

PENSARE PER STORIE

“Quando riusciamo ad avvicinarci a noi stessi? A letto, in viaggio, a casa, dove tante cose al ritorno ci sembrano migliori? Ognuno conosce il sentimento di aver dimenticato qualcosa nella sua vita cosciente, qualcosa che è rimasto a mezza strada e non è venuto alla luce. Ecco perché spesso sembra tanto importante ciò che si voleva dire proprio ora e che ci è sfuggito. Quando si lascia una camera in cui si è vissuto a lungo, ci si guarda intorno stranamente, prima di andarsene. Anche qui è rimasto qualcosa, che non si è afferrato. Lo si porta comunque con sé per ricominciare altrove” (E.Bloch, Tracce, pag. 96).

L’utopia che noi siamo

Il pensare per storie nasce da questo desiderio, che è il pensiero della nostra incompiutezza. Raccontiamo perché non siamo certi di poter trattenere tutto entro i limiti delle nostre certezze. Ma non vogliamo rinunciare alla concretezza del pensare. La filosofia, e con essa anche l’educazione, diventa narrativa quando vuole comprendere ed esprimere quanto del reale sta fuori dalla costrizione dell’ordine logico del discorso.

Da sempre ci dibattiamo tra decisivi paradossi: sensibilità ed intelletto, conoscere ed agire, fatti e valori. La narrazione incarna una via d’accesso inedita alle possibili articolazioni tra di essi perché sollecita attenzione per il lavoro faticoso di un pensiero “artigianale” (restio ad ogni forma di globalizzazione) che collega generazioni ed epoche diverse, al di là dei contenuti analitici ed esplicativi, grazie ad un’opera di concatenazione. Un filo solido s’intesse tra vissuti ed esperienze, in un contributo ermeneutico dato da tutti coloro che narrano una storia. Nella narrazione l’evento non deve essere compreso, il suo senso è schema metaforico, recita che ha in sé il suo significato, cornice che supera la logica causale e, perfino, quella del dominio. Non a caso la narrazione, si tratti di fiaba, leggenda, racconto popolare mette in scena preferibilmente situazioni e figure non convenzionali: bricconi, scemi del villaggio, deboli astuti, bambini.

Storie marginali

Scrivono Benjamin che la narrazione “è anch’essa una forma in qualche modo artigianale di comunicazione” (Il narratore. Considerazioni sull’opera di Nicola Leskov, in Angelus Novus, pag. 243.). Essa vive nella dimensione del singolare accordo tra l’anima, l’occhio e la mano e non “mira a trasmettere il puro “in sé” dell’accaduto, come un’informazione o un rapporto, ma cala il fatto nella vita del relatore” (idem, pag 243). A differenza dell’informazione che deve apparire plausibile, semplificata, pratica e immediata, la narrazione si esprime in “storie singolari e significative” (idem, pag. 241) che fanno saltare il predominio dell’attualità istantaneo sempre uguale a se stessa ed alle esigenze del consumo.

Benjamin, singolare e tragico interprete della modernità, vedrà, al pari di Bloch nell'arte della citazione, del montaggio, del recupero del marginale, nell'espressionismo culturale (presente anche in alcune forme della riproducibilità tecnica come il cinema) la possibilità di una teoria estetica dotata di una valenza politica distruttiva di ogni idea classicista e statica dell'arte. La narrazione vista come arte combinatoria poteva, e può, rivelare una presenza ed una forza impreveduta anche nelle forme più "popolari" della società di massa.

Lo stesso Lukacs parlava, a proposito della fiaba, di "geometria non euclidea", di pluralità di mondi possibili, di una dilatazione o relativizzazione della nozione di realtà empirica del tutto indifferente alla dialettica vero-falso, reale-irreale (G.Lukacs, Scritti sul romanzo, pag. 120). Fiabe, leggende, storielle sono piene di porte nascoste, trabocchetti, botole, porte girevoli, trasformazioni e metamorfosi che permettono di de-costruire la durezza della realtà non in una fuga astratta, ma nella possibilità utopica di far coesistere modalità di tempo e di spazio diverse. La narrazione è un sogno che agisce al livello della nostra esperienza più profonda e richiede una continua reinvenzione (per questo rileggiamo nel tempo le stesse storie che abbiamo, apparentemente, dimenticato). Una disarticolazione ermeneutica della fissità e compattezza del reale che ci obbliga ad essere attenti. Ogni storia ha in sé un avvertimento. Stare in ascolto, origliare, bussare, sorprendere, leggere gli indizi, cadere, saltare nel vuoto sono procedure tipiche del racconto ed esprimono l'idea che la realtà non si può soltanto spiegare "dall'esterno", ma richiede un orientamento ed un'apertura di tipo morale-pratico (non prescrittivo-normativo) che è presente in molte storie. Pensare per storie significa così prestare attenzione a piccole esperienze, guardare dietro l'angolo, procedere a zig-zag (come i bambini di Grossmann), interrogarsi sui gesti e sulle parole. Il pensiero narrativo dissemina, è frantumato, ma non è fiacco: coltiva l'acutezza, la sorpresa, il salto acrobatico, lo scarto dalla norma, il rapido vagabondare. Ed invita il pensiero a sporgersi sui dirupi della vita e dell'azione dei singoli, sulle crepe e le lacune del reale.

Modelli d'apprendimento e strutture che connettono

Nel suo libro "La cultura dell'educazione", Jerome Bruner parlando dei modelli della mente e della pedagogia, individua quattro processi d'apprendimento: 1. I bambini apprendono per imitazione: l'acquisizione di know-how; 2. I bambini imparano dall'esposizione didattica: l'acquisizione di conoscenza proposizionale; 3. I bambini come pensatori: lo sviluppo dello scambio intersoggettivo; 4. I bambini come soggetti intelligenti: la gestione della conoscenza "obiettiva" (cfr. pag. 66-75).

I primi due modelli mettono l'accento su quello che gli adulti possono fare dall'esterno per promuovere l'apprendimento; gli ultimi due pongono l'accento su quanto e su quello il bambino può fare, pensa di fare e su come l'apprendimento possa essere fondato su tali stati intenzionali.

I primi due modelli hanno una lunga storia e tradizione e tendono ad escludere gli altri due: ma accumulare competenze e conoscenze non basta. Il bambino deve poter essere consapevole dei suoi processi di pensiero e dei suoi modi d'organizzazione

dell'esperienza. Come dice Bruner, l'insegnante aiuta il bambino ad essere "più metacognitivo". Il bambino ha già una sua conoscenza del mondo: questa va recuperata (e non solo come punto di partenza), aiutata ad esprimersi, a migliorarsi. Pertanto gli ultimi due modelli non vanno assolutizzati ed isolati: "occorre piuttosto che le quattro prospettive si fondano in un'unità coerente e vengano riconosciute come parti di un continente unico" (ibidem, pag. 78). Competenze e fatti non esistono mai indipendentemente da un contesto, ma non per questo sono meno importanti. E ripenso a Gregory Bateson, fedele al principio della doppia descrizione in virtù del quale "la più ricca conoscenza dell'albero comprende sia il mito sia la botanica (Dove gli angeli esitano, pag. 301). Già, perché il problema resta comprendere come il soggetto utilizzi la propria struttura interna per comprendere il suo ambiente, per organizzare e definire la propria risposta all'ambiente e di come questo stesso ambiente partecipi alla strutturazione della propria realtà interna. Le storie che ciascuno può raccontare non parlano solo della propria storia personale, ma parlano di *qualcosa d'altro*. Pensare per storie è, seguendo Bateson, agire con una "manovra a tenaglia" che muove dal pensiero astratto e contemporaneamente dalla storia naturale, dalla conoscenza formale e dalle "storie", da tutto ciò in cui il cretese Epimenide (il cretese che diceva "tutti i cretesi sono bigiardi") invitava a fidarsi: il gioco, l'umorismo, la metafora, il racconto.

Ci sono esperienze umane che non possono essere spiegate e ricondotte a schemi prefissati. Nel gioco, ad esempio, si vedono dei comportamenti aggressivi di lotta, ma gli individui lo considerano un gioco. E su questo s'intendono. Restare alla superficie di ciò che si vede (o si dice) non basta. Il rischio è la schizofrenia che "prende alla lettera" ogni messaggio. E così diventa importante parlare di *come* di parla del gioco, di *come* si parla del conoscere. E per far questo ci può essere d'aiuto anche la poesia, l'arte. Perché conoscere è filtrare qualcosa attraverso un modello mentale e poterlo esprimere. Non basta imparare un lungo elenco di fatti concernenti il mondo: occorre saperli mettere assieme e spesso manca "la struttura che connette".

Questa, secondo Bateson, può essere scoperta attraverso procedimenti combinatori non molto distanti da quelli indicati da Bloch e Benjamin: "posso ad esempio, cambiare il modo in cui comprendo una cosa *danzandola?*" (Dove gli angeli esitano, pag. 293). E' proprio perché la metafora ha molte parti che possiamo servircene per pensare (ibidem, pag. 290). Ma lo scopo non è soltanto cognitivo, è anche etico e relazionale: "se vogliamo poter parlare del mondo vivente (e di noi stessi) dobbiamo padroneggiare le discipline della descrizione e del riferimento in questo curioso linguaggio che non contiene cose ma solo differenze e relazioni...non solo interpretiamo male e trattiamo male prati, oceani e organismi d'ogni genere, ma ci trattiamo male a vicenda perché commettiamo errori che rientrano in una categoria generale: non sappiamo con che cosa abbiamo a che fare, o agiamo in modi che violano la rete comunicativa"(ibidem, pag, 287).

Per Bateson, come per Bruner sia pur per strade diverse, occorre saper far coesistere elementi doppi: ordine/disordine; rigore/immaginazione; identità/mutamento,tautologia/descrizione. E non se ne esce, siamo costretti a pensare per storie: "su questa faccenda del perché io racconti tante storie, mi viene in mente

una barzelletta. C'era una volta un tizio che chiese al suo calcolatore: "Calcoli che sari mai capace di pensare come un essere umano? Dopo vari gemiti e cigolii, dal calcolatore uscì un foglietto che diceva: "la tua domanda mi fa venire in mente una storia..." (ibidem, pag.59).

Stefano Vitale