

MANUALE DI NARRAZIONE CREATIVA

Con 50 schede e un *Giocherello*
per inventare storie ed esplorare
l'immaginario fiabesco

SALVO PITRUZZELLA, GIUSEPPE ERRICO



**Strumenti per il lavoro
psico-sociale ed educativo**

FrancoAngeli

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: www.francoangeli.it e iscriversi nella home page al servizio “Informatemi” per ricevere via e.mail le segnalazioni delle novità.

MANUALE DI NARRAZIONE CREATIVA

Con 50 schede e un *Giocherello*
per inventare storie ed esplorare
l'immaginario fiabesco

SALVO PITRUZZELLA, GIUSEPPE ERRICO

***Strumenti per il lavoro
psico-sociale ed educativo***

FrancoAngeli

In copertina: Enzo Patti, *Bianca a campagna, nivura a simenza*,
olio su legno, 2006 (per gentile concessione)

Copyright © 2012 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito www.francoangeli.it.

Indice

Ringraziamenti	»	9
Introduzione – <i>Che cosa sono le storie?</i>	»	11
1. La dimensione narrativa (Salvo Pitruzzella)	»	11
1.1. Storie di storie	»	11
1.2. La prima storia	»	13
1.3. La seconda storia	»	14
1.4. Quando il bambino era bambino	»	16
1.5. Fare storie	»	20
1.6. Immaginare	»	21
1.7. Dissonanze e impertinenze	»	25
1.8. Conclusioni e nuovi inizi	»	27
2. La fiaba, il conflitto e il viaggio del destino (Giuseppe Errico)	»	28
2.1. Il messaggio delle fiabe	»	28
2.2. Fiaba e terapia	»	31
2.3. Conclusioni	»	32

Prima parte – Fare tante storie	»	35
Introduzione alle schede della Prima parte	»	35
<i>Memoria e immaginazione</i>		
<i>Rilassamento e visualizzazione</i>		
1. Immaginazione sensoriale	»	37
2. Voicing	»	39
3. L'albero Pino	»	42
4. Il Teatro magico	»	45
5. L'antenato	»	47
<i>Rêveries d'infanzia</i>		
6. Il regno segreto	»	49
7. Il villaggio degli orsi	»	51
8. Il Grand Tour	»	53
9. Mamma mia, che paura!	»	55
<i>Macchine rodariane</i>		
<i>Parole in libertà</i>		
10. Associazioni e dissociazioni	»	58
11. Battaglia di parole	»	60
12. Un sasso, tante storie	»	62
13. Zoologia fantastica	»	65
14. Tutte le lingue del mondo	»	68
15. Guardare e vedere	»	71
<i>Baloccarsi con la poesia</i>		
16. Sfida di rime	»	75
17. Limerick	»	78
18. Haiku occidentali	»	81
<i>Giocare con i miti</i>		
19. Luce e buio	»	85

20. Gli Dei	»	89
21. La divina foresta	»	92
Seconda parte – <i>Giocare con le fiabe</i>	»	95
Introduzione alle schede della Seconda parte	»	95
<i>Giocare con le fiabe</i>		
<i>Quante storie per una fiaba...</i>		
1. Barattare una fiaba	»	97
2. Gli oggetti fatati	»	98
3. Solo un gioco da fiaba	»	99
4. La fiaba dimenticata	»	101
5. Fiaba in metafora	»	102
6. Il mio viaggio con... i segni	»	105
7. Nel bosco incantato	»	106
8. Il suono magico	»	107
<i>Aprirsi al mondo delle fiabe</i>		
9. La corsa delle fiabe	»	108
10. Una corda magica	»	109
11. Le fiabe nella rete	»	111
12. Ogni fiaba è un racconto iniziatico	»	112
13. Saltellando... saltellando con le fiabe	»	113
14. Risvegliandosi nel mondo incantato	»	115
15. Le fiabe che si tengono per mano	»	117
16. La storia infinita	»	118
17. Le fiabe vanno e vengono	»	120
18. Il viaggio per un amico ritrovato	»	121
19. Inseguire Cenerentola o accontentarsi della scarpetta?	»	122
20. Musicainfiaba	»	123

21. Lo scultore della fiaba	»	124
22. Teatrare una fiaba	»	125
<i>Libera fiaba... liberi tutti</i>		
23. Anche gli orchi hanno paura	»	126
24. Tu racconti, io disegno	»	128
25. La triade della storia	»	130
26. Le prove del viaggio	»	132
27. La stanza con la porta segreta	»	134
28. Autoritratto con lo specchio fatato	»	135
29. Autopresentazione	»	136
Appendice 1 – Il Giocherello	»	137
Appendice 2 – Qualche altra storia	»	153
Bibliografia	»	163

Ringraziamenti

Cara lettrice o caro lettore, il libro che tieni in mano in questo momento, che è un libro che parla di storie, ha anche lui una storia sua, fatta d'incontri, di riflessioni, di viaggi, esperienze e progetti; una storia che ha avuto inizio molto prima che esso si materializzasse infine in un oggetto di carta e inchiostro (o in puntini di memoria su uno schermo).

Salvo Pitruzzella e Giuseppe Errico si conobbero una decina d'anni or sono, accomunati dalla passione per le applicazioni terapeutiche dei metodi drammatici. Un'amicizia che si è mantenuta nel tempo, punteggiata di e-mail, conversazioni telefoniche e alcuni incontri di persona, invero piuttosto rari, impegnati com'erano tutti e due: Salvo a *travagghiari*, Giuseppe a *faticà*, cercando, ognuno a modo suo, di contribuire col proprio lavoro non solo a portare a casa quel po' di pane per la famiglia, ma a fare del mondo un posto un pochino migliore. Ma i due destini, come in ogni storia che si rispetti, dovevano di nuovo incrociarsi: negli ultimi anni, mentre Salvo sperimentava tecniche d'invenzione narrativa con vari gruppi di persone (utenti dei servizi di salute mentale, bambini della scuola elementare, insegnanti, educatori, studenti), Giuseppe creava il festival della fiaba *Un paese incantato* nel delizioso villaggio di Campodimele (fiabesco di nome e di fatto), e si appassionava a *Lo cunto de li cunti* di Giambattista Basile, un libro seicentesco di fiabe, scritto nell'antica lingua napoletana, esplorandolo nei suoi laboratori e percorsi curativi con psicologi e pazienti, ragazzi e artisti. Da qui, il progetto di un volume scritto a quattro mani, che ci permettesse di condividere le prassi creative, ovvero le tecniche psicologiche, drammatiche e narrative che abbiamo inventato e sperimentato in questi anni; condividerle non solo tra di noi, ma anche con tutti coloro che ritengono la dimensione narrativa, ludica e fiabesca importante per lo sviluppo e il benessere della

persona. Le schede della Prima parte e *Il Giocherello* sono di Salvo, le schede della Seconda parte di Giuseppe.

Salvo desidera ringraziare tutte le persone che hanno partecipato ai gruppi citati sopra, ognuna delle quali ha dato un prezioso contributo alla costruzione del metodo. Ringrazia inoltre Luciana Giunta, direttrice dell'Accademia di Belle Arti di Palermo, Fabrizio Lupo e Fiammetta Sciacca, docenti della stessa Accademia, che hanno aperto le porte alle storie. Grazie anche al Centro Percorsi Creativi "Il Canto di Los" di Palermo e al Centro ArtiTerapie di Lecco, luoghi di scambio e di ricerca, alla Biblioteca delle Balate, l'unica biblioteca dei bambini a Palermo, e alla sua fondatrice Donatella Natoli. E infine alla nostra editrice, Ilaria Angeli, con cui si è costruito negli anni un rapporto di collaborazione creativa.

Giuseppe desidera ringraziare Angela La Torre, compagna di viaggio di numerose fiabe inventate e progetti sociali realizzati, Roberto Vernetti, maestro burattinaio napoletano, e soprattutto Giambattista Basile, autore di un libro meraviglioso e magico che ha inciso sul destino umano dell'autore.

Introduzione

Che cosa sono le storie?

1. La dimensione narrativa (Salvo Pitruzzella)

Ci sarà sempre qualcuno che dirà: “Raccontami una storia” e qualcun altro che risponderà: “C’era una volta...”.
Se questo non dovesse più accadere, allora avremmo cessato di essere pienamente umani.

Richard Kearney, *On Stories*

1.1. Storie di storie

Per iniziare il nostro discorso sull’universo della narrazione creativa, vorrei raccontare due piccole storie che parlano di storie, che ho incontrato qua e là nel corso delle mie peregrinazioni, fisiche e mentali.

La prima è una storia che ho ascoltato qualche anno fa a Londra, alla conferenza dell’Ecarte (European Consortium for Arts Therapies Education), dalla collega drammaterapista Brenda Meldrum, come congedo al termine di un seminario. Che ho poi scoperto, grazie a Giuseppe Errico, il coautore di questo libro, essere la rielaborazione, e, in un certo senso, il capovolgimento, di una favoletta morale scritta da un nobiluomo francese del Settecento (giusto per dire come le storie viaggiano, si trasformano e si adattano a quello che siamo e a quello che vogliamo dire di noi stessi e del mondo).

Una volta la Verità decise di andare a visitare la gente, e, nuda come ha da essere la Verità, abbandonò le sue alte valli e scese tra le strade di un villaggio. Ma, al suo passaggio, porte e finestre delle case si sbarravano, e la gente si affrettava a richiamare i bambini e a chiudersi in casa. Affranta, la Verità si allontanò da quel villaggio ingrato, e sedette ai piedi di un albero, in profonda meditazione. Ma a un tratto scorse una figura in lontananza che si avvicinava al villaggio. Era coperta da una magnifica cappa ricamata, su cui s'intravedevano forme in movimento di uccelli e di umani e di altre creature, comete e arcobaleni colorati. Al suo arrivo, tutte le porte si aprivano, e la gente correva a rimirla, e persino i bambini si avvicinavano per toccare il suo meraviglioso mantello. A sera, quando tutti si furono ritirati, la Verità osò scendere di nuovo al villaggio, e accostò la figura mantellata. "Chi sei?" le chiese. E quella rispose: "Io sono la Fantasia, e questo è il mio mantello delle Storie. Gli esseri umani le amano". "Allora, ti prego, dammi il tuo mantello, affinché nessuno abbia più paura di me." Pietosamente, la Fantasia si tolse il mantello, e con quello ricoprì la Verità.

Da allora, la Verità gira per il mondo, travestita da Storie.

La seconda storia l'ho trovata in un libro. Qui si cambia completamente registro: dal mondo fiabesco, dove Verità e Fantasia hanno forma umana, ci si avvicina all'umano tirando in ballo un antenato di quei macchinari che in anni recenti hanno cambiato il nostro modo di vivere. Avrete capito che mi riferisco ai computer, con un esemplare dei quali, tra l'altro, sto scrivendo le righe che state leggendo. Ma la storiella, raccontata da Gregory Bateson nel suo fondamentale *Mente e natura*, non parla in effetti del problema dell'Intelligenza Artificiale ma di noi e del nostro modo di pensare, di quel *cogito* che ormai abbiamo imparato a considerare garanzia della nostra stessa esistenza.

Un tale voleva arrivare a conoscere la mente, non in natura bensì in un suo grande calcolatore personale. Gli chiese (sicuramente nel suo Fortran più forbito): "Calcoli che penserai mai come un essere umano?". La macchina allora si mise al lavoro per analizzare le proprie abitudini di calcolo; infine stampò la risposta su un foglio di carta, come fanno queste macchine. L'uomo corse a vedere la risposta e trovò, nitidamente stampate, le seguenti parole: *questo mi ricorda una storia*.

Due storie diverse, per natura e per stile, che pure, a mio parere, convergono su un punto: la dimensione narrativa è intimamente radicata nella dimensione umana. Su questo punto c'intratteremo per qualche pagina, seguendo il filo delle storie raccontate, allo scopo di dare una cornice alle

tecniche presentate nel libro, che ci permetta di comprenderne il senso alla luce di una visione più ampia.

1.2. La prima storia

La Fantasia cede il manto delle Storie alla Verità, che solo allora può essere accettata dagli umani. C'è un'inquietante ambiguità in questa formulazione: sono le storie un "nascondimento" di ciò che non osiamo contemplare da vicino? E perché? La psicoanalisi ci ha spietatamente mostrato quanto siamo soliti indulgere nell'autoinganno, e – soprattutto nella vulgata di Hollywood – quante storie ci raccontiamo e raccontiamo agli altri per celare gli abissi perturbanti dell'inconscio. E infine: non ci ha forse spiegato Michel Foucault (1977) che il potere istituisce la Verità raccontandoci storie che dobbiamo obbligatoriamente ritenere valide, a volte contro ogni evidenza? Mussolini – e non solo lui – aveva un'équipe dedicata a spacciare storielle eroiche o edificanti sul personaggio-maschera del Duce, e il coreano Kim Il-sung, come un antico imperatore, stipendiava addirittura un mitologo personale per diffondere tra il popolo leggende come la nascita meravigliosa del dittatore allietata da una pioggia di petali dal cielo.

E tutto questo è vero: è vero che le storie possono ingannare, come è vero che la Verità ci fa paura. Nei *Quattro quartetti* di Thomas S. Eliot troviamo questo verso: «Via, via! Disse l'uccello: "L'essere umano non può sopportare troppa realtà"». Ma l'eccesso di realtà di cui parla Eliot è l'apparire delle rose nel giardino desolato, le risate dei bambini dietro i cespugli, l'illusione che il tempo si possa fermare, l'inganno assoluto dell'eterno presente. È ciò che potrebbe consentirci di vivere, l'attimo che fugge, il battito di ali della felicità. Ciò che non possiamo permetterci, intenti come siamo a costruire simulacri di vita fatti di merci, di velocità e di voracità, di chiasso per riempire i silenzi, dai quali, chissà, quei bambini che ridono dietro le siepi potrebbero ricomparire, e farci infine sentire un po' ridicoli.

Proviamo però a guardare la faccenda da un altro punto di vista: sotto il manto delle Storie viaggia la Verità. Ovvero: in ogni storia è presente una qualche forma di verità. Secondo il sociologo Paolo Jedlowski (2000), le due polarità della narrativa sono *testimonianza* e *fabulazione*, resoconto fedele dell'esperienza la prima, invenzione totale la seconda. Queste polarità sono in effetti tendenze astratte, in quanto nessuna delle due è reperibile nel suo stato assoluto: una *testimonianza* comporta sempre una forma d'interpretazione, che può anche esprimersi soltanto attraverso connotazioni emotive e uso dei codici linguistici; una *fabulazione*, la cosa più lontana dalla

realtà che possiamo immaginare, contiene in sé i segni dell'autore, i suoi valori e il suo rapporto col mondo. Ma in generale ogni narrazione si colloca in un punto del *continuum* tra i due estremi, partecipando in misura variata di entrambi. Così Gustave Flaubert poteva tranquillamente affermare «La Bovary c'est moi!» e allo stesso titolo Fëdor M. Dostoevskij avrebbe ben potuto dire che i quattro fratelli Karamàzov (Alëša il mistico, Ivan il razionale, Dmitrij il passionale e Smerdjakov la carogna) erano tutti lui. Le storie che raccontiamo, quale che sia il loro contenuto, parlano di noi, come individui e come specie. L'importante è essere consapevoli che di storie si tratta, che possiamo scegliere di raccontarle nel modo che vogliamo, concedendoci anche la possibilità di trasformarle, cambiando stile narrativo, trovando diversi significati, o addirittura riscrivendole interamente. Posso raccontare a me stesso la storia della mia vita ora come una inesausta serie di tragedie, ora come un romanzo picaresco; i dolori possono diventare tenerezze, l'odio compassione, e viceversa. Il senso stesso della nostra identità non è legato a un'unica storia ma a mille e una, che possono convivere in un accettabile equilibrio, o entrare in conflitto e metterci in confusione. Tuttavia, è vitale che le storie siano tante: infelice colui che, di propria volontà o perché costretto, affida il senso del suo breve viaggio nel mondo a un'unica storia, perché rinuncia a possibilità profondamente umane: alla scoperta, alla molteplicità, al mistero, alla rosa inaspettata nel giardino sfiorito.

1.3. La seconda storia

Sul significato della storiella, Bateson non lascia adito a dubbi: gli esseri umani pensano in termini di storie (anche se resta la curiosità su che sorta di storia sia venuta in mente all'ormai umanizzata macchina). O quanto meno: una buona parte del nostro pensiero si sviluppa nella dimensione narrativa. Che cosa vuol dire “pensare per storie”?

Il pensiero ci consente di dare un ordine al mondo che percepiamo, che altrimenti apparirebbe come un insensato caos. Il primo compito del pensiero è quindi stabilire similitudini e differenze tra gli oggetti che compongono il mondo dell'esperienza, istituire classi e categorie che ci permettano di distinguere un elefante dall'atto dell'innamorarsi¹; a un secondo livello, di-

¹ La cosa è meno peregrina di quanto possa apparire: vedi Oliver Sacks (2001). E infine, il grande Lewis Carroll: «Gli sembrò di vedere un Serpente a Sonagli / che disputava in Greco Fluente: / guardò ancora e scoprì che era / la Metà della Settimana Seguento».

stinguere un elefante da un ippopotamo o da un rinoceronte, e distinguere un innamoramento fugace da un legame duraturo, e così via. Il principio organizzativo implica la separazione, la necessità di sezionare secondo differenze elementi del *continuum* esperienziale e riporli nelle apposite caselle secondo criteri che ci rassicurino sul fatto che la situazione è sotto controllo. Naturalmente, i criteri possono essere culturalmente condivisi, o tendere verso la soggettività. Proviamo a stendere un elenco delle cose che ci piacciono; probabilmente ci ritroveremo una lista come quella del film *Tutti insieme appassionatamente*:

Gocce di pioggia sulle rose e baffi di gattini, / teiere rilucenti e caldi guanti di lana, / pacchi di carta marrone legati con lo spago: / queste sono alcune delle mie cose preferite. / Morbidi cavallini e croccanti torte di mele, / campanelli delle porte e campanelli delle slitte, cotolette e tagliatelle, / oche selvatiche che volano con la luna sulle ali: queste sono alcune delle mie cose preferite².

Lista arbitraria, e probabilmente non del tutto coerente sotto un profilo strettamente logico (mette insieme vari tipi di oggetti, colori, immagini, esperienze) ma, poiché i gusti non si discutono, assolutamente legittima. La soggettività delle classificazioni può arrivare all'estremo confine, come nella lista degli animali trovata, secondo quanto racconta Jorge Luis Borges, da un illustre sinologo in un antico libro cinese; essi si dividono in:

(a) appartenenti all'Imperatore, (b) imbalsamati, (c) ammaestrati, (d) lattonzoli, (e) sirene, (f) favolosi, (g) cani randagi, (h) inclusi in questa classificazione, (i) che s'agitano come pazzi, (j) innumerevoli, (k) disegnati con un pennello finissimo di pelo di cammello, (l) ecc., (m) che hanno rotto il vaso, (n) che da lontano sembrano mosche (Borges, 1963, p. 104).

È certo che la scienza, almeno dai lontani tempi di Francis Bacon e delle sue *Tabulae*, ha sentito il bisogno di costruire liste "oggettive" in cui il punto di vista logico sia coerente con la verifica sperimentale, ma, quando quest'ultima è insufficiente, a prevalere è il criterio logico (che, sia detto per inciso, non esclude armonia e bellezza: ne è esempio la tavola periodica degli ele-

² Questa è la traduzione dell'originale. La versione ritmica italiana suona così: «Gocce di pioggia sul verde dei prati, / sciarpe di lana, guantoni felpati, / più che il sapore, il colore del tè / ecco le cose che piacciono a me! / Torte di mele, biscotti croccanti, / bianchi vapori dai treni sbuffanti, / quando ti portano a letto il caffè, / ecco le cose che piacciono a me!». Come si vede, altrettanto soggettivo ma ineccepibile.

menti di Mendeleev, elegantemente montata anche in presenza di numerose caselle vuote). Tuttavia, è inevitabile che quando si parla della psiche umana (ovvero, quando la mente studia se stessa) tutto si fa più sfumato e tendente verso la soggettività. Per esempio: quante e quali sono, esattamente le emozioni? Come si distinguono dai sentimenti? Da Darwin in poi a queste domande sono state date risposte molto diverse, che si complicano quando dalle emozioni primarie (sulle quali, emozione più, emozione meno, c'è in fin dei conti un certo consenso) passiamo a quelle composte, che comportano sfumature e complessità tali che non possono essere compiutamente descritte se non dagli scrittori e dai poeti (cioè, raccontando delle storie)³.

Inoltre, se per mettere ordine nel caos il pensiero si limita a separare, è probabile che esso si riduca infine a una collezione di reperti; frammenti che, per quanto rigorosamente classificati e organizzati, non possono rendere conto del significato della nostra esperienza del mondo: per costruire senso, è necessario connettere. Secondo la *Relevance Theory* di Dan Sperber e Deirdre Wilson (1995), ben nota a chi si occupa di comunicazione, un input cognitivo è pertinente quando è possibile legarlo all'informazione di sfondo disponibile al soggetto; allora, e solo allora, produce conoscenza. In altre parole, quando sta dentro una storia. La storia collega i termini con cui descriviamo il mondo, sottolinea Bateson, fornendo un *contesto* e una *struttura* attraverso i quali è possibile liberare le potenzialità di senso di ogni termine. *Contesto* deriva dal latino *cum-texere*, tessere insieme. In un tessuto, ogni filo che viene intrecciato con gli altri ha un suo ruolo preciso nel sostenere il disegno complessivo. *Struttura*, invece, non proviene dall'arte del tessitore, ma da quella del muratore: il verbo *struere* descrive l'atto di mettere uno strato sull'altro. Da esso derivano *costruire* e *distruocere*. *Contesto* descrive un insieme coerente di elementi, *struttura* le loro relazioni reciproche. Pensare per storie è il nostro quotidiano tentativo di dare senso al mondo.

1.4. Quando il bambino era bambino

In uno dei suoi primi giorni d'asilo, mio figlio si portò a casa un oggetto, una specie di pedina gialla di legno di chissà quale gioco, che aveva trovato, in mezzo a tante altre uguali ma di diversi colori, in una scatolina nel reparto delle cianfrusaglie che la maestra, con agazziana sapienza, aveva

³ E se fosse vero che, come sostengono alcuni, Francis Bacon scrisse alcune delle opere attribuite a Shakespeare, i conti tornerebbero ancor meglio.

messo a disposizione dei bambini della sezione. Per l'intera giornata, di quando in quando tirava fuori dalla tasca l'oggettino giallo, ci giocherellava per un po', mormorando qualcosa, e poi lo rimetteva a posto. Lo chiamava "il Trombino", per una vaga rassomiglianza con lo strumento musicale, che conosceva bene per via di un amico di famiglia musicista cui era molto affezionato. La sera, recandomi nella sua cameretta per il bacio della buonanotte, lo sentii canticchiare: era seduto al tavolino, e muoveva il suo oggettino come a farlo camminare. Mi avvicinai per sentire meglio, e percepii le seguenti parole: "Il Trombino va a trovare i suoi amici, trallallà!". Quando la mattina dopo uscimmo in auto per andare a scuola, durante tutto il tragitto canticchiò la sua canzoncina, con numerose variazioni; poi presumo che abbia rimesso il Trombino dove l'aveva trovato, perché non lo vidi più.

Nel breve tempo che l'oggettino ha fatto compagnia al bambino, è stato protagonista di una storia. Una storia semplice, ma non una storia qualunque: attraverso di essa, un bambinetto di tre anni rielaborava la strana avventura che gli era capitata: essere portato in un posto sconosciuto, lontano da casa, abbandonato tra le mani di un adulto mai visto prima; un posto però dove ci sono giochi, cose strane e affascinanti, e soprattutto altri bambini come lui, presumibilmente altrettanto perplessi. Il Trombino torna a casa, e con lui possiamo vedere la faccenda da un altro punto di vista: la scuola è *una specie di casa*. Il Trombino visita gli amici: forse gli altri bambini non sono una minaccia, ma possibili compagni di gioco. La storia è il luogo ideale dove emozioni contrastanti possono essere messe in gioco e trovare un compromesso: permette una mediazione tra sé e gli altri; mette in connessione cornici diverse.

La propensione dei bambini a creare storie ha le sue radici in quello che Donald W. Winnicott (1979) chiama «oggetto transizionale»: l'orsetto che il bambino utilizza per sostituire la mamma assente e, più in generale, per tollerare la separazione, che costituisce un passo importante verso l'acquisizione di un pieno senso di sé come entità distinta. L'orsetto (o la coperta, come nel caso di Linus, che fu il più celebre divulgatore delle teorie dello psicanalista inglese) è un oggetto veramente strano: esso partecipa infatti allo stesso tempo delle qualità dell'essere e del non-essere. Da un lato, è un oggetto materiale e concreto, fatto di stoffa e ripieno di fuffa, morbido quanto basta, indubbiamente appartenente al mondo esterno; dall'altro, istituisce quell'altro mondo, il mondo della fantasia, che in seguito sarà il territorio privilegiato per le storie. Il giocattolo preferito è infatti spesso la star delle prime storie inventate: si comincia ad attribuire all'orsetto aspetti della propria esperienza, ha fame, piange, ha la febbre, fa il bagnetto, gioca ed è contento. Col tempo, le storie diventano più complesse, e sempre di più riflettono la versione del mondo che il bambino quotidianamente e faticosamente costruisce, mantenendo tuttavia

la loro natura transizionale, che è anche quella di evocare possibilità altre, rileggere il mondo secondo angolazioni diverse. Winnicott ci ricorda inoltre che

quest'area intermedia di esperienza, di cui non ci si deve chiedere se appartenga alla realtà interna o esterna (condivisa), costituisce la maggior parte dell'esperienza del bambino, e per tutta la vita viene mantenuta nell'intensa esperienza che appartiene alle arti, alla religione, al vivere immaginativo e al lavoro creativo in generale (ibid., p. 43).

Dire a un bambino "Non fare storie!" è come dirgli di non giocare, è chiederli di rinunciare al suo linguaggio elettivo. Gioco e narrativa sono infatti gli strumenti naturali con i quali il bambino manipola la sua conoscenza del mondo. Essi sono due facce della stessa medaglia: il gioco presuppone una narrativa sottostante, che può preesistere o che viene creata dallo sviluppo del gioco stesso. Quando i bambini iniziano a giocare con gli oggetti, questi iniziano a comporre storie; e quando, più grandini, i bambini entrano nel magico mondo del "facciamo finta che", l'intreccio diventa essenziale. D'altra parte, la narrazione di una storia, esattamente come il gioco, istituisce una cornice di realtà, mettendo provvisoriamente tra parentesi la realtà ordinaria. L'atto narrativo fonda un universo immaginativo che, per quanto si riconosca di comune accordo fatto di finzione («della stessa sostanza di cui son fatti i sogni» direbbe il Bardo), può contenere emozioni, sentimenti, idee e pensieri che sono indubitabilmente veri. Esattamente come il gioco.

Le storie che i bambini costruiscono giocando sono contenitori di energia vitale, che svolgono importantissime funzioni nella crescita. Della funzione *cognitiva* si è già accennato prima: costruendo contesti e strutture, s'impara a pensare, a governare tempo (padronanza delle sequenze temporali) e causalità (padronanza delle sequenze causali). Ma il gioco-storia ha anche una funzione *emotiva*: all'interno della cornice immaginativa le emozioni possono essere espresse, controllate e riconosciute. Una serie di studi sperimentali condotti da Paul L. Harris, professore presso l'Università di Oxford, ha dimostrato che i bambini, almeno a partire dall'età dell'acquisizione del linguaggio, sono perfettamente in grado di distinguere la realtà quotidiana dalle costruzioni immaginative, ma allo stesso tempo hanno il talento d'immergersi emozionalmente in quelle costruzioni (Harris, 2000). Sanno lasciarsi andare nelle storie, pur sapendo che sono solo storie. Questa qualità rimarrà nella vita adulta sotto la forma della capacità di lasciarsi avvincere da un romanzo, uno spettacolo o un film. Infine, ed è forse questo l'ambito più affascinante, almeno per quanto riguarda i contenuti di questo libro, la funzione *creativa*. Reinventare il mondo in una storia apre l'accesso alla metafora e al simbolo, alle diramazioni del senso, alla creatività in senso

lato. Ma di quest'ultimo aspetto si parlerà più diffusamente nel paragrafo successivo.

Ma prima occorre accennare a un'altra questione: se accettiamo l'idea che quello delle storie sia il linguaggio naturale dei bambini, possiamo comprendere quanto sia di fondamentale importanza che gli adulti abbiano voglia e tempo, e magari un pizzico di competenza, per leggere e raccontare storie. Molto è stato detto sui vantaggi della lettura ad alta voce con bambini in età prescolare, che facilita non solo l'apprendimento del linguaggio orale e scritto, ma parecchie altre rilevanti funzioni cognitive⁴; tuttavia, qui m'interessa soprattutto richiamare l'attenzione sulla relazione che si crea tra narratore e ascoltatore. È una relazione intima, che ha dei tratti di complicità: il narratore ha un segreto, e lo svela proprio a te, ma per svelarlo ha bisogno della tua collaborazione. È una relazione interdipendente, nella quale la dinamica emotiva della storia si modula sulle reazioni dell'ascoltatore, reazioni che possono essere anche inesprese, percepibili solo empaticamente. Il racconto prende vita nello spazio potenziale tra narratore e ascoltatore, ed è creativamente influenzato da entrambi. Il processo di creazione di un mondo immaginativo è condiviso tra adulto e bambino.

E questa condivisione, io penso, non è solo benefica per il bambino che ascolta, ma anche per l'adulto che narra. Essa ci consente di recuperare il rapporto con la nostra fantasia, e il piacere di perdersi in essa per qualche tempo; ci spinge dolcemente a rispecchiarci nella meraviglia del nostro piccolo ascoltatore, ritrovando il bambino che eravamo per essere un adulto migliore. Come sembra suggerirci Peter Handke, nei versi che accompagnano le più belle scene del film *Il cielo sopra Berlino*:

Quando il bambino era bambino, / se ne andava a braccia appese, / voleva che il ruscello fosse un fiume, / il fiume un torrente, / e questa pozza, il mare. // Quando il bambino era bambino, / non sapeva di essere un bambino, / per lui tutto aveva un'anima / e tutte le anime erano un tutt'uno. // Quando il bambino era bambino, / su niente aveva un'opinione, / non aveva abitudini, / sedeva spesso a gambe incrociate, / e di colpo sgusciava via, / aveva un vortice tra i capelli / e non faceva facce da fotografo. // Quando il bambino era bambino, / era l'epoca di queste domande: / "Perché io sono io e perché non sono te? / Perché sono qui e perché non sono lì? / Quando comincia il tempo, e dove finisce lo spazio? / La vita sotto il sole è forse solo un sogno? / Non è solo l'apparenza di un mondo davanti al mondo quello che vedo, sento e odoro? / C'è veramente il male e gente veramente cattiva? / Come può essere che io, che sono io, non c'ero prima di diventare? / E che una volta io che

⁴ Sul sito dell'associazione Nati per Leggere (www.natiperleggere.it) si può trovare una vasta bibliografia.