresistibile tendenza dell'immaginazione alla sintassi.

20. INSALATA DI FAVOLE

Cappuccetto Rosso incontra nel bosco Pollicino e i suoi fratelli: la loro avventura si mescola, scegliendo una strada nuova che sarà, in qualche modo, la diagonale delle due forze che agiscono sullo stesso punto, come nel famoso parallelogramma che io vidi nascere con grande sorpresa su una lavagna, nel 1930, ad opera del maestro Ferrari di Laveno.

Era un maestrino con barbetta bionda e occhiali. Zoppicava. Una volta premiò con un «dieci» il tema del mio rivale in italiano, che aveva scritto: «L'umanità ha più bisogno di uomini buoni che di uomini grandi». Da questo si può capire che era socialista. Un'altra volta, per mettermi in imbarazzo e far capire ai miei compagni che io non ero poi un pozzo di scienza, disse: «Per esempio, se domando al Gianni come si dice 'bella' in latino, non lo può sapere». Ma io che in chiesa avevo sentito cantare «Tota pulchra es Maria» e mi ero dato da fare per capire che cosa significassero quelle bellissime parole, mi alzai e risposi arrossendo: «Si dice 'pulchra'».

Tutti risero, anche il maestro e io capii che non è sempre necessario dire tutto quello che si sa. Perciò, anche in questo libro, mi astengo più che posso dalle parole difficili che conosco. Ho scritto, più su, la parola «parallelogramma», che sembra difficile, solo dopo di essermi ricordato che l'ho imparata in quinta elementare.

Se Pinocchio capita nella casetta dei Sette Nani, sarà l'ottavo tra i pupilli di Biancaneve introdurrà la sua energia vitale nella vecchia storia, costringendola a ricomporsi secondo la risultante delle due regole, quella di Pinocchio e quella di Biancaneve.

Lo stesso accade se Cenerentola sposa Barbablù, se il Gatto con gli Stivali si mette al servizio di Gianni e Rita, eccetera.

Sottoposte a questo trattamento, anche le immagini più consuete sembrano rivivere, rigermogliare, offrendo fiori e frutti inattesi. L'ibrido ha un suo fascino.

Una prima idea di questa «insalata di fiabe» si può notare in certi disegni infantili in cui per l'appunto personaggi di fiabe diverse convivono fantasticamente. Conosco però una signora che di questa tecnica si è servita quando i suoi figli erano piccoli e insaziabili nella loro fame di storie. Via via che essi crescevano e chiedevano storie nuove, essa ne improvvisava di sue mescolando i personaggi delle storie vecchie. Si faceva dettare il tema dagli stessi bambini. Da lei ho ascoltato un grottesco romanzo giallo in cui

il Principe che destava con un bacio Biancaneve, addormentata per stregoneria, era lo stesso che il giorno prima aveva sposato Cenerentola... Ne seguiva un dramma pauroso, con lotte terribili tra nani, sorellastre, fate, streghe e regine...

Il tipo di binomio fantastico che governa questo gioco si distingue, dalla forma generale, solo perché è composto di due nomi propri anziché, come s'è visto di due nomi comuni, di un soggetto e di un predicato e così via. Nomi propri di fiaba, naturalmente. Una specie che le grammatiche normali non sono tenute a registrare. Come se dire «Biancaneve» e «Pinocchio» fosse lo stesso che dire «Alberto» e «Rosina»...

21. FIABE A RICALCO

Il gioco ha preso come suo oggetto, fin qui, le vecchie fiabe nominandole apertamente, adottando i loro personaggi senza sottoporli a nuovo battesimo, anche se non senza interessanti rovesciamenti e stravolgimenti. Si sono rimescolati i loro temi, si è sfruttata la forza d'inerzia delle loro vicende senza distoglierle dal loro ambiente natio.

Un gioco più complesso è quello del ricalco con cui si ottiene da una vecchia fiaba una fiaba nuova, in varie gradazioni di riconoscibilità, o con totale trasferimento su terreno straniero. Il procedimento ha precedenti illustri tra i quali, illustrissimo, il ricalco joyciano dell'"*Odissea*". Ma non è difficile riconoscere il ricalco di un mito greco nelle "Gomme" di Robbe-Grillet e a ben cercare si potrebbe anche ritrovare il disegno di un racconto biblico nella trama di qualche racconto di Moravia. Questi esempi, ovviamente, non hanno nulla a che fare con le infinite trame romanzesche rampollate l'una dall'altra per semplice mutamento di nomi e trasposizione di calendario.

L'"*Odissea*" serve a Joyce solo come un complesso sistema di coordinate fantastiche: una rete in cui far incappare la realtà della sua Dublino, e insieme un sistema di specchi deformanti che di quella realtà rivelano spessori che sfuggono all'occhio nudo. Ridotto a gioco, il procedimento non perde nulla della sua nobiltà e della sua capacità di eccitazione.

Si riduce una fiaba nota alla pura trama della sua vicenda e delle sue relazioni interne:

«Cenerentola vive con la matrigna e le sorellastre. Esse si recano a un gran ballo, lasciandola sola a casa. Per intervento di una fata, essa pure va a ballare. E principe si innamora di lei. Eccetera.»

La seconda operazione consiste nel ridurre ulteriormente la trama a una pura espressione astratta:

«A vive in casa di B, stando con B in un rapporto diverso da C e D che pure convivono. Mentre B, C e D si recano a E, dove si svolge un avvenimento F, A rimane sola (o solo, non importa il sesso). Però grazie all'intervento di G anche A può recarsi a E, dove produce un effetto straordinario su H, Eccetera.»

Diamo ora all'espressione astratta una nuova interpretazione e possiamo ottenere, per esempio, questo schema:

«Delfina è la parente povera della signora Notabilis, proprietaria di una tintoria a Modena e madre di due smorfiosette liceali. Mentre la signora e le figliole vanno in crociera su Marte, dove si svolge una grande festa intergalattica, Delfina resta in tintoria a stirare l'abito da sera della contessa Qualunquis. Lo indossa, fantasticando. Esce nella strada e sale, senza riflettere, sull'astronave Fata Seconda... proprio quella con cui la signora Qualunquis vola alla festa marziana, con Delfina passeggera clandestina. Al ballo, il Presidente della Repubblica di Marte nota Delfina e balla con lei. Eccetera.»

In questo esempio, la seconda operazione - l'astrazione di una formula dalla fiaba data - appare quasi superflua, tanto la nuova trama ricalca da presso la prima, introducendo semplici varianti. Quasi superflua, ma non del tutto, perché in ogni caso è servita a creare un certo distacco dalla fiaba, a predisporne la manovrabilità.

Se cerchiamo, una volta ottenuta la formula, di dimenticare il più possibile la fiaba originaria, possiamo approdare a questo suggerimento:

«Il ragazzo Carlo è lo stalliere del conte Cenerentolis, padre di Guido e Anna. Il conte e i suoi figlioli decidono, per le vacanze, di fare il giro del mondo con il loro yacht. Carlo, con l'aiuto del mozzo di bordo, sale clandestinamente sullo yacht. Segue un naufragio su un'isola selvaggia dove Carlo si rivela prezioso grazie a un accendino a gas che egli regala allo stregone degli indigeni. Carlo viene venerato come un dio del fuoco, eccetera.»

E con ciò siamo abbastanza lontani dalla Cenerentola originaria che entra nella nuova storia in profondità, come un tessuto segreto, per vivere nelle sue viscere e ispirare di lì svolgimenti impensati. Provare per credere, come si diceva una volta sulle pubbliche piazze.

Un altro esempio:

«Nino e Rita sono due fratellini, si perdono nel bosco, una strega li accoglie in casa proiettando di cuocerli nel suo forno...»

Ricaviamo dalla trama l'espressione:

«A e B si perdono nel luogo C, sono accolti da D in un luogo E, dove esiste anche un forno F...»

Ed ecco la nuova trama:

«Due fratellini (probabilmente figli di meridionali emigrati al Nord) sono stati abbandonati nel Duomo di Milano dal padre, disperato perché non può nutrirli e che intende così affidarli alla carità pubblica. Essi si aggirano spaventati per la città. Di notte si rifugiano in un cortile, si addormentano in un mucchio di casse vuote. Sono scoperti da un fornaio, uscito per un motivo futile: ricoverati al caldo, presso il forno...»

Se mi domando a che punto dell'esercizio è scoccata la scintilla, si è messa in moto l'energia necessaria a provocare la nuova storia, posso rispondere facilmente che è stata la parola «forno». Credo d'averlo già detto: sono figlio d'un fornaio. Prestino e commestibili. La parola «forno» vuol dire, per me, uno stanzone ingombro di sacchi, con un'impastatrice meccanica sulla sinistra, e di fronte le mattonelle bianche del forno, la sua bocca che si apre e chiude, mio padre che impasta, modella, inforna, sforna. Per me e per mio fratello, che ne eravamo ghiotti, egli curava ogni giorno in special modo una dozzina di panini di semola doppio zero, che dovevano essere molto abbrustoliti.

L'ultima immagine che conservo di mio padre è quella di un uomo che tenta invano di scaldarsi la schiena contro il suo forno. E' fradicio e trema. E' uscito sotto il temporale per aiutare un gattino rimasto isolato tra le pozzanghere. Morirà dopo sette giorni, di bronco-polmonite. A quei tempi non c'era la penicillina.

So di essere stato accompagnato a vederlo più tardi, morto, sul suo letto, con le mani in croce. Ricordo le mani ma non il volto. E anche dell'uomo che si scalda contro le mattonelle tiepide non ricordo il volto, ma le braccia: si abbruciacciava i peli con un giornale acceso, perché non finissero nella pasta del pane. Il giornale era «La gazzetta del popolo». Questo lo so di preciso, perché aveva una pagina per i bambini. Era il 1929.

La parola «forno» ha pescato nella mia memoria e ne è risalita con un colore affettuoso e triste. Questo colore ha presieduto, poi, alla nascita degli altri accostamenti: tra i bambini abbandonati della fiaba vecchia e quelli della nuova, tra gli alberi del bosco e le colonne del Duomo di Milano. Il resto è deduzione (fantastica, non logica).

La storia avrà un finale imprevedibile, perché il fornaio nel forno ci cuoce il pane, non i bambini. Altrettanto imprevedibilmente, essa ci avrà invitati a guardare la grande città industriale dal basso, con gli occhi di due bambini sperduti; a scoprire nel gioco dell'immaginazione la realtà di un dramma sociale. Il mondo d'oggi sarà entrato con tutta la sua violenza nel nostro calco astratto: A, B, C, D... Ci saremo ritrovati sulla terra, nel cuore della terra. E nel calco saranno precipitati contenuti politici e ideologici di un certo segno, perché io sono io, non una dama di San Vincenzo. Tutto questo accade inevitabilmente. E quando accade, produce immagini e segni che vanno a loro volta indagati, interpretati.

A persone diverse, il «ricalco» offrirà strade diverse, che porteranno - se è il caso - a diversi «messaggi». Ma non siamo partiti dal «messaggio»: esso si è presentato da solo, come un involontario punto d'arrivo.

Il momento essenziale del «ricalco» è l'analisi della fiaba data. Operazione che è insieme analitica e sintetica e va dal concreto all'astratto e di qui torna al concreto.

La possibilità di un'operazione del genere nasce dalla natura stessa della fiaba: dalla sua struttura, fortemente caratterizzata dalla presenza, dal ritorno, dalla ripetizione di certi elementi compositivi che possiamo anche chiamare «temi». Ma Vladimir Propp li ha chiamati «funzioni». Ed è a Propp che deve far capo, ora, il nostro gioco, per acquistare consapevolezza di se stesso e per fabbricarsi nuovi strumenti.

22. LE CARTE DI PROPP

Un aspetto caratteristico del genio di Leonardo, che trovo egregiamente messo in luce in un articolo della rivista «Scienze» (edizione italiana del «Scientific American»), è consistito nella sua capacità di considerare, per la prima volta nella storia, una qualunque macchina non come un organismo unico, un prototipo irripetibile, ma come un insieme di macchine più semplici.

Leonardo «scompose» le macchine in elementi. In «funzioni». Così egli giunse a studiare separatamente, per esempio, la «funzione» dell'attrito, e questo studio lo portò a progettare cuscinetti a sfere e a coni, perfino rulli troncoconici che sono stati effettivamente fabbricati solo in tempi recentissimi, per il funzionamento dei giroscopi indispensabili alla navigazione aerea.

In studi del genere, Leonardo riusciva anche a divertirsi. E' stato scoperto di recente il suo disegno di un'invenzione burlesca: un «ammortizzatore per frenare la caduta di un uomo dall'alto». Vi si vede l'uomo che cade, di dove non si sa, frenato da un sistema di, cunei connessi tra loro e, nel punto finale della caduta, da una balla di lana, la cui resistenza all'urto è controllata e misurata da un ultimo cuneo. E' probabile che si debba attribuire a Leonardo, dunque, anche l'invenzione delle «macchine inutili», costruite per gioco, per seguire una fantasia, disegnate con un sorriso, momentaneamente opposte e ribelli alla norma utilitaristica del progresso tecnico-scientifico.

Qualcosa di simile alla scomposizione leonardesca delle macchine nelle loro «funzioni» ha fatto, nei confronti delle fiabe popolari, l'etnologo sovietico Vladimir Ja. Propp, nella sua opera "Morfologia della fiaba" e nel suo studio "La trasformazione nelle fiabe di magia".

Propp è giustamente famoso anche per il libro "Le radici storiche dei racconti di fate", nel quale espone in modo avvincente e, almeno dal punto di vista poetico, convincente, la teoria secondo la quale il nucleo più antico delle fiabe magiche deriva dai rituali di iniziazione in uso nelle società primitive.

Ciò che le fiabe narrano - o, al termine della loro metamorfosi, nascondono - una volta accadeva: giunti a una certa età i ragazzi venivano separati dalla famiglia e portati nel bosco (come Pollicino, come Nino e Rita, come Biancaneve)... dove gli stregoni della tribù, abbigliati in modo da far spavento, col viso coperto da maschere orribili (che a noi fanno

subito pensare ai maghi e alle streghe)... li sottoponevano a prove difficili e spesso mortali (tutti gli eroi delle fiabe ne incontrano sul loro cammino)... i ragazzi ascoltavano il racconto dei miti della tribù e ricevevano in consegna le armi (i doni magici che nelle fiabe donatori soprannaturali distribuiscono agli eroi in pericolo)... e infine facevano ritorno alle loro case, spesso con un altro nome (anche l'eroe delle fiabe torna talvolta in incognito)... ed erano maturi per sposarsi (come nelle fiabe, che nove volte su dieci si concludono con una festa di nozze)...

Nella struttura della fiaba si ripete la struttura del rito. E proprio da questa osservazione Vladimir Propp (ma non lui solo) deduce la teoria secondo cui la fiaba ha cominciato a vivere come tale quando l'antico rito è caduto, lasciando di sé solo il racconto. I narratori, nel corso dei millenni, hanno sempre più tradito il ricordo del rito e sempre più servito le esigenze autonome della fiaba, che di bocca in bocca si è trasformata, ha accumulato varianti, ha seguito i popoli (indoeuropei) nelle loro migrazioni, ha assorbito gli effetti dei mutamenti storici e sociali. Così i parlanti, nel corso di pochi secoli, trasformano una lingua fino a dar vita a una lingua nuova: quanti ne sono trascorsi dal latino della decadenza romana alle lingue romanze?

Le fiabe, insomma, sarebbero nate "per caduta" dal mondo sacro al mondo laico: come "per caduta" sono approdati al mondo infantile, ridotti a giocattoli, oggetti che in ere precedenti sono stati oggetti rituali e culturali. Per esempio le bambole, la trottola. Ma non c'è, all'origine del teatro, uno stesso processo dal sacro al profano?

Attorno al primitivo nucleo magico le fiabe hanno raccolto altri miti desacralizzati, racconti di avventure, leggende, aneddoti; accanto ai personaggi magici hanno schierato i personaggi del mondo contadino (per esempio il furbo e lo sciocco). Si è creato un denso e complesso magma; una matassa di cento colori di cui però - dice Propp - il filo principale è quello descritto.

Una teoria ne può valere un'altra e forse nessuna è in grado di dare una spiegazione completa delle fiabe. Questa di Propp ha un fascino particolare perché istituisce un legame profondo - qualcuno dirà a livello di «inconscio collettivo» - tra il ragazzo preistorico che visse i riti di iniziazione e il bambino storico che vive proprio con la fiaba una sua prima iniziazione al mondo dell'umano. L'identificazione tra il piccolo ascoltatore e il Pollicino della fiaba che la madre gli narra, alla luce di quella teoria, non ha solo una giustificazione psicologica: ne ha una ben più profonda, radicata nell'oscuro del sangue.

Analizzando la struttura della fiaba popolare - con particolare attenzione alla fiaba popolare russa (che del resto appartiene largamente allo stesso

patrimonio indoeuropeo cui appartengono quelle tedesche o quelle italiane) - il Propp è giunto a formulare tre principi: 1) «gli elementi costanti, stabili della favola sono le funzioni dei personaggi, indipendentemente dall'esecutore e dal modo dell'esecuzione»; 2) «il numero delle funzioni che compaiono nelle fiabe di magia è limitato»; 3) «la successione delle funzioni è sempre identica».

Nel sistema di Propp le funzioni sono trentuna ed esse bastano, con le loro varianti ed articolazioni interne, a descrivere la forma delle fiabe:

- «1) allontanamento,
- 2) divieto,
- 3) infrazione,
- 4) investigazione,
- 5) delazione,
- 6) tranello,
- 7) connivenza,
- 8) danneggiamento (o mancanza),
- 9) mediazione,
- 10) consenso dell'eroe,
- 11) partenza dell'eroe,
- 12) l'eroe messo alla prova dal donatore,
- 13) reazione dell'eroe,
- 14) fornitura del mezzo magico,
- 15) trasferimento dell'eroe,
- 16) lotta tra eroe e antagonista,
- 17) l'eroe marchiato,
- 18) vittoria sull'antagonista,
- 19) rimozione della sciagura o mancanza iniziale
- 20) ritorno dell'eroe,
- 21) sua persecuzione,
- 22) l'eroe si salva,
- 23) l'eroe arriva in incognito a casa
- 24) pretese del falso eroe
- 25) all'eroe è imposto un compito difficile,
- 26) esecuzione del compito,
- 27) riconoscimento dell'eroe,
- 28) smascheramento del falso eroe o dell'antagonista,
- 29) trasfigurazione dell'eroe,
- 30) punizione dell'antagonista,
- 31) nozze dell'eroe.»

Naturalmente non in "tutte" le fiabe sono presenti "tutte" le funzioni: nella successione obbligatoria avvengono dei salti, delle aggregazioni e sintesi, che però non contraddicono alla linea generale. Una fiaba può cominciare dalla prima funzione, dalla settima o dalla dodicesima, ma - se è sufficientemente antica - è difficile che salti all'indietro, per recuperare i passaggi dimenticati. La funzione di «allontanamento», che Propp indica al primo posto, può essere adempiuta da un personaggio che si allontana di casa per qualsiasi motivo, un principe che parte per la guerra, un padre che muore, un genitore che va al lavoro (raccomandando ai figli - ecco il «divieto» - di non aprire la porta a nessuno, o di non toccare una certa cosa), un mercante che si mette in viaggio per affari, eccetera. Ogni «funzione» può comprendere il suo contrario: il «divieto» può essere rappresentato da un «ordine» positivo.

Ma non spingeremo più in là le nostre osservazioni sulle «funzioni» di Propp se non per suggerire, a chi ne abbia voglia, di esercitarsi a confrontare la loro sequenza con la trama di un qualsiasi film sulle imprese dell'Agente 007: egli potrebbe stupirsi di ritrovarne un gran numero, pressoché nell'ordine giusto, tanto è viva e pervicacemente presente nella nostra cultura la struttura fiabesca. Molti libri d'avventure non hanno una traccia diversa.

A noi le «funzioni» interessano perché possiamo usarle per costruire infinite storie, come con dodici note (trascurando i quarti di tono, e sempre restando chiusi nel limitato sistema sonoro dell'Occidente prima della musica elettronica) si possono comporre infinite melodie.

A Reggio Emilia, per sperimentare la produttività delle «funzioni», le abbiamo ridotte "motu proprio" a venti, saltandone alcune e sostituendone altre con l'indicazione di altrettanti «temi» fiabeschi. Due amici pittori hanno disegnato venti «carte» da gioco, ciascuna contrassegnata da una parola (il «titolo» generico della funzione) e da un'illustrazione simbolica, o caricaturale, ma pertinente: «divieto», «infrazione», «danneggiamento o mancanza», «partenza dell'eroe», «missione», «incontro col donatore», «doni magici», «compare l'antagonista», «poteri diabolici dell'antagonista», «duello», «vittoria», «ritorno», «arrivo a casa», «il falso eroe», «prove difficili», «danno riparato», «riconoscimento dell'eroe», «il falso eroe smascherato», «punizione dell'antagonista», «nozze».

Un gruppo ha poi lavorato a produrre una storia strutturandola sulla serie delle venti «carte di Propp». Con molto spasso, devo dire, e con notevoli risultati di parodia.

Ho visto poi che i bambini riescono facilmente a produrre una fiaba seguendo la traccia delle «carte» perché ogni parola della serie («funzione» o «tema fiabesco») si presenta carica di significati favolosi e si presta a un gioco interminabile di variazioni. Ricordo un'originale interpretazione del «divieto»: un padre si allontana da casa vietando ai figli di gettare vasi di fiori dal balcone sulla testa dei passanti... E tra le «prove difficili» non è mancato l'obbligo di recarsi al cimitero a mezzanotte: il massimo del terrore e del coraggio, fino a una certa età.

I bambini, però, amano mescolare le carte, improvvisandosi delle regole: estrarne tre a caso e costruirci una storia completa; partire dall'ultima carta della serie; dividersi il mazzo, tra due gruppi, e comporre due storie a gara. Spesso basta una carta a suggerire una favola. Quella dei «doni magici» è bastata a uno scolaro di quarta per inventare la storia di una penna che faceva i compiti da sola.

Chiunque può farsi da solo un mazzetto di «carte di Propp», di venti o di trentun pezzi, o di cinquanta, a scelta: basta scrivere su ogni carta il titolo della «funzione» o del «tema», l'illustrazione non è indispensabile.

Il gioco può ricordare solo per errore la struttura del «puzzle», o rompicapo, nel quale si ricevono venti, o mille, frammenti disordinati di un unico disegno, con il compito di ricostruire a mosaico il disegno intero. Le «carte di Propp» consentono invece, come s'è detto, la costruzione di un numero infinito di disegni, perché ogni pezzo non ha un significato unico, ma è aperto a molti significati.

Perché usare proprio le «carte di Propp» e non altre carte di fantasia, o un gruppo di immagini prese a caso, o una serie di parole del vocabolario? Mi sembra evidente: ogni «carta di Propp» non rappresenta solo se stessa, ma un intero spaccato del mondo fiabesco, un brulicare di echi fantastici, per bambini che abbiano avuto una qualche dimestichezza con le fiabe, il loro linguaggio, i loro temi.

Ogni «funzione», inoltre, è ricca di «appelli» al mondo personale del bambino.

Egli legge «divieto» e la parola entra immediatamente in contatto con l'esperienza che egli ha dei «divieti» familiari («non toccare», «non giocare con l'acqua», «lascia stare quel martello»). Rivive oscuramente i primi momenti del suo rapporto con le cose, quando solo il «sì» e il «no» materno lo aiutavano a distinguere tra lecito e illecito. «Divieto» è per lui lo scontro con l'autorità, o l'autoritarismo, della scuola. Ma è anche, in positivo («divieto» e «ordine» funzionalmente si equivalgono) la scoperta della legge del gioco: «così si fa, così no»; l'incontro con i limiti che la realtà o la

società impongono alla sua libertà; uno degli strumenti della sua socializzazione.

La struttura della fiaba non soltanto ricalca - se obbediamo a Propp - quella dei riti di iniziazione, ma anche in qualche modo si ripete nella struttura dell'esperienza infantile, che è un seguito di missioni e duelli, di prove difficili e di delusioni, secondo certi passaggi inevitabili. Non manca al bambino nemmeno l'esperienza dei «doni magici»: quelli della Befana e del Bambin Gesù. E a lungo per lui i genitori sono stati «donatori magici», capaci di tutto (cose bellissime, su questo punto, ha detto Alain). A lungo il bambino ha popolato il suo universo di alleati potenti e di nemici diabolici.

Mi sembra così che le «funzioni» fiabesche, in qualche modo, lo aiutino anche a far luce in se stesso. E stanno lì, pronte, collaudatissime, facili da usare: buttarle via mi sembrerebbe uno spreco inutile.

A questo già troppo lungo capitolo vorrei aggiungere ancora due note.

La prima riguarda un'osservazione che Vladimir Propp fa studiando nelle fiabe russe la trasformazione di un tema particolare. Egli prende il tema della «capanna su zampe di gallina nel bosco» e lo rintraccia, nella concretezza dei suoi svolgimenti, variato: per "riduzione" (la capannuccia su zampe di gallina; la capanna nel bosco; la capanna; il bosco); per "amplificazione" (la capannuccia su zampe di gallina nel bosco, con pareti di marzapane e tetto di pasticcini); per "sostituzione" (al posto della capanna compare una grotta, o un castello); per "intensificazione" (un intero paese magico). E si può notare come nell'elencare le variazioni tipiche, il Propp finisca per servirsi quasi degli stessi termini in cui sant'Agostino descrive il lavoro dell'immaginazione che consiste, secondo lui, nel «disporre, moltiplicare, ridurre, estendere, ordinare, ricomporre in qualunque modo le immagini»...

La seconda nota è un ricordo. In casa di Antonio Faeti (l'insegnante-pittore autore del singolarissimo volume "Guardare le figure", Einaudi, Torino 1972) ho visto una serie di grandi dipinti dedicati alle «funzioni» di Propp. Ognuno di essi è un racconto che si svolge su diversi piani e di cui è protagonista un bambino con le sue fantasie, i suoi complessi, lo spessore del suo inconscio, ma anche l'uomo e le sue avventure, e anche il pittore e la sua cultura. Sono tavole dense, popolate di immagini, allusioni, citazioni, che muovono tentacoli verso le stampe popolari come verso il surrealismo. Sono le «carte di Propp» di un artista che ama nelle fiabe un mondo straordinariamente ricco e stupidamente emarginato. Ogni quadro dice moltissime cose che si potrebbero dire, ma solo con troppe parole, e altre che con le parole non si possono dire.

23. FRANCO PASSATORE METTE «LE CARTE IN FAVOLA»

Ciò che sono venuto dicendo nel capitolo precedente, per salvare la presenza delle fiabe popolari nei giochi d'invenzione, non è per suggerire di rendere obbligatoria quella presenza. Accanto alle «carte di Propp» ne possono esistere altre, diversamente ma non meno produttive.

Per esemplificare citerò il bellissimo gioco inventato da Franco Passatore e dai suoi amici del «Gruppo Teatro-Gioco-Vita» e che si chiama «mettiamo le carte in favola». Esso è descritto nel volume "Io ero l'albero (tu il cavallo)", di Franco Passatore, Silvio De Stefanis, Ave Fontana e Flavia De Lucis (Guaraldi, Bologna 1972) nel capitolo "Quaranta e più giochi per vivere la scuola", a pag. 153:

«Il gioco consiste nell'inventare e nell'illustrare una storia collettiva; può essere stimolato da un apposito mazzo di carte preparato dall'animatore incollando su una cinquantina di cartoncini figure e immagini varie ritagliate da giornali o da riviste. La lettura di queste immagini è sempre diversa perché ciascuna carta del mazzo è collegabile con la precedente solo per libera associazione d'idee o comunque mediante un gioco di fantasia. L'animatore seduto nel mezzo del circolo di bambini fa scegliere casualmente a un bambino una carta: questi dovrà interpretarla verbalmente dando così inizio alla storia collettiva. La sua esposizione servirà a lui per illustrare sul supporto bianco (con un dipinto o con un collage) la prima parte della storia, e al compagno vicino, che dovrà continuare il racconto, interpretando a sua volta una carta successiva, collegarla con l'episodio precedente ed illustrarne gli sviluppi narrativi con un dipinto o un collage vicino a quello precedente. Il gioco continua così fino all'ultimo bambino al quale è affidato il compito di terminare la storia. Il risultato è un lungo pannello illustrato da tutti i bambini i quali potranno rileggere visivamente la loro storia collettiva.»

Nel libro il gioco era presentato come il titolo di una «spettacolazione» che ancora non era stata eseguita. A quest'ora, spero, centinaia di bambini avranno già «messo le carte in favola» e offerto agli animatori sufficienti materiali di riflessione.

A me sembra un gioco bellissimo. Così bello che vorrei averlo inventato io. Ma non sono geloso di Franco Passatore e dei suoi amici. Li ho visti al lavoro a Roma, durante una «Festa dell'Unità». Essi conoscono un gran numero di giochi d'invenzione e dispongono di una tecnica di «animazione» collaudata in decine e decine di esperimenti. Per esempio, danno ai bambini tre oggetti disparati - una caffettiera, una bottiglia vuota, una zappa - e con quelli li invitano a inventare e rappresentare una scenetta. E' quasi come inventare una storia con tre parole, ma molto meglio, evidentemente, perché gli oggetti offrono all'immaginazione un supporto molto più solido delle parole: si possono guardare, toccare, maneggiare, ricavandone numerosi suggerimenti fantastici; la storia può scaturire da un gesto casuale; da un rumore... Il carattere collettivo dell'invenzione, inoltre, non può che stimolarla: entrano in gioco e si scontrano creativamente esperienze diverse, ricordi e ritmi personali, la funzione critica del gruppo.

Il Gruppo Teatro-Gioco-Vita crede negli oggetti. Spesso, quando vuol far disegnare i bambini, dà a ciascuno di loro una scatola misteriosa nella quale c'è un batuffolo di cotone che odora di benzina, una caramella, qualcosa che odora di cioccolato. L'ispirazione può venire anche dal naso.

Nei giochi del Gruppo i bambini sono ad un tempo autori, attori e spettatori di tutto ciò che avviene. La situazione favorisce la loro creatività in ogni momento, in più direzioni.

24. FIABE IN «CHIAVE OBBLIGATA»

In omaggio al gioco di «mettere le carte in favola» abbiamo abbandonato per un momento le fiabe popolari. Ci torneremo ora per un'ultima applicazione tecnica. Forse si sarebbe dovuto parlarne prima di affrontare le «funzioni» di Propp. Sarebbe stato più regolare. Ma introdurre qualche irregolarità, in una grammatica, è quasi «di rigore». E d'altra parte la tecnica cui ora accennerò si può applicare benissimo alle «carte di Propp», ma esse stesse contribuiscono a renderla più chiara.

All'interno di ogni «funzione» fiabesca sono possibili, come s'è detto, infinite variazioni. La tecnica della variazione, però, può essere applicata all'intera fiaba, della quale si può immaginare una modulazione, una trasposizione da una tonalità all'altra.

Sia il tema fantastico: «Raccontate la storia del pifferaio di Hamelin ambientandola nella Roma del 1973».

L'introduzione di questa chiave (o se si vuole di una doppia chiave: di tempo e di luogo) ci obbliga a cercare il punto della vecchia fiaba dal quale può avere principio la modulazione. Una Roma 1973 invasa dai topi si potrebbe anche immaginare senza cadere del tutto nell'assurdo. Ma sarebbe forse inutile. Roma è effettivamente invasa. Non dai topi, però, ma dalle automobili che ne intasano le strade, ne soffocano le piazze e piazzette, tracimando sui marciapiedi, togliendo spazio ai pedoni, vietando ai bambini i loro giochi. Disponiamo così di una ipotesi fantastica che trascina nello stampo della fiaba una grossa fetta di realtà, ed è il meglio che ci potessimo augurare. Ecco una traccia di svolgimento nella nuova chiave:

«Roma è invasa dalle automobili (e qui sarebbe un utile esercizio descrivere l'invasione in termini fiabeschi, con parcheggi fin sulla Cupola di San Pietro; ma non ne abbiamo il tempo). Il sindaco offre un premio, e la propria figlia in sposa, a chi suggerirà un rimedio. Si presenta un giovane pifferaio, di quelli che girano Roma sotto Natale con la zampogna: libererà l'Urbe dalle macchine se in cambio il sindaco promette che le maggiori piazze cittadine saranno riservate ai bambini per i loro giochi. Si fa il patto. Il pifferaio attacca la sua cantilena. Da ogni angolo, rione, quartiere, borgata le macchine accorrono al suo seguito... Egli si dirige verso il Tevere... Succede una mezza insurrezione degli automobilisti... (e in fin dei conti le automobili sono frutto di lavoro umano, distruggerle pare brutto)... Il

pifferaio si convince, cambia strada, si dirige sotto terra. Le macchine potranno circolare e sostare là sotto, lasciando le strade di superficie e le piazze ai bambini, agli impiegati di banca, ai fruttivendoli...»

Abbiamo già immaginato, nel ventunesimo capitolo, una Cenerentola in «chiave interplanetaria», un Nino e Rita in «chiave milanese». In apparenza non ci dovrebbero essere limiti all'invenzione di nuove «chiavi». In realtà esse si raccoglierebbero tutte, o quasi, all'ombra delle categorie del tempo e dello spazio.

La vecchia fiaba, suonata nella nuova chiave, adattandosi alla nuova esecuzione, renderà suoni inattesi. Potrà addirittura avere una «morale», che accetteremo se sarà implicita ed autentica, senza mai cercare di imporgliene una con un atto della volontà.

In una scuola media alquanto rattristata dall'incontro burocratico con "I Promessi Sposi" (riassunti, analisi del periodo, interrogazioni, temi) i ragazzi avevano accolto sulle prime con scarso entusiasmo la mia proposta di tentare una trascrizione del romanzo in chiave moderna. Scoperte le possibilità del gioco, attraverso un'improvvisa identificazione corale tra i lanzichenecchi manzoniani e i nazisti, essi vi si impegnarono molto seriamente.

Lucia, nella nuova chiave, continuava ad essere un'operaia tessile della provincia lombarda. Ma l'epoca scelta - il 1944, durante l'occupazione nazista - obbligava Renzo a darsi alla macchia per sottrarsi al pericolo di essere deportato a lavorare in Germania. La peste era rappresentata dai bombardamenti. Il signorotto locale che insidiava Lucia non era altri che il locale comandante delle «brigate nere». Don Abbondio era sempre se stesso, eternamente sospeso tra partigiani e fascisti, tra operai e padroni, tra italiani e stranieri. L'Innominato era un grande industriale della zona, già sostenitore del regime, che durante l'occupazione ospitava nella sua villa sfollati e sinistrati...

Non penso che Alessandro Manzoni, eventualmente presente, avrebbe avuto motivo di offendersi dell'uso che i ragazzi facevano dei suoi personaggi. Forse li avrebbe aiutati a cogliere sottilmente certe analogie. E lui solo avrebbe potuto suggerire a don Abbondio le battute adatte ai nuovissimi casi.

25. ANALISI DELLA BEFANA

Chiameremo «analisi fantastica» di un personaggio fiabesco la sua scomposizione in «fattori primi» allo scopo di rintracciarvi gli elementi per la costruzione di nuovi «binomi fantastici», cioè per inventare altre storie intorno a quel personaggio.

Prendiamo la Befana. Non sta propriamente nelle fiabe, ma fa lo stesso, anzi: eseguendo su di lei l'esercizio, e non su una normale strega fiabesca, proveremo che l'analisi può essere applicata a ogni sorta di personaggi, da Pollicino a Ulisse, da Pinocchio a Texas Jack.

Rispetto alle «funzioni» di Propp possiamo definire la Befana una «donatrice». All'analisi, la Befana risulta divisa in tre parti, come la Gallia di Giulio Cesare e la "Divina Commedia":

- la scopa,
- il sacco dei regali,
- le scarpe rotte (citare, e «pour cause», in una famosa filastrocca popolare).

Altri potrà dividere la Befana diversamente, e sarà ben padrone di farlo. Ma a me basta la sua tripartizione.

Ciascuno dei tre «fattori primi» offrirà i suoi spunti creativi, a patto di saperne interrogare con metodo le possibilità.

La scopa. Abitualmente la Befana se ne serve per volare. Ma se estraiamo l'oggetto dal suo contesto abituale, dobbiamo domandarci: che cosa se ne fa della scopa, la Befana, dopo la notte dell'Epifania? Da questa domanda nascono numerose ipotesi:

«a) Ultimato il giro della terra, la Befana vola su altri mondi del sistema solare e dell'intera Galassia.

b) La Befana adopera la scopa per fare le pulizie a casa sua. Dove abita? Che cosa fa tutto l'anno? Riceve posta? Le piace il caffè? Legge il giornale?

c) Non c'è una sola Befana, ce ne sono tante. Abitano nel paese delle Befane dove il negozio più importante, si capisce, è quello delle scope. Ci si servono la Befana di Reggio Emilia, la Befana di Omegna, la Befana di Sarajevo. Il consumo di scope è notevole. La Befana addetta al negozio

incrementa il suo commercio lanciando continuamente nuove mode: un anno la mini-scopa, l'anno dopo la maxi, poi la midi, eccetera. Si arricchisce, mette su un commercio di aspirapolveri. Ora le Befane viaggiano con l'elettrodomestico, provocando notevoli confusioni cosmiche: l'aspirapolvere aspira polvere di stelle, cattura uccelli, comete, un aeroplano con tutti i passeggeri (che verranno poi recapitati a domicilio giù per i camini, o sui terrazzini di cucina, dove il camino non c'è).»

"Il sacco dei regali". L'ipotesi che mi si impone immediatamente è che nel sacco ci sia un buco. La seguo senza domandarmi perché, per non perdere tempo.

«a) Mentre la Befana vola, i regali cadono dal buco e precipitano. Una bambola atterra presso la tana dei lupi, che si fanno delle illusioni: "Ah, - dice la lupa, - è come quella volta di Romolo e Remo. La gloria a portata di mano". Allevano amorosamente la bambola, che però non cresce. I lupacchioti ci giocano senza pensare alla gloria. Ma se scegliamo di farla crescere, si apre alla bambola un destino boschereccio: sarà una bambola-Tarzan, una bambola-Mowgli...

b) Si prepari un elenco di regali e un elenco di destinatari. Si accoppino a caso i singoli regali e i singoli destinatari (il buco nel sacco è, in realtà, un'apertura verso il caso; non necessariamente verso il caos). Una pelliccia di visone, regalo ordinato dal commendatore per la sua amica, scende in Sardegna, ai piedi di un pastore che guarda le sue pecore, nella fredda notte invernale. Ben fatto...

c) Ricuciamo il buco nel sacco. Ripartiamo dall'ipotesi che ci siano tante Befane. Dunque, tanti sacchi. Se si sbagliano, nella confusione delle partenze, la Befana di Reggio Emilia porterà i suoi giocattoli a Domodossola, quella di Massalombarda a Minervino Murge. Quando si accorgono dell'errore, le Befane si disperano. Fanno un giro di controllo, per inventariare i guasti provocati. Nessun guasto: i bambini di tutto il mondo sono uguali e amano gli stessi giocattoli. (Ma non è da escludere una conclusione meno poetica: i bambini di tutto il mondo sono abituati agli stessi giocattoli perché sono le stesse grandi industrie che li fabbricano; scelgono tutti la stessa cosa perché c'è chi ha già scelto per loro...)».

"Le scarpe rotte". Come oggetto fantastico, le scarpe rotte - generalmente trascurate dagli analisti - non sono meno produttive della scopa e dei regali.

«a) La Befana, decisa a procurarsi un paio di scarpe nuove, fruga in tutte le case che visita per portarvi i regali, e finisce col rubare le scarpe a una povera maestra in pensione che possedeva solo quel paio.

b) I bambini, apprendendo che la Befana ha le scarpe rotte, si impietosiscono, scrivono ai giornali, la T.V. apre una colletta. Una banda di lestofanti gira per le case raccogliendo abusivamente le offerte. Mette insieme duecento miliardi e va a spenderli in Svizzera e a Singapore.

c) I bambini pietosi, la sera del 6 gennaio, mettono un paio di scarpe nuove per la Befana accanto alla calza destinata a ricevere i regali. La Befana di Vigevano lo viene a sapere prima delle altre, fa il giro delle case in anticipo, raccoglie duecentomila paia di scarpe (tanti sono i bambini di buon cuore) e, tornata al suo paese, apre un grande magazzino e arricchisce. Dopo anche lei va in Svizzera e a Singapore.»

Non pretendo con questo di aver fatto un'analisi completa della Befana. Ho voluto solo mostrare come l'analisi fantastica riporta l'immaginazione a lavoro su dati semplici: una parola, l'incontro-scontro tra due parole, tra un elemento fiabesco e uno realistico; ci offre, cioè, le opposizioni elementari su cui l'immaginazione articola le sue storie, mette in moto ipotesi fantastiche, si apre all'introduzione di «chiavi» (per esempio la «chiave spaziale»). Si tratta, insomma, di un esercizio nel quale intervengono contemporaneamente numerose tecniche d'invenzione, come si potrebbe facilmente dimostrare, adesso, facendo «l'analisi dell'analisi». Ma sarebbe un po' troppo da pedanti, no?

26. L'OMINO DI VETRO

Dato un personaggio, reale (come la Befana o Pollicino) o immaginario come l'uomo di vetro, per dire il primo che mi viene in mente) le sue avventure potranno essere logicamente dedotte dalle sue caratteristiche. «Logicamente» qui è detto in rapporto a una "logica fantastica" o a una "logica-logica"? Non saprei. Forse a tutt'e due.

Sia, per l'appunto, un uomo di vetro. Egli dovrà agire, muoversi, contrarre relazioni, subire incidenti, provocare eventi solo obbedendo alla natura della materia di cui lo immaginiamo fatto.

L'analisi di questa materia ci offrirà la regola del personaggio.

Il vetro è trasparente. L'uomo di vetro è trasparente. Gli si leggono i pensieri in testa. Non ha bisogno di parlare per comunicare. Non può dire bugie, perché si vedrebbero immediatamente, a meno che egli non porti il cappello. Brutto giorno, nel paese degli uomini di vetro, quello in cui viene lanciata la moda del cappello, cioè la moda di nascondersi i pensieri.

Il vetro è fragile. La casa dell'uomo di vetro dovrà dunque essere tutta imbottita. I marciapiedi saranno tappezzati di materassi. Vietata la stretta di mano (!). Proibiti i lavori pesanti. Il vero medico del paese è il vetraio.

Il vetro può essere colorato. E' lavabile. Eccetera. Nella mia enciclopedia, al vetro sono dedicate quattro grandi pagine, e quasi ad ogni riga s'incontra una parola che potrebbe acquistare il suo significato nella storia degli uomini di vetro. Sta lì, nero su bianco, accanto a ogni sorta di notizie chimiche, fisiche, industriali, storiche merceologiche, e non lo sa: ma il suo posto in una fiaba è assicurato.

Il personaggio di legno deve guardarsi dal fuoco che può bruciargli i piedi, in acqua galleggia facilmente, il suo pugno è secco come una bastonata, se lo impiccano non muore, i pesci non lo possono mangiare: tutte cose che giustamente succedono a Pinocchio, perché è di legno. Se Pinocchio fosse di ferro, gli succederebbero avventure di tutt'altro genere.

Un uomo di ghiaccio, di gelato, o di burro, può vivere solo in un frigorifero, altrimenti si scioglie: le sue avventure si muoveranno tra il «freezer» e la lattuga in fresco.

Un uomo di carta velina avrà avventure diverse da un uomo di marmo, di paglia, di cioccolato, di plastica, di fumo, di pasta di mandorle.

In questo campo, analisi merceologica e analisi fantastica coincidono quasi perfettamente. E non mi si venga a dire che con i vetri è meglio farci

le finestre e con il cioccolato le uova di Pasqua, anziché le favole: in questo tipo di storie più che in altre la fantasia gioca tra reale e immaginario, in un'altalena che ritengo molto istruttiva, anzi, addirittura indispensabile per impadronirsi fino in fondo del reale, rimodellandolo.

27. PIANOFORTE-BILL

Non diversamente dai nostri omini di vetro o di paglia si muovono i personaggi dei fumetti, ciascuno seguendo la logica dell'attributo che lo distingue dagli altri e che è sufficiente a fargli incontrare sempre nuove avventure, o sempre la stessa avventura, ripetuta per variazioni e modificazioni all'infinito. L'attributo, in questo caso, non è fisico, ma di altra natura, generalmente morale.

Dato il carattere di Paperon dei Paperoni - ricchissimo, avaro e sbruffone - e dati i caratteri dei suoi comprimari e antagonisti, chiunque può immaginare senza sforzo centomila storie del suddetto. L'invenzione vera e propria, con questi personaggi «periodici», avviene una volta sola: il resto è, nel migliore dei casi, variazione; nel peggiore, formula, sfruttamento a oltranza, produzione in serie.

Dopo aver letto una decina, o un centinaio di storie di Paperon dei Paperoni (esercizio comunque divertente) i ragazzi sono perfettamente in grado di inventarsene altre da soli. Avendo fatto il loro dovere di consumatori, dovrebbero essere messi in condizione di agire da creatori. Peccato che pochi ci pensino.

Inventare e disegnare un fumetto è un esercizio di gran lunga più utile, a tutti i fini, che svolgere un tema sulla festa della mamma o su quella degli alberi. Esso comporta: l'ideazione di una storia, il suo «trattamento», la sua strutturazione e organizzazione in vignette, l'invenzione dei dialoghi, la caratterizzazione fisica e morale dei personaggi, eccetera. Cose che i bambini qualche volta, essendo intelligenti, si divertono a fare da soli. E intanto a scuola prendono quattro in italiano.

Qualche volta l'attributo principale del personaggio può materializzarsi in un oggetto: per esempio, con Popeye, la scatola degli spinaci.

Siano due gemelli, di nome Marco e Mirko, che girano sempre armati di martello, e sono distinguibili tra loro solo perché Marco porta un martello dal manico bianco e Mirko un martello dal manico nero: le loro avventure sono già dettate, sia che s'imbattano in un ladro, sia che vengano visitati da un fantasma, un vampiro, un lupo mannaro. Si deduce dai martelli che essi avranno sempre la meglio. Sono nati senza paura e senza inibizioni, aggressivi, contestatori, per una lotta senza quartiere (ma sicuramente con molti equivoci) contro ogni sorta di mostri.

Attenzione: ho scritto «martelli», non «manganelli». Non può assolutamente trattarsi di due piccoli neofascisti...

Il forte contenuto ideologico della proposta - mi sia concessa anche questa divagazione - non deve trarre in inganno. Non è stato programmato, si è fatto avanti da solo. Stavo pensando, una volta, di scrivere qualcosa sui gemelli del mio amico Arturo, che si chiamano «Marco» e «Amerigo». Scrisi i loro nomi su un foglio e quasi senza accorgermene li riscrisi in un principio di trattamento: così ebbi i due nomi «Marco» e «Mirko», più simmetrici, direi più gemellari degli originali. La parola «martello» - terza arrivata - era evidentemente figlia della sillaba "mar" di Marco, in parte contraddetta, ma in parte anche rafforzata dalla "mir" di Mirko. «Martelli», al plurale, più che per una considerazione logica, si impose per la rima con «gemelli», non pronunciata ma presente. Avevo così l'immagine di due gemelli armati di martello. Il resto fu deduzione.

Esistono anche personaggi «dati» dal loro semplice nome. Tali sono il «pirata», il «bandito», il «pioniere», l'«indiano», il «cow-boy»...

Se vogliamo inventare un nuovo cow-boy dobbiamo scegliere con molta cura il suo attributo. O il suo tic. O il suo oggetto emblematico.

Un cow-boy «coraggioso»? E' banale. «Bugiardo», è consumato. Che suoni la chitarra o il banjo, tradizionale. Cerchiamo la variazione tra gli strumenti. Un cow-boy che suoni il pianoforte è già più promettente... Ma forse sarà bene che il pianoforte se lo porti sempre appresso, su un, cavallo-facchino...

«E' Pianoforte-Jack, o Billy The Piano? Viaggia sempre con due cavalli: lui sul primo, il pianoforte sul secondo. Si aggira solitario sui monti della Tolfa. Quando si accampa, mette il pianoforte a terra e si suona la ninna nanna di Brahms, o le variazioni di Beethoven su un valzer di Diabelli. I lupi e i cinghiali vengono di lontano a sentirlo. Le mucche, amanti della musica, danno più latte. Negli scontri inevitabili, con banditi o sceriffi, Pianoforte Jack non si serve di pistola: egli mette in fuga i suoi nemici colpendoli con fughe di Bach, dissonanze atonali, brani scelti dal "Microcosmo" di Bela Bartók. Eccetera.»

28. MANGIARE E «GIOCARRE A MANGIARE»

«Lo sviluppo dei processi mentali - scrive L. S. Vigotski (in "Pensiero e linguaggio", Guaraldi, Bologna 1967) - ha inizio con un dialogo, fatto di parole e di gesti, tra il bambino e i genitori. Il pensiero autonomo comincia quando il bambino è per la prima volta capace di interiorizzare queste conversazioni e di istituirle dentro di sé».

Dopo averne scartate molte altre, ho scelto questa citazione per inaugurare una breve serie di osservazioni di «fantastica casalinga», che prende le mosse dal discorso materno, perché mi sembra che Vigotski abbia detto in modo semplice e chiaro ciò che altri dicono e scrivono con enormi sforzi per riuscire incomprensibili.

Il dialogo di cui parla lo psicologo sovietico è in primo luogo un monologo, materno o paterno, fatto di suoni carezzevoli, di incoraggiamenti e sorrisi, di piccoli eventi che eccitano di volta in volta il riconoscimento, la sorpresa, la risposta globale di uno sgambettamento, la musica prelinguistica di un balbettio. Le madri soprattutto non si stancano mai di parlare al bambino, fin dalle prime settimane di vita, come per tenerlo avvolto in un grembo di parole tenere e calde. Esse si comportano spontaneamente come se avessero letto ciò che Maria Montessori dice della «mente assorbente» del bambino, che appunto quasi per «assorbimento» interiorizza il linguaggio e ogni sorta di segnali del mondo esterno.

- Non capisce, ma è contento: dunque qualcosa succede, - obiettava al pediatra razionalista una madre che era solita tenere al bambino nella culla discorsi assolutamente da adulti: - in qualche modo mi ascolta.

- Non ti ascolta, ti guarda, è contento perché sei lì, perché ti occupi di lui.

- Qualche cosa capisce, qualche cosa succede, - ribatteva la madre.

Anche collegare una voce a un volto è un lavoro, è frutto di una elementare attività mentale. Parlando al bambino che ancora non la può capire, la madre fa ugualmente cosa utile non solo perché gli offre la sua compagnia, la sua presenza fornitrice di protezione e calore, ma anche perché procura alimenti alla sua «fame di stimoli».

Il discorso materno è spesso immaginoso, poetico, trasforma in un gioco a due il rituale del bagno, del cambio, della pappa, accompagnando i gesti con continue invenzioni.

- Sono sicura che ride quando gli infilo le scarpine sulle mani, invece che ai piedi.

Un bambino di sei mesi si divertiva molto quando la madre, nell'imboccarlo, fingeva di ficcarsi il cucchiaino degli omogeneizzati nell'orecchio. Esigeva la ripetizione della scena, agitandosi festosamente.

Alcuni di questi giochi sono stati istituzionalizzati dalla tradizione. Per esempio, al momento della pappa, è molto diffusa l'usanza di incoraggiare il bambino a prenderne un altro cucchiaino «per la zia», «per la nonna», eccetera. Usanza non del tutto ragionevole, come penso di aver dimostrato con la filastrocca seguente:

«Un po' per la mamma,
un po' per il papà,
un po' per la nonna
che sta a Santhià,
un po' per la zia
che sta in Francia:
fu così che al bambino
venne il mal di pancia»

Ma il bambino, almeno fino a una certa età, corrisponde volentieri a quel gioco, perché risveglia la sua attenzione, popola di personaggi la sua colazione che diventa una specie di «déjeuner du roi», dà un significato simbolico all'atto del mangiare, estraendolo dalla catena delle schiavitù quotidiane. Mangiare diventa un fatto estetico, un «giocare a mangiare», un «recitare la colazione». Anche vestirsi, o spogliarsi, diventano più interessanti quando prendono la forma di un «giocare a vestirsi», «giocare a spogliarsi». E qui vorrei chiedere a Franco Passatore se anche ad avvenimenti come questi si attaglierebbe la sua definizione di «teatro-gioco-vita», ma non ho il suo numero di telefono...

Le madri più pazienti hanno modo di constatare ogni giorno l'efficacia del «giocare a...» Una di esse mi raccontava che il suo bambino aveva imparato prestissimo ad allacciarsi i bottoni da solo, dopo che per qualche tempo essa, mentre lo abbottonava, gli aveva raccontato la storia di Bottoncino che cercava la sua casetta, e la sbagliava, ed era tanto contento quando riusciva a infilare la porta. E avrà anche detto «la porticina», incorrendo in un abuso di diminutivi alquanto sconsigliabile. Ma il fatto è bello e significativo e la dice lunga sull'importanza dell'immaginazione nell'attività educativa.

L'errore sarà eventualmente di credere che la storia di Bottoncino possa conservare il suo fascino se viene scritta e stampata: essa fa parte - chiediamo l'espressione in prestito a Natalia Ginzburg - di un prezioso

«lessico familiare». Non avrebbe più senso per il bambino se la ritrovasse in un libro quando già da un pezzo ha imparato ad abbottonarsi senza nemmeno pensarci e alla carta stampata chiede avventure più sostanziose.

Un'analisi più ravvicinata del «discorso materno» mi sembra indispensabile per chi si trovi a dover inventare storie per i piccolissimi, troppo piccoli anche per Pollicino.

29. STORIE IN TAVOLA

La madre che fingeva di infilarsi il cucchiaino nell'orecchio applicava, senza saperlo, uno dei principi essenziali della creazione artistica: «estraniava» il cucchiaino dal mondo del banale per attribuirgli un nuovo significato. Lo stesso fa il bambino quando usa una sedia per fare il treno, o fa navigare un'automobilina nella vasca da bagno in mancanza di altra imbarcazione, o assegna a un orso di pezza il ruolo di aeroplano. Proprio così Andersen di un ago, o di un ditale, faceva un personaggio avventuroso.

Storie per i piccolissimi si possono inventare animando gli oggetti che si trovano sulla tavola o sul seggiolone quando debbono mangiare. E se aggiungo qui qualche esempio, non è per insegnare alle madri a fare le madri, Dio guardi, ma perché non bisogna mai fare un'affermazione senza darne la dimostrazione. Ecco dunque un minimo di analisi:

"Il cucchiaino". «Il gesto intenzionalmente sbagliato della madre ne suggerisce altri. Il cucchiaino non sa dove andare. Punta su un occhio. Aggredisce il naso. E ci regala un binomio «cucchiaino-naso» che sarebbe peccato sprecare. "C'era una volta un signore con il naso a cucchiaino. Non poteva mangiare la minestra perché il suo cucchiaino-naso non riusciva a infilare la bocca..."

Rovesciamo il binomio e variamo il secondo termine. Avremo il naso-rubinetto, il naso-pipa, il naso-lampadina...

"Un signore aveva il naso a rubinetto. Era molto comodo: invece di soffiarselo apriva e chiudeva il rubinetto... Un giorno il rubinetto perdeva una goccia..." (In questa storia il bambino ritrova, per riderne, qualcosa della sua esperienza: non sono sempre facili i rapporti col proprio naso).

"Un signore aveva un naso-pipa: era un gran fumatore... C'era un naso-lampadina. Si accendeva e spegneva. Faceva luce alla tavola. Ad ogni sternuto scoppiava la lampadina e bisognava cambiarla..."

Il cucchiaino, dopo averci suggerito queste storie di nasi non prive, a quanto pare, di interessanti sfondi psicanalitici (e che perciò potrebbero riguardare il bambino più da vicino di quanto non pensassimo), può diventare un personaggio autonomo. Cammina, corre, casca. Ha avventure sentimentali con una forchetta. Il suo rivale è un terribile coltello. In questa nuova situazione la favola si sdoppia: da un lato segue, o provoca, i movimenti reali del cucchiaino-oggetto; dall'altro crea un "signor Cucchiaino"

nel quale l'oggetto è ridotto a puro nome, con una sua virtù d'evocazione, "Il signor Cucchiaino era alto alto, magro magro, con una grossa testa, così pesante che non riusciva a stare in piedi. Egli si trovava più comodo a camminare sulla testa. Così vedeva tutto il mondo alla rovescia e si faceva delle idee sbagliate..." L'animazione si fa personificazione: come nelle novelle di Andersen.»

"Il piattino". «Il bambino, a lasciarlo fare, ne inventa spontaneamente un uso simbolico. Lo trasforma in automobile, in aeroplano. Perché proibirglielo? Che sarà mai se ogni tanto si rompe un piattino? Piuttosto, intensifichiamo il gioco, noi che la sappiamo più lunga...

Il piattino vola. Va a trovare la nonna, va a trovare la zia, va a trovare il papà in fabbrica... Che cosa deve dire loro? Che cosa gli diranno? Ci alziamo, accompagniamo il "volo" (a mano...) del piattino attraverso la stanza, mentre si avvicina a una finestra, infila una porta, scompare, ritorna con una caramella, o con una "sorpresina" da scartare...

Il piattino è un aeroplano, il cucchiaino è il pilota. Volare intorno alla lampada come intorno a un sole. Fa il giro del mondo: basta dirlo...

Il piattino è una tartaruga... E' una lumaca: la tazza è il suo guscio. (La tazza, però, lasciamola al lettore per i suoi esercizi).»

"Lo zucchero". «Scomposto nei suoi "fattori primi" (è "bianco"; è "dolce"; è "come una sabbia"), ci offre tre strade all'invenzione: secondo il "colore", il "sapore", la "forma". Mentre scrivevo "dolce" ho pensato a quel che succederebbe se lo zucchero sparisse dalla terra, così, all'improvviso. Tutte le cose dolci diventano amare, senza preavviso. La nonna stava bevendo il caffè, ma è tanto amaro che sospetta d'averci messo il sale al posto dello zucchero. Un mondo amaro. Per colpa di un mago cattivo. Mago Amaro. (Regalo questo personaggio al primo che alza la mano).»

La sparizione dello zucchero mi permette di inserire qui, ma senza parentesi, per dargli la giusta importanza, un accenno a un'operazione che chiamerò la «sottrazione fantastica», Essa consiste nel far scomparire, uno dopo l'altro, tutti gli oggetti di questo mondo. "Scompare il sole", non spunta più: il mondo è sempre al buio... "Scompare il denaro": tumulti in Borsa... "Scompare la carta": le olive che stavano al sicuro nel cartoccio rotolano per le terre... Sottraendo oggetto dopo oggetto, arriviamo a un mondo tutto vuoto, un mondo di niente...

«C'era una volta un omino di niente, camminava su una strada di niente che non andava in nessun posto. Incontra un gatto di niente, che ha baffi di niente, coda di niente, artigli di niente...»

Ho già scritto questa storia. E' utile? Io penso di sì. Il «gioco del niente» lo fanno i bambini stessi, chiudendo gli occhi. Serve a dar corpo alle cose, a isolare dalla loro apparenza la loro stessa esistenza. Il tavolo diventa straordinariamente importante nel momento preciso in cui, mentre lo guardo, io dico: «il tavolo non c'è più». E' come se lo guardassi per la prima volta, non per vedere com'è fatto, questo lo so già, ma per accorgermi che «c'è», che «esiste».

Sono convinto che il bambino cominci abbastanza presto a intuire questo rapporto tra essere e non essere. Talvolta lo potete sorprendere mentre abbassa le palpebre per far sparire le cose, le riapre per vederle ricomparire, ripetendo pazientemente l'esercizio. Il filosofo che s'interroga sull'Essere e sul Nulla, usando le maiuscole che toccano di diritto a questi rispettabili e profondi concetti, non fa in sostanza che riprendere, ad alto livello, quel gioco infantile.

30. VIAGGIO INTORNO A CASA MIA

Che cos'è un tavolo, per un bambino di un anno, indipendentemente dagli usi che ne fanno gli adulti? E' un tetto. Ci si può accucciare là sotto e sentirsi padroni di casa: di una casa su misura, non così grande e terribile come la casa dei grandi. Una sedia è interessante perché si può spingerla qua e là, per misurare la propria forza, la si può rovesciare e trascinare, attraversarla in più sensi. Si può picchiarla, se malignamente ti dà una botta in testa: «brutta sedia!»

Il tavolo e la sedia, che per noi sono oggetti consumati e quasi invisibili, di cui ci serviamo automaticamente, sono a lungo per il bambino materiali di un'esplorazione ambigua e pluridimensionale, in cui si danno la mano conoscenza e affabulazione, esperienza e simbolizzazione. Mentre impara a conoscerne la superficie, il bambino non cessa di giocare con essi, di formulare ipotesi sul loro conto. Dei dati positivi che immagazzina, non cessa di fare un uso fantastico. Così, fa parte del suo sapere la nozione che aprendo il rubinetto si fa scorrere l'acqua: ma questo non gli impedisce di credere, se del caso, che «dall'altra parte» ci sia un «signore» che mette l'acqua nel tubo, perché possa poi uscire dal rubinetto.

Il «principio di contraddizione» gli è ignoto. Egli è scienziato, ma anche «animista» («cattivo tavolo!») e «artificialista» («c'è un signore che mette l'acqua nei tubi»). Queste caratteristiche convivono in lui per un buon numero di anni, in proporzioni mutevoli.

Dalla constatazione nasce una domanda: facciamo bene a raccontargli storie di cui sono protagonisti gli oggetti di casa o rischiamo di incoraggiarlo nel suo animismo ed artificialismo, a danno del suo spirito scientifico?

Riferisco la domanda più per scrupolo che per preoccupazione. Giocare con le cose serve a conoscerle meglio. E non vedo l'utilità di porre limiti alla libertà del gioco, che sarebbe come negarne la funzione formativa e conoscitiva. La fantasia non è un «lupo cattivo» del quale si debba aver paura, o un reato da tallonare in permanenza con un puntiglioso pattugliamento. Toccherà a me, di volta in volta, capire se il bambino in un dato momento del suo interesse per le cose desidera «informazioni sul rubinetto» o vuole «giocare con il rubinetto», per ricavarne a suo modo le informazioni che gli servono.

Da questa premessa deduco alcuni principi utili ad arricchire il dialogo con il bambino a proposito degli oggetti domestici.

1. Dovrò tener conto, per cominciare, che la prima avventura del bambino, appena è in grado di scendere dal seggiolone o di uscire dalla prigione del «box», è la scoperta della casa, dei mobili e delle macchine che la popolano, delle loro forme e dei loro usi. Sono essi che gli forniscono la materia delle prime osservazioni ed emozioni, che gli servono per fabbricarsi un vocabolario, che funzionano per lui come indizi del mondo in cui cresce. Io gli racconterò, nei limiti entro i quali è lui stesso a provarle e a tollerarle, le «storie vere» delle cose, senza dimenticare che queste «storie vere» avranno in gran parte per lui il suono di pure catene verbali, punto d'applicazione dell'immaginazione, né più né meno delle favole. Se gli racconto di dove viene l'acqua, parole come «sorgente», «bacino», «acquedotto», «fiume», «lago» eccetera rimarranno in lui sospese, alla ricerca di un oggetto, fin quando non avrà visto e toccato le cose che indicano. Sarebbe già meglio se avessi a disposizione una intera serie di albi illustrati - «di dove viene l'acqua», «di dove è venuto il tavolo», «di dove è venuto il vetro della finestra» e simili - che gli mostrassero almeno le figure delle cose. Ma questi albi non ci sono. Una «letteratura» per bambini da zero a tre anni non è stata ancora né sistematicamente studiata né prodotta, se non per via di intuizioni disorganiche.

2. Mi collegherò al suo «animismo» e al suo «artificialismo» come a fonti di invenzione, senza tema di indurre o rafforzare spiegazioni «sbagliate». Al contrario, penso che in qualche modo la fiaba «animistica» gli dirà, in qualche modo, che l'«animismo» non è una soluzione. A un certo punto la fiaba che personifica il tavolo, la lampadina, il letto, gli apparirà simile, nel meccanismo simbolizzante, al gioco in cui egli dispone fantasticamente delle cose: un «fare come se», nel quale egli non è tenuto a rispettare le proprietà degli oggetti. E sarà lui a concepire l'opposizione «reale - immaginario», «vero davvero - vero per gioco» che gli permetterà di fondare la realtà.

3. Rifletterò sulle caratteristiche attuali del "suo" «viaggio intorno a casa mia», così diverse da quelle del "mio" viaggio, nella casa della "mia" infanzia.

Questo è un punto che vale la pena di sviluppare.

La luce elettrica, il gas, il televisore, la lavatrice, il frigorifero, l'asciugacapelli, il frullino, il giradischi sono solo alcuni tra gli elementi del paesaggio domestico che il bambino d'oggi conosce e che ne risulta tanto diverso da quello che il nonno ha conosciuto, crescendo in una cucina rustica, tra il camino e il secchio dell'acqua. Essi gli parlano di un mondo

pieno di macchine. Ci sono prese e interruttori su tutti i muri e per quanto egli sappia di non doverci mettere il dito non si può pretendere che egli non faccia le sue deduzioni sull'uomo e sui suoi poteri, sulle forze che accendono luci, provocano ronzii e fruscii di motori, trasformazioni di caldo in freddo, di crudo in cotto, eccetera. Dal balcone vede passare automobili, elicotteri, aeroplani. Anche tra i suoi giocattoli vi sono macchine d'ogni genere che ripetono, su scala ridotta, quelle del mondo adulto.

Il mondo di fuori penetra nella casa stessa in molti modi che ai bambini di cinquant'anni fa erano ignoti: trilla il telefono e si sente la voce del babbo; si gira la manopola della radio e giungono suoni, rumori, canzoni; si preme un tasto del televisore e lo schermo si riempie di immagini, per ogni immagine pian piano si fa strada una parola da catturare e immagazzinare, un'informazione (la decifrate per accostarla, con la dovuta prudenza, a quelle di cui si è già in possesso).

L'idea che il bambino d'oggi si fa del mondo è per forza tutt'altra da quella che se ne può essere fatta, da bambino, il padre stesso da cui lo separano pochi decenni. La sua esperienza lo mette in grado di compiere operazioni diverse. Forse anche operazioni mentali più complesse: per quanto manchino, in proposito, le misurazioni che occorrerebbero per affermarlo con sicurezza.

E ancora: gli oggetti di casa danno informazioni con gli stessi materiali di cui sono fabbricati, i colori con cui sono dipinti, le forme in cui sono disegnati (da un designer, non più da un artigiano). «Leggendo» questi oggetti il bambino apprende cose diverse da quelle che il nonno apprendeva «leggendo» la lampada a petrolio. Si inserisce in un modello culturale diverso.

La pappa, al nonno, gliela preparava la mamma: al nipotino, gliela prepara la grande industria, che lo coinvolge nel suo giro molto prima che egli possa uscire di casa con le sue gambe.

Abbiamo così a disposizione una più ampia materia per fabbricare storie e possiamo usare un linguaggio più ricco. L'immaginazione è una funzione dell'esperienza, e l'esperienza del bambino d'oggi è più estesa (non so se si possa dire più intensa, questo è un altro problema) di quella del bambino di ieri.

L'esemplificazione, a questo punto, sarebbe quasi superflua. Ogni oggetto, secondo la sua natura, offre appigli alla favola. Anch'io ho già appeso qualche storia a questi attaccapanni della fantasia. Per esempio, ho inventato un Principe Gelato, abitante in un frigorifero; ho fatto precipitare nel suo televisore un personaggio troppo attaccato al teleschermo; ho combinato un matrimonio tra un giovanotto - precedentemente innamorato

della sua motocicletta rossa giapponese - con una lavatrice; ho ipotizzato un disco stregato, ascoltando il quale la gente è costretta a ballare, mentre due malandrini la derubano, eccetera.

Con i piccolissimi, penso che si debba cominciare dagli oggetti con cui hanno rapporti più intimi e speciali. Per esempio il letto. Sul letto il bambino salta, gioca, fa di tutto pur di non addormentarsi. Lo odia, se l'ora del sonno lo costringe a interrompere qualche lavoro importante. Proiettiamo questo rifiuto nell'oggetto ed ecco

«la storia del letto che non voleva lasciar dormire il bambino; si rovesciava, saltava sul soffitto, correva sul pianerottolo e cadeva dalle scale; il cuscino voleva stare dalla parte dei piedi anziché da quella della testa... C'è un letto a motore, che viaggia in paesi lontani, a caccia di coccodrilli... C'è un letto parlante, che racconta tante storie: tra le altre, la storia del letto che non voleva lasciar dormire il bambino, eccetera...»

L'obbedienza alla natura dell'oggetto, tuttavia, non ci impedirà di farne l'uso più arbitrario, prendendo esempio dal bambino, che assegna agli oggetti del suo gioco i ruoli più impensati.

«Una sedia correva a prendere il tram. Era molto tardi e la sedia correva in fretta, saltellando sulle sue quattro gambe. A un tratto ne perse una e vacillò pericolosamente. Per fortuna un giovane passante fu pronto a raccogliere la gamba e a rimmettergliela. E mentre gliela rimetteva, le raccomandava: - Ma non corra così, c'è più tempo che vita. - Giovanotto, mi lasci perdere, non mi faccia perdere il tram -. E riprese a correre più in fretta di prima, eccetera. Questa sedia, di mestiere, insegnava a parlare ai pappagalli. Eccetera.»

Per l'uso, per il momento cui sono destinate - l'ora della pappa, l'ora di andare a letto - queste storie non debbono necessariamente obbedire alle ferree leggi della «forma sonata», ma piuttosto a quelle, più elastiche, dell'«improvviso». Possono essere spunti, spezzoni, storie a zig zag, che cominciano e non finiscono, trapassano l'una nell'altra, si dimenticano di quello che stanno facendo, come le scimmie nella gabbia dello zoo: avere, insomma, il carattere dei primi giochi infantili, che non sono quasi mai storie compiute, ma più spesso un libero vagabondaggio tra molte storie, sparso di oggetti che vengono presi, lasciati, ripresi, perduti in cammino.

31. IL GIOCATTOLO COME PERSONAGGIO

Tra il mondo dei giocattoli e il mondo adulto c'è un rapporto meno chiaro di quanto possa sembrare a prima vista: da un lato, i giocattoli vi approdano «per caduta», dall'altro per conquista. Certe cose che nel mondo adulto hanno avuto un tempo grande importanza, accettano la riduzione a giocattoli, pur di non sparire, quando quel tempo viene a finire. Così l'arco e le frecce, avendo cessato di contare sui campi di battaglia, si sono acconciati a diventare strumenti di gioco. Le maschere, sotto i nostri occhi, stanno rinunciando a recitare il loro ruolo nel carnevale adulto, e diventano monopolio infantile. Furono oggetti sacri e rituali le bambole e la trottola, prima di accontentarsi di far giocare i bambini. Ma anche gli oggetti più banali possono scendere dal loro piedistallo quotidiano: una vecchia sveglia rotta, decaduta a giocattolo, potrebbe anche vivere l'avvenimento come una promozione. I bauli dimenticati in solaio e scoperti dai bambini e richiamati in vita, con i loro tesori sepolti, «cadono» o «salgono»

Per conquista infantile, invece, diventano giocattoli - in virtù di opportune metamorfosi - cose, animali e macchine. Diventano giochi le arti, i mestieri e le professioni. Certo, è l'industria del giocattolo a fabbricare trenini, automobiline, corredi per bambole e scatole del «piccolo chimico», in una incessante miniaturizzazione del mondo adulto che non trascura i mini-carriarmati e i mini-missili. Ma il bisogno del bambino di imitare l'adulto non è un'invenzione dell'industria, non è un'esigenza indotta: fa parte della sua volontà di crescere.

Il mondo dei giocattoli è dunque un mondo composito. Tale è anche l'atteggiamento del bambino verso il giocattolo. Da un lato egli obbedisce ai suoi suggerimenti, imparando a usarlo per il gioco cui è destinato, battendo tutti i sentieri che esso offre alla sua attività; da un altro lato, egli lo usa come mezzo per esprimersi, quasi incaricandolo di rappresentare i suoi drammi. Il giocattolo è il mondo che egli vuole conquistare e con il quale si misura (di qui l'impulso a smontarlo per vedere com'è fatto; o a distruggerlo); ma è anche una proiezione, un prolungamento della sua persona.

La bambina che gioca con le sue bambole e con il loro ormai ricchissimo corredo di vestiti, mobili, utensili, piattini, chicchere, elettrodomestici, case e villaggi in miniatura, ricapitola nel gioco tutte le sue conoscenze sulla vita domestica, si esercita a manipolare oggetti, a comporli e ricomporli, ad

assegnare loro uno spazio e un ruolo; ma nello stesso tempo le bambole le servono per drammatizzare le sue proprie relazioni, eventualmente i suoi conflitti. Sgrida le bambole con le stesse parole con cui è stata sgridata dalla madre, per scaricare su di loro ogni senso di colpa. Le coccola e vezzeggia, per esprimere il suo bisogno di affetto. Può sceglierne una da amare ed odiare in modo tutto speciale, se essa impersona il fratellino di cui è gelosa. Questi giochi simbolici, come ha scritto il Piaget, costituiscono una «autentica attività del pensiero».

Spesso, mentre gioca, il bambino monologa con se stesso, raccontandosi il gioco, animando i giocattoli, o distaccandosi da loro per seguire gli echi di una parola, di un ricordo improvviso.

A parte certe felicissime osservazioni fatte da Francesco De Bartolomeis sul «monologo collettivo» dei bambini che giocano insieme in una scuola per l'infanzia - "insieme" per modo di dire, perché ciascuno gioca per conto suo, e non «dialoga» con gli altri, ma tutti, per lo più, «monologano» ad alta voce - non mi risulta che il «monologo» del bambino che gioca sia stato studiato come meriterebbe. Penso che uno studio del genere ci direbbe, sul rapporto tra il bambino e il giocattolo, molte cose che non sappiamo ancora, addirittura essenziali per una «grammatica della fantasia». Sono sicuro che, a causa della nostra distrazione, centinaia di invenzioni vanno perdute senza rimedio.

Un bambino che gioca con i legnetti delle costruzioni, quante parole pronuncia in un'ora? Che tipo di parole? In che misura riguardano il progetto, la strategia e la tattica del gioco, e in che misura ne divergono? Quali pezzi diventano improvvisamente personaggi, ricevono un nome, si mettono ad agire per conto proprio, hanno avventure individuali? Quali associazioni di idee si rivelano nel corso del gioco? Quali significati riposti, con un'osservazione attenta, potremmo attribuire ai gesti, ai processi della simbolizzazione, alla stessa distribuzione dei pezzi? Sappiamo soltanto - perché studiosi pazienti lo hanno provato sperimentalmente - che i maschietti tendono a costruire in verticale, le bambine a chiudere uno spazio, stabilendo una corrispondenza tra struttura dell'immaginazione e struttura fisiologica che ha dell'affascinante e insieme dell'incredibile, per profani come noi. Ma è troppo poco, rispetto a quello che si vorrebbe sapere.

Inventare storie con i giocattoli è quasi naturale, è una cosa che viene da sola se si gioca con i bambini: la storia non è che un prolungamento, uno sviluppo, un'esplosione festosa del giocattolo. Lo sanno tutti i genitori che trovano il tempo di giocare con i loro figli alle bambole, alle costruzioni,

alle automobili: un'attività che dovrebbe in qualche modo essere resa obbligatoria (e possibile, naturalmente).

L'adulto ha sul bambino, quando gioca con lui, il vantaggio di disporre di un'esperienza più vasta, dunque di poter spaziare più lontano con l'immaginazione. E' per questo che ai bambini piace avere i genitori come compagni di gioco. Per esempio, se fanno insieme le costruzioni, l'adulto sa calcolare meglio proporzioni ed equilibri, possiede un repertorio più ricco di forme da imitare, eccetera. Il gioco si arricchisce, conquista in organicità e durata, si apre su nuovi orizzonti.

Non si tratta già di giocare «al posto del bambino», relegandolo nell'umiliante ruolo di spettatore. Si tratta di mettersi al suo servizio. E' lui che comanda. Si gioca «con lui», «per lui», per stimolare la sua capacità inventiva, per consegnargli nuovi strumenti che userà quando gioca da solo, per insegnargli a giocare. E mentre si gioca, si parla. Si impara da lui a parlare ai pezzi del gioco, ad assegnare loro nomi e ruoli, a trasformare un errore in un'invenzione, un gesto in una storia, usando di quella che Brunner ("Il conoscere", Armando, Roma 1970, pag. 51) chiama «la libertà di essere dominati dall'oggetto»; ma anche - come fa il bambino - ad affidate ai pezzi messaggi segreti, perché siano loro a dire al bambino che gli vogliamo bene, che egli può contare su di noi, che la nostra forza è sua.

Nasce così nel gioco un «teatrino» in cui agiscono l'orso di pezza e la mini-gru, le casette e le macchinine, entrano in scena amici e parenti, appaiono e scompaiono personaggi fiabeschi.

In questo gioco possono incontrare anche la noia, sia il bambino che l'adulto, solo se il giocattolo viene costretto e limitato al suo ruolo tecnico, rapidamente esplorato, rapidamente esaurito. Sono necessari i mutamenti di scena, i colpi di scena, i salti nell'assurdo che favoriscono le scoperte.

Gli adulti di buona volontà non faranno fatica a imparare dal bambino i principi essenziali della «drammatizzazione»: e saranno poi loro a portare questa drammatizzazione a un livello più alto e stimolante di quanto non possa fare, con le sue forze che restano deboli e limitate, il piccolo inventore.

32. MARIONETTE E BURATTINI

La parola «teatrino» ha già alluso - trattenendosi dal precisare - a marionette e burattini. Qui essi verranno di persona alla ribalta. Affascinanti personcine. Ma non aggiungerò altro a questa vaga definizione: non mi passa nemmeno per la testa di mettermi in concorrenza, nientemeno, con Goethe e con Kleist per parlare del loro fascino.

Tre volte in vita mia sono stato burattinaio: da bambino, agendo in un sottoscala che aveva una finestrella fatta apposta per assumere il ruolo di boccascena; da maestro di scuola, per i miei scolari di un paesetto in riva al lago Maggiore (uno di loro, ricordo, quando andava a confessarsi raccontava nel quaderno del «diario libero» l'intera confessione, domande e risposte); da uomo fatto, per qualche settimana, con un pubblico di contadini che mi regalavano uova e salsicce. Burattinaio, il più bel mestiere del mondo.

Marionette e burattini, se si trascurano i dettagli filologici, sono arrivati ai bambini per una doppia «caduta». I loro più lontani antenati sono le maschere rituali dei popoli primitivi. Prima caduta, dal sacro al profano, dal rito al teatro. Seconda caduta, dal teatro al mondo dei giochi. Questa è una storia che si sta svolgendo sotto i nostri occhi. Chi resiste in Italia, a tener desta la tradizione di questa straordinaria forma di teatro popolare, a parte Otello Sarzi e pochi intimi?

Mariano Dolci, che a lungo ha lavorato con Sarzi e che ha scritto per l'assessorato alle istituzioni culturali del comune di Reggio Emilia (e di quale altra città, se no?) un prezioso trattatello pratico intitolato "I burattini - strumento pedagogico per la scuola", così commenta la decadenza dei burattini, a pag. 11:

«... Il ruolo che questi teatrini ebbero nella cultura popolare è stato molto importante e si rimane sbalorditi scorrendo i titoli dei copioni che erano rappresentati ancora fino al primo novecento osservando la vasta gamma di interessi che essi ricoprivano: troviamo testi tratti da argomenti biblici, mitologici, riduzioni di celebri opere teatrali e letterarie di tutto il mondo, ricostruzioni storiche, commedie a sfondo sociale, politico, polemico, anticlericale, di attualità, eccetera.»

Io ho fatto in tempo a vedere una riduzione dell'"Aida" per le marionette. L'unico spettacolo di burattini «importante» che io ricordi è invece: "Ginevra degli Almieri, ovvero La Sepolta Viva, con Gioppino ladro di sepoltura". Lo ricordo perché lo vidi una sera che mi innamorai di una ragazza di Cremona. Non ricordo come si chiamava la ragazza perché è stato molto prima del primo amore che non si scorda mai.

Sarzi e i suoi amici hanno fatto molto per i burattini. Ma io credo che abbiano fatto la cosa più importante quando hanno cominciato ad andare nelle scuole non solo per fare degli spettacoli, ma per insegnare ai bambini a fabbricarsi i loro burattini e a muoverli, a costruirsi le baracche, a preparare le scene, le luci, il commento musicale, a inventare storie, sceneggiarle e recitarsele. Mariano Dolci ha una bella barba da Mangiafuoco. Appena lo vedono, i bambini capiscono che possono aspettarsi da lui cose straordinarie. Mariano cava dal sacco alcune teste rotonde, bianche, e insegna ai bambini ad appiccicarvi il naso e gli occhi, a disegnarvi la bocca, a inventar loro un carattere e un corpo, a vestirle, a infilarci le dita...

Nelle scuole per l'infanzia di Reggio Emilia la baracca dei burattini è un mobile fisso. In qualsiasi momento un bambino ci si può nascondere, acciappare il suo burattino preferito e metterlo al lavoro. Se ci va anche un altro bambino, due storie diverse sono in scena contemporaneamente. I due bambini possono anche accordarsi e stabilire un turno: prima sarà il burattino A a prendere il bastone e picchiare il burattino B, poi sarà B a picchiare A. Ci sono bambini che parlano solo attraverso il burattino. Ci sono bambini che, mentre muovono il burattino-coccodrillo, si scansano vivacemente, per non essere mangiati. Sono ben loro che hanno le dita al posto giusto, nel corpo artificiale della belva: ma non si sa mai...

Il povero maestro Bonanno, che insegnava alla «Badini» di Roma ed è morto giovanissimo, nel teatrino dei burattini della sua quinta elementare teneva un burattino-maestro. A questo burattino i bambini dicevano tutto quello che non avrebbero osato dire al maestro vero e proprio: il quale sedeva davanti alla baracca e ascoltava tutto, s'intende, così sapeva quel che i bambini pensavano veramente di lui. Mi disse una volta: «Imparo i miei difetti».

A scuola ci sono più spesso i burattini, in casa le marionette. Ci sarà un perché, ma io non lo vedo. Il più bel teatrino di marionette che io conosca è inglese, è fatto di cartone, si ritaglia e si monta, si ritagliano anche le scene e i personaggi, è straordinariamente agibile proprio perché è un teatrino ridotto all'osso, tutto da inventare.

Il linguaggio proprio dei burattini e delle marionette è il movimento. Essi non sono fatti né per i lunghi monologhi - a meno che mentre Amleto recita

il suo non intervenga ogni tanto un diavolo, nel tentativo di rubargli il teschio e di mettergli in mano un pomodoro - né per i lunghi dialoghi. Però un burattino solo, se ci sa fare, può dialogare per ore con il suo pubblico di bambini, senza stancarsi e senza stancarli.

La superiorità del teatrino dei burattini su quello delle marionette sta nel maggiore estro dei movimenti. La superiorità del teatrino delle marionette sta nella scenografia e nell'arredamento. Le bambine riempiono la scena con i mobili della loro bambola, e questo occupa tanto tempo, dà luogo a tanti eventi che poi non c'è più bisogno nemmeno di fare lo spettacolo.

Le risorse tipiche dei due teatrini s'imparano solo con la pratica. Non c'è niente da dire in proposito. Al più, posso consigliare di leggere il libretto di Mariano Dolci. Qui, e ora la domanda è quest'altra: quali storie possiamo inventare per le marionette e i burattini?

Le fiabe popolari, e il loro trattamento secondo le tecniche di cui si è già parlato, offrono un repertorio praticamente inesauribile. Con un'avvertenza: l'introduzione di un personaggio comico è quasi obbligatoria e si rivela sempre produttiva.

Due burattini scelti a caso sono un «binomio fantastico»: non ho che da rimandare ai capitoli precedenti chi abbia bisogno di altre spiegazioni.

Piuttosto, tenendo presente la possibilità di affidare al teatrino certi «messaggi segreti», vorrei citare almeno due esercizi fantastici: il "primo" consiste nello sfruttare i materiali offerti dalla televisione, ciò che consente senza sforzo di creare un'alternativa, o un principio di alternativa critica, all'ascolto puramente passivo dei programmi; il "secondo" consiste nell'attribuzione di ruoli nascosti a determinati personaggi. E ora mi spiego su entrambi i punti.

Non c'è praticamente trasmissione televisiva che non possa essere usata come materia prima per una rappresentazione del teatrino. Non si tratta nemmeno di voler fare ad ogni costo di questa rappresentazione una «controtrasmissione»: lo diventerà da sé, ci penseranno le marionette o i burattini, con i loro movimenti, con la loro capacità di riduzione all'assurdo, a ridicolizzare il personaggio del presentatore tronfio, del cantante cane, del concorrente ai teleguiz, del detective infallibile, del mostro visto in un telefilm. Oppure basterà l'accostamento tra i personaggi del teleschermo e un personaggio incongruo: Pinocchio al Telegiornale, la strega allo Zecchino d'Oro, il diavolo al Festival di Sanremo.

Ho visto, in una scuola elementare, un «Rischiattutto» col diavolo come concorrente. Io veramente avevo raccontato poco prima la storia del coccodrillo che si presenta alla trasmissione e si mangia Mike Bongiorno. I

bambini non avevano un cocodrillo tra i loro burattini, ma avevano un diavolo. In chiave diabolica la storia è risultata molto più comica della mia.

Col secondo esercizio torniamo in famiglia, tra i bambini più piccoli. Ciò che gli scolari facevano col loro maestro, parlandogli per mezzo del burattino-maestro, noi possiamo fare con i nostri bambini, parlando loro per mezzo delle marionette. Bisogna tener presente che le marionette si prestano a identificazioni, in qualche modo, permanenti. Il re, qualunque cosa faccia, è fondamentalmente il padre, l'autorità, la forza, l'adulto di cui si ha bisogno ma di cui si può avere paura, che opprime il piccolo ma insieme lo protegge da ogni pericolo. La regina è la madre. Il principe è lui, il bambino (la principessa, la bambina). La fata è «la cosa bella», la magia buona, la speranza, il soddisfacimento, il futuro. Il diavolo riassume tutte le paure, i mostri in agguato, ogni possibile nemico. Ricordando queste equivalenze, è possibile incaricare le marionette - mentre recitano le loro avventure - di trasmettere al bambino messaggi rassicuranti. Comunicare per simboli non è meno importante che comunicare per parole. Qualche volta è il solo modo di comunicare con il bambino.

Non so, perché non ne ho fatto l'esperienza, quanto il bambino possa gradire che una marionetta lo rappresenti per istituzione, portando il suo stesso nome, agendo per lui nel teatrino. Può darsi che egli accetti il gioco, come accetta le storie in cui figura come protagonista. Ma può darsi che rifiuti un'identificazione così pubblica, in un oggetto preciso, visibile e palpabile. Anche il bambino può tenere ai suoi segreti. ("Auch Kinder haben Geheimnisse" è il titolo, per l'appunto, di un libretto per bambini di Stempel e Ripkens, stampato a Monaco di Baviera nel 1972).

33. IL BAMBINO COME PROTAGONISTA

«- C'era una volta un bambino che si chiamava Carletto.

- Come me?

- Come te.

- Ero io.

- Sì, eri tu.

- Che cosa facevo?

- Adesso te lo racconto.»

In questo dialogo classico tra madre e figlio c'è la prima spiegazione di quel bellissimo «imperfetto» che i bambini usano per cominciare un gioco:

«- Io ero la guardia, e tu scappavi.

- Tu gridavi...»

E' come un siparietto che si apre all'inizio dello spettacolo. Secondo me nasce dritto dritto dall'imperfetto con cui cominciano le fiabe: «C'era una volta...» Ma per ulteriori spiegazioni in proposito rimando all'apposita «scheda», in fondo al libro. (Vedi: "Un verbo per giocare").

Tutte le mamme usano raccontare al bambino storie di cui egli stesso è il protagonista. Ciò corrisponde e soddisfa al suo egocentrismo. Ma le mamme ne approfittano a scopo didattico...

«- Carletto era un bambino che rovesciava il sale... che non voleva mangiare il latte... che non voleva addormentarsi...»

E' un peccato adoperare l'imperfetto delle fiabe e dei giochi a scopo predicatorio e intimidatorio. E' quasi come adoperare un orologio d'oro per fare buchi nella sabbia.

«- Carletto era un grande viaggiatore, faceva il giro del mondo, vedeva le scimmie, i leoni...

- E l'elefante lo vedeva?

- Anche l'elefante.

- E la giraffa?

- Anche la giraffa.

- E il somarello?
- Certamente.
- E dopo?»

Così mi sembra molto meglio. Il gioco rende immensamente di più se ce ne serviamo per mettere il bambino in situazioni piacevoli, per fargli compiere imprese memorabili, per presentargli un futuro di soddisfazioni e compensi raccontandoglielo come una fiaba. So bene che il futuro non sarà quasi mai bello come una fiaba. Ma non è questo che conta. Intanto, bisogna che il bambino faccia provvista di ottimismo e di fiducia, per sfidare la vita. E poi, non trascuriamo il valore educativo dell'utopia. Se non sperassimo, a dispetto di tutto, in un mondo migliore, chi ce lo farebbe fare di andare dal dentista?

Se il Carletto reale ha paura del buio, il Carletto della fiaba non ne aveva nessuna, faceva quello che nessuno aveva il coraggio di fare, andava dove nessuno aveva il coraggio di andare...

In questo tipo di storie la madre ripropone al bambino la sua esperienza e la sua persona come oggetto, lo aiuta a chiarirsi il suo posto tra le cose, ad afferrare le relazioni di cui è al centro.

Per conoscersi, bisogna potersi immaginare.

Non si tratta, dunque, di incoraggiare nel bambino vuote fantasticherie (ammesso - e non concesso dallo psicanalista - che possano esistere fantasticherie assolutamente vuote, non indicative di un qualche contenuto), ma di dargli una mano perché possa immaginarsi e immaginare il proprio destino.

«- Carletto era un calzolaio e faceva le scarpe più belle del mondo. Era un ingegnere e faceva i ponti più lunghi, più alti, più robusti del mondo.»

A tre anni, a cinque anni, questi non sono «sogni proibiti»: sono esercizi indispensabili.

Le storie con il bambino come protagonista, per essere più «vere», debbono assolutamente avere il loro «coté» privato: ci deve entrare quello zio di quel bambino, quella portinaia di quella casa, e non un'altra; i luoghi debbono essere, nei punti chiave, luoghi che il bambino possa riconoscere; le parole debbono essere cariche di allusioni familiari. E' dunque inutile dare modelli.

Anche i ragazzi amano spesso sentirsi mescolati alle storie, magari solo con il nome. Spesso, andando nelle scuole a fare il mio dovere di novellatore, ho dato ai personaggi i nomi dei ragazzi che mi ascoltavano, ho

cambiato i nomi di luogo per adottare quelli che essi conoscevano. Il nome agiva come un rafforzamento dell'interesse e dell'attenzione, perché costituiva un rafforzamento del meccanismo di identificazione.

E' questo meccanismo - presente sempre in chi legge, o vede un film, o guarda la T.V. - che permette di introdurre nelle storie «messaggi» con la certezza che essi arrivino a destinazione.

34. STORIE «TABU'»

Chiamerò «tabù» un certo gruppo di storie che personalmente trovo utile raccontare ai bambini, ma di fronte alle quali molti arricceranno il naso. Esse rappresentano un tentativo di discorrere col bambino di argomenti che lo interessano intimamente ma che l'educazione tradizionale relega in generale tra le cose di cui «non sta bene parlare»: le sue funzioni corporali, le sue curiosità sessuali. S'intende che la definizione di «tabù» è polemica e che io faccio appello all'infrazione del «tabù».

Credo che non solo in famiglia, ma anche nelle scuole si dovrebbe poter parlare di queste cose in piena libertà e non solo in termini scientifici, perché non di sola scienza vive l'uomo. Conosco anche i guai che toccano agli insegnanti, sia di scuola materna che di scuola elementare e media, i quali vogliono portare bambini e ragazzi a esprimere totalmente i loro contenuti, a liberarsi di tutte le paure, a sconfiggere ogni eventuale senso di colpa. Quella parte dell'opinione pubblica che rispetta i «tabù» fa presto ad accusare di oscenità, a far intervenire le autorità scolastiche, a sventolare il codice penale. Che un bambino osi disegnare un nudo, maschile o femminile, completo dei suoi attributi, e facilmente contro il suo maestro si scateneranno la sessuofobia, la stupidaggine e la crudeltà del prossimo. Ma quanti insegnanti riconosceranno ai loro scolari la libertà di scrivere, se occorre, la parola «merda»?

Le fiabe popolari, in proposito, sono olimpicamente aliene da ogni ipocrisia. Nella loro libertà narrativa, esse non esitano a far uso di quello che si chiama «gergo escrementizio», a suscitare il riso cosiddetto «indecente», a dar notizia chiara di rapporti sessuali, eccetera. Possiamo far nostro quel riso, non indecente, ma liberatorio? Penso onestamente di sì.

Sappiamo quanta importanza abbia nella crescita del bambino la conquista del controllo delle funzioni corporali. La psicanalisi ci ha veramente reso un servizio quando ci ha insegnato che a quella conquista è associato un intenso e delicato lavoro emotivo. Del resto fa parte dell'esperienza di ogni famiglia il lungo periodo in cui il bambino ha rapporti del tutto speciali con il «vasino», coinvolgendo in essi, e nei rituali in cui prendono forma, i familiari stessi. E sono minacce se «non la fa», promesse se si decide a «farla», premi e trionfi se «l'ha fatta» e la va mostrando orgogliosamente come una prova della sua bravura. E attente ispezioni, discorsi tra adulti sul significato di determinati indizi,

consultazioni col medico, telefonate alla zia che sa tutto. Non c'è davvero da stupirsi se nella vita del bambino, per anni, il «vasino» e ciò che lo riguarda acquistano un rilievo quasi drammatico, associandosi però impressioni contraddittorie e anche misteriose. Perché di questa cosa così importante, poi, non si può parlare liberamente, guai a scherzarci.

Gli adulti, per dire che una cosa non è buona, non va toccata, non va guardata, dicono che è «cacca». Nasce intorno alla «cacca» un mondo di cose sospette, proibite, forse colpevoli. Ne sorgono tensioni, preoccupazioni, incubi. L'adulto se le porta dentro, senza saperlo, come oggetti misteriosi nascosti in uno stanzino vietato. Ma lui almeno può cercare e trovare un compenso nel comico dello sporco, dell'osceno, del proibito, di cui vi sono ampie tracce nelle fiabe, e più ampie ancora nel repertorio delle barzellette che non si raccontano in presenza dei bambini e che i viaggiatori di commercio diffondono di paese in paese, come i mercanti di una volta diffondevano il racconto di meravigliosi avvenimenti lontani o le leggende dei santi. Questo riso al bambino è vietato. Ed è invece proprio lui ad averne bisogno più dell'adulto...

Niente come il riso lo può aiutare a sdrammatizzare, a equilibrare le sue relazioni con l'argomento, a uscire dalla prigione delle impressioni inquietanti, delle teorizzazioni nevrotiche. C'è un periodo in cui è quasi indispensabile inventare per lui e con lui storie di «cacca», di «vasetti» e affini. Io l'ho fatto. Conosco molti altri genitori che l'hanno fatto e non se ne sono pentiti.

Tra i miei ricordi di padre - almeno in questo - senza tabù, ci sono molte rime e canzoni sull'argomento in oggetto, improvvisate a uso dei bambini del parentado. Le canzoni si cantavano in automobile, non so per quale riflesso condizionato, la domenica mattina (la sera, al ritorno, i bambini erano troppo stanchi per cantare). Se non fossi anch'io, come tutti quanti, più o meno succube delle convenzioni, avrei compreso quelle canzoni «escrementizie» nelle mie raccolte di filastrocche. Credo che solo dopo il Duemila avremo autori abbastanza coraggiosi per farlo...

Il fatto dell'automobile ha direttamente influito sulla mia "Storia del Re Mida": il quale, liberato dal dono di dover trasformare in oro tutto ciò che tocca, per un certo contrattempo viene costretto a trasformare ciò che tocca in «cacca», e la prima cosa che tocca è giusto la sua automobile...

La storiella non ha niente di speciale ma spesso, quando vado in una scuola, me la sento chiedere, mentre in tutta la classe serpeggia un'attesa maliziosa. I bambini vogliono sentirmi pronunciare la parola «cacca» in tutte le lettere, e da come ridono a quel punto si capisce benissimo, poveretti,

che non hanno mai potuto sfogarsi a pronunciarla di persona, fino a levarsene la voglia.

Una mattina in campagna, con un gruppo di figli della nostra tribù, inventammo un intero romanzo escrementizio, che durò un paio d'ore ed ebbe un successo straordinario. Cosa non meno straordinaria, dopo averne riso fino ad avere il mal di pancia, nessuno in seguito vi fece più allusione. La storia aveva adempiuto alla sua funzione, spingendo alle conseguenze estreme, con tutta l'aggressività del caso, la contestazione delle cosiddette «convenienze». La traccia, se interessa, era all'incirca la seguente:

«A Tarquinia si verificano incidenti d'ogni genere: un giorno cade un vaso da un balcone e accoppa mezzo un passante, un altro giorno si stacca la gronda dal tetto e sfonda un'automobile... Sempre nei paraggi di una certa casa... Sempre a una certa ora... Stregoneria? Malocchio? Una maestra in pensione, dopo attente indagini, riesce a stabilire che i disastri sono in relazione diretta con il "vasino" di un certo Maurizio, anni tre e mesi cinque; alla cui influenza, però, sono da attribuire anche molti lieti eventi, vincite al lotto, ritrovamenti di tesori etruschi, eccetera. Breve: i vari accadimenti - fausti o funesti - dipendono dalla forma, quantità, consistenza e colore della "cacca" di Maurizio. Il segreto non rimane tale. Prima alcuni familiari, poi altri gruppi, di amici e nemici, prendono a tramare per dirigere il corso degli avvenimenti. Intrighi e congiure si intrecciano intorno all'alimentazione di Maurizio: il fine giustifica i mezzi... Bande rivali si battono per conquistare il dominio dei suoi intestini e realizzare i loro progetti contrastanti. Corruzione del medico, del farmacista, della domestica... Un professore tedesco in vacanza a Tarquinia, informato delle cose, decide di scriverci un saggio scientifico che gli darà gloria e quattrini, ma, in conseguenza di una purga avventata, si trasforma in cavallo e fugge in Maremma, inseguito dalla sua segretaria. (Purtroppo non ricordo più la conclusione, che si allargava a scala cosmica; né mi sentirei ora di fabbricarne una a freddo).»

Se un giorno scriverò questa storia, consegnerò il manoscritto al notaio, con l'ordine di pubblicarlo intorno al 2017, quando il concetto di «cattivo gusto» avrà subito la necessaria ed inevitabile evoluzione. A quel tempo sembrerà di «cattivo gusto» sfruttare il lavoro altrui e mettere in prigione gli innocenti e i bambini, invece, saranno padroni di inventarsi storie veramente educative anche sulla «cacca».

Nelle scuole materne, quando sono veramente liberi di inventarsi delle storie e di parlare delle cose che per loro contano, essi attraversano un

periodo in cui fanno un uso intenso, aggressivo, quasi ossessivo, delle cosiddette «parolacce». Ne è un documento la storia che segue, raccontata da un bambino di cinque anni nella scuola per l'infanzia Diana, di Reggio Emilia, e raccolta dall'insegnante Giulia Notari.

35. PIERINO E IL PONGO

«Una volta Pierino giocava con il pongo. Passa un prete e gli domanda: - Cosa fai? - Faccio un prete come te.

Passa un cow-boy e gli domanda: - Cosa fai? - Faccio un cow-boy come te.

Passa un indiano e gli domanda: - Cosa fai? - Faccio un indiano come te.

Poi passa un diavolo che era buono, ma poi diventa cattivo perché Pierino gli tira addosso la cacca, il diavolo piangeva perché era tutto sporco di merda, poi diventa ancora buono.»

Salta agli occhi, in questa bellissima storia, l'uso del linguaggio escrementizio in funzione liberatoria. Il bambino, che l'ambiente ha messo in condizione di esprimersi senza censure, si è affrettato a usare di questa libertà per i suoi fini.. cioè per esorcizzare qualche senso di colpa connesso con l'apprendimento delle funzioni corporali. Si tratta di «parole proibite», che «non stanno bene», che «non bi sogna dire», secondo il modello culturale familiare: pronunciarle significa dunque rifiutare di subire quel modello repressivo, rovesciare nel riso il senso di colpa.

Passa attraverso questo scatto una più ampia operazione di autoliberazione dalla paura, da tutte le paure. Il bambino personifica i suoi nemici, tutto ciò che sa di colpa e di minaccia, e li scaglia l'uno contro l'altro, divertendosi a umiliarli.

Va notato che l'operazione non è poi tanto lineare. Il diavolo, all'inizio, è affrontato con una certa prudenza.

E' «un diavolo buono». Non si sa mai. L'esorcismo implicito nell'aggettivo adulatorio viene enormemente rafforzato dal gesto: per domare il diavolo gli si butta addosso della «cacca», cioè, in qualche modo, il contrario dell'acqua benedetta. Ma succede anche nei sogni che un oggetto rappresenti il suo contrario, no? (Il dottor Freud approva).

Ora il diavolo ha perduto la maschera rassicurante della bontà. E' quello che è: «cattivo». Ma il riconoscimento avviene quando si può sfidare la sua cattiveria e ridere di lui, perché è tutto insudiciato: «sporco di merda».

Il «riso di superiorità» che permette al bambino di trionfare sul diavolo gli consente anche il suo recupero: dal momento che non fa più paura, il diavolo può ridiventare «buono», ma a livello di marionetta. Era un diavolo vero quello che è stato bombardato di escrementi: ora esso è ridimensionato,

ridotto a giocattolo. Gli si può perdonare... forse anche per essere perdonati di aver usato le «brutte parole»? Un resto di inquietudine, o una rivalse della censura interna, che la storia non è bastata a travolgere del tutto...

Questa lettura, riferita al discorso che si faceva nel capitolo precedente, non basta tuttavia a dare una spiegazione completa della storia. E giacché ci siamo, non rifiutiamoci all'impresa.

Parlando della creazione letteraria, Roman Jakobson ha osservato che «la funzione poetica proietta il principio di equivalenza dall'asse della selezione [verbale] all'asse della combinazione». La rima, per esempio, può scoprire equivalenze sonore e imporle al discorso: il suono precede il significato. Questo accade anche nell'invenzione infantile, come s'è già visto. Ma ancor prima dell'«asse della selezione verbale» noi vediamo proiettarsi, nella storia di "Pierino e il pongo", quello dell'esperienza personale: nel caso specifico, il gioco del pongo e il modo stesso come esso è vissuto dal bambino. La storia ha infatti la forma del «monologo» con cui il bambino accompagna il gioco di modellare figurine. La "forma", non la "materia dell'espressione": che nel gioco è, prima delle parole, il pongo; nel racconto, invece, materia dell'espressione sono le parole.

Nel racconto, insomma, il linguaggio assume in pieno la sua funzione simbolica, rifiutando il supporto materiale del gioco. Si tratta forse di un rapporto col reale meno ricco di quanto non sia il gioco vero e proprio? Dovremmo pensare che il gioco è più concretamente formativo, nella sua fondamentale ambiguità di gioco-lavoro, mentre il racconto, come fantasticheria verbale, sarebbe una forma di evasione? Penso proprio di no. Il racconto, al contrario, mi appare una fase più avanzata di dominio sul reale, un rapporto più libero con i materiali. E' un momento di riflessione che va al di là del gioco. E' già una forma di razionalizzazione dell'esperienza: un avvio all'astrazione.

Nel gioco con il pongo (la plastilina, la creta e simili) il bambino ha un solo antagonista: la materia con cui lavora. Nel racconto egli può moltiplicare gli antagonisti, fare con le parole ciò che con il pongo non riuscirebbe a fare...

Intorno al pongo vediamo articolarsi, nella storia, gli altri riferimenti all'esperienza del bambino, ai personaggi del suo mondo, a quelli del suo mito. Tali elementi ci appaiono combinati per coppie, secondo il «pensare per coppie» illustrato dal Wallon (e anche secondo il nostro principio del «binomio fantastico»). Il «pongo» si oppone alla «cacca», richiamandola per analogie casuali, ma certamente scoperte e sperimentate dal bambino nel gioco: forma, colore, eccetera (chi sa quante volte il bambino, con il

pongo, ha fabbricato la «cacca»). Il «cow-boy» è immediatamente opposto e collegato all'«indiano», Il «prete», al «diavolo».

Vero è che il diavolo non appare immediatamente nella storia, ma solo con un significativo ritardo. Si direbbe che il bambino, pensandolo insieme al prete, o subito dopo, abbia deciso di tenerlo da parte per costruire l'effetto finale... In realtà, egli può averlo dappprincipio rifiutato, per accogliere nella storia le presenze meno minacciose del cow-boy e dell'indiano... La paura ha spezzato la coppia «prete-diavolo» sul nascere... Più tardi il bambino ha dovuto fare i conti con l'immagine temuta, e allora ha trovato il modo di introdurre il diavolo nella storia in maniera da poterlo domare e sbeffeggiare.

Ma non si può nemmeno escludere - con un occhio all'asse della «selezione verbale» - che sia stata la "dia" di «indiano» a dare la spinta decisiva all'evocazione dei «diavolo» sommandosi alla suggestione della coppia.

Il diavolo stesso, come s'è visto, si sdoppia in «diavolo buono» e «diavolo cattivo». E parallelamente si sdoppia, a livello dell'espressione, anche la «cacca» che è chiamata così la prima volta, ma la seconda volta «merda», in un crescendo dal nome infantile al nome adulto, più «osé», che sta a testimoniare della crescente sicurezza con cui l'immaginazione manipola la sua storia. Cresce, con la libera espressione, la fiducia del bambino in se stesso.

In questo particolare bambino, del resto, non si può escludere che il «crescendo» abbia qualcosa a vedere con una sua disposizione musicale, di cui si potrebbero rintracciare indizi sia nella scelta delle parole che nella strutturazione della storia.

Si noti l'attacco in "p" (o addirittura in... "p maggiore"): «Pierino», «pongo», «passa», «prete». Perché questa predilezione? E' la parola «papà» che ogni volta si affaccia e ogni volta è rifiutata? La cosa può avere il suo significato. Ma può anche darsi che sia l'orecchio a insistere in quell'allitterazione, come su un semplicissimo tema musicale: che sia dunque proprio la "p" a far «passare» il «prete» per primo. Insomma, prima il suono, poi il personaggio: come accade talvolta nelle operazioni poetiche (rileggete... mi vedrete travolto dalle "p"...)

Anche l'espressione «diavolo buono» esige una spiegazione della quale lo psicologo non sentirebbe il bisogno. Non è un'invenzione originale del bambino, secondo me, ma l'eco di un discorso familiare, il ricordo della metafora popolare con cui si definisce «un buon diavolo» la persona bonaria, modesta e incapace di male. Il bambino può avere ascoltato quell'espressione in casa e averla ritenuta, ma interpretandola alla lettera,

non senza qualche confusione e perplessità («se il diavolo è cattivo, come fa a essere buono?») Anche di queste confusioni e ambiguità si alimenta il processo creativo, nel poeta, come nel bambino, come nell'uomo qualunque. Il piccolo narratore ha preso la metafora e ne ha invertito i termini: «buon diavolo, diavolo buono»... Il parallelo con il procedimento musicale torna ad affacciarsi...

Quanto alla struttura, la storia ci appare divisa in due parti ben distinte, ciascuna delle quali ha un ritmo ternario:

«Prima parte

- 1) il prete
- 2) il cow-boy
- 3) l'indiano.

Seconda parte

- 1) il diavolo buono
- 2) il diavolo cattivo
- 3) il diavolo buono».

Più analitica la prima parte in cui la melodia, per così dire, è semplicemente ripetuta tre volte, secondo uno schema A-B.

«A - che cosa fai?

B - faccio un prete come te

A - che cosa fai?

B - faccio un cow-boy come te

A - che cosa fai?

B - faccio un indiano come te»

Più veloce e movimentata la seconda parte, con lo scontro non più verbale, ma fisico, tra il bambino e il passante (diavolo).

Prima un «andantino», poi un «allegro presto». Un istintivo senso del ritmo presiede chiaramente a questa configurazione.

Riporto qui, più per scrupolo che per necessità di chiarimenti, un'obiezione che ho sentito fare alla storia: nell'incontro con il diavolo, il pongo non c'è più, e questo sembrerebbe privare la storia di logica e il finale di quel riposante accordo di tonica che tutti si aspetterebbero.

Non è vero niente. Il «pongo» e «la cacca» sono la stessa cosa. Il bambino avrebbe potuto attardarsi a spiegare che Pierino buttava addosso al diavolo del pongo che sembrava proprio quell'altra cosa e che il diavolo, nella sua

ignoranza, scambiava per quell'altra cosa. Ma sarebbe stata quasi una pedanteria.

Egli ha condensato le due immagini: la sua immaginazione le ha condensate per lui, secondo la legge della «condensazione onirica» già ricordata in queste pagine. Nessun errore. La logica della fantasia può dichiararsi pienamente soddisfatta.

Dall'analisi dovrebbe essere risultato come la storia si è nutrita di apporti di diversa provenienza: le parole, i loro suoni, i loro significati, i loro apparentamenti improvvisi; i ricordi personali; le sortite del profondo; le pressioni della censura. Il tutto si è combinato sul piano dell'espressione in un'operazione che ha procurato al bambino un'intensa soddisfazione. L'immaginazione ne è stata lo strumento, ma tutta la personalità del bambino è stata impegnata nell'atto creativo.

Nel giudicare i testi infantili, purtroppo, la scuola rivolge la sua attenzione prevalentemente al livello ortografico-grammaticale-sintattico, che non tocca nemmeno il livello più propriamente «linguistico», oltre a trascurare il complesso mondo dei contenuti. Il fatto è che a scuola si leggono i testi per giudicarli e classificarli, non per capirli. Il setaccio della «correttezza» trattiene e valorizza i ciottoli, lasciando passare l'oro...

36. STORIE PER RIDERE

Il bambino che vede la mamma infilarsi il cucchiaino nell'orecchio anziché in bocca ride perché «la mamma sbaglia»: così grande, non sa nemmeno adoperare il cucchiaino nel modo giusto, secondo le regole. Questo «riso di superiorità» (vedi "Il senso del comico nel fanciullo" di Raffaele La Porta) è tra le prime forme di riso di cui il bambino è capace. Che la mamma abbia sbagliato apposta, non fa la minima differenza: il suo gesto sarà in ogni caso un gesto sbagliato. Se la mamma, dopo aver ripetuto due o tre volte quel gesto, lo varierà portandosi il cucchiaino all'occhio, il «riso di superiorità» sarà rafforzato da un «riso di sorpresa». Questi meccanismi semplicissimi sono ben noti agli inventori di «gags» cinematografiche. Lo psicologo noterà piuttosto che anche il «riso di superiorità» è uno strumento di conoscenza, giocato com'è sull'opposizione tra "uso corretto" e "uso errato" del cucchiaino.

La più semplice possibilità di inventare storie comiche nasce dallo sfruttamento dell'errore. Le primissime storie saranno più gestuali che verbali. Papà si mette le scarpe alle mani. Si mette le scarpe in testa. Vuol mangiare la minestra col martello... Ah, se il signor padre Monaldo Leopardi avesse fatto un po' il pagliaccio a uso e consumo del suo piccolo Giacomo, là, nel natio borgo selvaggio: forse, da grande, il poeta lo avrebbe addirittura compensato scrivendo una poesia su di lui. E invece bisogna arrivare a Camillo Sbarbaro, per vedere in poesia un padre in carne ed ossa...

Il piccolo Giacomo, nel suo seggiolone, è intento alla pappa. Si spalanca la porta: entra il conte padre, travestito da zappatore, suonando il piffero e... ballando il saltarello... Va', va', conte padre, tu non hai capito niente...

Dai gesti sbagliati nascono poi le storie propriamente dette, alle quali essi forniscono falangi intere di personaggi sbagliati.

«Un tale va dal calzolaio a farsi fare un paio di scarpe per le mani. E' un uomo che cammina sulle mani. Con i piedi ci mangia e ci suona l'armonium. E' un uomo a rovescio. Parla a rovescio. Chiama «pane» l'acqua e «pasticca di limone» le supposte di glicerina...

Un cane non sa abbaiare. Crede di poterselo fare insegnare da un gatto, che naturalmente gli insegna a miagolare. Va da una mucca e impara a muggire: muuh!...

Un cavallo vuole imparare a scrivere a macchina. A colpi di zoccoli sfascia dozzine di macchine per scrivere. Gliene debbono fare una grande come una casa: scrive galoppando sui tasti...»

Bisogna stare attenti a un aspetto particolare del «riso di superiorità». Se non lo si tiene d'occhio, esso può assumere una funzione conservatrice, allearsi al conformismo più piatto e più bieco. Sta qui l'origine di un certo «comico» reazionario che si ride del nuovo, dell'insolito, dell'uomo che vuol volare come gli uccelli, delle donne che vogliono far politica, di chi non pensa come gli altri, non parla come gli altri, come vogliono le tradizioni e i regolamenti... Perché quel riso abbia una funzione positiva, bisogna che la sua freccia colpisca piuttosto le idee vecchie, la paura di cambiare, il bigottismo della norma. I «personaggi sbagliati» del tipo anticonformista, nelle nostre storie, debbono avere successo. La loro «disobbedienza» alla natura, o alla norma, dev'essere premiata. Il mondo, sono i disobbedienti che lo mandano avanti! Una varietà di «personaggi sbagliati» è rappresentata dai nomi buffi. «Il signor Portapignatte abitava in un paese chiamato Pentolino»: in questo caso è il nome stesso a suscitare la storia, nel momento in cui il significato banale del nome comune viene amplificato e proiettato sul piano più nobile del nome proprio, dove sta come una giraffa in un coro di monaci cistercensi. Un personaggio che si chiami «Perepè», ad accontentarsi di poco, è sicuramente più buffo di un altro che si chiami Carletto. Almeno in partenza. Poi si vedrà.

Effetti comici, per via di sorpresa, si possono ricavare dall'animazione delle metafore del linguaggio. Già Viktor Sklovskij notava che taluni racconti erotici del Decamerone non sono che sviluppi di metafore popolari per definire fatti sessuali («il diavolo all'inferno», «l'usignuolo» e simili). Nel linguaggio corrente noi usiamo molte metafore consumate come vecchie scarpe. Parliamo di un orologio che «spacca il minuto», e non proviamo alcuna sorpresa, perché abbiamo già usato o sentito usare quell'immagine le cento volte.

Per il bambino, può essere nuova, in una situazione in cui «spaccare» vuol dire veramente «fare a pezzi», come in «spaccare la legna»...

«C'era una volta un orologio che spaccava il minuto. Spaccava anche la legna, le pietre. Distruggeva ogni cosa...»

(Ed ecco che, per pura combinazione, il nonsense acquista il significato di una parabola sul tempo, l'autentico «spaccatutto»...)

Se ci capita di dare un calcio a un sasso, «vediamo le stelle», come parlanti, se non come astronomi. Anche questa espressione si presta a interessanti sviluppi.

«C'era una volta un re al quale piaceva vedere le stelle. Gli piaceva tanto che avrebbe voluto vederle anche di giorno, ma come fare? Il medico di corte gli consiglia il martello. Il re prova a darsi una martellata sui piedi ed effettivamente «vede le stelle» in pieno sole, ma il sistema non gli piace. Preferisce che sia l'astronomo di corte a prendersi la martellata sul piede e a descrivere le stelle che vede:

- Ahi!... Vedo una cometa verde con una coda viola... Ahi! Vedo nove stelle, vanno a tre a tre come i tre Re Magi... - L'astronomo fugge in un paese lontano. Il re, forse ispirato da Massimo Bontempelli, decide di seguire le stelle nel loro corso: farà ogni giorno il giro della terra per vivere sempre di notte, con cielo stellato. La sua corte è su un jet...»

La lingua d'ogni giorno e il vocabolario sono pieni di metafore che aspettano solo di essere prese alla lettera e sviluppate in una storia. Tanto più che all'orecchio dei bambini anche molte parole comuni rivelano ancora intatta l'originaria metafora.

Un meccanismo molto produttivo di storie comiche è quello dell'inserzione violenta di un personaggio banale in un contesto per lui straordinario (o, per moto contrario, di un personaggio straordinario in un contesto banale). Esso è presente in quasi tutti i procedimenti inventivi: dal lato comico se ne sfrutta la capacità di «sorpresa», l'elemento «deviazione dalla norma».

L'introduzione di un cocodrillo parlante in un quiz televisivo ne è un esempio. Un altro, molto noto, è la barzelletta del cavallo che entra in un bar per chiedere una birra. (Nel seguito, poi, la barzelletta si complica di effetti d'altra qualità: il barista che si stupisce perché il cavallo beve la birra, mangia il bicchiere, ma butta via il manico «che è il più buono» compie una riduzione all'assurdo assai più sottile. Ma qui non ci interessa). Mettiamo, per esercizio, al posto del cavallo una gallina, al posto del bar una macelleria...

«Una mattina, una giovane pollastra entra dal macellaio e ordina del castrato di Castel San Pietro senza aspettare il suo turno. Scandalo della

clientela: che maleducata, non c'è più religione, dove andremo a finire, eccetera... Ma il garzone del macellaio serve immediatamente la gallinella. In pochi secondi, il tempo di pesarle la merce, si innamora di lei. Chiede la sua mano alla chioccia; la sposa. Descrivere la festa di nozze, durante la quale la gallina si apparta un momento per fare l'uovo fresco al marito...»

(Non è una storia antifemminista: è proprio il contrario se la inventate giusta).

I bambini sono molto pronti nello sfruttamento di questo meccanismo. Di solito se ne servono per «dissacrare» i vari tipi di autorità che sono costretti a subire: fanno piombare il maestro in una tribù di cannibali, in una gabbia dello zoo, in un pollaio. Se il maestro è intelligente si diverte: se non lo è, poverino, ci si arrabbia molto. Peggio per lui.

Anche quello del rovesciamento totale e violento della norma è un meccanismo facile da usare e gradito ai bambini. Ecco un Pierino (ma io ne ho già parlato, sdoppiandolo in un Marco e in un Mirko, in altro contesto) che invece di aver paura dei fantasmi e dei vampiri li perseguita, li maltratta, li ficca nel bidone della spazzatura...

In questo caso, l'esorcizzazione della paura avviene attraverso un «riso di aggressività» - abbastanza parente delle torte in faccia care al cinema muto - e un «riso di crudeltà» per il quale i bambini sono sempre disponibili, ma che presenta anch'esso i suoi pericoli (come quando i bambini ridono delle menomazioni fisiche, tormentano i gatti, staccano la testa alle mosche).

Ci hanno spiegato gli esperti che si ride dell'uomo che cade perché non si comporta secondo la norma umana, ma secondo quella del birillo. Da questa osservazione, prendendola alla lettera, ricaviamo il meccanismo di «cosizzazione».

«a) Lo zio di Roberto fa di mestiere l'attaccapanni. Se ne sta nell'anticamera di un ristorante di lusso, a braccia alzate: sulle braccia i clienti appendono cappotti e cappelli, nelle tasche infilano ombrelli e bastoni...

b) Il signor Dagoberto fa di mestiere il tavolino per gli appunti. Quando il padrone fa il giro della fabbrica, lui gli cammina a lato e se il padrone deve prendere appunti curva la schiena, il padrone ci scrive...»

Il riso, inizialmente crudele, lascia il posto via via a una sensazione di inquietudine. La situazione è comica, ma ingiusta. Si ride, ma si è tristi. Siamo ormai entrati nel territorio della definizione pirandelliana

dell'umorismo e dei suoi risvolti. E ci fermiamo, per non complicare il nostro discorso.

37. LA MATEMATICA DELLE STORIE

La famosa novella del "Brutto anatroccolo" di Andersen - cioè del cigno capitato per errore in un branco di anatre - può essere tradotta in termini matematici nell'«avventura di un elemento A, capitato per errore nell'insieme degli elementi B, che non trova pace fino a quando non rientra nel suo insieme naturale, quello degli elementi A...»

Il fatto che Andersen non abbia potuto pensarla in termini di insiemistica non ha importanza. Che probabilmente non lo abbia nemmeno sfiorato il sospetto di star giocando con le classificazioni di Linneo, a lui pur note, non conta nulla. Egli aveva in mente ben altro: soprattutto una parabola della sua stessa vita, da «brutto anatroccolo» a cigno di Danimarca. Ma la mente è una sola e non c'è angolo di essa che possa rimanere estraneo ai movimenti e all'attività mentale, comunque intenzionata. La novella, a sua insaputa, è anche un esercizio di logica. Ed è difficile rintracciare un confine tra le operazioni della logica fantastica e quelle della logica senza aggettivi.

Così il bambino che ascolta o legge la novella, passando dalla tenerezza all'entusiasmo, e scoprendo nel destino del «brutto anatroccolo» una sicura promessa di trionfo, non può accorgersi del fatto che la novella stampa nella sua mente l'embrione di una struttura logica: ma il fatto rimane.

Ora la domanda è questa: è lecito battere il percorso inverso, partire da un ragionamento per trovare una favola, utilizzare una struttura logica per un'invenzione della fantasia? Io credo di sì.

Se racconto ai bambini la storia di un pulcino smarrito che va in cerca della mamma e dapprima crede di riconoscerla in un gatto («- Mamma! - Miao, pussa via o ti mangio!»), poi in una mucca, in una motocicletta, in un trattore... e infine incontra la chiozza che lo stava cercando e che sfoga su di lui la sua ansia in quattro scapaccioni (ricevuti, per una volta, con beatitudine), io mi ricollego fondamentalmente ad uno dei loro bisogni profondi, che è quello di avere in ogni momento la sicurezza di ritrovare la madre; faccio rivivere loro, prima dello scioglimento consolante, la tensione con cui spesso hanno temuto e temono di perdere i genitori; tocco certi meccanismi del riso; ma al tempo stesso metto in moto nella loro mente un processo essenziale alla fabbricazione di strumenti conoscitivi. Ascoltando, essi si esercitano a classificare, a costruire insieme possibili, a escludere insieme impossibili di animali e di oggetti. immaginazione e ragionamento,

nel loro ascolto, fanno tutt'uno e noi non siamo in grado di predire se ciò che resterà in loro durevolmente, a storia finita, sarà una certa emozione o un certo atteggiamento verso il reale.

Un'altra storia da raccontare al bambino, in quest'ordine di idee, è quella che io intitolerei "Il gioco del «chi sono io»".

Un bambino domanda alla madre: - Chi sono io? - Sei mio figlio, - risponde la madre. Alla stessa domanda, persone diverse daranno risposte diverse: «tu sei mio nipote», dirà il nonno; «mio fratello», dirà il fratello; «un pedone», «un ciclista», dirà il vigile; «il mio amico», dirà l'amico... L'esplorazione degli insiemi di cui fa parte è per il bambino un'avventura eccitante. Egli scopre di essere figlio, nipote, fratello, amico, pedone, ciclista, lettore, scolaro, calciatore: scopre, cioè, i suoi molteplici legami col mondo. L'operazione fondamentale che egli compie è di ordine logico. L'emozione ne costituisce un rafforzamento.

Conosco maestri che inventano, e aiutano i bambini ad inventare, bellissime storie manovrando i «blocchi logici», i materiali strutturati per l'aritmetica, i gettoni per l'insiemistica, personificandoli, attribuendo loro ruoli fantastici: questo non è «un altro modo» di fare insiemistica, in opposizione al modo operativo-manuale che questo insegnamento esige nelle prime classi. E' sempre lo stesso modo, ma arricchito di significati. Si trova impiego così non solo alla capacità del bambino di «capire con le mani» ma anche a quella, ugualmente preziosa, di «capire con la fantasia».

In fondo, poi, la storia del Triangolo Blu che cerca la sua casa tra i Quadrati Rossi, i Triangoli Gialli, i Cerchi Verdi, eccetera, è ancora la storia del "Brutto anatroccolo", ma ricreata da capo, reinventata e rivissuta con un di più di emozione che le conferisce una colorazione personale.

Un'operazione mentale più difficile è quella che porta a capire che «"a" più "b" è uguale a "b" più "a"». Non tutti i bambini ci arrivano prima dei sei anni.

Il direttore didattico Giacomo Santucci, di Perugia domanda regolarmente agli scolari di prima classe: - Tu hai un fratello? - Sì. - E tuo fratello ha un fratello? - No, è la bellissima e recisa risposta, nove volte su dieci. Può essere che a questi bambini non siano state raccontate in numero sufficiente storie magiche in cui la bacchetta della fata, o uno scongiuro del mago, possono produrre con la stessa facilità certe operazioni e le operazioni contrarie: mutare un uomo in topo e un topo di ritorno in uomo. Storie del genere possono benissimo (e mettiamoci pure un «fra l'altro», per non indurre in equivoci) aiutare la mente a fabbricarsi lo strumento della reversibilità.

Una storia in cui un poveretto, caduto in città da chissà dove, dovendo prendere per arrivare in piazza del Duomo prima il tram numero tre e poi il tram numero uno, immagina che risparmierebbe un biglietto prendendo invece il tram numero quattro («tre più uno») potrà invece aiutare i bambini a distinguere tra addizioni corrette e addizioni impossibili. Prima di tutto, naturalmente, li diventerà.

Laura Conti ha raccontato nel «Giornale dei genitori» che da bambina coltivava questa immaginazione: «In un "piccolo" giardino c'è una "grande" villa, nella "grande" villa c'è una "piccola" stanza, nella "piccola" stanza c'è un "grande" giardino...» Questo gioco sulla relazione tra «grande» e «piccolo» rappresenta una prima conquista della relatività. Penso che sia molto utile inventare storie del genere, di cui siano protagoniste le relazioni-opposizioni: «piccolo-grande», «alto-basso», «magro-grasso», eccetera.

«C'era una volta un piccolo ippopotamo. E c'era anche un grosso moscone. Il grosso moscone scherzava spesso il piccolo ippopotamo, perché era piccolo... Eccetera (fino alla scoperta che un piccolo ippopotamo è sempre più grosso di un grosso moscone).»

Si possono immaginare viaggi «verso il più piccolo» o «verso il più grande». C'è sempre un personaggio più piccolo del più piccolo personaggio. C'è sempre (la storia è di Enrica Agostinelli) una signora grassa "più grassa" di un'altra signora che si dispera perché è grassa...

Un altro esempio, per illustrare la relazione e la relatività di «poco» e «molto»:

«Un signore aveva trenta automobili. La gente diceva: uh, "quante automobili"! ... Quel signore aveva anche trenta capelli. E la gente diceva: Ih, "che pochi capelli" ha quel signore... Finì che dovette comprarsi una parrucca. Eccetera.»

Fondamento di ogni attività scientifica è la misurazione. Esiste un gioco per bambini che dev'essere stato inventato da un grande matematico: il gioco dei passi. Il bambino che comanda il gioco ordina ai suoi compagni, di volta in volta, di fare «tre passi da leone», «un passo da formica», «un passo da gambero», «tre passi da elefante»... Così lo spazio del gioco è continuamente misurato e rimisurato, creato e ricreato da capo secondo diverse unità di misura fantastiche.

Da questo gioco possono prendere spunto esercizi matematici molto divertenti, per scoprire «quante scarpe è lunga l'aula scolastica», «quanti

cucchiai è alto Carletto», «quanti cavaturaccioli ci sono dalla tavola alla stufa» Dal gioco alla storia il passo è breve.

«Un bambino ha misurato, alle nove di mattina, l'ombra del pino che sta nel cortile della scuola: è "lunga trenta scarpe". Un secondo bambino, incuriosito, scende alle undici a ripetere la misurazione: l'ombra è "lunga soltanto dieci scarpe". Discussione, litigio. I due bambini vanno insieme a misurare l'ombra alle due del pomeriggio e trovano una terza misura. "Il mistero dell'ombra del pino" mi sembra un titolo adatto per una storia che può essere vissuta e raccontata insieme.»

La tecnica, per così dire, «esecutiva» per inventare storie di contenuto matematico non diverge da quella che abbiamo qua e là illustrato in relazione ad altre storie. Se un personaggio si chiama «Signor Alto»,- ha nel nome il suo destino, nella sua natura le sue avventure e le sue disgrazie: basta analizzare il suo nome per dedurne i casi. Egli rappresenterà una certa unità di misura del mondo, un punto di vista speciale, che avrà vantaggi e svantaggi: vedrà più in alto di tutti, ma si romperà spesso in tanti pezzi che bisognerà pazientemente rimettere insieme... Si presterà a fare da simbolo, come ogni altro giocattolo, ogni altro personaggio. Potrà perdere per strada le sue origini matematiche, per acquistare altri significati: e bisognerà allora lasciar libera la fantasia di seguirlo fin dove si può spingere, senza imprigionarlo in uno schema della volontà e dell'intelletto. La storia, per riuscire, deve sempre essere servita con fedeltà, nella sicurezza che l'esercizio di fedeltà sarà compensato al cento per uno, come dice giustamente il Vangelo, quando raccomanda di pensare al Regno dei Cieli, perché il resto verrà da sé.

38. IL BAMBINO CHE ASCOLTA LE FIABE

Per penetrare l'esperienza del bambino di tre o quattro anni cui la madre legge o narra una fiaba abbiamo ben pochi fatti sicuri su cui contare e siamo costretti a servirci a nostra volta dell'immaginazione. Sbaglieremmo, però, a cercare il nostro punto di partenza nella fiaba stessa e nei suoi contenuti; nella situazione vissuta dal bambino gli elementi più importanti possono anche non riguardarla direttamente.

Prima di tutto la fiaba è per il bambino uno strumento ideale per trattenere con sé l'adulto. La madre è sempre tanto occupata, il padre appare e compare secondo un ritmo misterioso, fonte di ricorrenti inquietudini. Di rado l'adulto ha tempo di giocare con il bambino come piacerebbe a lui, cioè con dedizione e partecipazione completa, senza distrarsi. Ma con la fiaba è diverso. Fin che essa dura, la mamma è lì, tutta per il bambino, presenza durevole e consolante, fornitrice di protezione e sicurezza. Non è detto che quando chiede, dopo la prima, una seconda fiaba, il bambino sia realmente interessato, o esclusivamente interessato alle sue vicende: forse egli vuole soltanto prolungare più che può quella piacevole situazione, continuare ad avere la mamma accanto al suo letto, o seduta nella stessa poltrona. Ben comoda, perché non le venga la voglia di scappare troppo presto...

Mentre il fiume tranquillo della fiaba scorre tra i due, il bambino può finalmente godersi la madre a suo agio, osservare il suo viso in tutti i particolari, studiarne gli occhi, la bocca, la pelle... Per ascoltare, ascolta; ma si permette volentieri di distrarsi dall'ascolto - per esempio se conosce già la fiaba (e per questo, forse, lui stesso ne ha chiesto maliziosamente la ripetizione) e quindi deve soltanto controllare che essa si svolga regolarmente. Intanto la sua occupazione principale può essere quello studio della madre, o dell'adulto, che raramente può compiere a lungo quanto vorrebbe.

La voce della madre non gli parla solo di Cappuccetto Rosso o di Pollicino: gli parla di se stessa. Un semiologo potrebbe dire che il bambino è interessato, in questo caso, non solo al "contenuto" e alle sue "forme", non solo alle "forme dell'espressione", ma alla "sostanza dell'espressione", cioè alla voce materna, alle sue sfumature, volumi, modulazioni, alla sua musica che comunica tenerezza, che scioglie i nodi dell'inquietudine, fa svanire i fantasmi della paura.

Viene poi, o piuttosto contemporaneamente, il contatto con la lingua materna, le sue parole, le sue forme, le sue strutture. Non potremo mai cogliere il momento in cui il bambino, ascoltando una fiaba, si impadronisce per assorbimento di un determinato rapporto tra i termini del discorso, scopre l'uso di un modo verbale, la funzione di una preposizione: ma mi sembra certo che la fiaba rappresenta per lui un abbondante rifornimento di informazioni sulla lingua. Del suo lavoro per capire la fiaba, fa parte il lavoro per capire le parole di cui consta, per stabilire tra loro analogie, per compiere deduzioni, allargare o restringere, precisare o correggere il campo di un significante, i confini di un sinonimo, la sfera d'influenza d'un aggettivo. Nella sua «decodifica» questo elemento di attività linguistica non è aggiuntivo, ma determinante quanto gli altri. E parlo di «attività» per sottolineare, anche a questo proposito, che il bambino prende dalla fiaba, dalla situazione, da tutti gli eventi della realtà, ciò che gli interessa, ciò che gli serve, in un continuo lavoro di scelta.

A che cosa gli serve ancora la fiaba? A costruirsi strutture mentali, a porre rapporti come «io, gli altri», «io, le cose», «le cose vere, le cose inventate». Gli serve per prendere delle distanze nello spazio («lontano, vicino») e nel tempo («una volta-adesso», «prima-dopo», «ieri-oggi-domani»). Il «c'era una volta» della fiaba non è diverso dal «c'era una volta» della storia, anche se la realtà della fiaba - come il bambino scopre prestissimo - è diversa dalla realtà in cui egli vive.

«Ricordo un dialogo con una bambina di tre anni, che mi chiedeva: - E dopo, che cosa farò?

- Dopo andrai a scuola.

- E dopo?

- E dopo in un'altra scuola, per imparare più cose.

- E dopo ancora?

- Diventerai grande, ti sposerai...

- Eh, no...

- Perché?

- Ma perché io non sono mica nel mondo delle fiabe, sono in quello delle cose vere.

«Sposarsi» era per lei un verbo delle fiabe, il verbo finale, il destino delle principesse e dei loro principi: in un mondo che non era il suo.»

Da questo punto di vista, la fiaba rappresenta un'utile iniziazione all'umanità: al mondo dei destini umani, come ha scritto Italo Calvino nella prefazione alle "Fiabe italiane"; al mondo della storia.

E' stato detto, ed è vero, che le fiabe offrono un ricco repertorio di caratteri e di destini, nel quale il bambino trova indizi della realtà che ancora non conosce, del futuro a cui ancora non sa pensare. E' stato poi detto anche, e pure questo è vero, che le fiabe rispecchiano per lo più modelli culturali arcaici, superati, in contrasto con la realtà sociale e tecnologica che il bambino incontrerà crescendo. Ma l'obiezione cade se si riflette che le fiabe costituiscono per il bambino un mondo a parte, un teatrino da cui ci separa un consistente sipario. Non sono oggetti di imitazione, ma di contemplazione. E la contemplazione si fa attiva imponendo all'ascolto gli interessi dell'ascoltatore più che i contenuti della fiaba. Del resto, quando attraverserà, nella fase realistica dell'infanzia, il suo periodo di contenutismo, la fiaba cesserà di interessare il bambino: proprio perché non saranno più le sue «forme» a fornirgli materia prima per le sue operazioni.

Si ha la sensazione che nelle strutture della fiaba il bambino contempi le strutture della propria immaginazione e nello stesso tempo se le fabbrichi, costruendosi uno strumento indispensabile per la conoscenza e il dominio del reale.

L'ascolto è un allenamento. La fiaba ha per lui la stessa serietà e verità del gioco: gli serve per impegnarsi, per conoscersi, per misurarsi. Per esempio, per misurarsi con la paura. Tutto ciò che si dice sulle conseguenze negative che potrebbero avere sul bambino gli «orrori» delle fiabe - creature mostruose, streghe paurose, il sangue, la morte (Pollicino che taglia la testa alle sette figlie dell'orco) - non mi sembra convincente. Dipende dalle condizioni in cui il bambino incontra, si fa per dire, il lupo. Se è la voce della mamma ad evocarlo, nella pace e nella sicurezza della situazione familiare, il bambino può sfidarlo senza paura. Può «giocare ad avere paura» (un gioco che ha il suo significato nella costruzione dei meccanismi di difesa), certo che ad allontanare il lupo basterebbe la forza del babbo, basterebbe la ciabatta della mamma.

«- Se c'eri tu lo mandavi via, vero?»

- Naturalmente: a scapaccioni.»

Se il bambino prova invece la paura angosciata da cui non riesce a difendersi, bisognerebbe concluderne che la paura era già in lui, prima che comparisse il lupo nella storia: era dentro di lui, in qualche profondità conflittuale. Il lupo è allora il "sintomo" che rivela la paura, non la causa...

Se è la mamma a raccontare la storia di Pollicino abbandonato nel bosco con i suoi fratellini, il bambino non teme che la stessa sorte capiti a lui e

può puntare tutta la sua attenzione sulla ben nota furberia del minuscolo eroe. Se la mamma è via, i genitori sono via, e qualcun altro gli racconta la stessa storia, essa lo può invece spaventare: ma solo perché gli rivela la sua condizione di «abbandonato». E se la mamma non tornasse? Ecco il tema della sua improvvisa paura. Ecco proiettata, sull'«asse dell'ascolto», l'ombra di timori inconsci, di esperienze di solitudine: il ricordo di quella volta che il bambino si è destato, ha chiamato, chiamato, e nessuno gli ha risposto. La «decodifica» non avviene, dunque, secondo leggi uguali per tutti: ma secondo leggi private, personalissime. Solo a grandi linee si può parlare di un «ascoltatore» tipo: di fatto, non c'è un ascoltatore uguale a un altro.

39. IL BAMBINO CHE LEGGE I FUMETTI

Se c'è un «asse dell'ascolto», c'è anche un «asse della lettura». A esplorarlo, seguendo o immaginando il lavoro mentale di un bambino che legge un fumetto si dovrebbero fare scoperte interessanti.

Il bambino ha sei, sette anni. Ha superato la fase in cui si faceva leggere il fumetto dal padre, o se ne inventava una lettura di fantasia, interpretando le vignette secondo indizi noti a lui solo. Ora sa leggere. Il fumetto è la sua prima lettura veramente spontanea e motivata. Legge perché vuol sapere che cosa succede, non perché gli è stato assegnato questo compito. Legge per sé, non per altri (il maestro), non per fare bella figura (il voto).

Egli deve, per prima cosa, individuare e riconoscere i personaggi nelle successive situazioni, mantenere salda la loro identità nelle diverse posizioni che assumono con espressioni mutevoli, presentandosi a volte in diverse colorazioni, di cui egli stesso interpreterà il significato: rosso, la rabbia; giallo, la paura... Ma il codice del «colore psicologico» non è dato una volta per tutte, può essere ricreato ogni volta dal disegnatore, andrà da capo riscoperto e ricostruito.

Ai personaggi egli deve attribuire una voce. E' vero che di ogni nuvoletta il punto di partenza è quasi sempre indicato con precisione: quella bocca, se il personaggio parla; quella testa, se il personaggio pensa (e anche la distinzione tra battute pronunciate e battute pensate comporta la retta lettura di certi segnali).

Quando i personaggi dialogano, egli deve attribuire le battute all'uno o all'altro: capire in che ordine vengono pronunciate (non sempre il tempo, nel fumetto, va da sinistra a destra come la linea tipografica); se sono contemporanee; se un personaggio parla e l'altro pensa; se uno di loro pensa una cosa e ne dice un'altra, eccetera.

Contemporaneamente egli deve riconoscere e distinguere gli ambienti, interni ed esterni, registrare le loro modificazioni, la loro influenza sui personaggi, coglierne gli elementi che anticipano ciò che potrà capitare al personaggio se farà una certa cosa o andrà in un certo posto, e lui non lo sa, perché non è onnisciente come l'attento lettore. Nel fumetto l'ambiente non è quasi mai decorativo, ma funzionale alla narrazione, struttura della narrazione.

Un intervento attivo, anzi attivissimo, dell'immaginazione è richiesto per riempire i vuoti tra una vignetta e l'altra. Al cinema, o davanti al

teleschermo, le immagini si susseguono con continuità, descrivendo punto per punto lo scorrere dell'azione. Nel fumetto l'azione può cominciare nella prima vignetta e concludersi nella successiva saltando tutti i passaggi intermedi. Il personaggio che nella prima stava baldanzosamente a cavallo, nella seconda è finito nella polvere: la caduta vera e propria è tutta da immaginare. Di un certo gesto è visibile l'effetto finale, ma non lo svolgimento. Gli oggetti si presentano in una disposizione mutata: bisogna immaginare il percorso compiuto da ciascuno di loro dalla disposizione primitiva alla nuova. Tutto questo lavoro è affidato alla mente del lettore. Se il cinema è una scrittura, il fumetto è una stenografia, dalla quale bisogna risalire al testo.

Intanto il lettore non dovrà perdere di vista i suoni indicati nelle apposite nuvolette, afferrarne le sfumature (uno «squash» non è uno «screak»), individuarne la causa. Nei fumetti più banali l'alfabeto dei rumori è molto limitato e grossolano. In quelli comici, o in quelli più sofisticati, ai rumori fondamentali si aggiungono spesso nuove invenzioni, e anche queste vanno decifrate.

L'intero corso della storia è da ricostruire nell'immaginazione, combinando le indicazioni fornite dalle didascalie con quelle dei dialoghi e dei rumori, con quelle del disegno e del colore, riunendo mentalmente in un solo filo continuo i tanti fili spezzati di cui consta la sceneggiatura, la cui trama rimane invisibile per lunghi tratti. E' il lettore che dà un senso al tutto: ai caratteri dei personaggi, che non sono descritti ma mostrati in azione; ai loro rapporti, che risultano dall'azione e dai suoi sviluppi; all'azione stessa, che gli si svela solo per salti e frammenti.

Per un bambino di sei-sette anni mi sembra un lavoro sufficientemente impegnativo, ricco di operazioni logiche e fantastiche, indipendentemente dal valore e dai contenuti del fumetto, che qui non sono in discussione. La sua immaginazione non assiste passiva, ma è sollecitata a prendere posizione, ad analizzare e sintetizzare, classificare e decidere. Non c'è posto per la vacua fantasticheria, fin che la mente è costretta a un'attenzione complessa, la fantasia chiamata ad assolvere alle sue funzioni più nobili.

Direi che, fino a un certo punto, l'interesse principale del bambino al fumetto non è condizionato dai suoi contenuti, ma è in presa diretta con la forma e la sostanza dell'espressione del fumetto stesso. Il bambino vuole impadronirsi del mezzo, ecco. "Legge il fumetto per imparare a leggere il fumetto", per capirne le regole e le convenzioni. Gode del lavoro della propria immaginazione, più che delle avventure del personaggio. Gioca con la propria mente, non con la storia. Non che le cose accettino di essere così perentoriamente distinte. Ma vale la pena di distinguerle, se la distinzione ci

aiuta a non sottovalutare il bambino, nemmeno in questo caso: a non sottovalutare la sua serietà di fondo, l'impegno morale che mette in tutte le sue cose.

Tutto il resto, sui fumetti, è già stato detto, nel bene e nel male, e io non lo ripeterò.

40. LA CAPRA DEL SIGNOR SÉGUIN

Una volta gli scolari di Mario Lodi lessero in classe la storia della povera capretta del signor Séguin che, stanca della corda con cui il padrone la tiene legata, fugge sulla montagna dove il lupo - al termine di una eroica tenzone - se la mangia. Conservo il vecchio numero di «Insieme» - il giornalino di classe che da anni i ragazzi del Vho, una generazione dopo l'altra, compilano e spediscono ai loro amici - in cui è riportata la discussione che seguì a quella lettura. Eccola:

«Walter: - Il Daudet ha scritto la storia di una capra, la capra di padron Séguin e noi l'abbiamo discussa perché non eravamo d'accordo con lui.

Elvina: - La capra del Daudet scappò perché voleva la libertà e il lupo se la mangiò. Noi abbiamo rifatto la storia in un altro modo.

Francesca: - Il padrone diceva alla capra che sulla montagna c'era il lupo, ma glielo diceva perché voleva tenere la capra prigioniera per ricavarne il latte.

Danila: - Noi abbiamo scritto che la capra è scappata e ha trovato la felicità sulla montagna nella libertà.

Miriam: - Come l'uomo vuole vivere libero, anche la nostra capra vuole vivere libera.

Mario: - Ne aveva il diritto. Se fosse venuto il lupo, le capre insieme lo avrebbero potuto uccidere a cornate.

Miriam: - Io penso che il Daudet abbia voluto insegnare che quando si disobbedisce succedono guai.

Walter: - Ma la nostra capra, scavalcando il recinto, disobbediva a un padrone che la teneva prigioniera per rubarle il latte: in questo caso non è una disobbedienza, è una ribellione a un ladro.

Mario: - Giusto, perché lui rubava il latte mentre lei voleva essere libera.

Miriam: - Però a lui occorreva il latte della capra.

Francesca: - Però alla capra occorreva la libertà. Il padrone poteva portare la capra a fare le passeggiate in montagna e lei gli donava il latte.

Walter: - Ma la capra, come dice il Daudet, non voleva una corda al collo più lunga: non voleva la corda, né lunga né corta.

Francesca: - Questa favola mi fa pensare alla lotta degli italiani per liberarsi degli austriaci.

Miriam: - Quando gli italiani furono liberi, erano felici come la capra quando arrivò sul monte.»

Seguiva nel giornalino, a questo punto, il testo della storia riscritta dai ragazzi. In essa, il sogno della capretta era coronato dal trionfo di una società di libere capre sulla libera montagna.

Ho scelto questo testo per proseguire, in un'altra direzione, l'esplorazione dell'«asse della lettura», cominciata col bambino che legge i fumetti, ed anche perché essa illustra addirittura come un caso limite ciò che intendono i teorici dell'informazione quando affermano che «la decodifica di un messaggio avviene sempre secondo il codice del destinatario».

La storia del Daudet, in realtà, si presterebbe a interpretazioni più sottili. Non è semplicemente un caso di disobbedienza punita. La capra, nel finale, accetta gloriosamente la morte combattendo. Si potrebbe addirittura arrivare a farle dire: «meglio morire che vivere schiavi»... Ma i ragazzi del Vho, rifiutando di impegolarsi in sfumature ambigue, come ambigui sono spesso i sentieri dell'umorismo, hanno robustamente ritagliato nella storia una morale reazionaria da mettere sotto accusa. La gloriosa tragedia finale non li poteva persuadere: l'eroe, per loro, deve vincere, la giustizia deve trionfare...

Tutti ugualmente «contentutisti», e insensibili alle grazie dell'espressione, i ragazzi poi presentano nel corso della discussione atteggiamenti diversi.

Miriam non sembra del tutto disposta a negare che «quando si disobbedisce succedono guai» e riconosce, con la capacità tutta femminile di mettersi nei panni degli altri, che al padrone «occorreva il latte della capra».

Francesca si accontenterebbe di un compromesso riformistico: «il padrone poteva portare la capra a fare le passeggiate in montagna e lei gli donava il latte».

Walter è il più conseguente, il più radicale: «la capra non voleva la corda, né lunga né corta».

Quello che si impone, alla fine, è il sistema di valori dei collettivo, con le sue parole cardine: «libertà», «diritto», «insieme» (l'unione fa la forza).

I ragazzi vivono e lavorano da anni «insieme», in una piccola comunità democratica che richiede e stimola la loro partecipazione creativa, anziché reprimerla, deviarla o strumentalizzarla. Si leggano i due straordinari libri di Mario Lodi: "C'è speranza se questo accade al Vho" e "Il paese sbagliato". Essi spiegano come i ragazzi, quando pronunciano parole come «libertà», «diritto», «insieme» le sentano piene della loro esperienza. Non sono parole apprese, sono parole vissute e conquistate. Essi godono di libertà di pensiero e di libertà di parola. Sono abituati ad esercitare la loro critica su

ogni materia prima, compresa la carta stampata. Interrogazioni e voti non sanno nemmeno che cosa siano: ogni momento del loro lavoro non è dettato da programmi burocratici, da una routine didattica, dalle esigenze della scuola come istituzione, ma è motivato come un atto vitale. E' un «momento di vita», non un «momento scolastico».

Per loro, dunque, discutere la storia del Daudet non è un esercizio scolastico, ma una necessità.

I ragazzi sono per lo più figli di salariati agricoli; e siamo in una piccola cascina della Valle Padana, in una zona che ha forti tradizioni di lotte sociali e politiche, che ha dato un suo contributo alla Resistenza. La parola «padrone» ha per loro un senso preciso. Ha il volto del «padrone» della cascina. Un «padrone» nemico. Ed è essenzialmente la parola «padrone» che fa da perno, nella loro immaginazione, alla «decodifica» del messaggio.

Francesca e Miriam, adeguandosi all'interpretazione collettiva, tendono a farla uscire dal terreno della lotta di classe, ricordando «le lotte degli italiani per liberarsi dagli austriaci»; ricorrendo, cioè, a figure della vaga mitologia dei libri scolastici. Ma, il paragone decisivo è già stato pronunciato con forza da Walter, quando ha stabilito l'equazione tra «padrone» e «ladro». In base a questa equazione è possibile la distinzione tra «disobbedienza» e «ribellione».

Francesca aveva parlato del padrone che teneva prigioniera la capra per «ricavarne» il latte. Ma Walter ha energicamente rifiutato il verbo «ricavare» e i suoi echi scolastici («dalla pecora "si ricava" la lana...») per mutarlo senza equivoci in un violento «rubare». Così, nella discussione, le parole del testo letto perdono peso, ne emergono altre, che ricomporranno la favola secondo una norma autonoma.

Diceva già l'antico: «de te fabula narratur». Anche i bambini che non conoscono il latino riferiscono a se stessi le favole che ascoltano. Quelli del Vho hanno praticamente dimenticato la capra per mettere nella sua situazione se stessi e il «padrone», il babbo salariato agricolo e «il padrone».

Nell'immaginazione del bambino lettore (come del bambino ascoltatore) il messaggio non incide come una punta nella cera, ma si scontra con tutte le forze della personalità. Questo è reso più evidente dall'esempio dei ragazzi di Mario Lodi, che sono stati messi in condizione di rendere esplicito l'aspetto «autoriflessivo» della lettura e di esprimersi creativamente. Ma lo scontro avviene sempre. Può verificarsi al di sotto della coscienza e rimanere improduttivo se il bambino è condizionato ad ascoltare solo per conformarsi a ciò che ascolta, a leggere restando nei limiti

del modello culturale e morale imposto dal testo. Ma il più delle volte, in questi casi, il bambino non fa che fingere educatamente...

Raccontategli la storia della capra del signor Séguin sottolineandone il possibile carattere di apologo intorno ai «guai» cui va incontro chi disobbedisce e il bambino capirà che vi aspettate da lui una severa condanna della disobbedienza. Ve la metterà anche per iscritto, se gli ordinate di fare il riassunto della storia. Arriverà superficialmente a convincersi che ci crede. Ma non sarà vero. Egli vi avrà mentito, come mentono ogni giorno i ragazzi scrivendo nei «temi» esattamente ciò che pensano sia desiderio dei grandi di leggersi. Per conto suo, si accontenterà di dimenticare più in fretta che può la storia della capra, come dimentica le altre storie edificanti...

L'incontro decisivo tra i ragazzi e i libri avviene sui banchi di scuola. Se avviene in una situazione creativa, dove conta la vita e non l'esercizio, ne potrà sorgere quel gusto della lettura col quale non si nasce, perché non è un istinto. Se avviene in una situazione burocratica, se il libro sarà mortificato a strumento di esercitazioni (copiature, riassunti, analisi grammaticale eccetera), soffocato dal meccanismo tradizionale: «interrogazione-giudizio», ne potrà nascere la "tecnica" della lettura, ma non il "gusto". I ragazzi sapranno leggere, ma leggeranno solo se obbligati. E fuori dell'obbligo si rifugeranno nei fumetti - anche quando sono capaci di letture più complesse e più ricche - forse solo perché i fumetti non sono stati «contaminati» dalla scuola.

41. STORIE PER GIOCARE

Racconto a un gruppo di bambini (per il programma radiofonico "Tante storie per giocare") una storia di fantasmi. Vivono su Marte. Anzi, vivacchiano, perché nessuno lassù li prende sul serio, grandi e piccoli li svillaneggiano, non c'è più gusto a scuotere vecchie catene arrugginite... Decidono alla fine di emigrare sulla Terra dove, secondo le loro informazioni, molta gente ha ancora paura dei fantasmi.

I bambini ridono e assicurano che dei fantasmi, loro, non hanno alcuna paura.

- La storia, - dico, - si interrompe qui. Bisogna farla continuare e finire. Voi che cosa suggerite?

Ecco le risposte:

«- Mentre sono in viaggio per la Terra, qualcuno cambia di posto i cartelli indicatori nello spazio, i fantasmi si ritrovano su una stella lontana.

- Non c'è neanche bisogno che sbagliano i cartelli. I fantasmi non ci vedono, perché hanno il lenzuolo sugli occhi: sbagliano strada e si ritrovano sulla Luna.

- Qualcuno arriva anche sulla Terra, ma troppo pochi per spaventare la gente.»

Cinque bambini fra i sei e i nove anni, concordi fino a un momento prima nel farsi beffe dei fantasmi, sono ora altrettanto concordi nell'evitare che essi invadano la Terra. Come ascoltatori si sentivano abbastanza al sicuro per ridere: come narratori obbediscono invece a una voce interna che raccomanda la prudenza. La loro immaginazione è diretta, ora, da un riferimento inconsapevole a tutte le loro paure (di fantasmi e d'altro, ovviamente, che accetta di farsi rappresentare dai fantasmi).

Così sulla matematica dell'immaginazione influiscono i movimenti del sentimento. La storia può procedere solo attraverso filtri molteplici. Benché essa si presentasse scopertamente come una storia grottesca, è stata sentita come una minaccia. Il «codice del destinatario» ha suonato un campanello d'allarme dove il codice del trasmettitore avrebbe voluto destare una risata.

A questo punto il narratore può scegliere tra un finale rassicurante «i fantasmi finiscono in fondo alla Via Lattea») o un finale provocatorio («sbarcano sulla Terra e ne fanno di tutti i colori»). Personalmente, in

quell'occasione ho scelto la strada della sorpresa: nei paraggi della Luna i fantasmi fuggiti da Marte si scontrano con quelli fuggiti, per le stesse ragioni, dalla Terra, e insieme affondano negli abissi dello spazio. Ho tentato, cioè, di bilanciare la paura con un «riso di superiorità». Se ho sbagliato, farò la penitenza.

A un altro gruppo di bambini, nello stesso ciclo di trasmissioni, propongo la storia di un uomo che non riesce a dormire perché ogni notte sente voci di lamento, e non ha pace se prima non ha soccorso chi ha bisogno di lui, vicino o lontano (nel racconto egli può spostarsi in pochi istanti da un angolo all'altro della Terra). Una semplice parabola della solidarietà. Ma venuti alla discussione del possibile finale, il primo bambino sollecitato a dare un suggerimento risponde, senza esitazione: «Eh, io mi mettevo i tappi nelle orecchie!»

Dedurre, da questa risposta, che si trattasse di un bambino egoista e asociale sarebbe facile, ma fuori bersaglio. Tutti i bambini sono naturalmente egocentrici, non è questo il punto. Quel bambino, in realtà, aveva «decodificato» il lato comico della situazione, privilegiandolo sul patetico: non aveva ascoltato i lamenti, ma vissuto la situazione di un poveretto che una notte dopo l'altra non è lasciato dormire in pace, non importa per quale ragione.

Aggiungo che eravamo a Roma e che i romani, anche da ragazzi, sono pronti alla battuta. E ancora: quei bambini lì in particolare non avevano alcuna soggezione dell'ambiente (lo studio radiofonico, nel quale si erano incontrati più volte) ed erano abituati a dire la prima cosa che gli passasse per la testa. Infine, c'è un esibizionismo infantile del quale bisogna tener conto.

Nel corso della discussione lo stesso bambino sarà uno dei più pronti a riconoscere che il mondo è pieno di sofferenze, palesi o nascoste, di cose che non vanno, e che se davvero si sentisse il dovere di intervenire dappertutto non resterebbe molto tempo per dormire. Ma la sua reazione è stata ugualmente preziosa e mi suggerisce che alla storia del signore troppo buono bisognerà trovare un finale avventuroso, piuttosto che patetico, metterlo nella condizione di chi trionfa sui suoi nemici, anziché in quella di chi deve continuamente subire. (Infatti la storia finirà così, per quella volta: l'uomo che esce ogni notte per soccorrere gli altri è scambiato per un ladro e messo in prigione, ma da ogni parte del mondo accorrono a liberarlo tutti quelli che sono stati aiutati da lui).

Non si può mai dire in anticipo quale particolare del racconto, quale parola, quale passaggio guiderà la «decodifica».

Un'altra volta racconto la storia di un Pinocchio che diventa ricco ammassando e vendendo il legname che si procura a forza di dir bugie, a ognuna delle quali il naso si allunga. Aperta la discussione sul finale, tutti i bambini presenti immaginano una conclusione punitiva. L'equazione «bugia-male» fa parte del sistema di valori che non si discutono nemmeno. In più, quel Pinocchio era identificato nell'«imbroglione», e giustizia vuole che l'imbroglione alla fine venga punito. I bambini, insomma, punivano «Pinocchio il furbo», anche se si erano divertiti alla sua storia, perché pensavano di fare il loro dovere. Nessuno di loro aveva abbastanza esperienza delle cose di questo mondo per sapere che un certo tipo di ladro, lungi dal finire in prigione, diventa un cittadino di prima categoria e una colonna della società: il finale in cui Pinocchio diventa l'uomo più ricco e famoso del mondo, e gli fanno il monumento da vivo, non lo hanno trovato i bambini.

La discussione si fa più vivace e creativa quando si tratta di trovare il tipo di punizione adatta. Qui entra in funzione la coppia obbligata «bugia-verità». I bambini decidono che tutte le ricchezze dell'imbroglione andranno in fumo nel momento in cui egli dirà la verità. Ma siccome Pinocchio è furbo, e si guarda bene dal dirla, bisogna trovare il trucco per fargliela dire suo malgrado. La ricerca di questo trucco diventa molto divertente. La stessa «verità» - che si accetta come un valore, ma non è «divertente» - lo diventa nel momento in cui è condita con il «trucco».

A questo punto i bambini non sono più nella parte del giustiziere che deve vendicare la verità offesa, ma in quella di un imbroglione che deve ad ogni costo «fregare» un altro imbroglione. La moralità convenzionale è solo un alibi per il loro divertimento, francamente «amorale». Pare che sia una legge: non c'è creazione autentica senza una certa ambiguità.

Le storie «aperte» - cioè incompiute, o con più finali a scelta - hanno la forma del problema fantastico: si dispone di certi dati, bisogna decidere sulla loro combinazione risolutiva. In questa decisione entrano calcoli di varia provenienza: fantastici, basati sul puro movimento delle immagini; morali, in riferimento ai contenuti; del sentimento, in riferimento all'esperienza; ideologici, se viene a galla un «messaggio» da chiarire. Può accadere che si cominci col discutere il finale della storia e si scopra invece, cammin facendo, un argomento di discussione che non riguarda più la storia per nulla. Secondo me bisogna sentirsi liberi, allora, di abbandonare la storia al suo destino e di accettare il suggerimento del caso.

42. SE IL NONNO DIVENTA UN GATTO

Più volte, a diversi gruppi di bambini, in località diverse, in Italia e all'estero, ho proposto la storia incompleta di un vecchio pensionato il quale, sentendosi inutile in casa dove tutti, grandi e piccoli, sono troppo occupati per dargli retta, decide di andare a vivere con i gatti. Detto fatto, va in piazza dell'Argentina (siamo a Roma), passa sotto la sbarra di ferro che divide la strada dalla zona archeologica, regno dei felini abbandonati, ed eccolo trasformato in un bel gattone grigio. Al termine di una congrua serie di avventure egli fa ritorno a casa sua. Come gatto, però. E come tale è accettato e festeggiato. Per lui la poltrona bella, le carezze, il latte e la ciccìa. Come nonno, non era più nessuno: come gatto, è il centro della casa...

A questo punto chiedo ai bambini: - Volete ora che il nonno resti un gatto o che ridiventi il nonno di prima?

Novantanove volte su cento i bambini preferiscono che il gatto torni ad essere il nonno. Per ragioni di giustizia e di affetto; o per liberarsi, forse, di una sgradevole inquietudine, che può nascondere un senso di colpa. Vogliono il nonno recuperato, reintegrato nei suoi diritti umani, risarcito. E' la regola.

Ho registrato, finora, due sole eccezioni. Un bambino una volta ha sostenuto con energia che il nonno farebbe bene a restare gatto per sempre, «per castigare» quelli che lo hanno offeso. E una bambina di cinque anni ha detto, piccola pessimista: «Deve restare gatto, altrimenti tutto ricomincia come prima e non lo guardano più».

E' chiaro il senso delle due eccezioni: anch'esse sono dettate dalla simpatia per il nonno.

Chiedo successivamente ai bambini: - Ma come farà il gatto per ridiventare il nonno?

I bambini, indipendentemente dalla latitudine e dall'altezza sul livello del mare, non esitano a indicare la soluzione: - Deve ripassare sotto la sbarra, ma nell'altro senso.

La sbarra: ecco lo strumento magico della metamorfosi. Raccontando la storia per la prima volta io non me n'ero accorto per nulla. Sono stati i bambini a rivelarmelo e a insegnarmi la regola: «chi passa sotto la sbarra in un senso diventa gatto, chi passa sotto nel senso opposto, ridiventa uomo».

Con la sbarra di mezzo, però, sarebbe possibile anche l'opposizione tra il «passar sotto» e il «passar sopra». Ma nessuno mai me ne ha fatto cenno. Si vede che l'uso rituale della sbarra deve rispettare regole molto precise e non esagerare nelle variabili. Il «passar sopra» sarà riservato ai gatti che vanno e vengono restando tali... E infatti quando una volta un bambino ha obiettato: - Come mai il gatto, passando sotto la sbarra per tornare a casa, non è ridiventato immediatamente il nonno? -, subito un altro lo ha rimbeccato: - Ma quella volta non è passato sotto, è passato sopra (ha scavalcato la sbarra).

Dopo di che, però, accade di sospettare che la ritrasformazione del gatto in nonno non sia stata dettata esclusivamente da motivi di giustizia, ma altresì - o quanto meno sia stata assai rafforzata - da ragioni di simmetria fantastica. C'era stato un avvenimento magico in una direzione: l'immaginazione, senza saperlo, era in attesa che si compisse l'avvenimento magico opposto.

L'appagamento dell'ascoltatore, per essere completo, doveva avere un fondamento logico-formale, almeno quanto un fondamento morale. La soluzione era suggerita insieme dalla mente matematica e dal cuore.

Forse l'impressione che si ha talvolta, che sia soltanto il cuore a decidere, dipende da un difetto di analisi. E con ciò, naturalmente, non voglio negare affatto che il cuore abbia le sue «raisons» nel senso indicato da Pascal. Ma anche l'immaginazione, come s'è visto, ha le sue.

43. GIOCHI IN PINETA

Ore 10,30. Giorgio (anni sette) e Roberta (anni cinque e mezzo) escono dall'albergo nella pineta che lo circonda.

Roberta: - Cerchiamo le lucertole?

«Io, che sono in osservazione alla finestra, capisco benissimo il perché di questa proposta: Roberta acchiappa le lucertole con le mani, Giorgio invece ne prova ribrezzo. Generalmente Giorgio propone di correre, perché è più veloce. Roberta ribatte proponendo di disegnare, perché è più brava. La natura è sleale, nella sua innocenza.»

Si aggirano lentamente. Più che cercare le lucertole, cercano il caso. Lo dice anche Novalis: «Giocare è sperimentare con il caso». Evitano gli spazi larghi, rimanendo dietro le cucine dell'albergo, dove la pineta è più domestica. Arrivano presso una catasta di legna.

Roberta: - Noi ci nascondevamo.

«L'imperfetto è il segnale che l'attesa è finita, il «tâtonnement» sta per prendere la forma di un gioco. Il verbo stabilisce la distanza tra il mondo preso per sé, com'è, e il mondo trasformato in simboli per il gioco.»

Si nascondono, aggirano lentamente la catasta, spostano qualche pezzo di legno. Vi sono pezzi regolari, maneggevoli, segati per la cucina, cominciano a trasportarne qualcuno. Dietro la catasta c'è uno scatolone di cartone e una grossa cesta. Se ne impossessano. Giorgio passa a dirigere il gioco.»

Giorgio: - Eravamo nella giungla, a caccia di tigri.

«La pineta, che faceva parte della realtà quotidiana delle vacanze, non li interessava come tale: eccola ridotta, o promossa, a "segno" di un nuovo significato. "Quando le cose - dice Dewey - diventano segni ed acquistano la capacità rappresentativa di stare al posto di altre, il gioco si trasforma da mera esuberanza fisica in un'attività che include un fattore mentale".»

Si spostano verso un masso che emerge dal terreno. Cesta e scatolone diventano (continua l'assegnazione dei ruoli agli oggetti) due capanne. Si raccolgono legnetti per il focolare.

«Il gioco si configura qui come un ordine aperto, procede scoprendo e inventando analogie. La parola "giungla" ha suggerito la parola "capanne". Ma ora interviene l'esperienza: i bambini hanno giocato tante volte alla casa, e inseriscono questo gioco in quello della giungla.»

Roberta: - Noi accendevamo il fuoco.

Giorgio: - Andavamo a dormire.

Si ritirano, ciascuno nella sua «capanna». Ci restano accucciati pochi secondi.

Roberta: - Adesso era mattina, io cercavo i polli per riserva.

Giorgio: - No, i polli per cuocere il pranzo.

Si aggirano, raccattando per terra le pigne. Sono le 11,15.

«Notiamo, prima di tutto, che nel gioco è passato un giorno. Il suo tempo non è quello reale, ma piuttosto un esercizio sul tempo, una ricapitolazione dell'esperienza del tempo: è sera, si va a dormire, è mattina, ci si alza. Raccogliere le pigne, in una pineta, sarebbe stata fin dal primo momento l'attività più semplice. Invece le pigne sono rimaste trascurate fino al momento in cui, estratte dal loro contesto botanico, hanno ricevuto la funzione di "polli", illuminandosi di un nuovo significato. Tramite dell'accostamento può essere stata, sull'asse della selezione verbale.. la "p" che apparenta "pigne" e "polli". L'immaginazione lavora nel gioco secondo le stesse regole di cui si serve in ogni altra attività creativa.»

Ore 11,20. Sono passati cinque minuti soli da quando hanno «dormito» e già tornano a «dormire» un'altra volta.

«Una nuova interferenza: sull'asse del gioco della giungla si proietta l'altro gioco classico di fare a "papà e mamma". Questo è il significato, in parte inconsapevole, di quell'"andare a dormire".»

Giorgio: - Voglio sentire il silenzio.

«Giorgio pronuncia la battuta con un'intonazione particolare: probabilmente quella della sua maestra quando, a scuola, ordina «il gioco del silenzio». Si noti il continuo andirivieni tra livello dell'esperienza e livello dell'invenzione.»

Roberta: - Chicchirichi! Ora ci svegliavamo.

«Allo spunto di drammatizzazione offerto da Giorgio, che «ha fatto la maestra», la bambina risponde "facendo il galletto". Nelle due battute i bambini hanno trasformato se stessi in "segni", Giorgio della maestra, Roberta del gallo.

Ed è passato un secondo giorno. Perché tutto quel tempo? Forse per aumentare il distacco tra il gioco, la creazione, e il mondo delle abitudini. Per essere "più lontani"... "più dentro" nel gioco.

Giorgio: - Adesso, alla caccia!

Si alzano, vagano in silenzio per qualche attimo. Tornano verso la catasta.

Ore 11,23. Roberta: - Io bevo una birra.

Giorgio: - Io bevo un aperitivo.

«La catasta è diventata improvvisamente un bar. Non è chiaro il perché di questa deviazione dal gioco. Forse per esaurimento del tema. Ma è più probabile che, avendo fatto colazione in fretta per uscire a giocare, i bambini sentano il bisogno di nutrirsi, almeno simbolicamente. Come cacciatori, è ovvio, hanno diritto a bevande che per loro sono abitualmente proibite.»

Giorgio ha una cintura con due pistole. Ne toglie una e l'offre a Roberta. All'inizio del gioco non aveva pensato di farlo, e Roberta era troppo orgogliosa per chiedere. Ora, dopo che hanno dormito due volte insieme, l'offerta ha il significato di una dichiarazione: è Giorgio che dichiara Roberta sua pari nel gioco. Soltanto questo?...

Roberta (puntandosi la pistola alla testa): io mi suicidavo.

«Tutto ciò dura pochi secondi, come in un fulmineo dramma d'amore. Su questo punto bisognerebbe veramente sentire lo psicologo.»

Roberta: - Diventavo una mummia e tu scappavi.

«La mummia, per quel che mi consta, è un ricordo televisivo.»

Ore 11,25. Riportano i legni alla catasta, come se avessero finito di giocare. Giorgio è il tipo di bambino cui è stato insegnato a «rimettere le cose a posto». Nel nuovo lavoro compare subito un ritmo: Giorgio raccoglie i pezzi di legno, Roberta li getta sulla catasta.

Roberta: - Io li gettavo.

«Questo uso dell'imperfetto indica che anche l'azione di raccogliere e rimettere i pezzi di legno sulla catasta è stata trasformata in gioco, in "segno" di se stessa. "Io li getto" sarebbe lavoro, fatica: "io li gettavo" è l'assunzione di un ruolo.»

Ore 11,35- Vicino alla catasta c'è una bascula. I bambini stanno giocando a pesarsi. Non ci riescono. Interviene la nonna di Giorgio come «esperta», poi se ne va.

Ore 1140. Roberta si siede nello scatolone e propone di «fare i pagliacci». Finge di cadere, si rotola. Giorgio non accetta la proposta e dice invece: - Facciamo lo scivolo.

Accostano lo scatolone al masso, ottengono uno «scivolo» rudimentale su cui si lasciano cadere diverse volte.

Ore 11,43. Lo scatolone è diventato una barca. Vi stanno tutti e due insieme. Navigano tra la catasta e il masso.

Giorgio: - Qui c'è un'isoletta. Sbarchiamo. Dobbiamo legare la barca, altrimenti scappa.

Si arrampicano sul masso.

«E' in corso una nuova trasformazione delle cose. Il masso essendo diventato isola, ora la pineta non è più una giungla, ma un mare.»

Vanno a riprendere anche la cesta, così hanno una barca per ciascuno.

Ore 11,50. Arrivano navigando presso la bascula, che è un'altra isoletta.

Roberta: - Ora era un altro giorno.

«Questa volta per passare da un giorno a un altro non hanno "dormito". E' bastata la dichiarazione. In realtà il nuovo salto nel tempo vuol sottolineare il distacco dal gioco della giungla a quello del mare.»

Trascinarlo le barche cantando. Si rimettono a navigare. Lo scatolone di Giorgio si rovescia.

Roberta: - Si scatenava il mare.

«La caduta di Giorgio è stata involontaria: l'imperfetto utilizza immediatamente l'errore in modo creativo, interpretandolo nella logica del gioco.»

Giorgio si rovescia più volte. Per far dimenticare una goffaggine, la moltiplica in un'esibizione pagliacesca, Roberta ride. Giorgio ora «fa il pagliaccio», il riso di Roberta lo compensa ampiamente.

«C'è, nella sua esibizione, un elemento di corteggiamento, di «danza nuziale»?»

Giorgio: - Terra! Terra!

Roberta: - Evviva!

Sbarcano presso un pino.

Giorgio: - Pace e bene!

«Giorgio vive in una regione dove è frequente incontrare francescani alla questua. Forse anche lui ha fantasticato, qualche volta, di essere un frate. Non è possibile ricostruire l'iter di questa nuova interferenza. I frati salutano a quel modo entrando nelle case... L'arrivo presso il pino dev'essere stato, per Giorgio, qualcosa come un "arrivo a casa..." Nel gioco, come nel sogno, l'immaginazione condensa le immagini a velocità fulminea.

Si può forse anche notare che l'apparizione delle "isole" interpreta in modo conseguente la frase iniziale della mattinata: "Noi ci nascondevamo". I bambini sono ora veramente "nascosti", lontani da tutti: circondati dal mare.»

Ore 11,57. Giorgio si accorge che hanno perso le pistole. Non sanno più dove cercarle. Il minuto precedente, per loro, sprofonda in un passato che non sanno ricostruire. Dalla finestra indico loro le due pistole, le vanno a raccogliere senza meravigliarsi della mia onniscienza.

Ore .12, Si scambiano le navi. A Roberta tocca ora lo scatolone. Lo mette in piedi. Uno dei lati si apre come una porta. L'associazione è così invitante che la barca ridiventa casa. Ora vanno a caccia di conigli.

«I "conigli" sono le stesse pigne, che prima sono state "polli". Il gioco non le assume mai come pigne.»

Ore 12,05. Hanno ammassato le pigne nello scatolone.

Roberta: - Qua resterò per sempre con la mia casupola.

Giorgio: - Io mi riposo.

«Il futuro e il presente dei due verbi segnano il distacco dal gioco: una specie di pausa per riposare.»

Il gioco, quando riprende, appare biforcuto. Giorgio spara a qualche coniglio e Roberta deve andare a raccogliarlo, ma intanto essa cerca altre cose per il suo «villino».

Roberta: - Io avevo un allevamento di pollastrelle.

Giorgio (che è tornato a navigare nella cesta): - Io venivo a trovarti perché eravamo amici.

Per pochi minuti ancora il gioco oscilla stancamente. Giorgio ne spezza il filo con decisione, andando in altalena e chiamando Roberta perché lo spinga. L'altalena li occupa, con poche variazioni, fino all'ora di colazione.

Quella che qui abbiamo accennata, come si accenna un motivo su uno strumento, senza veramente eseguirlo, è una «lettura» del gioco come «racconto in atto». Io non sono stenografo, ai tempi in cui feci quelle osservazioni dal vero (una decina d'anni fa) non possedevo un registratore, potevo solo prendere appunti su un quaderno. Quegli appunti avrei dovuto discuterli con uno psicologo, eccetera eccetera. Ma ai fini della presente microgrammatica della fantasia le pagine precedenti dovrebbero bastare a suggerire come anche sull'«asse del gioco», come in un testo libero, convergono i tributi e le sollecitazioni degli «assi» che abbiamo individuato analizzando la storia di Pierino e il pongo: quello della selezione verbale, quello dell'esperienza, quello dell'inconscio (il gioco, breve e terribile, della pistola...), quello che immette nel gioco i valori («l'ordine», nel caso di Giorgio che fa rimettere a posto i pezzi di legno sulla catasta).

Per spiegare pienamente un gioco occorrerebbe poter ricostruire passo per passo come avviene la simbolizzazione degli oggetti, come si verificano le modificazioni e trasformazioni, gli «andirivieni del significato». A questo lavoro lo strumento psicologico, certamente prezioso, si rivela insufficiente. Non sarà la psicologia, ma semmai la linguistica, o la semiotica, a spiegarci come l'azione del gettare i legni sulla catasta, vissuta nel presente, esige il verbo all'imperfetto; come si impongano certe analogie tra un oggetto e l'altro del gioco, ora per via di forma, ora per via di significato.

Noi abbiamo molte e intelligenti «teorie» del gioco, ma non ancora una «fenomenologia» dell'immaginazione che gli dà vita.

44. IMMAGINAZIONE, CREATIVITA', SCUOLA

La voce "Intuition" dell'"Enciclopedia britannica" cita Kant, Spinoza e Bergson, ma non Benedetto Croce. Beh, se non è proprio come parlare di relatività senza nominare Einstein, poco ci manca. Povero don Benedetto. Avevo tanta fretta di compatirlo che ho collocato la notizia, del tutto arbitrariamente, in cima a questo capitoletto. E spero, con questa semplice operazione, di essermi acquistato il diritto di dargli l'andamento meno solenne e sistematico che sia possibile.

Sulla scorta dei dizionari filosofici e delle enciclopedie che ho sottomano, tra casa e bottega, noterò per prima cosa come le parole «immaginazione» e «fantasia» siano per lungo tempo appartenute in esclusiva alla storia della filosofia. La giovinetta psicologia ha cominciato a occuparsene solo da pochi decenni. Non c'è poi da meravigliarsi se l'"immaginazione", nelle nostre scuole, sia ancora trattata da parente povera, a tutto vantaggio dell'"attenzione" e della "memoria"; se ascoltare pazientemente e ricordare scrupolosamente costituiscano tuttora le caratteristiche dello scolaro modello; che è poi il più comodo e malleabile. Lo Scolaro Travicello, caro Giusti.

Gli antichi nelle loro lingue, da Aristotele a sant'Agostino, non disponevano di due parole per distinguere tra «immaginazione» e «fantasia» e per assegnare loro funzioni diverse: delle quali non ebbero sospetto né il Bacone né il Cartesio, con tutta la sua «clarté». Bisogna arrivare al Settecento - a Wolff - per imbattersi in una prima distinzione tra la facoltà di produrre percezioni delle cose sensibili assenti e la «facultas fingendi», che consiste nel «produrre mediante la divisione e la composizione delle immagini l'immagine di una cosa mai percepita dal senso». Su questa linea, mi racconta il mio Abbagnano, lavorarono Kant a catalogare una «immaginazione riproduttiva» e una «immaginazione produttiva», e Fichte, che di questa seconda privilegiò a dismisura le funzioni.

Ma dobbiamo a Hegel l'impianto definitivo della distinzione tra «immaginazione» e «fantasia». Entrambe sono, per lui, determinazioni dell'intelligenza: ma l'intelligenza come immaginazione è semplicemente riproduttiva; come fantasia invece, è creatrice. Così nettamente separati e gerarchizzati, i due termini servirono egregiamente a sancire una tal quale differenza razziale, quasi fisiologica, tra il poeta (l'artista) capace di fantasia creatrice, e l'uomo comune, il vil meccanico, capace solo

dell'immaginazione, che gli serve a scopi meramente pratici, quali raffigurarsi il letto, quando è stanco, e la tavola, quando ha fame. La fantasia in serie A, l'immaginazione in serie B...

Accade ai filosofi di teorizzare il fatto compiuto. E in questo caso il fatto compiuto è quello che individuano Marx ed Engels nella "Ideologia tedesca" (pag. 344 dell'edizione italiana): «La concentrazione esclusiva del talento artistico in alcuni individui e il suo soffocamento nella grande massa che ad esso è connesso sono conseguenza della divisione del lavoro...»

Eccola, la colonna della società. E ad essa la teorizzazione di una differenza qualitativa tra l'uomo comune e l'artista (borghese) sta a pennello.

Oggi, né la filosofia né la psicologia riescono a vedere differenze radicali tra immaginazione e fantasia. Usare i due termini come sinonimi non è più un peccato mortale. E di ciò siano rese grazie, tra gli altri, ad Edmund Husserl, fenomenologo, e anche a Jean Paul Sartre (del quale il saggio "L'immaginazione" si può leggere anche in italiano in edizione Bompiani, e vi si trova a pag. 104 questa bella frase, che non faccio fatica a ricopiare: «L'immagine è un atto, non una cosa»).

Semmai la distinzione potrà riguardare (ne parla Elémire Zolla, nella sua "Storia del fantastico") la «fantasia» e la «fantasticheria»: la prima, che costruisce con il reale e sul reale; la seconda, che dal reale evade a gambe levate. Però: 1) lo Zolla attribuisce alla «fantasticheria» anziché alla «fantasia» gran parte dell'arte moderna e contemporanea, ed è perciò da prendere a piccole dosi; 2) nella loro "Esperienza prelogica" (Boringhieri, Torino 1971) Edward Tauber e Maurice R. Green dimostrano che nemmeno la fantasticheria è tutta roba da buttare al gatto, in quanto essa fa appello alle fonti di solito più inaccessibili dell'esperienza interiore: una raffinatissima spia, che può essere utile.

Un buon manuale di psicologia (io uso il "Sommario" di Gardner Murphy, Boringhieri, Torino 1957, e me ne trovo bene) può dare, oggi come oggi, più informazioni sull'immaginazione di quante ne abbia date l'intera storia della filosofia fino a Benedetto Croce: dopo, ci sono stati anche Bertrand Russell ("L'analisi della mente") e John Dewey ("Come pensiamo", La Nuova Italia, Firenze 1969). Da saccheggiare con profitto "La psicologia dell'arte" del Vygotski (Editori Riuniti, Roma 1973) e "Verso una psicologia dell'arte" di Rudolf Arnheim (Einaudi, Torino 1969). Ma naturalmente, per affrontare da vicino il mondo infantile, uno si va a leggere almeno il Piaget, il Wallon e il Bruner: di questi tre, tutto quello che capita, non c'è pericolo di sbagliare. E se si staccano troppo da terra, si fa la controprova con Celestin Freinet...

A poco, purtroppo, serve la lettura del dialogo "Della invenzione", di Alessandro Manzoni. Il titolo promette bene, ma dentro è tutta una cosa alla Rosmini, dove non si trova un periodo da tenere a mente.

Un libretto tutto d'oro e d'argento, invece, è "Immaginazione e creatività nell'età infantile", di L. S. Vygotski (Editori Riuniti, Roma 1972) che ai miei occhi, per quanto vecchiotto, ha due grandi pregi: "primo", descrive con chiarezza e semplicità l'immaginazione come modo di operare della mente umana; "secondo", riconosce a tutti gli uomini - e non a pochi privilegiati (gli artisti) o a pochi selezionati (a mezzo test, dietro finanziamento di qualche Foundation) - una comune attitudine alla creatività, rispetto alla quale le differenze si rivelano per lo più un prodotto di fattori sociali e culturali.

La funzione creatrice dell'immaginazione appartiene all'uomo comune, allo scienziato, al tecnico; è essenziale alle scoperte scientifiche come alla nascita dell'opera d'arte; è addirittura condizione necessaria della vita quotidiana...

Germi di immaginazione creativa, incalza il Vygotski, si manifestano nei giochi degli animali: tanto più essi si manifestano nella vita infantile. Il gioco non è un semplice ricordo di impressioni vissute, ma una rielaborazione creatrice di quelle, un processo attraverso il quale il bambino combina tra loro i dati dell'esperienza per costruire una nuova realtà, rispondente alle sue curiosità e ai suoi bisogni. Ma appunto perché l'immaginazione costruisce solo con materiali presi dalla realtà (e perciò nell'adulto può costruire più in grande) bisogna che il bambino, per nutrire la sua immaginazione e applicarla a compiti adeguati, che ne rafforzino le strutture e ne allarghino gli orizzonti, possa crescere in un ambiente ricco di impulsi e di stimoli, in ogni direzione.

La presente «grammatica della fantasia» - questo mi sembra il luogo per chiarirlo definitivamente - non è né una teoria dell'immaginazione infantile (ci vorrebbe altro...) né una raccolta di ricette, un Artusi delle storie, ma, ritengo, una proposta da mettere accanto a tutte le altre che tendono ad arricchire di stimoli l'ambiente (casa o scuola, non importa) in cui il bambino cresce.

La mente è una sola. La sua creatività va coltivata in tutte le direzioni. Le fiabe (ascoltate o inventate) non sono «tutto» quel che serve al bambino. Il libero uso di tutte le possibilità della lingua non rappresenta che una delle direzioni in cui egli può espandersi. Ma «tout se tient», come dicono i francesi. L'immaginazione del bambino, stimolata a inventare parole, applicherà i suoi strumenti su tutti i tratti dell'esperienza che sfideranno il suo intervento creativo. Le fiabe servono alla matematica come la

matematica serve alle fiabe. Servono alla poesia, alla musica, all'utopia, all'impegno politico: insomma, all'uomo intero, e non solo al fantasfiatore. Servono proprio perché, in apparenza, non servono a niente: come la poesia e la musica, come il teatro o lo sport (se non diventano un affare).

Servono all'uomo completo. Se una società basata sul mito della produttività (e sulla realtà del profitto) ha bisogno di uomini a metà - fedeli esecutori, diligenti riproduttori, docili strumenti senza volontà - vuol dire che è fatta male e che bisogna cambiarla. Per cambiarla, occorrono uomini creativi, che sappiano usare la loro immaginazione.

Di uomini creativi, s'intende, va in cerca anche questa società, per i suoi fini. Scrive candidamente il Cropley, nel suo libro "La creatività", che lo studio del pensiero divergente si colloca nel quadro della «utilizzazione massima di tutte le risorse intellettuali dei popoli», ed è essenziale «per mantenere le proprie posizioni nel mondo». Grazie tante: «cercansi persone creative» perché il mondo resti com'è. Nossignore: sviluppiamo invece la creatività di tutti, perché il mondo cambi.

Su questa «creatività» bisogna dunque saperne di più. Un buon chiarimento al concetto - dopo aver consultato, con utilità, "L'immaginazione creatrice" di T. Ribot - si può trovare nel già citato libro di Marta Fattori "Educazione e creatività", in cui sono illustrate, commentate e dov'era il caso, criticate nei loro limiti, recenti ricerche americane (che sono comunque le prime vere ricerche sull'argomento; e non si dica che questo dipende solo dal fatto che gli americani sono più ricchi degli altri: in tante cose sono anche più attenti e più pronti. E sanno lavorare bene).

«Creatività» è sinonimo di «pensiero divergente», cioè capace di rompere continuamente gli schemi dell'esperienza. E' «creativa» una mente sempre al lavoro sempre a far domande, a scoprire problemi dove gli altri trovano risposte soddisfacenti, a suo agio nelle situazioni fluide nelle quali gli altri fiutano solo pericoli, capace di giudizi autonomi e indipendenti (anche dal padre, dal Professore e dalla società), che rifiuta il codificato, che rimaniola oggetti e concetti senza lasciarsi inibire dai conformismi. Tutte queste qualità si manifestano nel processo creativo. E questo processo - udite! udite! - ha un carattere giocoso: sempre: anche se sono in ballo le «matematiche severe»... (E qui bisogna ricordare assolutamente che la stessa cosa dice il mio amico professor Vittorio Checcucci, dell'Università di Pisa, nel suo opuscolo "Creatività e matematica", edito da Alfredo Nesi nei suoi «Quaderni di Core»; la dice e la dimostra, con fior di sperimentazioni sui giochi matematici a mezzo di calcolatori elettronici).

Anche Marta Fattori ci dice, in ultima analisi, che tutti possono essere «creativi», a patto di non vivere in una società repressiva, in una famiglia repressiva, in una scuola repressiva... E' possibile una educazione alla «creatività».

A queste conclusioni si riallacciano gli insegnanti del Movimento di Cooperazione Educativa in un quaderno intitolato "La creatività nell'espressione", in cui espongono certe loro ricerche e che, nell'insieme, mi sembra compilato all'insegna di un motto inespresso: «organizziamo una scuola tale da favorire il sorgere e lo sviluppo in tutti i ragazzi di quelle qualità e tendenze che sono state indicate come caratteristiche dei tipi 'creativi'».

Particolarmente importante mi sembra la conquista che essi fanno - e non la fa una persona, ma un movimento militante, il più avanzato della scuola italiana - quando, nel dire «creatività», vogliono parlare di tutta la scuola, e non solo di determinate «materie».

Cito:

«Nel passato si parlava di creatività in riferimento quasi sempre alle cosiddette attività espressive ed al gioco, quasi in contrapposizione con altre esperienze, quali la concettualizzazione matematico-scientifica, l'indagine d'ambiente, la ricerca storico-geografica... Il fatto che persino le persone più impegnate e ben disposte releghino di fatto il ruolo della creatività ai momenti di minor impegno è forse la prova migliore che il sistema disumano nel quale viviamo pone come uno dei suoi principali obiettivi la repressione delle potenzialità creative dell'umanità...»

Cito ancora:

«... la formazione matematica non deve correre sul binario forzato dell'abilità tecnica e dell'efficienza, ma deve partire dal riconoscimento che la concettualizzazione è una funzione libera e creativa della nostra mente... Perfino parlando degli spazi educativi si constatò che la caratteristica fondamentale di un luogo scolastico dovrebbe essere quella della sua trasformabilità, cioè della possibilità da parte dell'utente di assumere nei suoi confronti un atteggiamento non più di accettazione passiva, bensì di intervento attivo e creativo sul suo stesso modo di essere...»

Noterò, per fare un passo indietro (può essere elegante, di tanto in tanto, farne uno o due) come negli usi che qui vengono fatti dei termini «creativo», «creatività», non si sentono più nemmeno gli echi di antichi e

recenti tentativi, anche lodevoli ma unilaterali, di dare all'attività educativa un senso e un carattere diversi da quelli che le istituzioni scolastiche sono venute assumendo, in conformità del ruolo sociale che accettavano.

Schiller - "tanto nomini"... non dico altro - fu il primo a parlare di una «educazione estetica» (si vedano le sue "Lettere sull'educazione estetica dell'uomo", in edizione italiana presso Armando, Roma 1971). «L'uomo - scriveva il gran Federico - gioca unicamente quando è uomo nel senso pieno della parola, ed è pienamente uomo unicamente quando gioca». Da un'affermazione tanto decisa egli partiva per giungere addirittura all'idea di uno «Stato estetico», al quale riservava il compito di «dare la libertà attraverso la libertà». Sarà stata un'idea sbagliata, ma intanto noi, purtroppo, abbiamo avuto lo «Stato etico»: e c'è costato sangue e lacrime.

Per trovare idee altrettanto radicali in una direzione analoga bisogna fare un salto di quasi duecent'anni, fino a Herbert Read e al suo famoso "Educare con l'arte". La sua tesi centrale è che l'attività artistica, ed essa sola, può realizzare e sviluppare nel bambino un modo di esperienza integrale. Egli intuisce che per sviluppare il pensiero logico non c'è bisogno di sacrificare l'immaginazione: anzi. E sicuramente il suo lavoro non è stato senza una larga influenza nel campo della conoscenza e della valorizzazione del disegno infantile.

Il suo torto, a parlarne da posterì, è quello di aver parlato di immaginazione solo in funzione dell'arte. Allora meglio di lui ha visto Dewey quando ha scritto:

«La funzione propria dell'immaginazione è la visione di realtà e possibilità che non possono mostrarsi nelle normali condizioni della percezione sensibile. La sua mira è di penetrare chiaramente nel remoto, nell'assente, nell'oscuro. Non solo la storia la letteratura, la geografia, i principi delle scienze, ma anche la geometria e l'aritmetica contengono una quantità di argomenti su cui deve operare l'immaginazione se devono essere compresi...»

E qui interrompo la citazione perché dopo non è più così bella, ed è un peccato.

La creatività al primo posto. E il maestro?

Il maestro - rispondono quelli del Movimento di Cooperazione Educativa - si trasforma in un «animatore».

In un promotore di creatività. Non è più colui che trasmette un sapere bell'e confezionato, un boccone al giorno; un domatore di puledri; un ammaestratore di foche.

E' un adulto che sta con i ragazzi per esprimere il meglio di se stesso, per sviluppare anche in se stesso gli abiti della creazione, dell'immaginazione, dell'impegno costruttivo in una serie di attività che vanno ormai considerate alla pari: quelle di produzione pittorica, plastica, drammatica, musicale, affettiva, morale (valori, norme di convivenza), conoscitiva (scientifica, linguistica, sociologica) tecnico-costruttiva, ludica, «nessuna delle quali sia intesa come trattenimento o svago al confronto di altre ritenute più dignitose».

Nessuna gerarchia di materie. E, al fondo, una materia unica: la realtà, affrontata da tutti i punti di vista, a cominciare dalla realtà prima, la comunità scolastica, lo stare insieme, il modo di stare e di lavorare insieme. In una scuola del genere il ragazzo non sta più come un «consumatore» di cultura e di valori, ma come un creatore e produttore, di valori e di cultura.

Non sono parole: sono riflessioni che nascono da una pratica di vita scolastica, da una lotta politico-culturale, da un impegno e da una sperimentazione di anni. Non sono ricette: sono la conquista di una posizione nuova, di un ruolo diverso. E si capisce che, a questo punto, infiniti problemi cascano addosso a questi insegnanti, chiedendo di essere risolti da capo. Ma tra una scuola morta e una scuola viva la discriminante più autentica è proprio questa: la scuola per «consumatori» è morta, e fingere che sia viva non ne allontana la putrefazione (che è sotto gli occhi di tutti); una scuola viva e nuova può essere solo una scuola per «creatori». E' come dire che non vi si può stare da «scolari» o da «insegnanti», ma da uomini interi. «La tendenza verso uno sviluppo onnilaterale dell'individuo - direbbe Marx ("Misera della filosofia") - comincia a farsi sentire...»

E' vero che lui diceva «comincia» tanti mai anni fa... A vedere per primi le cose, si può passare per sognatori, perché il tempo della storia non è mai quello dell'individuo e le cose non maturano a stagioni fisse, come le pesche. Marx non era un fantasticatore, ma aveva una fortissima immaginazione.

E non nego che ce ne voglia una buona dose anche oggi, di immaginazione, per vedere oltre la scuola com'è, per figurarsi il crollo delle sue mura di «riformatorio a ore».

Ma ce ne vuole anche per credere che il mondo possa continuare e diventare più umano. E' di moda l'Apocalisse. Le classi che vedono tramontare il loro dominio vivono questo tramonto in chiave di catastrofe universale, leggendo nelle carte ecologiche come nell'Anno Mille gli astrologi leggevano nelle stelle.

I vecchi sono egocentrici. Lo aveva già capito benissimo Giacomo Leopardi, pessimista dagli occhi aperti e dal cervello sveglio, ricopiando e

commentando nel suo Zibaldone una domenica del 1827, una lettera già antica ai tempi suoi, e già dedicata alla lamentela che «le stagioni non sono più quelle d'una volta».

Ma si legga:

«"Egli è pur certo che l'ordine antico delle stagioni par che vada perversendosi. Qui in Italia è voce e querela comune che i mezzi tempi non vi son più, e in questo smarrimento di confini, non vi è dubbio che il freddo acquista terreno. Io ho udito dire a mio padre che in sua gioventù a Roma, la mattina di Pasqua di Resurrezione ognuno si rivestiva da state. Adesso chi non ha bisogno d'impegnar la camiciuola, vi so dire che si guarda bene di non alleggerirsi della minima cosa di quelle ch'ei portava nel cuor dell'inverno" Magalotti, "Lettere familiari", parte prima, lettera 28, "Belmonte, 9 febbraio 1683" (cento e quarantaquattr'anni fa!) Se i sostenitori del raffreddamento progressivo ed ancor durante del globo, se il bravo dottor Paoli (nelle sue belle e dottissime Ricerche sul moto molecolare dei solidi) non avessero avuto e avessero da assegnare altre prove di questa loro opinione, che la testimonianza dei nostri vecchi, i quali affermano la stessissima cosa che quella del Magalotti, allegando la stessa pretesa usanza e fissandola allo stesso tempo dell'anno; si può veder da questo passo che non farebbero grand'effetto con questo argomento. Il vecchio laudator temporis acti se puero, non contento delle cose umane, vuol che anche le naturali fossero migliori nella sua fanciullezza e gioventù, che dipoi. La ragione è chiara, cioè che tali gli parevano allora; che il freddo lo noia e gli si faceva sentire infinitamente meno eccetera eccetera.»

Con un po' di esercizio, è possibile prendere lezioni di ottimismo anche da Giacomo Leopardi.

45. SCHEDE

"Novalis".

Novalis, citato nel primo capitolo, cominciò a pubblicare i suoi frammenti nel 1798, a ventisei anni. Nella prima silloge, intitolata "Blütenstaub" (Polline), compariva questo pensiero: «L'arte di scrivere libri non è ancora scoperta. Ma però è sul punto di esser trovata. I frammenti della specie di questi sono sorta di seminagioni letterarie. In essi si possono trovare certamente parecchi grani infecondi - ma cosa importa, se qualcheduno germoglia?» (Cito nella traduzione di G. Prezzolini, dal volume da lui curato: Novalis, "Frammenti", Carabba, Lanciano 1922; per non prendermi la responsabilità di tradurre direttamente dal mio piccolo: Novalis, "Dichtungen", della Reclam di Lipsia). Appartiene ai "Philosophische und andere Fragmente" l'illuminazione sulla «Fantastica» da me riportata e che nell'originale suona: «Hätten wir auch eine Phantastik, wie eine Logik, so wäre die Erfindungskunst erfunden».

Dai "Frammenti" di Novalis partono lampi a tutti gli indirizzi. Al linguista: «Ogni uomo ha la sua propria lingua». Al politico: «Tutto ciò che è pratico è economico» («Alles Praktische ist ökonomisch»). Allo psicanalista: «Le malattie devono essere considerate come pazzie corporee e in parte come idee fisse»...

La voce più pura del Romanticismo, il mistico dell'«idealismo magico», era capace di cogliere realtà, e nella realtà problemi, che i suoi contemporanei non riuscivano a vedere.

Una buona scelta di "Frammenti di letteratura", a cura di Giuseppina Calzecchi-Onesti (testo bilingue), si trova nelle Edizioni Fussi di Sansoni. Vi si legge questa riflessione: «Ogni Poesia interrompe lo stato abituale, la quotidianità della vita - simile in questo al Sogno - allo scopo di rinnovarci, di mantenere sempre vivace in noi il senso stesso della vita». Per capirla bene, secondo me, bisogna metterla accanto a un'altra (che non trovo fuori del Reklam) che definisce la poetica romantica «l'arte di rendere un oggetto estraneo eppur conosciuto e attraente». Letti in trasparenza, i due frammenti contengono forse il germe del concetto di «estraniazione» dell'oggetto, che per Sklovskij e i formalisti russi degli anni venti, è essenziale al procedimento artistico.

"La doppia articolazione."

Nei vari giochi sulla parola «sasso» (vedi cap. 2) sarà facile riconoscere - confrontando per esempio con gli "Elementi di linguistica generale" di Martinet (Laterza, Bari 1966) - esercizi sulla «prima articolazione» del linguaggio (nella quale ogni unità ha un senso e una forma fonica) ed esercizi, sulla «seconda articolazione» (nella quale ogni parola è analizzabile in una successione di unità di cui ciascuna contribuisce a distinguerla da altre: «sasso», per esempio, nelle cinque unità «s-a-s-s-o»). «L'originalità del pensiero - scrive Martinet - non si potrà manifestare che in una disposizione inattesa delle unità» (di prima articolazione): con l'esercizio, questa «disposizione inattesa» viene provocata ad arte. La «seconda articolazione», convenientemente analizzata, porta al recupero delle parole rifiutate.

A pag. 189 Martinet parla della «pressione fonica» e della «pressione semantica» cui va soggetto ogni enunciato da parte delle unità vicine nella catena parlata e da parte di quelle che «formano con essa un sistema, cioè che avrebbero potuto figurare in quella sede e che sono state scartate per dire appunto quello che si voleva dire». Nel lavoro di stimolo dell'immaginazione, mi sembra evidente la funzione di un'attività che, intorno ad ogni enunciato, non rifiuti ma ricostruisca e utilizzi le varie «pressioni».

«"La Parola che gioca"».

Per approfondire i capitoli 2, 4, 9, 36, ma in generale tutti quelli in cui la parola (qui con la minuscola) viene in primo piano, mi ero preparato qualche «lettura» adatta, con un po' di linguistica (Jakobson, Martinet, De Mauro) e tanta bella semiotica (Umberto Eco) da citare. Ma non voglio far nomi. Rivelerebbero solo, inevitabilmente, diletterismo, eclettismo e confusione. Sono un lettore semplice, non un addetto ai lavori. Come tanti altri, ho scoperto l'etnografia e l'etnologia quando me l'ha fatta scoprire Pavese, inventando per Einaudi una famosa collana. Ho scoperto la linguistica un bel po' di anni dopo aver abbandonato l'università, dove riuscii - sicuramente con l'aiuto della medesima - a non averne il minimo sospetto. Almeno una cosa ho imparato: che quando si ha a che fare con i bambini, e si vuol capire quel che fanno e quel che dicono, la pedagogia non basta e la psicologia non arriva a dare una rappresentazione totale delle loro manifestazioni. Bisogna studiare altre cose, appropriarsi di altri strumenti di analisi e di misura. Anche farlo da autodidatti non guasta niente. Anzi.

Non mi dispiace né di confessare la povertà del mio retroterra culturale (che non mi permette dunque di scrivere un «saggio» sull'immaginazione infantile, anche se mi lascia ugualmente libero di riferirmi alla mia esperienza) né di dover rinunciare a giustificare con una nutrita bibliografia tante cose, tra quelle che ho detto, che sembreranno improvvisazioni, o invenzioni dell'ombrello. Mi dispiace di essere ignorante, non di fare brutta figura. Direi che è un dovere, saper fare brutte figure in certe occasioni.

Fatta questa premessa, dichiaro qui un debito di fondo con il libro "Le forme del contenuto", di Umberto Eco (Bompiani, Milano 1972), e in modo speciale con i saggi "I percorsi del senso e Semantica della metafora". Li ho letti, annotati e dimenticati, ma sono sicuro che qualcosa della loro festosità intellettuale mi ha grandemente aiutato.

Il saggio "Generazione di messaggi estetici in una lingua edenica", poi, serve egregiamente da esempio di una tendenza dell'epoca ad abbassare i confini tra arte e scienza, tra matematica e gioco, tra immaginazione e pensiero logico. Lo si può leggere come un racconto. Lo si può trasformare in un affascinante giocattolo per i bambini. Ed Eco non si offenderà se lo consiglio ai miei amici maestri elementari perché, dopo averne adeguatamente esplorato tutte le possibilità (che non sono poche), si provino a introdurre il giocattolo, per esempio, in una quinta elementare. Silvio Ceccato (vedi "Il maestro inverosimile", Bompiani, Milano 1972) ha già dimostrato che con i ragazzi non bisogna aver paura di parlare di «cose difficili»: con loro è più facile sbagliare per sottovalutazione che per sopravvalutazione.

"Sul pensare per coppie" (vedi cap. 4).

E' interessante notare come il Wallon (nel libro citato "Le origini del pensiero nel bambino") scopra, dialogando con i bambini, anche «coppie per assonanze». Per esempio, chiede: «Che cosa è duro?» Risposta: «Il muro». Oppure: «Comment ca se fait qu'il est noir?» Risposta: «Parce que c'est le soir». E questo, cioè la funzione conoscitiva della rima giustifica il piacere che i bambini vi trovano, molto più del semplice effetto gratificante della ripetizione del suono.

Uspenski, nel suo saggio "Sulla semiotica dell'arte" (in traduzione italiana nel volume "I sistemi di segni e lo strutturalismo sovietico", Bompiani, Milano 1969), riprende l'argomento a livello di creazione artistica: «L'affinità fonetica obbliga il poeta a cercare anche nessi semantici tra le parole: in tal modo la fonetica genera il pensiero...»

"Lo straniamento".

Per il concetto di «estraniazione», o «straniamento», si veda il saggio di Victor Sklovskij "La struttura della novella e del romanzo" e l'altro "L'arte come procedimento", nel volume "I formalisti russi" (Einaudi, Torino 1968). Cito dall'uno e dall'altro: «Scopo dell'arte è di trasmettere l'impressione dell'oggetto come visione e non come riconoscimento...» «Il procedimento dell'arte è il procedimento dello straniamento dell'oggetto...» «Per fare di un oggetto un fatto artistico è necessario estrarlo dal novero dei fatti della vita... scuotere l'oggetto... estrarre l'oggetto dalla serie di associazioni consuete...»

"Il «percepto subliminale»".

L'attrazione fonica tra «appeso» e «acceso» (vedi cap. 5) può essere avvenuta a livello inconscio, a livello di quelli che Tauber e Green nella loro "Esperienza prelogica" (Boringhieri, Torino 1971) chiamano «percepti subliminali». Essi scrivono: «Le persone fortemente creative accolgono con maggiore disponibilità il materiale della percezione subliminale...» Ed esemplificano con il chimico tedesco August Kekule, il quale una notte sognò un serpente con la coda in bocca e interpretò il sogno come precognizione del suo tentativo di concettualizzazione di certi problemi strutturali di chimica: insomma, prima sognò il serpente che si mordeva la coda e poi ebbe l'idea dell'«anello del benzene». In realtà il lavoro onirico non "crea" - precisano gli autori - un nuovo discorso, ma utilizza «percepti subliminali», verbali o visivi, i quali costituiscono una miniera per l'immaginazione attiva.

"Fantasia e pensiero logico".

A proposito delle storie inventate dai bambini (vedi capp. 3, 5, 35) mi sembra che valga la riflessione di John Dewey, in "Come pensiamo", a pag. 64:

«Le storie immaginarie raccontate dai fanciulli possiedono tutti i gradi della coerenza interna: alcune sono sconnesse, altre articolate. Allorché sono connesse, esse simulano il pensiero riflessivo; e in verità di solito si verificano nelle menti dotate di capacità logiche. Queste costruzioni fantastiche precedono spesso un pensiero di tipo più rigorosamente coerente e gli preparano la strada.»

«Simulano»... «precedono»... «preparano la strada». Non mi sembra arbitrario dedurre che se vogliamo insegnare a "pensare" dobbiamo prima insegnare a "inventare". Dello stesso Dewey un'altra bella riflessione: «Il pensiero deve essere riservato al nuovo, al precario, al problematico. Di qui il senso di costrizione mentale e di perdita di tempo che i fanciulli provano quando si chiede loro di riflettere su cose familiari». Nemica del pensiero è la noia. Ma se invitiamo i bambini a pensare «che cosa succederebbe se (vedi cap. 6) la Sicilia perdesse i bottoni», sono pronto a scommettere tutti i miei bottoni che non si annoieranno.

"L'indovinello come forma del conoscere" (vedi cap. 13).

Nei suoi "Saggi per la mano sinistra" - un libro quanto mai stimolante per chiunque e non solo per chi si interessi di educazione - Jerome S. Bruner, parlando di «arte e tecnica della scoperta» scrive:

«Weldon, il filosofo inglese, descrive l'attività del risolvere problemi in modo interessante e curioso. Secondo lui, risolviamo un problema o facciamo una scoperta quando imponiamo la forma di indovinello a una difficoltà per trasformarla in un problema che può essere risolto e farci così avanzare nella direzione desiderata. In altri termini, noi riprospettiamo la difficoltà in una forma con cui sappiamo lavorare e ci lavoriamo sopra! Una buona parte di quelle che chiamiamo scoperte consiste nel sapere imporre a diverse specie di difficoltà una forma sulla quale sia possibile lavorare. Una piccola ma cruciale parte delle scoperte di altissimo livello consiste nell'invenzione e nello sviluppo di modelli efficaci, nella traduzione di un problema in indovinello. E' in quest'area che brilla la mente davvero geniale; ma è anche sorprendente vedere fino a che punto persone assolutamente comuni possano, col benefico apporto dell'istruzione, costruire interessanti modelli di questo genere, modelli che un secolo fa sarebbero stati considerati fortemente originali...»

Un bel capitolo all'indovinello «in tutte le sue svariaticissime forme» dedica Lucio Lombardo Radice nel suo libro "L'educazione della mente" (Editori Riuniti, Roma 1962). In particolare egli analizza il «gioco a indovinare», nel quale un giocatore «pensa» (a un oggetto, a un animale, a una persona, eccetera) e l'altro, con una serie di domande, assedia per così dire la cosa pensata e la costringe a svelarsi.

«E' uno dei giochi più ricchi e utili - (pag. 56) - dal punto di vista della maturazione intellettuale e dell'acquisizione di un patrimonio culturale. Occorrerà insegnare per prima cosa al piccolo quale è il metodo da seguire per indovinare (lasciato a se stesso, le prime volte non sa cosa chiedere). Il metodo migliore è quello di restringere via via il campo delle possibilità. Uomo, donna, bambino, animale, vegetale o minerale? Se uomo, è vivente, vissuto veramente ma in tempi antichi o di fantasia? Se lo conosciamo di persona è giovane o vecchio, sposato o scapolo?... Il metodo del quale parliamo è qualcosa di più che un trucco per indovinare, è il metodo principale dell'intelletto: la classificazione, il raggruppamento in concetti dei dati dell'esperienza. Sorgeranno questioni interessantissime, distinzioni sempre più fini e precise. Un oggetto: costruito dall'uomo o oggetto della natura?... Eccetera.»

La parola «indovinello» compare curiosamente nell'"Agostino d'Ipbona", di Peter Brown (Einaudi, Torino 1971), al capitolo in cui l'autore parla di Agostino predicatore e del suo modo di interpretare la Bibbia come un «messaggio», per così dire, cifrato:

«Vedremo (pag. 251) come l'atteggiamento di Agostino verso l'allegoria riassume tutta una concezione del sapere. Tuttavia, motivi meno sottili potevano indurre i suoi uditori ad apprezzare i sermoni del loro vescovo. Vista in questa luce, la Bibbia diviene infatti un gigantesco enigma, quasi una lunga iscrizione in caratteri sconosciuti. Aveva tutta l'elementare seduzione dell'indovinello, di quella forma quanto mai primitiva di trionfo sull'ignoto che consiste nello scoprire ciò che ci è familiare, nascosto sotto sembianze sconosciute.»

Il passo è interessante anche nel seguito:

«Gli africani avevano un amore barocco per la sottigliezza: giocare con le parole li aveva sempre dilettrati; eccellevano nello scrivere elaborati acrostici; apprezzavano enormemente l'"hilaritas", vale a dire quell'emozione in cui si mescolavano eccitazione intellettuale e puro piacere estetico, suscitati da un bel tratto d'arguzia. Ed è proprio questa hilaritas che Agostino offriva al suo uditorio...»

Si veda poi "La matematica dell'uomo della strada nel problema delle scelte", di Vittorio Checcucci, nel quale sono presentate le ricerche condotte da lui stesso e dai suoi studenti nel Seminario didattico dell'Istituto

matematico dell'Università di Pisa, in contatto con una scuola media e un Istituto Tecnico Nautico di Livorno. La «materia prima» della ricerca era costituita da alcuni indovinelli e problemi popolari del tipo «come salvare capra e cavoli».

"L'effetto di amplificazione".

Dalla fiaba originale si passa alla «fiaba a ricalco» (vedi cap. 21) essenzialmente attraverso un effetto di «amplificazione», del genere di quello descritto, nel saggio che reca questo titolo, da A. K. Zolkovski (in italiano nel volume "I sistemi di segni e lo strutturalismo sovietico"): «... Un elemento dapprima del tutto privo di rilievo e di importanza viene ad un tratto ad acquistare, in un contesto particolare, un peso determinante. Ciò è reso possibile dal carattere poliedrico e per così dire asimmetrico delle cose: ciò che è insignificante in un dato senso apre la strada, in determinate condizioni, a qualcosa di difficile e di importante in un altro...» In fisica e in cibernetica questo effetto è noto sotto il nome di «amplificazione»: «Nel processo di amplificazione una piccola quantità di energia, agendo come segnale, mette in moto grandi masse di energia immagazzinata che si libera e produce effetti di grande rilievo». Secondo Zolkovski l'«amplificazione» può essere considerata una «struttura» di ogni scoperta, artistica o scientifica.

Un elemento secondario della fiaba originale «libera» l'energia della nuova fiaba agendo da «amplificatore».

"Il teatro dei ragazzi".

Sullo sviluppo di un «teatro dei ragazzi» - cioè di un'attività di produzione teatrale infantile, dentro e fuori la scuola - oltre al libro di Franco e Passatore e amici (vedi cap. 23), si vedano: "Il lavoro teatrale nella scuola", nei Quaderni di «Cooperazione educativa», La Nuova Italia, Firenze 1971; "Le tecniche del teatro nella pedagogia Freinet", di Fiorenzo Alfieri, in «Cooperazione educativa», n. 11-12, 1971; "Facciamo teatro", di Giuliano Parenti, Paravia, Torino 1971; "Un paese - Esperienze di drammaturgia infantile", di Sergio Liberovici e Remo Rostagno, La Nuova Italia, Firenze 1972; "Il teatro dei ragazzi", a cura di Giuseppe Bartolucci, Guaraldi, Milano 1972.

Gli esperti potrebbero tentare di espellere, dalla serie dedicata alle esperienze e alle tecniche che riguardano il bambino come «produttore», il libro di Giuliano Parenti, che è sì una «guida alla pratica teatrale», ma solo

in piccola parte riguarda il bambino come creatore dei suoi testi: teatro «fatto» dai ragazzi, ma non, propriamente parlando, «teatro dei ragazzi». L'articolo citato di Fiorenzo Alfieri si situa all'estremo opposto: in esso vediamo i bambini improvvisare canovacci, allestire un minimo di apparecchiature, recitare a soggetto, coinvolgendo anche gli spettatori, tutto sotto il segno di una magnifica «irripetibilità»: il teatro come «momento vitale», non come «rivissuto».

Personalmente trovo validissimo il momento «teatro-gioco-vita», e non meno valida la riflessione, proposta da Parenti, su una «grammatica del teatro», che può allargare l'orizzonte del bambino inventore. Dopo le prime improvvisazioni, perché il gioco non si esaurisca, bisogna arricchirlo. La libertà ha bisogno del supporto della «tecnica», in un equilibrio difficile, ma necessario. Lo diceva anche Schiller.

Aggiungo che mi starebbe bene, se ci fosse, anche un «teatro "per" i ragazzi», per soddisfare altre esigenze culturali, non meno autentiche.

«Teatro dei ragazzi» e «teatro per i ragazzi» sono due cose diverse, ma ugualmente importanti se l'una e l'altra sono, sanno mettersi veramente, al servizio dei ragazzi.

"Merceologia fantastica".

Un modesto trattatello di «merceologia fantastica» (vedi cap. 26) è contenuto nel mio libretto "I viaggi di Giovannino Perdigiorno", il cui protagonista visita, uno dopo l'altro, gli uomini di zucchero, il pianeta di cioccolato, gli uomini di sapone, gli uomini di ghiaccio, gli uomini di gomma, gli uomini-nuvole, il pianeta malinconico, il pianeta fanciullo, gli uomini «più» (il più forte, il più grasso, il più povero, eccetera), gli uomini di carta (a righe e a quadretti), gli uomini di tabacco, il paese senza sonno (dove si canta la sveglia, al posto della ninna-nanna), gli uomini a vento, il paese del «ni» (dove nessuno sa dire di no o di sì), il paese senza errore (che non esiste, ma esisterà, forse). Non lo ricordo qui solo per farmi della propaganda, ma perché diversi bambini, dopo averlo guardato, dopo aver letto le prime pagine, non hanno nemmeno aspettato di arrivare fino in fondo per mettersi a inventare essi stessi paesi e uomini fatti delle materie più strane, dall'alabastro all'ovatta, ma anche di energia elettrica. Impossessatisi dell'idea e del progetto, li usavano a modo loro, come usano di solito i giocattoli. Riuscire a far venir voglia ai bambini di giocare mi sembra un bel successo, per un libro.

"L'orso di pezza" (vedi cap. 31).

Si danno convincenti spiegazioni sulla presenza nel mondo dei giocattoli degli orsi di pelo o di pezza, cani di gomma, cavalli di legno ed altri animali per giocare. Ognuno di essi assolve a una funzione affettiva che è già stata bene illustrata. Il bambino che si porta a letto il suo orso di pezza, o di pelo, è in diritto di ignorare perché lo fa. Noi lo sappiamo, più o meno. Egli ne riceve quel calore e quella protezione che il padre e la madre, in quel momento, non gli assicurano più con il loro contatto fisico. Il cavallo a dondolo avrà anche a che fare col fascino della cavalleria e sotto sotto, almeno in antico, con l'educazione alla vita militare. Ma forse per spiegare del tutto il rapporto tra il bambino e l'animale-giocattolo bisogna risalire molto più indietro. Ai tempi lontani in cui furono addomesticati dall'uomo i primi animali e comparvero intorno al rifugio della famiglia o della tribù i primi cuccioli, così adatti a crescere in compagnia dei bambini. Più indietro ancora, nelle profondità del totemismo, quando non solo il bambino, ma l'intera tribù dei cacciatori aveva un animale protettore e benefattore, che proclamava suo antenato, prendendone il nome.

Il primo rapporto con gli animali è stato di natura magica. Che il bambino, nel suo sviluppo, possa rivivere quella fase è una teoria che ha già affascinato, a suo tempo, senza convincere del tutto. Ma ha pur qualcosa del totem, l'orsacchiotto di pelo, la regione in cui vive ha pure contorni dei miti, che non sono creazioni arbitrarie della fantasia, ma forme di approssimazione alla realtà.

Il bambino, diventato grande, dimenticherà il suo orso-per-gioco. Ma non del tutto. Il paziente animale continuerà a scaldarsi dentro di lui, come in un caldo letto, e un bel giorno salterà fuori inaspettato, irricognoscibile a uno sguardo superficiale...

Lo vediamo sbucare con sorpresa in un passo di "L'uomo crea se stesso", di V. Gordon Childe (Einaudi, Torino 1952). L'autore sta trattando di tutt'altro, a pag. 64:

«Un certo grado di astrazione è comunque la caratteristica di ogni lingua. Ma dopo aver così estratto l'idea dell'orso dal suo ambiente concreto e reale e dopo averla privata di molti attributi particolari, si può unire l'idea stessa con altre idee altrettanto astratte e dotarla di attributi, pur non avendo mai incontrato nessun orso in tali circostanze e con quegli attributi. E' possibile, per esempio, parlare di un orso dotato di parola, o descriverlo nell'atto di suonare uno strumento musicale. Si può giocare con le parole, e questo gioco può contribuire al formarsi della mitologia e della magia, mentre può portare anche all'invenzione, se le cose delle quali si parla e alle quali si

pensa possono essere effettivamente realizzate e sperimentate. La favola degli uomini alati precedette di molto l'invenzione di una macchina per volare praticamente realizzabile...»

E' un bel passo, che sull'importanza di giocare con le parole dice molto più di quanto sembri. E l'orso ci sta benissimo. Ma non sono la stessa persona il primitivo che dona la parola al suo orso e il bambino che la dona al suo, per gioco? A scommettere che da bambino il Gordon Childe abbia giocato con un orso di pelo e che questo ricordo inconscio lo abbia guidato nello scrivere questo passo non ci si rimette nulla.

"Un verbo per giocare" (vedi cap. 33).

«I bambini ne sanno una più della grammatica», scrivevo il 28 gennaio del 1961 in un articolo, pubblicato dal «Paese Sera», dedicato all'imperfetto che i bambini pronunciano «quando assumono una personalità immaginaria, quando entrano nella favola, proprio lì sulla soglia, dove avvengono gli ultimi preparativi prima del gioco». Quell'imperfetto, figlio legittimo del «c'era una volta» che dà il via alle fiabe, è poi un presente speciale, un tempo inventato, un verbo per giocare, appunto: per la grammatica, un presente del passato. I vocabolari e le grammatiche, però, sembrano ignorare questo particolare uso dell'imperfetto. Il Ceppellini, nel suo utile "Dizionario grammaticale", registra ben cinque usi dell'imperfetto, e il quinto è definito come «il tempo classico delle descrizioni e delle favole», ma trascura i giochi dei bambini. Panzini e Vicinelli (vedi "La parola e la vita") sono lì lì per fare la scoperta decisiva, quando dicono che l'imperfetto «circoscrive i momenti suggestivi delle rievocazioni e delle ricordanze poetiche», e più ancora quando ricordano che "fabula", da cui «favola», viene dal latino "fari", cioè parlare: favola, «la cosa detta»... Ma a classificare un «imperfetto fabulativo» non ci arrivano.

Giacomo Leopardi, che per i verbi aveva un orecchio favoloso davvero, riesce a beccare nel Petrarca un imperfetto con significato di condizionale passato: «Ch'ogni altra sua voglia / era a me morte, e a lei infamia rea» (cioè «sarebbe stata» la morte per me); ma si vede che ai verbi dei bambini non ci faceva caso, quando li vedeva giocare e saltare «sulla piazzuola in frotta» e si rallegrava, anima buona, del loro «lieto romore». E pensare che forse, in quel «lieto romore», c'era anche la voce di un ragazzino che suggeriva un gioco cattivo: «Io "ero" il gobbo, dà, il contino gobbo...»

Il Toddi nella sua "Grammatica rivoluzionaria", fa quasi al caso nostro con un'immagine felice: «L'imperfetto è spesso usato come fondale scenico,

dinanzi al quale il resto del discorso si svolge...» Quando il bambino dice «io ero», in effetti, innalza quel fondale, cambia scena. Ma le grammatiche non si accorgono di lui se non per procurargli fastidi a scuola.

"Le storie della matematica".

Accanto a una «matematica delle storie» (vedi cap. 37) ci sono anche delle «storie della matematica». Chi segue la rubrica "Giochi matematici" di Martin Gardner nella rivista «Scienze» (edizione italiana dello «Scientific American») mi ha già capito. I «giochi» che i matematici inventano per esplorare i loro territori, o scoprirne dei nuovi, assumono spesso la caratteristica di «fictions» che stanno a un passo dall'invenzione narrativa. Ecco per esempio il gioco denominato «Vita», creato da John Norton Conway, un matematico di Cambridge («Scienze», maggio 1971). Esso consiste nel simulare sul calcolatore la nascita, la trasformazione e il declino di una società di organismi viventi. In questo gioco le configurazioni inizialmente asimmetriche tendono a diventare simmetriche. Il professor Conway le chiama: «l'alveare», «il semaforo», «lo stagno», «il serpente», «la chiatto», «la barca», «l'aliante», «l'orologio», «il rospo», eccetera. Egli assicura che esse costituiscono «un meraviglioso spettacolo da osservare sullo schermo del calcolatore»: uno spettacolo in cui, in fin dei conti, l'immaginazione contempla se stessa e le proprie strutture.

"Difesa del «Gatto con gli stivali»".

A proposito del bambino che ascolta le fiabe (vedi cap. 38) e dei possibili contenuti del suo «ascolto», si potrebbe vedere (in «Giornale dei genitori», dicembre 1971) uno scritto di Sara Melauri Cerrini sulla «morale» del "Gatto con gli stivali" in cui si diceva:

«Nelle storie per ragazzi spesso all'inizio c'è qualcuno che muore e lascia in eredità ai figli dei beni, uno dei quali, il più modesto, ha delle virtù miracolose. Di solito i fratelli eredi non si vogliono bene; il più fortunato vuole tutto per sé e lascia che gli altri si arrangino; così anche nella nostra storia il più giovane è il disgraziato che, trovandosi solo con un gatto, non sa come sfamarsi. Per fortuna il gatto chiamandolo «padrone» si mette di sua spontanea volontà al suo servizio promettendogli di aiutarlo. Questo gatto in realtà non è che un furbo conoscitore del mondo, sa che anzitutto bisogna salvare le apparenze, perciò con l'unico marengo che si fa dare dal padrone si compra un bell'abito, gli stivali e il cappello; poi così acconciato

e con un vistoso regalo, si presenta al re per ottenere ciò che lui vuole; ecco indicata già ai piccoli una tecnica collaudata per uscire dall'ombra, per avvicinare il potere e fare fortuna: vestitevi bene, fate conto di dover assolvere un'importante missione, portate un regalo a chi vi preme, fate paura con modo autoritario a chi vi ostacola il cammino, presentatevi a nome di una persona importante e la strada vi sarà aperta...»

E dopo aver riassunto l'intera fiaba da questo punto di vista si concludeva:

«Ecco la morale della favola: con l'astuzia, con l'inganno, si può divenire potenti come i re. Visto che la bontà familiare, l'aiuto reciproco tra fratelli manca, è necessario farsi aiutare da chi ha capito il sistema, cioè da un politico come il gatto, per diventare uno stupido fanciullone com'è di solito il potente.»

Il sottoscritto, commentando questa lettura della vecchia fiaba, non ne contestava la legittimità, ma invitava alla prudenza. Si fa presto a «demistificare», ma si può anche sbagliare bersaglio. E' vero che nel "Gatto con gli stivali" la scena e i costumi sono medievali, che vi si rispecchia il tema della furberia come arma di difesa e di offesa del debole contro il prepotente, che questo tema appartiene a un'ideologia subalterna, è espresso dal mondo dei servi della gleba, capaci di omertà (tutti danno una mano a ingannare il re) ma non di vera solidarietà; ma il gatto, in sé, è un'altra cosa...

«Non si può fare a meno - aggiungeva la difesa del "Gatto con gli stivali" - di ricordare le pagine dedicate dal Propp, nel suo saggio sulle "Radici storiche dei racconti di fate", al tema degli «aiutanti fatati» e dei «doni fatati», che è tra i temi centrali delle fiabe popolari. Secondo il Propp (e secondo altri), l'animale che figura nelle fiabe come un benefattore dell'uomo, o lo aiuta in imprese difficili, o lo ricompensa in misura straordinaria per essere stato risparmiato durante la caccia, è - sotto vesti ormai «laiche» e puramente narrative - l'animale-totem venerato dalle tribù primitive di cacciatori che avevano con lui un contratto di tipo religioso. Col trapasso alla vita sedentaria e all'agricoltura, gli uomini abbandonarono le antiche credenze totemiche, conservando tuttavia un'idea particolare ed intensa dell'amicizia tra uomini ed animali.

Negli antichi riti di iniziazione, ai giovinetti della tribù veniva assegnato un animale-protettore, uno «spirito guardiano». Abbandonati quei riti ne rimase il racconto: l'animale-protettore si andò trasformando nell'«aiutante

fatato» delle fiabe e continuando a vivere nell'immaginazione popolare acquistò via via, col tempo, connotati diversi, sicché spesso è difficile riconoscerlo nei travestimenti cui si è dovuto adattare.

Occorre dell'immaginazione anche per rifare il cammino all'indietro, per spogliare la fiaba dei suoi colori vivaci e giungere al suo nocciolo più segreto: allora nell'orfanello,

o nel più giovane dei tre fratelli (è sempre di lui che si tratta in fiabe di questo genere) possiamo riconoscere il giovinetto iniziando; nel gatto che si incarica di propiziargli la fortuna, il suo «spirito guardiano». E se a questo punto torniamo alla fiaba, può darsi che il gatto si riveli a due facce: vi è quella, ben descritta da Sara Melauri, dell'inziatore a un mondo corrotto e disumano; ma vi è anche l'altra faccia, quella dell'alleato che rende giustizia al suo protetto.

E in ogni caso questo vecchio gatto, erede di oscure tradizioni millenarie, relitto di tempi sepolti nel silenzio della preistoria, ci appare ben più rispettabile di un furbo corruttore, di un imbrogliatore di Corte.

Naturalmente il bambino che ascolta la fiaba del gatto con gli stivali la vive nel suo presente, nel quale non c'è posto né per la storia né per la preistoria. Ma in qualche modo che non sapremmo definire egli riesce forse a sentire che il nocciolo più autentico della fiaba non è la carriera del falso marchese di Carabas, ma il rapporto tra il giovane e il gatto, tra l'orfanello e l'animale. Questa è forse l'immagine più durevole e, sul piano emotivo, più efficace. Essa si salda in lui col sistema di affetti di cui spesso fa parte - assumendo un ruolo di grande importanza, già descritto dalla psicologia - un animale, reale o immaginario (giocattolo)...

Nel numero 3-4 del 1972 dello stesso «Giornale dei genitori», Laura Conti scriveva una nuova «difesa del Gatto con gli stivali», che qui riporto quasi per intero:

«.. Voglio raccontare come l'ho vissuta io, da bambina e cioè mezzo secolo fa, la storia del "Gatto con gli stivali".

Anzitutto il Gatto, come il suo padroncino e come me, era Piccolo in un mondo di Grandi; ma i suoi stivali lo mettevano in grado di fare dei passi lunghissimi, cioè di uscire dal suo stato di piccolezza pur rimanendovi, di fare grandi passi pur continuando a essere un piccolo gatto. Anch'io, volevo "restare piccola" ma "fare cose da grande", anzi battere i grandi sul loro stesso terreno, la grandezza (la lunghezza dei passi)... Il rapporto piccolo-grande usciva poi dal senso proprio, delle dimensioni, per proiettarsi in un senso figurato. Il Gatto, oltre a essere piccolo, è anche sottovalutato, giudicato inutile: la sua presenza in casa veniva giudicata un mio

capriccetto fastidioso. Perciò mi piaceva molto che l'animaletto inutile diventasse un potente alleato. Che cosa il Gatto facesse non m'importava nulla, tanto che l'ho completamente dimenticato: c'è voluto il «Giornale dei Genitori» per ricordarmi le sue furbizie diplomatiche e riconosco che si tratta di diplomazia volgare. Ma a me le azioni del Gatto non importavano, mi importavano i risultati: mi importava che si potesse "vincere" giocando sul "perdente", se posso esprimere con linguaggio adulto una sensazione infantile (infatti il bambino che ereditava il Gatto veniva, sul principio, compianto per l'insignificante eredità). Dunque mi affascinava il doppio rovesciamento, da piccolo in grande e da perdente in vincente. Non m'interessava la vittoria in sé: mi interessava la vittoria "improbabile".

La duplice natura del Gatto (piccolo-grande, perdente-vincente) soddisfaceva non solo il desiderio paradossale di essere grande pur mentre ero piccola, ma anche l'altro desiderio paradossale, di veder vincere una creatura che continuava a rimanere un piccolo, debole, morbido gattino. Io detestavo i forti, nelle fiabesche lotte tra forti e deboli, e parteggiavo per i deboli; ma se i deboli vincono, c'è il rischio che si debba considerarli forti, e cioè odiarli. La storia del Gatto con gli stivali mi sottraeva a questo rischio, perché il Gatto, anche vincendo la partita contro il Re, continuava a rimanere un Gatto. Si trattava cioè della situazione Davide-Golia, ma con un Davide che continuava a rimanere un pastorello, e non diventava mai il Potente Re Davide; non è che faccia questo paragone "a posteriori": alla stessa età in cui mi si raccontava la storia del Gatto mi si raccontava anche la Storia Sacra, e il fatto che il pastorello diventasse Re non mi piaceva affatto, a me piaceva soltanto che con la sua piccola fionda abbattesse il gigante. A differenza di Davide, il Gatto vinceva il Re ma non diventava Re, restava Gatto.

Sicché, se penso alla mia esperienza personale, posso confermare pienamente quel che dici tu: non il «contenuto» ma il «movimento» era l'essenziale della fiaba. Il contenuto poteva anche essere conformista, reazionario; ma il movimento era ben diverso, poiché dimostrava che nella vita quel che conta non è l'amicizia dei Re ma l'amicizia dei Gatti, cioè delle piccole creature sottovalutate e deboli, che sanno imporsi ai potenti.»

"Attività espressive ed esperienza scientifica".

A commento del cap. 44, per quel che riguarda la scuola, si legga, del compianto Bruno Ciari, questo passo dal volume "I modi dell'insegnare":

«Parrebbe, di primo acchito, che non ci dovesse essere punto di contatto tra attività espressiva, creativa ed esperienza scientifica. C'è invece un rapporto stretto. Il fanciullo che per esprimersi maneggia pennelli, colori, carta e cartoni, pietruzze eccetera: che ritaglia, incolla, modella e via dicendo, sviluppa per questo fatto abiti di concretezza, di aderenza alle cose, di una certa esattezza, che concorrono alla formazione di un abito scientifico generale, in cui, d'altronde, è presente sempre un aspetto creativo, che si palesa nella capacità dello scienziato vero di servirsi dei mezzi più semplici offerti dall'ambiente prossimo per le proprie esperienze. Ma giacché siamo tutti d'accordo che la formazione scientifica deve partire dai fatti, dalle osservazioni, dalle esperienze effettive del fanciullo, mi preme porre in luce come la più importante delle attività espressive, il testo libero, stimoli il ragazzo ad osservare meglio la realtà, a immergersi nell'esperienza...»

I ragazzi del maestro Ciari allevavano criceti, giocavano a contare col sistema Maya, scoprivano il periodo ipotetico facendo esperimenti sulla conservazione della carne in ghiaccio, avevano trasformato metà dell'aula in un atelier di pittura: insomma, mettevano la fantasia in tutto quel che facevano.

"Arte e scienza" (vedi cap. 44).

Interessante, sulle analogie ed omologie di struttura tra metodologia estetica e metodologia scientifica, il volume "La scienza e l'arte", a cura di Ugo Volli (Mazzotta, Milano 1972). La tesi generale è che «lavoro scientifico e lavoro artistico hanno entrambi per caratteristica essenziale quella di progettare, dar senso, trasformare la realtà: ridurre cioè oggetti e fatti a significati sociali. Sono "semiotiche del reale"». I vari saggi, a più mani, si muovono sul confine tradizionale tra arte e scienza, per negarlo e denunciarne l'illegittimità e per scoprire i terreni comuni, sempre più ampi, di cui le due attività si occupano con strumenti sempre più simili. Il computer, per esempio, serve al matematico e serve all'artista che va in cerca di forme nuove. Pittori, architetti e scienziati vi lavorano insieme nei centri di generazione automatica di forme plastiche. La formula di Nake per i suoi «computer-graphics» starebbe benissimo in una «grammatica della fantasia», e infatti qui la ricopio:

«Sia dato un repertorio finito di R segni, un numero finito di M regole per combinare tali segni tra loro e un'intuizione finita I che stabilisca di volta in

volta quali segni e quali regole scegliere rispettivamente tra R e M. L'insieme a tre elementi (R, M, I) rappresenterà allora il programma estetico.»

Nel quale - si può sottolineare - la I rappresenta l'intervento del caso. E si può anche osservare che l'insieme ha la forma di un binomio fantastico, in cui E e M, da una parte, sono la norma, la I l'arbitrio creativo. «Anche in arte - diceva già del resto Klee, in epoca precibernetica - vi è spazio sufficiente per la ricerca esatta».