

Scrittori al lavoro/1 Stefano Bordiglioni

La pluralità dei punti di vista

Da bambino adoravo leggere e leggevo di tutto, soprattutto avventura e fantascienza. Quello che però tornavo a leggere più e più volte erano le storie raccontate in maniera non convenzionale, con temi, linguaggi e soluzioni fuori dagli schemi. Quelle che, attraverso l'ottica particolare dello scrittore, mi presentavano la realtà da un punto di vista assolutamente nuovo e quindi interessante. Insomma, per intenderci, le storie in cui mi sembrava che ardesse una scintilla di creatività.

“Creatività” mi è sembrata fin da subito una parola affascinante: alle mie orecchie suona altrettanto bene che “intelligenza” e “curiosità”. Con questo non voglio dire che il contrario della creatività sia la stupidità. Penso piuttosto a uno stato di quiete, in cui regole e significati dati non siano mai messi in discussione.

Secondo Cropley (*La creatività*, La Nuova Italia) la caratteristica fondamentale della creatività è di essere utile, di condurre per una strada nuova a risultati inattesi e brillanti, tali da impressionare l'occhio dell'osservatore che conosca la materia. Un

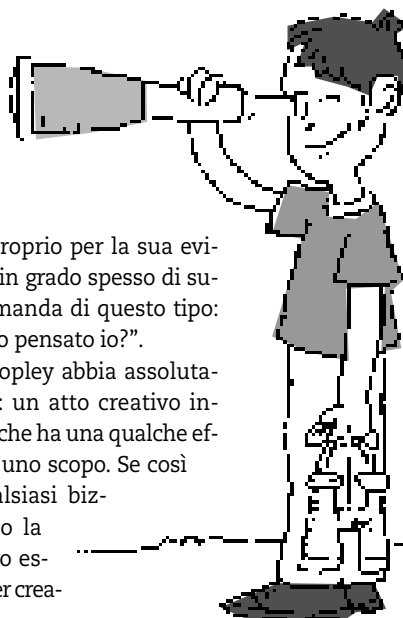
atto creativo, proprio per la sua evidenza logica, è in grado spesso di suscitare una domanda di questo tipo: “Perché non l'ho pensato io?”.

Io trovo che Cropley abbia assolutamente ragione: un atto creativo inventa qualcosa che ha una qualche efficacia, un uso, uno scopo. Se così non fosse, qualsiasi bizzarria e perfino la follia potrebbero essere spacciate per creatività.

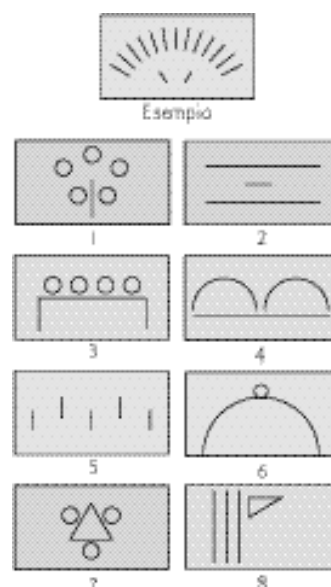
Il test della creatività

Quando mi sono laureato a Bologna nel 1980, ho scelto di fare una tesi sperimentale sulla creatività infantile. Dovevo applicare un test di due americani (Wallach e Kogan) a quattro classi terze della scuola elementare. Il test diede dei risultati che non mi aspettavo affatto: sei bambini di un gruppo di cento circa ottennero un punteggio particolarmente brillante, staccando i compagni di molte lunghezze. La cosa davvero strana era che solo due dei sei bambini erano ritenuti dagli insegnanti dei buoni allievi.

Io continuo a tutt'oggi a somministrare lo stesso test alle mie classi, un po' per giocare con i bambini a non guardare le cose solo in modo convenzionale e un po' per fare uscire allo scoperto le doti di qualcuno di loro che magari non ho ancora individuato. Per somministrare il test, dobbiamo preparare tanti foglietti (cm 10x15) come quelli qui a fianco.



Poi distribuiamo l'esempio agli alunni, spiegando che essi devono scrivere tutto ciò che la figura potrebbe essere. I bambini possono ruotare il foglietto in ogni direzione e non c'è limite alle definizioni. Quando la procedura è chiara, distribuiamo, una alla volta, le otto immagini del test. A prova ultimata, eliminiamo tutte le risposte che compaiono anche solo due volte nelle definizioni degli alunni. Quelle assolutamente originali daranno, secondo Wallach e Kogan, la misura della creatività del bambino. Il test sarebbe da somministrare singolar-



Tam Tam

Stefano Bordiglioni è insegnante e narratore, vive a Forlì. Avete sperimentato questo laboratorio? Inviateci le vostre opinioni all'indirizzo vitascol@giunti.it, specificando nell'oggetto del messaggio “Laboratorio Scrittori al lavoro”.

mente, in un ambiente controllato. Tuttavia, non avendo nel suo agire un fine esclusivamente scientifico, possiamo farlo come gioco, collettivamente, in classe, lasciando un tempo ragionevolmente giusto ai bambini per elaborare le loro definizioni.

Le possibilità creative

Quando sono diventato insegnante, l'idea di educare alla creatività mi ha portato anche a commettere alcuni errori. Uno di questi fu sottovalutare, almeno inizialmente, le capacità tecniche rispetto alla creatività. Ho scoperto ben presto che tecnica e creatività non sono in antitesi, bensì convivono necessariamente: un bambino può avere idee creative e interessanti ma, se non le sa esprimere, queste risultano del tutto inutili. Ciò comporta che ortografia e grammatica, capacità di calcolo, capacità di memorizzare, di sintetizzare in uno schema (e via dicendo) hanno il loro ruolo e peso nell'educazione alla creatività.

Questo è vero anche quando si insegna a scrivere: da una parte, un'idea originale e produttivamente creativa ha bisogno di essere chiaramente espressa; dall'altra parte è anche vero che possedere una tecnica amplifica le possibilità creative del bambino. È cioè una specie di circolo virtuoso, nel quale la creatività si estrinseca per mezzo della tecnica e la tecnica suggerisce nuove soluzioni creative.

Per questo motivo, quando insegno ai miei allievi a scrivere, cerco di fornire loro, oltre a una buona correttezza ortografica, una vasta gamma di modelli, di esempi, di tecniche a cui fanno ricorso gli scrittori nel loro lavoro. Ciò che intendo per tecniche sono strutture narrative, espedienti, costruzioni particolari che hanno la caratteristica di una forte riconoscibilità e sono in grado di funzionare indipendentemente da chi le mette in atto.

Queste "tecniche", a parte alcune, non

hanno una particolare dignità scientifica, in quanto non sono altro che il frutto della mia attività di lettore e di scrittore. Applicate nella classe – io, come insegnante, le sperimento quotidianamente – danno come risultato bambini più "armati" di fronte alla pagina bianca. Raramente uno dei miei allievi più grandicelli mi dice: "Maestro, non mi viene niente, non so cosa scrivere". Più spesso mi capita invece di riconoscere, nel testo di un mio allievo, le linee di un modulo narrativo proposto. Tutto questo lavoro di presentare modelli e strutture già esistenti non va a scapito della creatività, ma al contrario la incrementa: come ho già detto, non c'è creatività possibile senza padronanza della tecnica. Giocare con il punto di vista è la prima di queste possibilità che prenderò in esame.

Nei panni di un gatto

Quello di scegliere un preciso punto di vista dal quale raccontare la storia è il primo meccanismo che mette in atto chi scrive: la situazione, a seconda dell'occhio di chi la legge, cambia notevolmente di significato. Fra l'altro, mettersi nei panni degli altri è un buon esercizio anche per imparare a essere più tolleranti e comprensivi nei confronti del prossimo. Proprio per questo motivo credo che sia altamente educativo far sperimentare ai bambini giochi sul "punto di vista" (vedi le filastrocche a fianco, tratte da *Non dirlo al cocodrillo*, Einaudi Ragazzi, 2000). A questo proposito ho trovato più di una pagina interessante. Per esempio, il gatto *Ciro* di Anne Fine che in prima persona si giustifica per aver ucciso un uccellino.

LA DIFESA DI CIRO

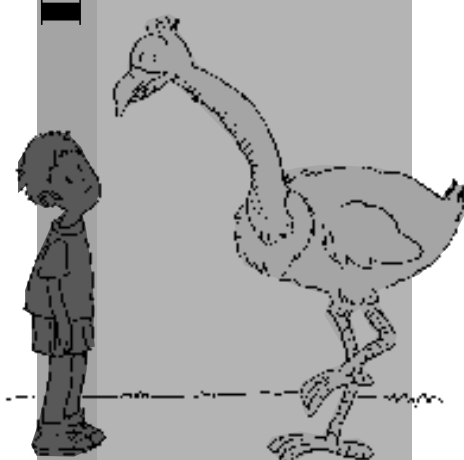
Okay, okay. Impiccatevi, allora. L'ho ucciso io, l'uccellino. Ma insomma, sono o non sono un gatto? È o non è il mio mestiere aggirarmi furtivamente per il giardino dietro a dolci batuffoli pennuti, che riescono a stento a volare da una siepe all'altra? E co-

Il punto di vista

Filastrocche in prospettiva

MINISTRINA

La mamma dice sempre,
quando cucina,
che divento grande
se mangio tanta minestrina.



Allora io mi chiedo:
quanta ne avrà mangiata
per crescere così
questa gallina?

RESPIRARE

– Senta signor pesce,
ma qui dentro all'acqua
come fa a respirare?



– Risponderle, amica anatra,
davvero non saprei,
ma proprio ieri mi chiedevo,
a respirar là fuori,
come fa lei?

sa dovrei fare se uno di questi poveri svolazzanti fagottini di piume quasi mi si getta in bocca? Voglio dire, è praticamente atterrato sulle mie zampe. Poteva addirittura farmi male. Okay, okay. L'ho aiutato con un colpetto. Ma è una buona ragione perché Ellie, con la faccia nel mio pelo, pianga così forte da farmi quasi annegare e mi stringa tanto che quasi muoio soffocato? "Oh, Ciro!", esclama tirando su con il naso, gli occhi rossi, tutta un fazzolettino bagnato. "Oh, Ciro! Come hai potuto!". Come ho potuto! Sono un gatto.

Okay, okay. È vero, potevo evitare di trascinarlo dentro e lasciarlo lì sul tappeto. E adesso magari le macchie non andranno più via. Dunque, impiccatemi pure. Comunque mi sono proprio divertito a quel piccolo funerale: Ellie, sempre singhiozzando, ha messo l'uccellino in una scatola sistemandoci intorno la bambagia, ha scavato una piccola buca, e poi ci siamo disposti tutti intorno mentre lei pronunciava un discorsetto, augurandogli buona fortuna in paradiso. Non credo che gradissero molto la mia presenza, ma, dopotutto, il giardino è mio quanto loro e poi, in fondo, io lo conoscevo quando era vivo!

(Adattamento e riduzione da A. Fine, *Brutto gattaccio!*, Salani, Firenze 1986)

Di fronte a un testo del genere, così vivace e sfrontato insieme, è facile chiedere ai bambini di far parlare un altro animale nello stesso modo – magari il loro stesso cane o gatto – e fargli raccontare con uguale irriverenza dei danni da loro combinati. Non è neppure dif-

ficile far diventare il protagonista un bambino, magari lo stesso bambino che scrive. Questi potrebbe, prendendo a prestito l'improntitudine di Ciro il gatto e la struttura del suo monologo, raccontare di qualche guaio da lui commesso, di qualche punizione ricevuta. Il testo che ne risulta, infatti, di solito non è per niente piatto, ma colorato e vivace.

Con occhi da marziano

Il brano che segue invece è tratto da una storia che ho scritto io: *Guerra alla Grande Melanzana*. Il primo capitolo di questa storia, prima di diventare parte di un libro, era un esercizio per una classe quarta: dopo che io avevo descritto loro che cosa XYZ-23, un piccolo extraterrestre, vedeva con i suoi occhi nel bagno del signor Rossi, chiedevo ai bambini di immaginare che la creatura entrasse in cucina. A questo punto dovevano essere loro a inforcare le lenti aliene del punto di vista dell'extraterrestre e a descrivermi gli oggetti della cucina. È stato un gioco divertente e non troppo difficile. Ecco l'avventura di XYZ-23 nel bagno:

SEDILI DA TERRESTRE

Davanti a lui stava un grosso recipiente bianco dove poteva entrare comodamente. Sul fondo del recipiente c'era un piccolo foro chiuso da un tappo di gomma. XYZ-23 provò a mordicchiare la gomma del tappo

e la trovò gustosa e appetitosa: strano che si usassero certe leccornie per tappare buchi e riparare recipienti. Dal muro sopra il grande recipiente sporgeva un tubo di ferro con due grandi manopole, una con un coperchietto blu e una con un coperchietto rosso. Più in alto c'era una specie di cornetta del telefono, sempre di metallo, da cui cadeva a intermittenza una goccia d'acqua. Incuriosito, il piccolo extraterrestre toccò e ritoccò una delle due manopole, quella col coperchietto rosso, finché una pioggia d'acqua bollente proveniente dal telefono sopra di lui lo investì e lo scottò. XYZ-23 emise un fischio impaurito e girò subito a rovescio la manopola rossa: la pioggia calda cessò immediatamente. Poi XYZ-23 si avvicinò cautamente a uno strano sedile: cioè, si sarebbe potuto trattare di una sedia, se non avesse avuto al centro un buco largo e profondo, e in fondo al buco c'era ancora acqua. XYZ-23 pensò che gli abitanti di quel pianeta si costruivano dei sedili veramente strani. Dietro alla sedia c'era una cassetta di plastica: essendo goloso anche di quella, il piccolo extraterrestre provò a staccarla dal muro per assaggiarne un pezzo, ma così facendo toccò il pulsante e dalla vaschetta di plastica uno scroscio d'acqua si rovesciò nel buco dello strano sedile con un rumore assordante.

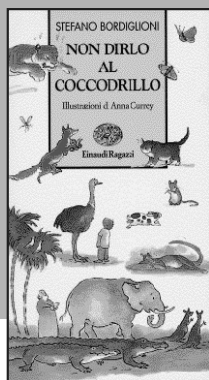
Guardare con occhi da estraneo priva gli oggetti di uso comune di quel significato che, per definizione e per abitudine, viene loro attribuito. Questo gioco di guardare forme e modi di un oggetto, al di là dell'uso comune, è uno dei modi per insegnare ai bambini l'abitudine alla creatività: mai fermarsi alla versione ufficiale, cercare sempre di guardare anche dietro, di fianco, da sopra, da sotto, da un'altra angolazione.

La falsa prospettiva

Appuntamento a primavera è un mio racconto adatto a fare da modello a un lavoro per bambini di quinta e quarta, più che di terza: il gioco con il punto di vista è un po' più raffinato e difficile.

Bibliografia

Alcuni libri di Bordighioni



Guerra alla Grande Melanzana, Einaudi Scuola, 1996.

I fantasmi del castello, Elle Letture, 1997.

Quante zampe ha il coccofante?, Emme, 1999.

Non dirlo al coccodrillo, (illustr. di A. Currey), Einaudi Ragazzi, 2000.

Appuntamento a primavera, Emme Edizioni, 2000.

Insieme a Manuela Badocco ha scritto: *Dal diario di una bambina troppo occupata*, Einaudi Scuola, 2000.

OROLOGIO BIOLOGICO

Era un bellissimo pomeriggio. Una fresca brezza che veniva dal mare mitigava il caldo sole di agosto. Franchino per la prima volta se ne andava da solo a spasso per la campagna. Ormai non era più così piccolo da dover essere accompagnato dai genitori. Arrivò allo stagno e subito riconobbe Alberto. L'aveva conosciuto qualche giorno prima e gli era sembrato subito un tipo simpatico: "Ciao Alberto. Anche tu qua".

"Ciao Franchino. I miei mi hanno dato il permesso di venire a pescare: è divertentissimo!", esclamò l'amico allegramente.

Franchino lo guardò perplesso: "Io non sono ancora capace..."

Alberto minimizzò: "Non è difficile, vieni!". Franchino entusiasta si avvicinò all'amico che stava sul bordo dello stagno: "Bisogna restare fermi e zitti: basta un piccolo movimento e i pesci si spaventano", gli sussurrò Alberto. Franchino annuì tutto serio: "Va bene. Non farò alcun rumore. Starò qui buono buono e ti guarderò pescare".

I due stettero immobili per più di mezz'ora ma non successe niente: "Oggi proprio non si prende nulla", si lamentò Alberto sconsolato. "Ieri sono stato più fortunato, ne ho presi tre grossi così!". L'amico cercò di consolarlo, poi si ripromisero di trovarsi sempre lì il giorno dopo e si lasciarono. Franchino tornò a casa e raccontò alla mamma tutto quello che aveva fatto: "Sai mamma, Alberto è simpaticissimo. Domani proverò anch'io a pescare". "Bene", sorrise la madre contenta.

"Mi fa proprio piacere che tu ti sia divertito allo stagno".

"È stato un giro bellissimo. Siamo proprio fortunati a vivere in un posto così bello", sospirò il piccolo.

"È vero. Vedrai poi che bello sarà il posto dove andremo a vivere fra due mesi".

Franchino fu assai sorpreso dalle parole della mamma:

"Perché, dove dobbiamo andare?"

"Dobbiamo cambiare casa. Ma non fare quella faccia preoccupata. Ti piacerà", lo rassicurò lei.

Ma il piccolo sbottò: "Io non voglio andarmene! Voglio stare qui!". Franchino tenne il broncio tutta la sera: le spiegazioni dei gran-

di non gli interessavano. Lui sapeva solo che avrebbe dovuto lasciare quel posto che gli piaceva tanto e il suo amico Alberto. Il giorno dopo tornò allo stagno: "Ciao Alberto", disse mogio mogio.

"Ehi! Cos'è quest'aria triste?", lo apostrofò l'amico allegramente. "Non hai voglia di pescare oggi?"

"Sì, però ieri la mamma mi ha detto che fra un paio di mesi andremo via di qui. È per questo che sono triste".

Alberto era dispiaciuto della notizia quanto Franchino. Si misero a pescare un po' contro voglia. Alberto prese subito un bel pesce grasso e subito dopo anche Franchino ne catturò uno enorme. La tristezza se ne andò di colpo. Passarono così i giorni e, in un grigio mattino di ottobre, Franchino andò a salutare Alberto: "Devo partire. Ora ho capito che devo proprio andare. Sento qualcosa dentro che mi dice che non posso restare. Però i miei genitori hanno detto che in primavera torneremo qui. Ci rivedremo". L'amico annuì: "Sono contento. Io starò qui. Mi trovo bene e non sento bisogno di andarmene. Appuntamento in primavera allora". Franchino spiegò le sue ali bianche di giovane cicogna e raggiunse in volo i genitori. L'Africa li aspettava. A terra Alberto aprì le grandi ali color cenere e batté forte il becco in segno di saluto: gli aironi, si sa, non migrano.

Questo racconto mi ha fruttato il Premio Hans Christian Andersen – Baia delle Fa-

vole a Sestri Levante. Credo che questo sia dovuto al fatto che anche i giurati probabilmente sono stati ingannati dalla falsa prospettiva che il punto di vista sbagliato costruisce: fino alle ultime due righe, chi legge crede infatti che Franco e Alberto siano bambini. L'improvvisa scoperta di aver sbagliato tutto, disorienta e sorprende il lettore.

Un gioco analogo possono farlo i bambini, costruendo piccole storie dove i protagonisti sono animali, ma ciò viene rivelato solo nelle ultime righe. A pescare nel mondo degli animali, c'è da sbizzarrirsi. Ecco alcuni titoli possibili: *L'assassino in agguato* (un ragno che cattura una mosca); *Una lunga galleria* (una storia di talpe); *Cura dimagrante* (una balena insoddisfatta della sua mole); *Lezione di nuoto* (mamma delfino insegna al piccolo appena nato).

Per finire, un avvertimento: giocare col punto di vista può comportare anche qualche problema: qualche tempo fa, per esempio, ho fatto raccontare a dei bambini di terza *La frittata vista dall'uovo*. La storia cominciava sui banchi di un supermercato e finiva in una padella. Alcuni bambini si immedesimarono a tal punto con il protagonista della storia (un uovo, appunto), che poi si rifiutarono di mangiare frittata per un po'. I genitori se ne lamentarono con me. ◆

Idee per fare

Favole surreali

Le favole sono un patrimonio comune di storie che va adeguatamente sfruttato: giocare col punto di vista apre a divertenti soluzioni. Per esempio, far raccontare la storia di Biancaneve al Principe Azzurro vuol dire scavalcare tutti gli eventi e snaturare il racconto. La favola, con tutto il suo carico di bene e male, di odio e amore, diventa un episodio brevissimo e surreale: un principe a cavallo capita in una radura dove sette nani piangono attorno alla bara di cristallo di una fanciulla morta. Il principe bacia la ragazza, lei si sveglia e lui se la porta via. Allo stesso modo diventa surreale e divertente far raccontare la storia di Cappuccetto alla torta che la bambina porta nel cestino, o alla nonna.

