

In cerca di un eroe

Adolescenti, media, narrazione

Nicola Galli Laforest

Hamelin Associazione Culturale

Il seminario ruota attorno all'importanza delle storie e della narrazione, sotto diverse forme espressive (letteratura, fumetto, cinema, musica...), in particolare in età adolescenziale. Il tema cornice all'interno del quale si inseriranno le proposte è "l'eroe": gli eroi sono simboli delle possibilità dell'uomo di aprire gli orizzonti, di trovare strade dove non ci sono, di sfidare i limiti. Sono anche, molto spesso, figure che non accettano compromessi, decisi a vivere intensamente la loro scelta, qualunque sia la vocazione che li guida. Caratteristiche fortemente legate al vissuto adolescenziale, sempre in bilico tra il rifugio nel conformismo e la ricerca di assoluto. Libri, film, canzoni, storie a fumetti hanno sempre saputo sintetizzare e anticipare queste tensioni, dai Miti a oggi. Durante il seminario verranno analizzati e proposti alcuni di questi prodotti culturali, adatti ed efficaci in un confronto con gli adolescenti.

I cerotti di Ulisse

Pedagogia delle storie e adolescenza

Io credo che Dio abbia creato gli uomini perché lui adora i racconti. Che cosa se ne farebbe, siamo sinceri, Dio, non dico delle formule di un fisico, ma anche dei discorsi di un professore che venisse a parlargli dell'ente o addirittura dell'essere? Ma se qualcuno gli si alzasse davanti dall'abisso della propria miseria e incominciasse a dire con un filo di voce: "C'era una volta", io credo che persino lui, l'Onnipotente, si metterebbe comodo, e si disporrebbe ad ascoltare.

Emilio Tadini, *La tempesta*

Partiamo da un eroe: Ulisse. Dieci anni in guerra, poi altri dieci in viaggio per tornare a Itaca. Affronta ogni genere di insidie, vive momenti di enorme intensità, lontano dalla sua terra, dalla donna che ama, dal figlio, dal padre; vede morire molti compagni, si scontra con l'ira degli dei, deve fronteggiare tempeste e mostri terrificanti. Non si scompone. Poi naufraga, i Feaci lo soccorrono, e senza sapere chi sia lo ripuliscono e organizzano in suo onore un banchetto. C'è un aedo cieco, che in quell'occasione narra le gesta leggendarie del leggendario Ulisse. E Ulisse, che si è sempre trattenuto, non ha mai pianto mentre tutti quegli eventi gli accadevano in prima persona

nella vita “vera”, si riconosce nell’Ulisse raccontato, si capisce, finalmente, e scoppia in un pianto dirotto, che cerca di celare dietro il mantello¹.

Nella prima pagina del suo *Il superuomo di massa*, Eco ci ricorda il film *Love Story*, e ci dice anche che è impossibile non piangere davanti a quella storia, per chiunque, perché esiste una “chimica delle emozioni”, e non possiamo farci niente. Questa è una scoperta antica quanto l’uomo, e infatti Ursula Le Guin², tra le più grandi interpreti della fantascienza mondiale, ci fa notare che sono esistite, nel tempo e nello spazio, civiltà che non usavano la ruota, ma non ce ne sono state che non narrassero storie. Qualcosa vorrà dire. Le storie ci sono necessarie, perché tramite qualche strana alchimia sotterranea sanno dirci più di quanto non sappia fare la vita “vera”. Anche Ulisse solo attraverso la narrazione acquisisce finalmente coscienza della propria storia, ritrova la sua identità.

La forza delle storie è un’arma micidiale, muove più della leva di Archimede. Lo sanno bene pubblicitari, mercanti di gadget, costruttori di prodotti ad hoc per quella macchina sempre più raffinata che è l’industria del consumo: tutti molto più furbi di noi educatori. Per quanto sia banale, infatti, passate le scuole elementari è ben difficile trovare qualcuno che si appoggi a questo strumento quasi infallibile per fare didattica, per veicolare e coltivare pensieri, competenze e capacità cognitive. E di linguaggi per raccontare, che sono già necessariamente e naturalmente tra loro intrecciati, ne abbiamo tanti, la letteratura, la poesia, il cinema, la musica, il fumetto, il teatro, il racconto orale, e se ne potrebbero aggiungere ancora, e considerare che ognuno entra in noi da una porta diversa. La scuola da tempo (e per fortuna) non è più luogo di paura, ma a chiacchierare con i ragazzi se ne ricava che è un luogo insipido, di noia e indifferenza, e l’insipido, la noia e l’indifferenza sono i terreni più inadatti all’apprendimento. Qualcosa si sta forse scollando, ma come sanno benissimo, per fare un esempio banale, gli insegnanti che proiettano *Schindler’s list* e *Arrivederci ragazzi*, che fanno leggere *L’amico ritrovato* o *Maus* ai ragazzi, un antidoto costantemente efficace all’indifferenza c’è: le storie, anche se “finte”, sono capaci di penetrare all’interno delle nostre difese e ancorarsi, diventare tutt’uno con le esperienze, e ottengono molto di più di quanto non sappiano fare le sole lezioni frontali o i libri di testo; la difficoltà sta piuttosto nello scegliere quelle giuste. Se l’aedo avesse raccontato ad Ulisse (con tutto che non poteva conoscerle) le fiabe di Esopo, ho idea che il risultato non sarebbe stato lo stesso; e i più fortunati di noi sanno cosa accade quando ci si immerge nel *proprio* libro, o film, o musica, o quadro. Dunque, ad ognuno il suo. Naturalmente lo stesso vale anche per le stagioni della vita, e non c’è dubbio che sia necessario avere un certo bagaglio di esperienze per godersi *Memorie di Adriano*, o *Alla ricerca del tempo perduto*. Questo non significa che per parlare ai ragazzi si debba per forza scendere a compromessi, puntare sul giovanilismo, sulla facile piacioneria, proporre cosette. Però bisogna avere presenti alcune caratteristiche imprescindibili, altrimenti rischiamo di parlare in inglese a chi per il momento comprende solo il tedesco, col risultato che a passare siano solo pochi, minimi concetti acchiappati al volo. Proviamo a partire da qualche pensiero sui ragazzi e sull’oggi, naturalmente generalizzando e forse esagerando, e tenendo sempre presente che ci si è sempre lamentati, in ogni epoca, degli adolescenti (anche quando non li chiamavamo così): non sono mostruosi i ragazzi oggi, lo erano già 2500 anni fa e chissà quanto prima, visto che anche Socrate si doleva di quanto fossero smidollati i suoi allievi, e di come i giovani non fossero più quelli di una volta. Il cambiamento è insito e naturale nell’evoluzione dell’uomo, così come l’incapacità o la non volontà di accettarlo. Però. C’è un però, credo. È di senso comune che figli e anche nipoti abbiano superato gli adulti nell’uso quotidiano di tecnologie che non sono il futuro, ma il presente, e penso ovviamente a cellulari, computer, internet, mp3, i-pod, file-sharing e via dicendo. Non so invece quante volte nella storia dell’uomo si sia verificato questo sorpasso, e quante volte, al di là dei normali e legittimi scontri padre-figlio (già consapevoli ai tempi di Edipo), i più giovani abbiano avuto presente, sin dai primi anni, che avevano ben poco da imparare dagli adulti, almeno su “quello che conta davvero”. In qualche modo è come se, consciamente e inconsciamente, stia

¹ Sul “paradosso di Ulisse”, vedi anche H. Arendt, *La vita della mente*, Il Mulino, 1987, e A. Cavarero, *Tu che mi guardi, tu che mi racconti. Filosofia della narrazione*, Feltrinelli, 1997

² U. Le Guin, *Il linguaggio della notte*, Editori Riuniti, 1987

venendo a mancare (o a ribaltarsi) il naturale rapporto asimmetrico proprio della pedagogia. Sotto questa ottica, la noia scolastica di cui si accennava precedentemente assume un significato diverso, ben più preoccupante. In una serie di articoli usciti recentemente su *La Repubblica* e ora riuniti in un volume intitolato *I barbari*³, Baricco dice la sua su diversi aspetti del mondo contemporaneo. Nei capitoli centrali usa Google come modello per provare a spiegare chi siano questi barbari: nuovi venuti che non se ne fanno più nulla dei vecchi saperi, dei vecchi metodi, e sovrappongono a quelli altri modi di relazionarsi col mondo. Non è solo Ulisse a navigare, ma anche chiunque usi internet; e gli anglosassoni per questa pratica rivoluzionaria hanno un termine ancora più azzeccato, *surfing*, fare surf. Su internet puoi andare ovunque, davvero, non ci sono limiti, e anche molto velocemente. L'unica direzione che non è consentita su questa infinita superficie è l'immersione, la profondità, e l'immersione è proprio la dimensione che cerca invece di far passare chi si occupa di cultura e della sua trasmissione. «Cerca di andare in profondità, non essere superficiale», diciamo. In realtà qui si fa notare che il termine superficie non va inteso negativamente, è una competenza nuova, che ne comporta altre: i "barbari" sanno fare contemporaneamente molte cose (c'è anche un termine tecnico, *multitasking*, per indicare questa capacità), e *abitare più zone possibili con un'attenzione abbastanza bassa è quello che evidentemente loro intendono per esperienza*⁴. Per indicare questa differenza, che pare già visibile alle tecnologie capaci di leggere le attività cerebrali, Baricco usa la metafora delle *branchie*: dice che è inutile tentare il contatto con i vecchi metodi, perché noi respiriamo con i polmoni, loro con le branchie. Non può che venire in mente lo zio Acquatico delle *Cosmicomiche* di Calvino, che già nel 1965 aveva ragionato su temi non distanti. Così torniamo alle lamentele di Socrate sull'insopportabile trasformarsi delle nuove generazioni, ma il tarlo che ci rode è che il mutamento che stiamo vivendo non sia uno dei tanti, continui, naturali che si susseguono, ma uno di quei cambiamenti che Kuhn definiva "paradigmatici", e cioè talmente importanti da costringerci a ridefinire tutti i parametri di riferimento.

Il filtro delle storie però funziona ancora, basta provare. Anche nelle situazioni più complesse, in scuole con ragazzi al limite, ostili e lontanissimi, che assomigliano a una prima occhiata ai ragazzipesci di cui rendeva conto Von Horvath nel suo terribile (e tuttora utilissimo per insegnanti ed educatori) romanzo breve *Giovanù senza Dio*, è sufficiente iniziare a raccontare per ottenere un insperato e sorprendente silenzio. Certo, per mantenerlo e per farlo fruttare è necessaria la storia giusta. Ci sono dei punti di pressione che funzionano sempre, e se ne abusa a tal punto che gli stessi ragazzi li riconoscono e prevedono senza difficoltà; ce ne sono altri più nascosti e durevoli, e sono gli stessi che usavano le civiltà "primitive" -tutte, pare- nei riti sciamanici, e qui siamo sul piano simbolico, che permette di passare dalla finzione alla realtà immediatamente. Ulisse, ancora lui, parla ancora, non ha smesso di dire quello che deve; le fiabe fanno lo stesso, e continuano a toccarci nel profondo. Questo non accade con tutte le storie, che sono un primo passo, a volte l'unico, per avvicinarsi, ma che rischiano di rimanere un po' lì, artefici di una cattura occasionale: per fare un esempio, troppo spesso le attività di promozione della lettura hanno vistosi risultati immediati, con alti numeri di libri prestati, e magari letti, sull'onda della fascinazione, o della "chimica delle emozioni"; ma poi la fiammella si spegne, a dimostrazione che c'è differenza tra leggere (anche con gusto) ed essere lettori. Qui entra in gioco il secondo fattore, il simbolo, che passa sottopelle di nascosto e fa ancorare la storia finta alla vita vera, e mette in funzione una lenta "educazione sentimentale", l'unica capace di incidere sulla visione del mondo.

Passiamo a qualche esempio concreto. Su questi presupposti l'associazione Hamelin ha basato i suoi interventi di pedagogia della lettura; in particolare può essere utile l'esperienza *Xanadu*, un progetto per ragazzi del biennio superiore che si va costruendo pian piano in diverse zone del territorio italiano in collaborazione con diversi gruppi di insegnanti e bibliotecari. Ogni anno si lavora con i ragazzi su un tema, scelto proprio per la sua pregnanza simbolica, in grado di esplodere in diverse direzioni, e attorno a quel tema si scelgono libri, film, fumetti, musiche. I temi cornice già sperimentati con molta soddisfazione e assolutamente riproponibili sono stati il Noir, l'Eroe, il

³ Baricco A., *I barbari*, La Biblioteca di Repubblica, poi Fandango Libri, 2006

⁴ Ivi, pag. 128

Futuro. Proviamo ad andare alla ricerca dei simboli incastonati lì, su cui far ruotare attività didattiche. Il Noir, così, non viene affrontato “tecnicamente”, come genere, ma emotivamente. Cosa c’è sotto l’impermeabile dell’investigatore, dietro gli occhi delle dark ladies, nello sporco dell’asfalto metropolitano? A ben vedere le storie noir parlano di smarrimento, di perdita della bussola, di un mondo irricognoscibile e alieno, di ricerca di sé, di bisogno di giustizia e sete di verità. Tutte caratteristiche che potremmo incollare come adesivi perfetti anche alla parola *adolescenza*. Così è noir come i romanzi di Woolrich o Durrenmatt anche un classico della fantascienza come *Blade Runner* (romanzo e film), o un horror di culto come *Il corvo* (fumetto e film), e persino l’altro monumento generazionale, ancor più vicino nel tempo, *Matrix*⁵. Non è un caso che in tutti e tre gli esempi i protagonisti siano soli, persi, con addosso un impermeabile che è l’evoluzione di quello di Humphrey Bogart, e nemmeno è un caso che in quei mondi non si veda mai il sole, e piova sempre. Gli ambienti, gli eventi, i personaggi sono panorami emotivi che tutti abbiamo conosciuto, e che da adolescenti sono presentissimi nel vissuto di ogni giorno. Ecco che queste storie, come tante altre, e molte musiche che possono andare dalle straziante elettroniche dark dei Joy Division ai *Notturmi* di Chopin, in certi momenti sono ben più che libri, fumetti, film, canzoni. Assumono altre dimensioni, e sono capaci attaccarsi dentro di noi, pronte in qualche modo ad agire .

L’Eroe: dalle figure del Mito a oggi, gli eroi sono simboli delle possibilità dell’uomo di aprire gli orizzonti, di trovare strade dove non ci sono, di sfidare i limiti. Sono personaggi che vivono un percorso esistenziale che è quasi una missione, e devono farsi carico di una notevole responsabilità per affrontare gli ostacoli che continuamente incontrano. Sono anche, molto spesso, figure che non accettano compromessi, decisi a vivere intensamente la loro scelta, qualunque sia la vocazione che li guida, anche se è incerta o stupida. Anche in questo caso il simbolo “limite” è profondamente adolescenziale: a quell’età si vorrebbero certezze, e invece si deve continuamente rinegoziare tutto, il tempo, lo spazio, il corpo, il rapporto con gli altri e il mondo, e si cerca conforto nella comunità ma ci si scopre unici. Quale figura più adolescenziale di Ulisse, eccolo ancora, che si fa legare per poter ascoltare il canto delle sirene (e solo lui lo sente, e lo sa...), o anche di Spiderman, che non può svelare la sua *vera* identità. Il tema *eroe* permette anche questi accostamenti spericolati, altra arma di richiamo ottima per catturare, e del resto perché non mettere insieme Achille col suo tallone e la kriptonite di Superman?

L’ultima esperienza del progetto *Xanadu*, tuttora in atto, è invece un ribaltamento: ci sembra che nell’immaginario giovanile il senso del futuro stia vivendo una fase di totale oblio. Quella che dovrebbe essere, proprio a livello simbolico, l’età dello sguardo in avanti, del progetto esistenziale, sembra invece essersi completamente ritirata in un guscio fatto esclusivamente di presente. L’idea su cui lavorare è quindi un bisticcio logico chiamato “nostalgia del futuro”, a significare l’importanza vitale del recupero della scelta e della responsabilità personale sul mondo che sarà.

Proporre storie sotto questa prospettiva non ha più “soltanto” un intento estetico, ma senza troppe cerimonie può indirizzare a percorsi esistenziali. Tutti abbiamo punti che se premuti provocano delle trasformazioni interne; nell’età di mezzo si è pieni di “ferite”, di varchi piccoli e grandi che sono miniere troppo spesso mai sfruttate, che rimangono lì, dimenticate e sprecate, e a volte appassiscono. Ulisse trattenendo le lacrime ha messo cerotti sulle sue ferite per anni, ma è diventato eroe nel momento in cui qualcuno è andato a toccarle (non a caso un aedo cieco, che vede con *altri* occhi). Ha smesso di farsi trascinare dagli eventi e ha riconquistato se stesso: e infatti subito dopo il pianto ha iniziato lui stesso a raccontare, a farsi protagonista della propria storia.

⁵ Faccio riferimento al film *Blade Runner* di R. Scott, del 1982, e al romanzo *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* di P. Dick, da cui è tratto; al film *Il corvo*, di A. Proyas, del 1994, e al fumetto da cui proviene, di J. O’Barr; al film *Matrix* dei fratelli Wachowski, del 1999.