

F. Cambi - S. Landi - G. Rossi
(a cura di)

LA MAGIA NELLA FIABA

Itinerari e riflessioni

La collana raccoglie i contributi dell'IRRE-Toscana prodotti in vista del rinnovamento della scuola italiana, elaborati attraverso progetti e indagini condotte all'interno dell'Istituto, e che toccano le diverse frontiere della "ricerca educativa".

Volumi pubblicati

- F. Cambi, F.P. Firrao, G. Rossi (a cura di), *Discontinuità storiche. Dal Medioevo al Novecento: problemi di metodo e questioni di didattica*
- F. Cambi, F.P. Firrao (a cura di), *Filosofia per i nuovi licei. Modelli formativi e modelli didattici*
- F. Cambi, M. Piscitelli, *Complessità e narrazione. Paradigmi di trasversalità nell'insegnamento*
- F. Cambi, G. Rossi (a cura di), *Paesaggi della fiaba. Luoghi, scenari, percorsi*
- F. Cambi, F. Tamburini, *Educazione e musica in Toscana*
- F. Cambi, L. Barsantini, D. Polverini (a cura di), *Formare alla scienza nella scuola secondaria superiore*
- F. Cambi, F. Gattini (a cura di), *La scienza nella scuola e nel museo. Percorsi di sperimentazione in classe e al museo*
- F. Cambi, M.G. dell'Orfanello, S. Landi, *Il dis-agio giovanile nella scuola del terzo millennio*
- F. Cambi, S. Landi, G. Rossi (a cura di), *L'immagine della società nella fiaba*

Un grazie particolare alla dot.ssa Cristina Gavazzi, coordinatrice della sezione didattica dell'Archivio di Stato di Pistoia, che ha chiesto di attuare il corso in quella sede coinvolgendo così le scuole della città e del circondario.

Si ringraziano le scuole che hanno partecipato, i loro dirigenti, i genitori e quei docenti che, oltre all'assidua frequenza, hanno realizzato nei laboratori e nelle loro classi dei lavori che, messi a chiusura del presente volume, lo arricchiscono ulteriormente.

C'è bisogno di magia... a partire dalla fiaba

SANDRA LANDI

1. La magia

La magia è una forma del pensiero mitico, un'arte che tende a dominare o a travalicare le forze della natura, una sorta di realtà altra, legata a un diverso ordine culturale, spesso in contrasto con un mondo in cui contano i dati di fatto, la precisione, la nuda e cruda realtà.

Potremmo definirla come una specie di capacità di attrarre, di produrre incanto e fascinazione. Qualcosa che ha effetti prodigiosi e straordinari.

Chi non vorrebbe vivere nella vita reale momenti magici? Momenti incantevoli e suggestivi? Momenti che esercitano un fascino straordinario, non appartenente alla quotidianità, ma a qualcosa che ha a che fare con il meraviglioso.

D'altra parte chi va alla ricerca della vera essenza della vita non si ferma alla realtà. E anche l'anima o lo spirito sono forse cose concrete?

La magia si respira, ma non si vede e non si tocca.

Si intuisce, si intravede e si deduce. Si vive nell'aria, si percepisce. È un aroma flebile, difficilmente catturabile dai frettolosi. Se ne vedono gli effetti.

Come per magia... è qualcosa che appare in modo improvviso, inaspettato, che produce effetti sui sensi, è qualcosa che riguarda l'anima. Provoca rapimenti e sconvolgimenti, agisce *dentro* la persona.

Nel *fiore* della magia si trovano oggetti apparentemente banali (una tovaglia, un sacchetto, un mantello...) che però producono sconvolgimenti della banalità.

Provocano fascino e incanto, tanto che, la parola magia, nel linguaggio di senso comune, serve a connotare effetti non comuni: magia della bellezza, di uno sguardo, di un paesaggio, magia della musica, dei colori, dello stile.

Arte magica, cerchio magico, bacchetta magica... rappresentano tutto ciò che appare capace di produrre effetti straordinari.

È lo stupore il filo conduttore.

La magia seduce, suggerisce e incanta, non si sa mai né dove, né quando, né quanto, ma non importa: il prodigioso è incantevole anche quando è *monstrum*, segno terrificante, soprannaturale e prodigioso.

Ma *monstrum* deriva da *monère*, ammonire, quindi rappresenta qualcuno che comunque insegna, esorta e consiglia, anche rimpoverendo, anche spaventando. Qualcuno che è capace di mettere in guardia e correggere. E allora non è qualcuno o qualcosa che educa?

2. La magia della fiaba

Le narrazioni di accadimenti magici suscitano eco, risonanze e suggestioni in chi legge o in chi ascolta; aiutano a frugare il passato per cercare una chiave del presente.

Con la loro pregnanza simbolica, appartengono a quei saperi iniziatrici che abitano il nostro inconscio. Provocano sorpresa, meraviglia e spavento, comunque una condizione di attrazione, magari derivante dalla percezione angosciosa della labilità dell'esserci, dalla finitezza di tutto ciò che è vita.

Mentre il mondo si fa beffe di tutto, noi, acrobati di questo circo triste, siamo destinati a finire, mentre lui con tutta la sua apparente concretezza sembra non finire mai. E allora inventiamo stratagemmi per non finire nel finito.

La magia è uno di questi: nel mondo magico infatti le cose possono prolungarsi oltre il loro limite sensibile. D'altra parte il mondo, in qualsiasi epoca, ha sempre avuto bisogno di un *altro mondo*. È un modo per preservarsi dal rischio di trovarsi senza orizzonte e senza speranze. Offre un sistema di garrenigie liberatrici e compensi equilibratori con il riscatto magico offerto dal quotidiano che all'improvviso si trasforma in straordinario.

Ma oggi viviamo in un mondo disincantato: gli incantatori di un tempo stanno perdendo la loro magia.

Chi incontrava i miti di Eco, della Sfinge e delle Sirene... i molti personaggi mitici che costellano la storia dell'umanità, avvertiva meraviglia, incanto e paura. Si confrontava con poteri ineluttabili che agivano da fortificante, da vitamine per l'essere.

Le origini della fiaba si perdono nella stessa antichità del mito, sia per la comune provenienza dalla tradizione orale, sia per i significati di carattere antropologico e culturale. Rientrano in quell'immaginario collettivo che fa parte della cultura e delle tradizioni dei popoli che li hanno tramandati oralmente di generazione in generazione e rappresentano in modo più o meno simbolico riti, usanze e costumi.

Vladimir Propp in *Radici storiche dei racconti di fate*, rileva come le fiabe di magia siano collegate al patrimonio folklorico di un popolo.

In *Morfologia della fiaba* ci dimostra come le fiabe di magia affondino le loro radici storiche nei riti di iniziazione dell'età tribale e presentino, al di là della cultura di appartenenza, una stessa struttura, cadenzata da personaggi, che svolgono le stesse funzioni in rapporto allo svolgimento della storia.

Le funzioni sono gli elementi costanti, le azioni stabili, rappresentate dall'operato di un determinato personaggio, dal punto di vista del suo significato per lo svolgimento della storia, indipendentemente dalla sua identità e dal modo di esecuzione. Sono in numero limitato (31) e formano le componenti fondamentali della fiaba.

Cosa troviamo adesso negli schermi televisivi, nei videogiochi, nel *web* o in *Second Life*?

I *media* ricreano, grazie all'espedito tecnologico, la meraviglia, l'incanto e la paura che avvertiva millenni or sono chi incontrava i miti di Eco, della Sfinge e delle Sirene... i molti personaggi mitici che popolano la storia dell'umanità.

Il *medium* però cancella la presenza fisica del locutore: l'ascoltatore è presente, chi parla no, quindi ci troviamo di fronte a una comunicazione non autentica.

Manca la possibilità di rispondere o di interagire. Manca il *progidium*.

Manca l'eroticismo dello sguardo, del tatto, dell'olfatto: il calore dei fati vicini che scaldano. Tutto ciò che rende la voce *fatus vocis* e quindi *progidium*, *monstrum* che attinge al sapere tautologico e profetico, dominato dal *fatum* e dallo spirito.

I personaggi ritornano, sono sempre quelli o molto simili, ma non sono i medesimi: hanno perso il loro status autorevole, il loro potere di fascinazione.

La narrazione fa da bussola, magari si usano anche le stesse parole, ma le parole parlate di chi racconta risuonano di un *pathos* che le trasforma in "scrittura ad alta voce", come dice Roland Barthes: costruzione mentale, interiore, intimo che risuona nell'altro intimo vicino.

L'atto comunicativo vocale è un'esecuzione complessa, quasi una rappresentazione in cui si intrecciano espressioni verbali e non verbali, che coinvolgono due o più persone complementari e mutuamente influenzabili.

Questo voler dire diventa allora comunicazione ed espressione: esistere e creare in quanto io e tu, insieme, *cum*, non solo accanto.

Filo che collega il locutore all'interlocutore. E questo è un filo che passa attraverso corpi che stanno vicini. Ne nasce un fluire sonoro e ritmico, forte di un'energia magica perché primordiale e cosmogonica, nata dal desiderio di dire e soprattutto di dirsi.

Tutti e due si sentono trasportare "come un sughero sull'onda", spesso aiutati dalla reiterazione di un contenuto acustico: la cantilena, la rima, la musicalità delle parole.

La monotonia acustica, sempre alla base della tecnica magica, tende a illanguidire l'essere, trasportandolo in altri spazi e in altri tempi.

Si costruiscono così le basi di una nuova ecologia della comunicazione, fondata sul reciproco riconoscimento, sulla ricerca di un dialogo che scaturi-

sce da un atteggiamento di cura e di coinvolgimento, capace di promuovere partecipazione.

Così si pongono i semi di una relazione presente da coltivare continuamente.

I sinonimi di coltivare sono curare, allevare, affinare, migliorare, promuovere, sviluppare, accarezzare (si accarezza un'idea), covare (si cova in segreto un progetto), nutrire (si nutre un sentimento).

Avere cura significa anche promuovere le basi per il raggiungimento dell'autonomia e dell'indipendenza, significa sapersi ritirare quando è il momento per lasciare spazio alla libertà di esprimersi. Così l'*in-fans* potrà prendere la parola e cominciare il suo viaggio iniziatico verso la civiltà.

La parola parlata del racconto orale si carica dell'essenza di chi narra, qui vengono immagazzinate le sue energie che, a ogni uso, ulteriormente si accumulano. Diventa così un addensato di esperienze e sentimenti che si tramandano di generazione in generazione costruendo e alimentando l'identità culturale. Non è il semplice vissuto, ma la magia insita nel vissuto.

“Confrontiamo dunque la parola con il seme, il discorso con il genere, il parlare col principio maschile e l'ascoltare col principio femminile, l'azione sulla personalità con il processo della fecondazione. [...] Pensiamo a Platone, che sulla scia di Socrate ha sviluppato una teoria erotica del sapere: il tendere al sapere è il desiderio d'amore, la non-espressione del sapere non ancora maturo è la gravidanza; l'aiuto che rende possibile l'espressione è la maieutica; la comunicazione del sapere è la fecondazione; la dottrina è come la tensione delle anime al parto, e così via”¹.

La fiaba con la sua magia assume così un valore linguistico, antropologico e pedagogico.

3. La magia nella fiaba

Nelle fiabe la magia è un elemento fondamentale, risolutore di problemi, ma è un elemento che non viene mai gratis, si deve conquistare con determinazione.

Quando, dove, come e quanto? Sono domande che non hanno risposta. Specialmente per chi è abituato al qui e ora.

D'altra parte le fiabe agiscono sempre nell'indeterminatezza. Non a caso il loro tempo è l'imperfetto.

Indeterminatezza del luogo e dello spazio: *c'era una volta...* Indeterminatezza della quantità: *e vissero per sempre felici e contenti...* Quanto felici e contenti? Come fecero? Non c'è mai una risposta certa, tutto è lasciato all'immaginazione.

“Al centro del mondo culturale magico, come sintesi viva di iniziativa e di tradizione, sta il mago, che si apre al dramma esistenziale proprio del magismo, e consegue sul rischio una vittoria che ha significato non solo per sé ma anche per gli altri”².

La parola mago ha sempre avuto un significato positivo, il mago è infatti un personaggio favoloso, dotato di poteri magici e di virtù soprannaturali. Tanto che “essere un mago” nella musica, nelle arti, nella parola, ecc., equivale ad essere insuperabile; nel linguaggio figurato infatti diventa sinonimo di fuoriclasse e campione.

È qualcuno che dimostra la capacità di superare i limiti del proprio esserci, di dare o restituire un orizzonte all'esserci.

La magia interviene ad arrestare il caos insorgente, a riscattarlo in un nuovo ordine, può operare sia come evocatrice di forme, sia come liberatrice.

“Il mago è colui che sa *andare oltre di sé*, non già in senso ideale ma proprio in senso esistenziale”³.

“In realtà il problema del magismo non è di ‘conoscere’ il mondo o di ‘modificarlo’, ma piuttosto di garantire un mondo in cui un esserci si rende presente. Nella magia il mondo non è ancora deciso, e la presenza è ancora impegnata in quest'opera di decisione di sé e del mondo”⁴.

Quindi, ancora di più, oggi, c'è bisogno di magia...

Ma la magia non è legata alla passività, anzi spinge all'azione, ad aguzzare l'ingegno, a tentare l'impossibile scovando nel profondo astuzia e intraprendenza, creatività e fattività. Le fiabe infatti insegnano a non arrendersi.

Il mondo magico è connesso con determinati momenti critici, in cui accade qualcosa che sembra irreparabile.

D'altra parte viviamo in un cosmo talmente labile che troppo rischia di trasformarsi in caos: l'eroe è colui che ha saputo portarsi fino alle soglie del caos, ma non si è lasciato sopraffare dalla disperazione, ha saputo stringere un patto, fino a uscirne vincitore.

È riuscito a diventare padrone della propria visione, acquisendo la capacità di produrla a volontà, soprattutto nel sogno. Figura centrale della fiaba è l'Eroe.

Prima troviamo sempre un qualche Re che manifesta problemi, bisogni, desideri. L'Eroe si adopera per la loro risoluzione, che all'inizio sembra impossibile: sceglie l'obiettivo del cambiamento, si confronta con gli ostacoli che si frappongono. Le difficili prove che affronta somigliano molto agli antichi *riti di iniziazione* dei giovani ancora in uso nelle società tribali, ma del tutto sconosciuti ai nostri giovani, per i quali tutto è facilitato.

² E. de Martino, *Il mondo magico*, Torino, Bollati Boringhieri, 2007, p. 97.

³ *Ivi*, p. 98.

⁴ *Ivi*, p. 119.

Ma è soprattutto nel confrontarsi con gli ostacoli, nel cercare e trovare l'ispirazione e la forza per uscirne, ciò che fortifica e fa crescere. In tutti i tempi e in tutti i luoghi.

La Fata impersonifica appunto l'*ispirazione*, le soluzioni inedite e creative.

Le fiabe rappresentano infatti un percorso iniziatico: all'insorgere di problemi occorre agire, affrontare gli ostacoli, trasformarli in sostegni per andare avanti con coraggio e senso del rischio. Di fronte alle difficoltà occorre fortificare il desiderio di affermazione personale, non certo fuggire o lasciare che altri li eliminino.

Il problema deve stimolare la ricerca di una qualche soluzione, ma occorre concretezza per strutturare il percorso euristico e creatività per andare oltre la realtà alla ricerca del nuovo. L'Eroe ha bisogno della Fata per cercare e trovare il meraviglioso.

La fiaba quindi

- promuove e aiuta la conoscenza del sé;
- conduce a una esplorazione del sé sempre più profonda;
- spinge al superamento degli ostacoli;
- abitua a ricercare e considerare punti di vista diversi;
- favorisce l'emergere di aspetti e risorse latenti della personalità;
- trasmette un sapere non pienamente razionale, ma simbolico;
- evidenzia l'importanza delle regole e del loro rispetto;
- incoraggia la ricerca di alleanze;
- invita a non accontentarsi della realtà, ma a cercare di superarla con l'immaginazione e la creatività.

L'Eroe non affronta mai sventatamente l'impresa, cerca nuove energie nel suo intimo, raccoglie tutto il suo coraggio, ma sa che il compito è così arduo che è meglio ricercare aiuti.

I messaggeri del mondo magico sono sempre difficili da trovare, occorre determinazione e intuizione: si nascondono spesso dietro una maschera insignificante: una vecchietta, un corvo, un topolino...

Il loro intervento è determinante, rendono possibile ciò che prima era sembrato impossibile, ma mai gratuitamente: occorre seguire istruzioni e regole precise.

Insomma è sotteso una grande insegnamento di vita:

- per risolvere i problemi della vita c'è bisogno
- di un Re: autorità;
- di un Eroe: azione, determinazione e rispetto delle regole;
- di una Fata: intuizione, ispirazione e creatività⁵.

A volte un istante creativo – l'ispirazione appunto – può risolvere ciò che prima ci sembrava impossibile risolvere. Tutte le più grandi scoperte lo insegnano: Newton scopre la legge di gravità, ritenuta impossibile, osservando la caduta della mela.

Chi poteva, prima, pensarla possibile?

4. Crescere con la magia delle fiabe

Bisogna entrare dentro le fiabe, favorire e guidare la ricerca dei sentieri di questi "boschi narrativi". Con quali scopi?

- Per ravvivare la forza d'animo;
- per trovare l'audacia del vivere;
- per stare al passo con la fortuna;
- per trovare il senso della vita.

Brasey e Debaillleul offrono ed esemplificano con fiabe tradizionali, rintracciabili in molte culture, le dieci chiavi necessarie.

- 1) Pratica dell'immaginazione attiva.
- 2) Pratica del capovolgimento degli ostacoli.
- 3) Pratica dell'affermazione creatrice.
- 4) Pratica del paradosso.
- 5) Pratica della metamorfosi.
- 6) Pratica del vuoto attivo.
- 7) Pratica del modello di compimento.
- 8) Pratica della visione liberatrice.
- 9) Pratica della realtà in abbandono.
- 10) Pratica della totalità creativa.

Gli autori sostengono che le fiabe non siano solo semplici racconti per bambini, ma siano in realtà vere e proprie guide pratiche che conducono a svelare agli esseri umani i grandi principi segreti che regolano la vita e l'evoluzione. Non è che ci siano ricette magiche, ma regole da mettere in pratica per superare gli ostacoli attraverso risorse, prima non pensabili, e ottenere un cambiamento della vita.

Il problema sta nello scoprire e aiutare a scoprire parti nascoste della persona per attingere le forze necessarie a costruire la propria vita e non a subirla.

È importante il sogno che fa intravedere e sperare, ma è altrettanto importante saper trasformare i sogni in progetti. E nella legalità.

Ma non possiamo uccidere la magia, cercando di decodificarla spiegandola, occorre un orecchio più raffinato per ascoltare le corde più profonde dell'essere. La conoscenza aiuta, ha un'importanza fondamentale, ma si deve imparare a usare il pensiero convergente e divergente. Abituarsi a considerare che più importanti delle risposte sono le domande.

⁵ E. Brasey, J.-P. Debaillleul, *Vivere la magia delle fiabe*, Vicenza, Il punto d'incontro, 2004.

Due più due non può fare sempre quattro.

Talvolta le rane parlano, i castelli diroccati possono prendere vita per incantamento.

Insomma le fiabe aiutano: non servono a far addormentare i bambini, li risvegliano.

Ognuna possiede una chiave attiva, proviamo a cercarla e a usarla... e se qualcuno per caso incontrasse un rospo sul suo cammino, mi raccomandando, provi a baciarlo... non si sa mai!

La fiaba: creare la magia dell'ascolto

GAETANA ROSSI

"Le fiabe non servono per addormentare i bambini, ma per risvegliare la coscienza dell'uomo e della donna che siamo"¹.

Giovanni Caserta definisce così la fiaba: "La fiaba è il mondo dei sogni ad occhi aperti, che avvincano con tanta maggiore forza quanto più i tempi sono difficili. La fiaba, perciò, può definirsi un dono degli Dei, come lo sono i sogni". E continua: "Si legge in Wilhelm Hauf che in un lontano e bellissimo regno, del quale sopravvive la leggenda che il sole nei suoi giardini eternamente verdi non tramonta mai, regnava una regina che, a voler leggere come *La storia infinita* di Michael Ende, aveva nome Fantasia: Fu questa regina che, dal suo bel regno lontano, mandò agli uomini, avendo pietà di essi, i sogni, i suoi figli, insieme con la figlia primogenita, Fiaba, fanciulla mite e quasi angelica. E fu, solo grazie ai sogni e alla Fiaba che la vita poté diventare sopportabile e accettabile"².

Affermare i nostri sogni, anche quando tutto sembra perduto, continuare a credere anche se le circostanze sono avverse, è la saggezza trasmessa attraverso le fiabe, narrate di bocca in bocca, stagione dopo stagione in tutte le culture del mondo².

Cosa significa tutto questo? Significa che l'umanità, soprattutto quella che vive fra mille difficoltà, e si può affermare che tutti gli uomini in un modo o nell'altro lo siano, ha sempre avuto bisogno, necessità di sognare. Betheleim afferma che "le fiabe danno voce alle angosce e alle speranze dell'uomo. E l'uomo e le comunità non possono fare a meno della speranza". Gli uomini antichi vissero nel sogno del regno di Saturno, la cosiddetta Età dell'oro, che c'era stata, era andata perduta e che poteva ritornare. Gli Ebrei attesero il Messia per secoli, aspettando da Lui la loro definitiva pace e serenità. Lo attesero sempre, anche quando il re persiano Nabucodonosor II deportò in Babilonia,

¹ P. Giacomini, *La via delle fiabe*, Parigi, piera@la voce delle fiabe.com.

² G. Caserta, *La bella fiaba*, Tranchesi, 1980.

Laboratori su faba e magia. Firenze 2008

PAOLO BORIN

Perdersi nell'incantamento, permettere alla mente di viaggiare oltre i riferimenti della realtà, sono attività che non si realizzano soltanto attraverso la parola, ma sono esperienze che possono snodarsi, e per i bambini questo accade continuamente, anche attraverso le attività che si compiono con le mani e richiedono l'uso di materiali.

Il fascino della materia, che si palesa attraverso il desiderio di costruire oggetti o tramite la volontà di diventare artigiani che danno forma alla propria fantasia, pur dispiegando ed esprimendo tutta la sua potenzialità nel periodo dell'infanzia, mantiene, fortissimo, il suo richiamo ed il suo potere anche nell'età adulta. Pure l'adulto, se gliene viene offerta la possibilità, ritrova, magari in un contesto di gruppo che si cimenta su una proposta espressiva o manuale, una parte ancora viva e vitale del suo desiderio di abbandonare l'assoluto e tenace aggancio alla realtà per perdersi, anche solo per un po', nel mondo del magico.

L'agire sugli oggetti, il costruire cose, il lasciarsi prendere e trasportare dal tratto caratteristico della materia sono elementi di facilitazione, appigli concreti, per una estraniamento più completa dal dato oggettivo, per un itinerario più ricco e sostenuto nel mondo fantastico dove le cose sono altro da quello che sono e le persone si staccano dalla prosaicità del quotidiano.

Come il bambino istintivamente intuisce, anche l'adulto intimamente sa che è salutare perdersi nel sogno per capire meglio la realtà; sa che il controllo continuo e assoluto del proprio attenersi all'oggettività porta a vivere una vita fuori da se stessi, una vita che non si nutre del respiro profondo della propria essenza più intima.

L'adulto ancora ricorda il lenimento insostituibile che il sognare mondi magici, nei quali la realtà si piega al volere e al desiderio che si fanno espliciti, porta sulle piccole ferite di tutti i giorni. Piccole ferite che percuotono il nostro orgoglio o la nostra dignità, che ci fanno sentire non importanti o non amati, che opprimono la nostra unicità nella banalità della vita non vissuta con pienezza e consapevolezza, che mettono a nudo le nostre fragilità.

L'agire delle nostre mani sotto l'impulso e la guida di una fantasia che percorra i sentieri del magico è qualcosa di molto diverso dal fare quotidiano, intriso di dovere e di prosaicità. È qualcosa di cui, pragmaticamente, non c'è necessità, qualcosa per cui non c'è un utilizzo pratico, qualcosa che occupa il nostro tempo in un'attività che si potrebbe definire razionalmente inutile. Eppure, trovare il tempo per questa *inutilità*, cercare la complicità di altre persone, lasciarsi prendere dall'affabulazione attraverso cui una persona ci guida su un terreno oggi quasi sconosciuto, e, al tempo stesso, di antica memoria, sono privilegi che, talvolta, sentiamo la necessità di concederci, per non perdere quella parte di noi che chiede di essere riconosciuta e rispettata.

Da quando l'uomo ha abbandonato il gioco, costringendo se stesso a regalarlo sempre più nell'infanzia e ad escluderlo dalla vita adulta, ha dovuto cercare surrogati che gli consentissero, comunque, di portare nella propria vita il tocco della magia. Così, ha concentrato i suoi sforzi, le sue energie ed il suo tempo nello sviluppo di una scienza e di una tecnica che gli permettessero di espandere il suo potere in maniera inimmaginabile, quasi magica, di dare un impulso di velocità al suo tempo, di allungare il suo sguardo oltre i confini dell'umanamente possibile, di vivere virtualmente il tempo e lo spazio, collocandosi contemporaneamente qui e altrove.

Attraverso il suo impegno nella scienza medica e nella chimica, egli prosegue, in maniera non sempre ludica e molto poco magica, il mito di una giovinezza che si prolunghi indefinitamente e che gli dia l'illusione di poter assaporare all'infinito i piaceri di un corpo giovane e un attaccamento alla vita di tipo adolescenziale.

Attraverso l'invenzione e la costruzione di strumenti per spostarsi realmente o virtualmente, annulla le barriere dello spazio, vince le distanze e supera gli spaurimenti geografici.

Per certi aspetti, questo atteggiamento può diventare, di gran lunga, più inquietante e pericoloso che non il rifugio temporaneo nel sogno o nell'elaborazione di un pensiero magico della realtà. Inseguire poteri concreti e tangibili di controllo della realtà implica il fatto di non volerla accettare fino in fondo, manifesta il desiderio di rifuggirla e di cambiarla: tutto questo ha i caratteri di una forma di alienazione e di disadattamento.

In questo modo, si elimina completamente quella possibilità di andata e ritorno tra il mondo della realtà e quello della fantasia, che non è fuga, ma al contrario è elaborazione; si elimina dalla vita il momento del gioco per sostituirlo con una ricerca affannosa di sicurezze e di rassicurazioni che richiede un impegno in continua progressione, che non concede soste, che non ammette fallimenti: pena l'infrangersi del sogno e, quindi, il crollo di qualsiasi sostegno alle nostre fragilità.

Il frutto di questo continuo impegno, di questa determinata ricerca sul piano del controllo sempre più vasto e più grande rispetto al mondo che ci circonda è, senza dubbio, una crescita tecnica che ci permette una vita più comoda e dai toni più leggeri, almeno in apparenza. Ma il frutto di questa scelta di direzione può essere visto anche come l'abbandono di una difesa naturale dell'uomo di fronte alle molte difficoltà della vita, come il dimenticarsi, e dunque il perdere, una parte importante del nostro spirito di adattamento, quella parte che ci consente di smussare gli spigoli più acuti della realtà attraverso una potenzialità ludica ed espressiva che fa riferimento al mondo del magico e del fantastico.

Mentre tutto ciò che è conquista tecnica rappresenta uno strumento, un'altrezzatura, che sono al di fuori di noi e che dobbiamo portarci appresso come protesti esterne, l'elemento ludico e la rappresentazione magica sono profondamente radicate in noi e costituiscono il nostro bagaglio ed il nostro armamentario più naturale. Eliminare questo bagaglio e questo armamentario o barattarlo con qualcosa che è al di fuori della nostra mente comporta un rischio difficilmente valutabile, ma che può essere, in qualche modo, messo a confronto con gli studi fatti sugli effetti disastrosi che ha la mancanza del sonno (e quindi del sogno) sulle persone.

La corsa, sempre più frenetica, alla scoperta e alla realizzazione di strumenti esterni a noi che facilitino la nostra vita, che la rendano più confortevole, che ne aumentino gli spazi liberi, non può farci perdere di vista l'elemento di base che è il nostro equilibrio fisico e psicologico.

Occorre coltivare con cura e dedizione le forme più autentiche e genuine di rapporto con la realtà, quelle che ci permettono di capirla e interpretarla, quelle che si mantengono in rapporto stretto con la materia e, al tempo stesso, ci consentono di staccarcene e di elevarci al di sopra del dato contingente per vivere di una spiritualità che ha una stretta relazione con la magia.

È necessario non fermare, non mettere a riposo né la nostra fantasia, che ci consente di immaginare le forme e i modi del possibile, né la nostra espressività manuale che quelle forme e quei modi ci consente di realizzare in maniera del tutto personale ed emotivamente densa.

Dare tempo e spazio ad una manualità di tipo espressivo e non produttivo, inutile e, pure, funzionale all'esternazione e all'explicitazione delle nostre immagini interiori, artigianale e imperfetta, ma, proprio per questo, così attinente alla materia che ci circonda, si configura come uno spazio di salvaguardia della nostra vitalità, del nostro mantenere vigili le risorse della nostra umanità.

Se la magia della faba vive, indiscutibilmente, della parola che diventa immagine, del pensiero che diventa possibilità di trasformazione del dato og-

gettivo, è altrettanto importante riconoscere il valore di un successivo spazio per l'elaborazione e il riconoscimento di quelle immagini e di quelle trasformazioni, attuato attraverso la manipolazione della materia e la realizzazione di forme concrete, in una sorta di catarsi dell'oggettivazione.

Come in certe lotte orientali in cui, anziché opporre forza a forza, si usa il proprio corpo come un giunco per far sì che la forza dell'avversario passi oltre, si scarichi altrove, lasciandoci illesi, così anche la nostra mente può meglio difendersi dalle frustrazioni e dalle avversità se rinforza la capacità di flettersi anziché opporre resistenza e creare contrasto. Rendere flessibile la mente comporta, per l'appunto, non il cercare nuovi strumenti esterni a noi, alla nostra *forma mentis*, ma sviluppare e rendere più consapevoli le difese con le quali l'uomo ha sempre contrastato le difficoltà, talvolta ammantanti, della quotidiana fatica del vivere. La costruzione fantastica, il viaggio nel magico, la duttile e flessibile arte di modificare il dato reale per renderlo accettabile e per elaborarlo, fanno del nostro pensiero un giunco, un ramo di salice che non si spezza, ma asseconda, assorbe e, dunque, alla fine, vince l'impatto con la durezza della realtà più cruda. "Piegati giunco che passa la piena" recita un antico detto popolare. Questo piegarsi, il sapersi piegare è il frutto di una consuetudine, di una scelta, di una volontà e di un esercizio che rendono agile il nostro pensiero e tranquillo il nostro agire. Non si tratta né di fuga, né di rinuncia.

Al contrario, proprio l'opporci è, talvolta, una scelta inadeguata che dà scarsi risultati.

Piegarsi, in questo caso, diventa, metaforicamente, piegarsi su se stessi, raccogliersi per cercare in sé le risorse. Significa recuperare la ricchezza della propria fragilità per farsi forza della propria umanità e della propria storia, personale e sociale.

Un recupero di pienezza, dunque, non un vuoto dell'agire.

La nostra pienezza contempla anche un ritrovare un uso pieno, questa volta più maturo e cosciente, di quelle prime, formidabili antenne attraverso le quali abbiamo iniziato ad esplorare il mondo: le nostre mani.

Guidate dallo sguardo, esse ci hanno messo, fin dall'inizio, in contatto con la materia, tanto da poterne percepire le caratteristiche specifiche e da poterne apprezzare il potere amico o la spiacevole opposizione.

Ancora oggi, da adulti, il rapporto personale con la materia è decisamente segnato dalla qualità di quei primi contatti esplorativi.

Ancora oggi, sentiamo la materia vicina o ostile in ragione del tempo, delle possibilità, delle occasioni che abbiamo avuto per accostarci ad essa e sentirla come prolungamento della nostra fisicità, ma anche della nostra fantasia.

Dalle esperienze tattili e manipolative della nostra infanzia dipende quanta magia riusciamo a proiettare in quelle forme che la materia assume sotto le nostre mani. E ancora, da quegli inizi dipende la nostra duttilità nell'immaginare, nella materia, forme che esistono nella nostra mente.

Di nuovo si parla di duttilità. Il tirocinio delle nostre mani nel manipolare, plasmare la materia è soprattutto esercizio di duttilità. È l'idea che incontra la sostanza per ricavarne una forma reale: può essere un incontro o uno scontro.

Perché si realizzi un incontro occorre tendere l'orecchio tanto all'idea, quanto alla materia. Occorre piegarsi, di nuovo con duttilità, dando tempo all'idea di giocare con la sostanza reale. Giocare chiamando la materia al gioco, proponendo possibilità, offrendo immagini, esattamente come in un gioco ai confini del magico, in un percorso di andata ritorno. Piegando e piegandosi, in un puro, reciproco gioco di conoscenza, che è, soprattutto, conoscenza di sé.

Il significato che assume un laboratorio, all'interno di un percorso di esplorazione del magico nella faba, è proprio questo: cimentarsi in un gioco di conoscenza di sé, delle proprie immagini, delle forme che assume la materia nella nostra fantasia, per poter tentare di dar loro corpo attraverso i materiali e gli strumenti reali.

Il senso è quello di usare un linguaggio meno abusato e più diretto per esprimere, oltre che per ascoltare, per fissare concretamente in forme percepibili e confrontabili il nostro mondo magico interiore senza farlo passare attraverso le strettoie di un codice linguistico, ma trasferendolo direttamente nella materia.

La direzione desiderabile è quella della ricerca di contatto tra magico e reale, per scoprire quanta magia c'è nel reale e quanta realtà sostiene e pervade il magico mondo dell'immaginazione.

La metodologia auspicabile è quella della complicità e del sostegno reciproco che si sviluppano nel lavoro di gruppo, dove l'altro gioca lo stesso mio gioco, dove le scoperte dell'uno vengono condivise da tutti, dove le emozioni circolano e si rafforzano proprio in questa circolarità.

La proposta è quella di una situazione ludica, leggera, talvolta basata sullo straniamento: una proposta che porta nell'ambito di un uno dei mondi possibili, ancorché non frequentati, dove le relazioni tra le persone non sono quelle abituali, dove le cose a cui si fa attenzione non sono quelle che usualmente occupano la nostra mente, dove guardarsi, ascoltarsi e immaginare sono le attività principali.

Dunque, da queste premesse e da queste ipotesi, nascono quattro laboratori per quattro attività, unite da un filo di continuità, eppure sollecitatrici di esperienze su piani diversi.

Silhouettes

Che cosa c'è di noi in quella forma eterea, rarefatta, a volte appena abbozzata, che fluttua in cima ad un filo di ferro e proietta la sua ombra sullo schermo di tela? Tutta la nostra attenzione sembra essersi spostata sulla tecnica: la tecnica per costruirla, la tecnica per muoverla. Eppure sappiamo bene che, al di là del ruolo che, attraverso quella piccola forma, ricopriamo nella rappresentazione scenica, una parte di noi si è messa in gioco, prima ancora di costruirla, già dal momento in cui guardavamo i materiali disposti sul tavolo.

I nostri occhi guardavano, misuravano, valutavano resistenze o duttilità, rapportavano colori e densità ad un'idea possibile da realizzare. Il viaggio stava già iniziando ed il gioco magico stava proponendo le sue regole.

Costruire una sagoma in cartoncino è una proposta apparentemente semplice, tecnicamente abbastanza facile da realizzare, la richiesta di competenze specifiche è relativamente bassa: saper disegnare una figura e ritagliarne i contorni. La difficoltà maggiore sembra derivare da quell'ampio, troppo ampio, forse, margine di libertà che consiste nel poter scegliere in una gamma, pressoché infinita, di forme possibili di cose e di oggetti, di persone e di animali, la figura da disegnare. Una libertà di scelta così vasta da risultare imbarazzante, quasi fonte di inibizione creativa.

In effetti, quando la consegna non è quella di inventare o seguire una storia da rappresentare, quando lo scopo dell'attività non è quello di costruire i personaggi di quella storia, le ipotesi che si affacciano alla mente sono innumerevoli ed affondano le loro origini nella vastità dell'immaginario di ciascuna persona, dando corpo ad immagini che fluttuano in un ribollire apparentemente scomposto e disordinato. La scelta sembra, infine, venire determinata dalle contingenze, dai materiali, dalla destrezza delle proprie mani: e, forse, in parte, lo è.

Di fatto, nella ridda di immagini possibili, noi compiamo una scelta che ci consente di attuare un aspetto di noi, di giocare una delle nostre facce, di esaminare una delle nostre spigolature, attraverso la realizzazione di una sagoma, di un'ombra che porterà, in vece nostra, il peso di quella parte che rappresenta. Su quella sagoma possiamo giocare le nostre elaborazioni magiche in situazioni di trasposizione "quasi" evidenti.

Quello che, con meno evidenza, contiene, pur tuttavia, una buona dose di contenuto magico è il tempo dedicato alla costruzione di quella silhouette. Un

tempo fatto di piccole, minuziose attenzioni, alla realizzazione di particolari, alla ricerca di soluzioni tecniche, alla contemplazione di una piena rispondenza dell'oggetto all'immagine mentale che se ne aveva in precedenza. La materia asseconda le sollecitazioni della mano, le contrasta, le rappresenta, le interpreta, le trasfigura. Nel vivere questo rapporto tra mano e materia, il gioco magico si realizza e si sviluppa.

Burattini con piegature

Un foglio di carta bianca, con poche, semplici piegature, diventa la base neutra che rappresenta un volto umano o un muso di animale.

Sul tavolo, come su di una tavolozza dalle innumerevoli sfumature, le riviste patinate da sfogliare e da cui strappare i colori che daranno vita e forma al nostro personaggio.

La povertà dei materiali, la semplicità degli strumenti e l'aspetto essenziale del supporto da cui si parte, sono caratteristiche fondamentali per un laboratorio di ricerca, nel quale si richiede che il materiale suggerisca, con molta discrezione, le forme che la creatività personale è chiamata ad esprimere.

Una piccola forma, un volume delimitato da un foglio di carta che si muove con tre dita è la suggestione iniziale, la condizione essenziale e sufficiente su cui ciascuno proietterà le proprie fantasie, su cui lavorerà con colori, forbici e colla per realizzare il proprio personaggio.

La semplicità di questa forma iniziale, appena accennata, fa sì che essa si presti a qualsiasi interpretazione, che risponda a qualsiasi esigenza, che si pieghi a diventare questo o quello. Lo stesso volume che occuperà, a lavoro finito, potrà essere di poco superiore a quello iniziale, con colori che aderiscono alla superficie, oppure potrà essere molto più esteso, con l'aggiunta di pennacchi, capigliature fluenti, orecchie, proboscidi, colletti e chissà che altro.

Poche cose si prestano così docilmente a trasformazioni tanto grandi e tanto sorprendenti come questa piccola forma di carta.

Poche cose sembrano acquistare vita sotto le mani del loro artefice come queste piegature su cui i colori portano suggerimenti vitali che sembrano animare i personaggi come se uscissero da una galleria nella mente.

Il bagaglio del viaggiatore

Non sempre il lavoro più interessante da fare con i materiali consiste nel trasformarli, modificarli, lavorarli con strumenti.

In qualche caso, può essere stimolante e piacevole interpretarli, spiarne la storia e la forma, il senso e il contenuto: come avviene, ad esempio, con i libri.

Ancor di più se si tratta di bagagli contenenti libri, soltanto libri; bagagli che un viaggiatore distratto o sopraffatto dagli eventi ha abbandonato o smarrito, magari, sul treno.

Diventa un gioco della fantasia immaginare, attraverso l'osservazione di questo particolare oggetto smarrito, chi potrebbe essere stato il suo possessore e per quale ragione un bagaglio, così prezioso per chi decide di mettersi in viaggio soltanto con i libri, possa essere stato abbandonato su un treno. I libri raccontano storie, i libri hanno una storia, i libri raccontano la storia di chi li possiede; diversi libri insieme raccontano ancora meglio la storia di chi li ha raccolti, letti e, forse, amati, di chi ci si è riconosciuto e, perciò, li ha conservati e portati con sé.

Diversi libri insieme, e non per caso, delineano il carattere di chi li ha scelti, parlano dei suoi desideri, delle sue aspirazioni, dei suoi interessi o delle sue preoccupazioni: raccontano la sua sensibilità. Si tratta di un uomo o di una donna, è giovane o no? Cosa fa nella vita, come vive le sue emozioni?

I libri, ma anche il loro occasionale contenitore, sembrano essere lì apposta per raccontarcelo, per farcelo scoprire.

Il piccolo gruppo di persone alle quali è affidato il bagaglio del viaggiatore si interroga, deduce, immagina, confronta, si immerge in questo materiale e, alla fine, ne ricava una storia possibile e plausibile, ai confini tra gioco e realtà, una storia di quel viaggiatore e della sua vita, una delle tante storie possibili.

Il paesaggio infantile

C'era un gioco che aiutava i viaggiatori d'altri tempi, tempi in cui i viaggi erano molto più lunghi e impegnativi, a trascorrere le lunghe attese sulle diligenze o sui primi treni sbuffanti. È un gioco costituito da piccole tessere di cartoncino, tante piccole carte, in ciascuna delle quali era rappresentata una porzione di paesaggio; in questo paesaggio erano raffigurati personaggi, animali, cose che lo rendevano animato e caratteristico. In nessuna di queste tessere si potevano trovare il sole o la luna, ma soltanto montagne, laghi, piane, nuvole.

Soprattutto, ogni tessera poteva essere posta prima o dopo ciascuna altra, con la certezza che gli elementi fondamentali del paesaggio (la strada, il fiume, la linea dell'orizzonte) avrebbero trovato una loro continuità e congruenza.

Pur rappresentando spazi diversi, infatti, la strada, il fiume, la linea dell'orizzonte, combaciavano perfettamente, qualsiasi fosse la combinazione con la quale si accostavano, l'una all'altra, le varie tessere.

In questo modo, giocando, si costruiva una delle tantissime storie possibili con quelle carte; o, meglio, si scoprivano le mille e mille storie che le carte custodivano nel segreto della loro combinazione.

Animali e costruzioni occupavano le valli o le montagne, personaggi di tutti i tipi si muovevano sulla strada o sull'acqua. Ogni elemento racchiudeva un pezzo di storia, su ogni elemento si poteva fantasticare per decidere quale tessera apporre in successione. Una storia interattiva *ante litteram*, un prototipo di storia-gioco dai tanti inizi e dagli imprevedibili finali. Ma, soprattutto, uno spazio incredibilmente vasto per viaggiare con gli occhi e con l'immaginazione, in un contesto di proposte leggere, appena accennate, sulle quali la fantasia costruiva canovacci e intesseva trame.

Questo il gioco, un gioco pensato da qualcuno per far giocare qualcuno altro. Ma, se la proposta si arricchisce della possibilità di costruire personalmente le tessere del gioco, la mente viene coinvolta nella realizzazione dei propri paesaggi, nella messa in campo dei propri personaggi, nella scelta del proprio stile creativo e delle proprie forme. Creatività, manualità, materiali, strumenti, interagiscono con i paesaggi della mente e le figure che li animano e si confrontano con le immagini interiori e con la loro forza emotiva.

In più, ancora una volta, il gruppo fa sentire la propria presenza, avvolgendo ogni partecipante in una atmosfera di complicità e di sostegno che, pure, lascia libero ciascuno di esplorare i propri territori fantastici e i risvolti della propria emozione.

Si costruiscono, pezzetto dopo pezzetto, le parti di ciascuna tessera e, nel farlo, si vivono sensazioni di partecipazione e di immedesimazione di cui il materiale diventa mediatore. È un materiale che consente di avvicinarsi alla rappresentazione dell'immagine mentale soltanto per approssimazione, in maniera assolutamente imperfetta e imprecisa; la consapevolezza di questo fatto rassicura la persona che crea il proprio paesaggio sul risultato della propria azione, lo mette al riparo da un'autocritica troppo severa nei confronti del prodotto del suo lavoro.

D'altra parte, quell'abbozzo dal carattere così decisamente pittorico sorprenderà, prima di tutti, lo stesso autore per la freschezza e l'immediatezza di certi messaggi e di certe soluzioni creative o narrative.

Le mani riescono spesso a sorprendere la mente, lavorando come su una strada parallela ed offrendo, poi, un risultato, un prodotto che sorprende e affascina al tempo stesso, perché non era stato considerato a livello cosciente, eppure trova una rispondenza emotiva e rappresentativa inattesa e, proprio per questo, ancora più gradita. Quello che appare alla fine può essere qualcosa che contiene una lenta e meticolosa ricerca di particolari che, come in un collage, ricompongono le immagini note, eppure latenti, di una magia interiore, a volte troppo sfocata per mostrarsi chiara e nitida alla nostra consapevolezza.

Le tessere del paesaggio che viene costruito aiutano a far emergere un sogno che è dentro di noi e che, a volte, solo la sorpresa può portare alla luce.

La sorpresa, spesso celata nei materiali e nel lavoro apparentemente meccanico delle nostre mani è, per l'appunto, l'elemento unificante, il *fil rouge* di quattro laboratori alla ricerca della magia.