

Perché leggere e scrivere *fiction* a scuola

di Agnese Pianigiani

«L'uomo è meno se stesso quando parla in prima persona. Dategli una maschera, e vi dirà la verità».

Oscar Wilde¹

Il metodo del Writing and Reading Workshop prevede che gli alunni e le alunne scrivano di ciò che conoscono bene e di ciò che sta loro a cuore. Devono imparare a revisionare i loro testi finché non riescono a far immergere i lettori nelle loro vite grazie a una narrazione viva, sensoriale, profonda.

Come si inserisce la *fiction* in questa cornice? Non dobbiamo compiere l'errore di considerare i racconti di invenzione staccati dalla realtà. Anzi. Soprattutto per i ragazzi e le ragazze, è il genere che permette di raccontare esperienze, esprimere emozioni e sentimenti autentici senza però esigere lo sforzo emotivo di dire "io".

Per i ragazzi e le ragazze la *fiction* è un linguaggio naturale. Vivono da sempre immersi nelle storie, dai primi giochi di invenzione ("facciamo finta che..."), alle storie della buonanotte, ai film di animazione.

I giochi di finzione dei bambini non rappresentano un tentativo di evasione dalla realtà ma sono un comportamento che affronta i problemi della condizione umana. Non a caso il "far finta" dei bambini riguarda sempre aspetti importanti della vita (nascita, morte, salute, fiducia, tradimento, ruoli sociali...). È un divertimento molto serio, perché li prepara a trovare soluzioni per possibili problemi futuri.²

I giochi di simulazione servono ai bambini e alle bambine proprio a capire come adattarsi all'ambiente e trovare modi per affrontare la realtà, per far pratica, sperimentare e assumere ruoli sociali.³

I bambini e le bambine giocano a inventare storie per natura, non per cultura, ma le regole del gioco del "far finta" non sono innate, vengono apprese e poi condivise all'interno di un processo. Dai giochi infantili ("facciamo che tu sei malato e io ti curo..."), il livello dei processi immaginativi diventa sempre più complesso fino ad arrivare all'arte, sia figurativa che letteraria.

Tutto nasce dalla domanda "E se...?". Sin da piccoli i bambini e le bambine osservano la realtà, ma poi inevitabilmente cercano un modo per superarla, tentando di piegarla a loro favore.

I testi di finzione esistono proprio grazie a questi giochi di immaginazione che i piccoli fanno: da qui i processi immaginativi si evolvono in modo continuo e progressivo, diventando sempre più complessi.

Secondo Bateson, il gioco di finzione è un metalinguaggio: proprio perché non è quello che sembra, perché un gioco sia tale i partecipanti devono essere in grado di affermare in qualsiasi momento "questo è un gioco", ovvero ci deve essere la consapevolezza della natura fittizia dell'azione, senza che questa perda per tale motivo il suo valore, ma anzi conferisca maggiore dignità ai mondi immaginari creati.⁴

1 O. Wilde, *Il critico come artista*, in Id., *Opere*, Mondadori, Milano 2000, p. 1134.

2 J. Gottschall, *L'istinto di narrare. Come le storie ci hanno reso umani*, trad. di G.M. Olivero, Bollati Boringhieri, Torino 2021, p. 50.

3 K. L. Walton, *Mimesi come far finta. Sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, Mimesis, Sesto San Giovanni 2011.

4 G. Bateson, *"Questo è un gioco". Perché non si può mai dire a qualcuno "gioca!"*, trad. di D. Zoletto, Raffaello Cortina, Milano 1996.

I racconti di invenzione immergono il lettore nello stesso mare del “come se...”. Tra scrittore e lettore si crea un tacito accordo, un patto narrativo⁵ per cui il lettore sospende momentaneamente le proprie facoltà critiche e accetta come vera una storia che, benché coerente, inserisce elementi fittizi. Il lettore può dire in qualsiasi momento “questa è una storia”, ma mentre legge accetta di credere al racconto che gli viene proposto.

Superata l’infanzia, i giochi del “facciamo finta” vengono infatti superati da altri modi per praticare la finzione: videogiochi, giochi di ruolo, racconti, romanzi, arte figurativa, social media...

L’essere umano evidentemente non può fare a meno delle storie. Ma perché? Le storie hanno in primo luogo uno scopo sociale, funzionano da collante tra le generazioni e tra i membri di uno stesso gruppo. Basta pensare al ruolo delle narrazioni più tradizionali, come i miti e le fiabe.

I racconti inoltre permettono soprattutto di mettersi nei panni degli altri e di sperimentare esperienze senza correre rischi; consentono di trovare soluzioni ai problemi che più ci angosciano senza rischiare di farci male.

Tutte le storie hanno in comune un aspetto: tentano di risolvere problemi reali. Anche le narrazioni, dunque, come i giochi del “far finta”, rappresentano una sorta di allenamento per la vita sociale: permettono di vivere qualsiasi esperienza senza esporsi in prima persona, ma sempre intorno a se stessi.⁶

Numerosi studi hanno confermato che le storie influiscono su di noi non solo a livello mentale, ma anche fisico. Le risposte fisiche a una sollecitazione reale oppure a una simulata da una storia sono le stesse a livello neuronale. Risolvere problemi fittizi contribuisce a creare connessioni cerebrali dense ed efficienti: mentre è immersa in una storia la nostra mente prepara le vie nervose che regoleranno le nostre risposte future ai problemi reali dello stesso tipo.⁷

Inventare storie, viaggiare con la fantasia è dunque una caratteristica peculiare del genere umano, ma è molto frequente che nei ragazzi e nelle ragazze queste fantasie assomiglino più a momenti onirici che a storie vere e proprie. Quante volte abbiamo letto testi dei nostri alunni e delle nostre alunne che non rispettano alcun principio di coerenza?

Per i ragazzi e le ragazze è molto facile perdersi tra le maglie della fantasia, per questo è necessario che vengano proposti molti modelli a cui attenersi, soprattutto nella fase della pianificazione della struttura.

Anche l’immaginazione ha le sue regole che incanalano la nostra esperienza: se non si gioca secondo le regole condivise, si sta giocando male oppure non si sta giocando affatto. Per quanto riguarda la narrazione, bisogna dunque che venga rispettato il patto narrativo: il lettore deve accettare di credere a quello che l’autore propone e lo scrittore deve proporre la propria storia in modo coerente.⁸

Molti studiosi, e con esiti talora anche molto diversi, hanno individuato delle strutture comuni a tutte le storie. La finzione narrativa, infatti, non consiste nell’abbandonarsi al flusso della più sfrenata fantasia: la nostra sete di storie viene soddisfatta solo quando la narrazione ci rassicura con la sua consolidata grammatica universale, permettendoci di vivere meglio nel mondo reale.

5 H. Grosser, *Narrativa*, Principato, Milano 1985, p. 25.

6 K. L. Walton, *Mimesi come far finta. Sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, Mimesis, Sesto San Giovanni 2011.

7 B. Reeves, C. Nass, *The Media Equation. How People Treat Computers, Television, and New Media like Real People and Places*, CSLI Publications, Stanford 2003; N.K. Speer, J. R. Reynolds, K. M. Swallow, J. M. Zacks, *Reading Stories Activates Neural Representations of Visual and Motor Experiences*, in “Psychological Science”, 2009, August, 20(8).

8 H. Grosser, *Narrativa*, Principato, Milano 1985.