

IV
LE RISORSE NARRATIVE
PER IMMAGINARSI ARTIGIANI
Simone Giusti

4.1 Lo storytelling: comunicare con le narrazioni

L'arte di raccontare storie, lo *storytelling*, ha assunto un ruolo fondamentale in molti settori professionali, nella vita politica e, naturalmente, nei *media* di massa, che ogni giorno dedicano migliaia di ore di trasmissione alla narrazione di storie quotidiane e 'reali', alla *fiction* narrativa, ecc. (Salmon, 2007). Politologi, giornalisti, consulenti, manager e formatori, ma anche sociologi, psicologi, neuroscienziati, economisti, fisici: dagli anni Novanta del Novecento all'interno di queste categorie si è cominciato a parlare in maniera inequivocabile e con maggiore o minore competenza di *storytelling*, pensiero narrativo, agenzie narrative.

Alcuni studiosi parlano di una "svolta narrativa" nelle scienze sociali (Salmon, 2007, p. 8) avvenuta all'incirca nel 1995, coincidente con l'espansione dell'utilizzo di Internet e con i progressi delle nuove tecnologie. In Italia già nel 1994 lo psicologo Andrea Smorti presentava una rassegna accurata dei libri che avevano in qualche modo preparato la nascita di nuove piste di ricerca fondate sulla centralità della narrazione e del pensiero narrativo (Smorti, 1994).

Di fatto, grazie alla combinazione di ricerca scientifica e diffusione di nuove tecnologie della comunicazione, si è affermata l'idea che attraverso i racconti è possibile agire sul sistema percettivo delle persone, quindi sul loro immaginario, sulle loro identità. Tutt'altro che innocente, l'utilizzo di strumenti narrativi attribuisce alle imprese nuove e delicate responsabilità e, soprattutto, fornisce loro strumenti adeguati alle esigenze del management e del marketing. In una società complessa, "la narrazione è un sofisticato mezzo di presidio e scambio del potere, un modo per gestire la percezione di pubblici che all'interno di società conoscitive sono sempre più sofisticati ma anche sempre più assuefatti" (Fontana, 2009).

4.2 *Il potere delle storie*

Per comprendere il potere delle storie, proviamo a riflettere su cosa accade quando guardiamo un film o leggiamo un romanzo. Di solito ci immergiamo nel mondo rappresentato e veniamo trasportati in luoghi nuovi con persone nuove. In questi mondi narrativi, facciamo esperienza di una realtà simulata e proviamo emozioni reali in risposta ai conflitti e alle relazioni dei personaggi della storia (Doležel, 1998; Jedlowski, 2011). Le storie sembrano dunque offrirci una simulazione profondamente sentita dell'esperienza sociale (Jedlowski, 2000). Alcuni psicologi nordamericani hanno compiuto ricerche molto interessanti sul rapporto tra l'esposizione alla finzione narrativa e la capacità di sentire per estensione le emozioni di un'altra persona (empatia). In particolare, la simulazione dell'esperienza sociale offerta dalle narrazioni letterarie ci allenerebbe a estendere la nostra comprensione sulle altre persone, a incarnare e a capire le loro convinzioni e le loro emozioni, e infine a capire noi stessi (Mar e Oatley, 2008).

Negli Stati Uniti alla fine degli anni '60, gli psicologi Litcher e Johnson (1969) tentarono di cambiare gli atteggiamenti di alunni bianchi di seconda elementare verso gli afroamericani aggiungendo personaggi di etnie differenti nelle loro letture. Gli studenti lessero queste storie per quattro mesi. Un gruppo di controllo di bambini conservò le vecchie letture, che contenevano solo personaggi bianchi. I risultati dell'esperimento dicono che nei bambini che leggevano storie con personaggi multietnici, l'atteggiamento verso gli afroamericani era sensibilmente migliorato. Un altro studio simile, condotto circa dieci anni dopo, è stato rivolto a dei bambini con forti pregiudizi tra i 7 e gli 11 anni. Anche se questi ricercatori hanno utilizzato una manipolazione più breve (esposizione a una sola storia di 15 minuti), bambini esposti a personaggi afroamericani hanno mostrato una minore discriminazione e un minor pregiudizio, rispetto ai bambini esposti a personaggi solo bianchi. L'esperimento ha dimostrato che è efficace avere storie con bambini bianchi e bambini afroamericani che interagiscono in un compito condiviso, e che l'influenza positiva di una storia permane per un intervallo di

4 mesi. Più recentemente, una ricerca afferma che l'empatia può essere il meccanismo di questo effetto, dimostrando che assumere la prospettiva di un'altra persona riduce stereotipi e favoritismi di gruppo. "Forse un contatto mediato (un contatto indiretto con l'altro stigmatizzato attraverso la mediazione delle storie di finzione) – scrivono due ricercatori nordamericani – permette agli individui di avvicinarsi a questi individui con un distacco psicologico sufficiente e sentimenti di controllo per stimolare una reale empatia e l'assunzione di una prospettiva. Un contatto diretto può essere sentito come troppo minaccioso o eccessivamente agitato a livello emotivo perché ci possa essere una forte empatia o una simpatia".

È da questo tipo di studi che emerge la convinzione – supportata da esperimenti condotti sul campo – che gli individui che sono stati maggiormente esposti alla letteratura di finzione tendono a mostrare migliori capacità empatiche.

È altrettanto evidente agli psicologi che la mente umana utilizza la letteratura – ovvero le esperienze mediate da testi narrativi quali romanzi, racconti, ecc. – per interpretare le azioni umane e le intenzioni che le guidano (Bruner, 1986; Smorti, 1994; Levorato, 2000). I cosiddetti prodotti dell'immaginazione assolverebbero così a uno scopo conoscitivo che svolge una funzione importante per la migliore comprensione da parte di ciascuno della realtà circostante. La frequentazione del mondo narrato di un romanzo, oppure di un film o di uno spettacolo teatrale, sottoponendo i lettori alla simulazione di eventi – alla paura, ad esempio, provata di fronte alla potenziale vittima che si avvicina al suo carnefice, o alla rabbia causata dall'impotenza del più debole di fronte all'ingiustizia – non è mai neutra, come ben sanno gli scrittori, i produttori e i commercianti di storie, e potrebbe dunque essere utilizzata intenzionalmente nei processi di apprendimento.

Secondo il linguista George Lakoff (2008), anche in virtù del meccanismo dei neuroni specchio, che rendono l'attribuzione di significato alle azioni umane automatica e inconscia (Iacoboni, 2008), basata sulle interazioni e sulla fruizione di narrazioni provenienti dai media, il linguaggio avrebbe un potere enorme sui cervelli delle persone. Il linguaggio, soprattutto attraverso

il processo di interpretazione delle narrazioni, può cambiare l'identità, fornendo modelli che non solo seguiamo ma che definiscono chi siamo. Il linguaggio ha il potere di evocare e ricreare i nostri ricordi, che possono essere rimodellati in funzione del presente e del futuro. “Il linguaggio – egli sostiene con grande forza e impegno morale – è ben più di un mezzo di espressione e comunicazione. Esso è la porta della mente. Organizza e dà accesso al sistema di concetti usati nel pensiero” (Lakoff, 2008, p. 47).

In particolare, sono due i meccanismi del linguaggio su cui Lakoff concentra l'attenzione. Entrambi possono risultare fondamentali per rispondere adeguatamente alla domanda sul bullismo e, in generale, per reimpostare una didattica adeguata a creare le opportune difese dalla manipolazione operata sui cervelli da parte di chi è consapevole del loro funzionamento.

Il primo meccanismo è quello che regola il funzionamento di base delle narrazioni: il *frame*. Il *frame* è uno schema di storia molto semplice, basilare e stereotipato, composto da ruoli, relazioni tra i ruoli, e scenari. Le parole che appartengono a uno stesso campo semantico, ad esempio, sono tenute insieme da un *frame*. Riprendiamo l'esempio del bullismo. Le parole “bullo”, “vittima”, “scuola”, “violenza”, “sofferenza” hanno significati tra loro correlati da uno stesso *frame*. Se io, per controprova, aggiungessi all'elenco la parola “forchetta”, chiunque noterebbe un errore e automaticamente la scarterebbe. I ruoli di questo *frame* sono il Bullo, la Vittima. Lo scenario è semplice: il Bullo esercita una violenza sulla Vittima facendola soffrire.

I *frame* si svilupperebbero nel cervello a partire dalle azioni che compiamo, che, come ci insegnano i neuroni specchio (Iacoboni, 2008), osserviamo o ascoltiamo nelle nostre interazioni quotidiane o attraverso le narrazioni. Anche le azioni elementari, come afferrare una nocciolina e portarla alla bocca per mangiarla, hanno una struttura a *frame*, che poi può combinarsi con altri *frame* per formare *frame* più complessi. I *frame*, dunque, sarebbero a uno stesso tempo nel nostro cervello (come delle “installazioni”, dice Lakoff) e nella cultura che produce quelle sequenze di azioni e quel linguaggio. Ciò significa che i *frame* vengono appresi, ma che quando sono appresi

poi continuano a funzionare, riattivandosi a seguito di stimoli precisi. Ammettiamo che, una volta che ho appreso dai giornali o dalla tv o dal racconto di un amico il linguaggio del bullismo e il suo *frame*, io senta la domanda “siete favorevoli o contrari al bullismo a scuola?”: subito nel mio cervello si attiveranno quelle aree che tengono insieme bullo, vittima, violenza, sofferenza. E come potrei io essere favorevole a tutto ciò? Se sono dentro il *frame* che mi è imposto dalla domanda non posso che giustificare qualsiasi provvedimento contro il bullismo. Anche l’arresto del bullo, se necessario. O la reintroduzione del voto di condotta.

Il secondo meccanismo che Lakoff descrive per rendere i suoi lettori consapevoli del funzionamento del cervello e, dunque, delle tecniche di storytelling utilizzate ad esempio nel linguaggio politico per cambiare la cultura delle persone, è quello della metafora.

Secondo Lakoff – che alla metafora ha dedicato i suoi studi più importanti – “le metafore sono strutture mentali indipendenti dal linguaggio ma suscettibili di essere espresse attraverso il linguaggio. Il pensiero metaforico è comune e per lo più inconscio e automatico”. Il pensiero metaforico sorgerebbe spontaneamente, di solito durante l’infanzia, quando due parti differenti del nostro cervello sono attivate insieme durante certe esperienze. Un buon esempio è rappresentato dalla metafora “una persona calda”, con la quale facciamo riferimento non tanto alla temperatura corporea quanto semmai al suo grado di affettività. È una metafora che nascerebbe dall’esperienza dell’abbraccio affettuoso dei genitori, durante il quale sentiamo caldo. L’esperienza del versare acqua in un bicchiere, o del fare pipì in un vaso, che mette in relazione l’innalzamento in verticale con l’aumento di quantità, contribuirebbe a costruire una metafora semplice come “i prezzi salgono”, o “l’umore si abbassa”.

Il pensiero metaforico consiste dunque nell’attivazione contemporanea di due parti distanti del cervello che emettono scariche simultaneamente e si connettono tra di loro attraverso dei circuiti che, a forza di attivarsi giorno dopo giorno, formano una specie di circuito permanente. Il pensiero metaforico, dunque, è un pensiero fisico. Le metafore – come i frame – sono

mappate nel nostro cervello e si riattivano inconsciamente e automaticamente. Attraverso le metafore e i *frame* noi costruiamo le nostre visioni del mondo. Attraverso il linguaggio possiamo attivare frame e metafore che producono visioni del mondo.

Al di là delle conseguenze notevoli che queste teorie hanno sulla gestione del linguaggio e dei comportamenti all'interno di una comunità, ci interessa sottolineare ancora il ruolo potenziale della fruizione di narrazioni nella costruzione di idee, visioni del mondo, rappresentazioni di sé.

4.3 Costruire il futuro con le storie

Nell'ambito degli studi psicologici (Bandura, 1997) e, di recente, nella ricerca sull'orientamento (Batini, 2011a; Batini 2011b), si è posta attenzione a un fenomeno che riguarda la vita quotidiana di ciascuno: l'utilizzo di strategie per soddisfare il bisogno di esercitare un controllo sugli eventi che riguardano la vita, allo scopo di realizzare gli scenari futuri desiderati e di prevenire il verificarsi di quelli indesiderati. "Ciascuno di noi – scrive Batini (2011a, p. 38) – ha bisogno di una prospettiva di futuro: sono molto numerose le ricerche che legano l'attesa di un futuro sereno o auspicato allo stato di salute, quelle che mettono in relazione la leadership con la capacità di 'vedere' il futuro, quelle che assegnano ai grandi campioni sportivi la capacità di visualizzare, prima della competizione, l'evento sportivo come se si stesse svolgendo, immaginandosi vincenti e vivendolo in ogni dettaglio. Per rappresentarci il futuro una delle modalità che utilizziamo più spesso è quella narrativa."

Mettendo in relazione le ricerche sul pensiero narrativo e sull'attribuzione di significato (Bruner, 1986 e 1990; Smorti, 1994 e 2007) con gli studi sulla funzione della narrazione nella gestione dell'esperienza (Jedlowski, 2000), il pedagogo Federico Batini ha coordinato e svolto direttamente una serie di ricerche e sperimentazioni finalizzate alla costruzione di una metodologia di orientamento fondata sull'utilizzo delle storie: l'orientamento narrativo (Batini, 2009). In questo ambito di pratiche e di studi sull'orientamento, si è affermata l'idea che

le storie possano costituire un vero e proprio “ambiente di apprendimento” (Giusti, 2011b) e che perfino i romanzi, così come le altre tipologie di racconto tipiche della letteratura, ma anche del cinema, della televisione, della radio e delle altre agenzie narrative (Jedlowski, 2000), siano dei potenti strumenti cognitivi che contribuiscono, insieme alle narrazioni orali cui siamo sottoposti durante la nostra vita quotidiana, a costruire un repertorio di schemi, metafore e personaggi fondamentali alla rappresentazione di sé e degli altri, e di sé nel mondo.

Scrive Lakoff (2008, pp. 39-40): “Le narrazioni profonde possono essere attivate insieme in gran numero. Non possiamo comprendere gli altri senza l’aiuto di queste narrazioni culturali. Ma cosa più importante, non possiamo capire noi stessi – chi siamo, chi siamo stati e dove vogliamo andare – senza riconoscere le narrazioni culturali e scoprire in che misura vi corrispondiamo. [...] Vediamo noi stessi come se avessimo solo le scelte definite dai frame e dalle narrazioni culturali del nostro cervello. E viviamo le scelte delle narrazioni fatte per noi dal nostro cervello senza esserne consciamente consapevoli.” Si tratta, grazie alle pratiche di orientamento con approccio narrativo e anche, più semplicemente, attraverso la riflessione sulle esperienze narrative di ciascuno, di acquisire consapevolezza e di usare le storie – anziché esserne usati – per aumentare le potenzialità immaginative delle persone. “Nel mondo attuale – scrive Paolo Jedlowski (2011, p. 32) – siamo attornati da narrazioni. Attraverso di queste costruiamo i modi con cui comprendiamo il mondo e noi stessi. Anche il futuro, in fin dei conti, lo immaginiamo al modo in cui impariamo a farlo dalle storie che circolano. Queste ci si offrono come prodotti da consumare, ma in quanto consumatori siamo in grado di scegliere. Chi ascoltare, quali libri leggere, quali vedere o quali siti visitare su internet, dopo tutto, sono cose che rispetto a cui portiamo la nostra dose di responsabilità. Le scelte che facciamo esprimono le nostre inclinazioni, certamente: ma contribuiscono anche a formarle. Dunque, sono importanti: diventiamo quello che siamo anche in virtù degli altri con i quali scegliamo di conversare”.

Anche per immaginarsi artigiani – e, quindi, per agire da

artigiani e da imprenditori – occorrono delle competenze narrative che ci consentano di metterci nei panni di noi stessi proiettati nel futuro (Nussbaum, 2010, parla della capacità di “immaginazione narrativa”). E occorre anche un repertorio di storie che ci mettano in grado di simulare azioni e emozioni. Un repertorio che tradizionalmente veniva tramandato attraverso il racconto orale e che oggi, invece, passa attraverso le narrazioni della tv, dei film, dei romanzi, ecc. Queste ultime costituiscono uno strumento educativo importante, che può essere utilizzato dalle agenzie narrative per costruire determinate idee o tendenze, ma che può anche usato consapevolmente dalle persone per accrescere le proprie potenzialità.

4.4 Immaginarsi a lavoro: alcune storie dominanti

Le persone per immaginarsi a lavoro – nell’atto concreto di lavorare in una determinata situazione, con altre persone e in uno specifico ambiente – possono contare sul ricordo della propria esperienza o di quella particolare esperienza mediata rappresentata dalle storie fruite nel corso della vita. Quest’ultima è evidentemente la risorsa fondamentale di tutti coloro che non hanno avuto occasione di fare un’esperienza lavorativa: bambini, ragazzi, giovani adulti inoccupati, ecc. Categorie che sono quindi particolarmente influenzabili dalle storie di lavoro che le principali agenzie narrative diffondono in vari formati e generi.

Pur non potendo contare su ricerche scientifiche specificamente dedicate all’argomento, possiamo affidarci al senso comune per sostenere che i ragazzi e le ragazze delle scuole secondarie possono contare su un repertorio di storie televisive e cinematografiche che privilegiano la messa in scena di alcuni lavori che potremmo definire super-rappresentati: poliziotti, carabinieri e medici protagonisti di fiction di successo; attori e attrici, presentatori e soubrette (per rimettere in circolazione una parola desueta ma ancora utile a riassumere le decine di definizioni usate per definire i ruoli femminili negli show televisivi), giornalisti e giornaliste che ogni giorno sfilano davanti

allo schermo televisivo. Più difficile – come vedremo in seguito – è rintracciare la figura dell’artigiano. Ma per ora interessa cercare di comprendere il motivo della sovra-rappresentazione di alcune categorie professionali, e approfondire la conoscenza degli schemi, delle funzioni e dei generi narrativi che impongono alla nostra attenzione un personaggio-lavoratore piuttosto che un altro.

4.4.1 *La salvezza e la cura: i medici e i loro aiutanti*

La tradizione letteraria italiana e europea non ha dedicato particolare attenzione alla figura del medico, che invece è diventata centrale nell’immaginario contemporaneo grazie al suo utilizzo nelle sceneggiature di numerose fiction televisive, a cominciare dall’ormai invecchiato *Dottor Kildare*, protagonista prima di una serie di romanzi dello scrittore Max Brand e poi messo in scena al cinema e, soprattutto, alla televisione, dando vita al primo *medical-drama* di successo. Il dottor James Kildare – interpretato per la televisione dall’attore Richard Chamberlain e trasmesso in Italia nel 1963 – è un medico affascinante, buono, sempre disponibile, paladino dei deboli e antesignano di una serie di medici-eroi che dagli anni Sessanta in avanti hanno popolato gli schermi delle televisioni di tutto il mondo: il medico legale Quincy, il chirurgo John Trapper, il dottor Doug Ross.

La serie di maggior successo è stata in questo genere *ER Medici in prima linea* (trasmessa negli USA dal 1994, in Italia dal 1996), ideata e prodotta dallo scrittore Michael Crichton (l’autore di *Jurassic Park*), con George Clooney nella parte del dottor Doug Ross. *ER* (*Emergency Room*, in italiano “pronto soccorso”) è la serie che, per il suo impianto realista e per la qualità della produzione (Grasso, 2008), impone all’attenzione degli spettatori il medico-eroe che dedica la propria professionalità e i propri strumenti alla salvezza dei pazienti bisognosi di aiuto. Si tratta di uno schema di storia universale, tipico dell’epica cavalleresca, che consente allo spettatore di dare un significato all’attività professionale dei medici e dei paramedici (che dal punto di vista narrativo sono gli “aiutanti” dell’eroe) e che, nel caso di

produzioni particolarmente realistiche e verosimili come *ER*, mette lo spettatore in grado di costruirsi uno scenario preciso dell'ambiente di lavoro, delle procedure, della strumentazione e delle emozioni che sono in gioco in quelle determinate professioni.

Negli ultimi anni viene prestata maggiore attenzione al personale paramedico e ai tirocinanti che seguono i medici con la funzione di aiutanti. È il caso di *Grey's Anatomy*, prodotta dal 2005 e giunta all'ottava stagione, di *Scrubs - Medici ai primi ferri* (prodotta negli USA nel 2001-2010, trasmessa in Italia nel 2003-2010) e, soprattutto, di *Trauma* (USA 2009, Italia 2010), di *Mercy* (USA 2009, Italia 2010) e di *Hawthorne: Angeli in corsia* (USA 2009, Italia 2011).

Per completare il quadro è importante citare almeno il dottor House (*Dr. House - Medical Division*, USA 2005-2010, Italia 2006-2010), il medico interpretato dall'attore e scrittore Hugh Laurie. Si tratta di una serie di grande successo che ha portato all'attenzione del pubblico una figura di medico anomala. Il dottor House, infatti, è un medico-detective protagonista di vere e proprie investigazioni mediche condotte su pazienti affetti dalle malattie più rare e complesse.

4.4.2 *Tra ricerca della verità e cura: poliziotti, carabinieri e altri indagatori*

Il genere poliziesco è uno dei più caratteristici della modernità ed è alla base di migliaia di produzioni editoriali, cinematografiche e televisive. L'eroe della *detective story* generalmente esercita uno dei mestieri dell'investigazione (commissario o ispettore di polizia, detective, ma anche avvocato o investigatore privato) e, secondo lo schema più classico della tradizione poliziesca, conduce un'indagine – avvalendosi della collaborazione di alcuni aiutanti – che può essere contrastata da degli antagonisti, rappresentati dai criminali. Le storie di questo genere oscillano tra due poli: la ricerca della verità attraverso la lettura degli indizi, e la lotta contro il crimine. In entrambi i casi possiamo affermare che i personaggi appartenenti al mondo

dell'investigazione assolvono la funzione di dare sicurezza, sia per la loro capacità di scoprire la verità, sia per la funzione di protezione che è caratteristica del loro mestiere.

Il successo di questo genere letterario fa sì che alcuni mestieri siano rappresentati in misura persino eccessiva nell'immaginario contemporaneo, popolato di commissari ideati da scrittori (il commissario Maigret di Simenon, il commissario Montalbano di Camilleri, il commissario De Luca di Lucarelli, il commissario Bordelli di Vichi) o da sceneggiatori (il commissario Manara di Alberto Simone, Paolo Logli, Alessandro Pondi). Numerosi sono anche gli ispettori (i più celebri sono l'ispettore Derrick, creato dallo sceneggiatore Herbert Reinecker per la televisione tedesca e il tenente Colombo, ideato da Richard Levinson e William Link per la televisione statunitense), i marescialli dei carabinieri (il maresciallo Rocca, ideato da Laura Toscano e interpretato da Gigi Proietti per la Rai). In quest'ultimo decennio, con lo sviluppo del ruolo della ricerca scientifica nelle indagini, è cresciuta la visibilità dei personaggi "aiutanti", che coadiuvano le indagini attraverso attività di laboratorio: l'analista forense Debby Sciuto della serie tv statunitense *NCIS – Unità anticrimine*; gli esperti della serie tv italiana *R.I.S. - Delitti imperfetti*, che racconta le avventure del reparto investigazioni scientifiche di Parma, uno dei quattro reparti dell'Arma dei Carabinieri incaricati di svolgere indagini tecniche e scientifiche sul territorio italiano).

4.4.3 *Lavori spettacolari*

Tra i lavori più rappresentati sugli schermi televisivi di tutto il mondo, è necessario evidenziare tutti quei lavori della società dello spettacolo che si svolgono davanti alla telecamera: attori e attrici protagonisti di fiction, presentatori e presentatrici dei vari generi di spettacolo, giornalisti e giornaliste che curano rassegne stampa, telegiornali, programmi di informazione e di *infotainment* (informazione-intrattenimento), comici, ballerini e ballerine, e poi i vari "tronisti", "veline", "letterine", eccetera. Sono mestieri che vengono poi rilanciati dalle interviste per giornali e tv, dalla partecipazione a *talk show* e *reality show*.

Di rado, tuttavia, sono rappresentati come dei mestieri, poiché solitamente sono tenuti nascosti i processi lavorativi, le singole attività che portano alla costruzione dei vari prodotti della società dello spettacolo. Per cui, per quanto una persona possa imparare a desiderare di diventare attore, giornalista, ecc., non è facile che – attraverso i mezzi di comunicazione di massa – riesca a comprendere esattamente come funziona quel lavoro, cosa occorre fare per acquisire quelle competenze, ecc.

Un'eccezione a questa situazione è rappresentata da alcune forme di spettacolo sullo spettacolo. Un esempio illustre è costituito dalla televisione sulla televisione di Renzo Arbore. In particolare, è notevole il caso della trasmissione *Indietro tutta!* (di Renzo Arbore e Ugo Porcelli con Alfredo Cerruti e Arnaldo Santoro), condotta da Renzo Arbore e Nino Frassica per 65 puntate tra il 1987-1988. Si tratta di un programma comico-satirico che stigmatizza la televisione di intrattenimento degli anni Ottanta, basata sulla centralità di un presentatore (rappresentato dal personaggio del “bravo presentatore” di Nino Frassica) e di un regista-autore che guida le azioni dei personaggi (rappresentato dal personaggio del “comandante” Renzo Arbore), i quali conducono gli spettatori in una selva di giochi a premi, balletti (la compagnia delle Ragazze Coccodè), spot commerciali (per uno sponsor immaginario: il Cacao Meravigliano). In questo modo, attraverso la satira, è possibile entrare dentro i meccanismi di produzione di una certa televisione e, quindi, di svelare alcuni aspetti nascosti di quei mestieri.

Interessante anche il caso della fiction sulla fiction *Boris*, prodotta in Italia tra il 2007 e il 2010 (ideatore Luca Manzi, soggetto di Luca Manzi e Carlo Mazzotta, sceneggiatura di Giacomo Ciarrapico, Mattia Torre, Luca Vendruscolo), che mette in scena il dietro le quinte delle riprese una fiction italiana intitolata “Gli occhi del cuore”. Attraverso il punto di vista di uno stagista di regia – il personaggio Alessandro – lo spettatore di *Boris* ha la possibilità di comprendere il ruolo dei vari lavoratori dello spettacolo e, in generale, di rivivere il processo di produzione di una fiction.

Naturalmente, dato l'impianto fortemente ironico – al limite del sarcasmo – di *Boris*, i mestieri sono deformati in modo quasi

caricaturale, a tratti grottesco (il regista che parla col pesce rosso, il direttore della fotografia cocainomane, lo stagista-schiavo, l'attrice cagna, ecc.). Tuttavia, il quadro d'insieme è realistico e i processi lavorativi sono rappresentati con cura.

4.4.4 *Dall'impiegato Fantozzi all'imprenditore-padrone dei cinepanettoni*

L'approccio umoristico al lavoro – che può essere fatto risalire al capolavoro cinematografico *Tempi moderni* (*Modern Times*, 1936) di Charlie Chaplin – ha contribuito a creare alcuni personaggi emblematici, come, ad esempio, l'operaio-fantoccio, l'impiegato-schiavo, l'imprenditore-padrone.

L'impiegato-schiavo per eccellenza è il ragionier Fantozzi, il personaggio nato dalla fantasia dell'attore e scrittore Paolo Villaggio a cavallo tra gli anni Sessanta e Settanta del secolo scorso. Paolo Villaggio, dopo aver inventato l'impiegato Giandomenico Fracchia – all'interno della trasmissione televisiva *Quelli della Domenica* (1968) – gli affianca il collega Fantozzi, detto anche “Fantocci” perché ha le parvenze di un vero e proprio fantoccio nelle mani dei suoi superiori.

Fantozzi diventa celebre grazie alla televisione, alla carta stampata (viene infatti pubblicato prima sulla rivista “L'Europeo” e poi nel libro – il primo di una lunga serie – intitolato *Fantozzi*, che esce nel 1971 e vende un milione e mezzo di copie) e poi al cinema (il primo film è del 1975, l'ultimo, *Fantozzi 2000. La clonazione*, del 1999). Il personaggio è caricaturale, grottesco, ad un tempo capace di indurre lo spettatore alla pietà o alla rabbia. Si riporta un brano tratto dal primo film (sceneggiatura di Leonardo Benvenuti, Piero De Bernardi, Luciano Salce, Paolo Villaggio):

Per arrivare a timbrare il cartellino d'entrata alle 8 e 30 precise, Fantozzi sedici anni fa cominciò col mettere la sveglia alle 6 e un quarto: oggi, a forza di esperimenti e perfezionamenti continui, è arrivato a metterla alle 7:51... vale a dire al limite delle possibilità umane! Tutto è calcolato sul filo dei secondi: cinque secondi per riprendere conoscenza, quattro secondi per superare il quotidiano

impatto con la vista della moglie, più sei per chiedersi – come sempre senza risposta – cosa mai lo spinse un giorno a sposare quella specie di curioso animale domestico, tre secondi per bere il maledetto caffè della signora Pina – tremila gradi Fahrenheit! –, dagli otto ai dieci secondi per stemperare la lingua rovente sotto il rubinetto [...], due secondi e mezzo per il bacino a sua figlia Mariangela, caffelatte con pettinata incorporata, spazzolata dentifricio mentolato su sapore caffè, provocante funzioni fisiologiche che può così espletare nel tempo di valore europeo di sei secondi netti. Ha ancora un patrimonio di tre minuti per vestirsi e correre alla fermata del suo autobus che passa alle 8:01. Tutto questo naturalmente salvo tragici imprevisti...

Complementare alla figura dell'impiegato schiavo è quella dell'imprenditore-padrone, rappresentato in Fantozzi dai vari "mega direttori galattici" della grande impresa. L'archetipo dell'imprenditore è diventato, invece, nella commedia all'italiana, la maschera del *cumenda* milanese arrogante e ignorante fino al parossismo. L'interprete più noto della maschera è il comico Guido Nicheli, che ha messo in scena il suo *cumenda* nella trasmissione televisiva *Drive In* (ideata da Antonio Ricci e scritta con Lorenzo Beccati, 1983-1988) e nei cosiddetti "cinapanettoni" – i film comico-demenziali che escono durante il periodo natalizio destinati a milioni di spettatori – a partire dall'inizio degli anni Ottanta (con i film dei fratelli Vanzina *Una vacanza bestiale*, 1980; *Sapore di mare*, 1983; *Vacanze di Natale*, 1983) fino al 1999 (*Vacanze sulla neve*).

Questo imprenditore, analogamente all'impiegato Fantozzi, è una maschera che poco ha a che vedere con la realtà del lavoro imprenditoriale e che, soprattutto, non rappresenta che gli aspetti deteriori dell'imprenditorialità: l'arroganza, l'arricchimento fine a se stesso, il classismo, il narcisismo, ecc.

4.4.5 Per una critica "letteraria" del lavoro

Esiste, nella tradizione letteraria moderna – anche italiana – una corrente realistico-sociale di critica al lavoro come forma

di alienazione e di sfruttamento. Alle origini di questo genere di letteratura si collocano solitamente i romanzi *Tempi difficili* (*Hard Times*, 1854) dell'inglese Charles Dickens e *Germinale* (*Germinal*, 1885) del francese Émile Zola. Per la letteratura italiana è fondamentale il contributo del cosiddetto “verismo”, e in particolare del romanziere Giovanni Verga, che con i suoi romanzi e novelle degli anni Ottanta e Novanta dell'Ottocento ha messo in scena la condizione sociale dei suoi contemporanei. La condizione dei braccianti e dei contadini è poi narrata con particolare efficacia – nel corso del Novecento – da Ignazio Silone, autore del romanzo di successo internazionale *Fontamara* (pubblicato nel 1933) e, in seguito, dai narratori riconducibili al neorealismo, la corrente letteraria e cinematografica che ha posto all'attenzione dei lettori e degli spettatori la condizione sociale dei lavoratori nelle sue varie forme.

Gli operai e gli impiegati entrano in scena soprattutto a partire dagli anni Sessanta, durante il cosiddetto miracolo economico, con i romanzi di Ottiero Ottieri (*Donnarumma all'assalto*, Bompiani, 1959) e Paolo Volponi (*Memoriale*, Garzanti, 1962). Il romanzo *La vita agra* di Luciano Bianciardi è importante per la rappresentazione della condizione del lavoratore intellettuale – definito da Bianciardi lavoratore “quartario”, alla pari del prete e dell'addetto alle pubbliche relazioni – e per la descrizione di quel precariato intellettuale tipico dei decenni successivi.

Questo atteggiamento critico è stato ripreso di recente dalla scrittrice Michela Murgia nel suo libro d'esordio *Il mondo deve sapere* (ISBN, 2006), la trascrizione di un blog che narra l'esperienza di una dipendente di un *call center* della multinazionale americana Kirby Company, poi trasformato in film dal regista Paolo Virzì (*Tutta la vita davanti*, 2008).

4.5 Artigiani come eroi tra realismo, fantasy e fantascienza

Di quali risorse disponiamo per costruire oggi un ritratto dell'artigiano? Che personaggio è? Quali azioni compie

quotidianamente sul lavoro? Quali sono i suoi obiettivi, le sue aspettative? E che effetto ha sull'ambiente che lo circonda?

L'archetipo dell'artigiano nell'immaginario di molte generazioni di italiani è ancora, almeno in parte, San Giuseppe, il santo patrono dei falegnami e degli artigiani, rappresentato spesso con gli attrezzi da lavoro. Una figura che si presta a simboleggiare – al di là dei valori religiosi che gli sono attribuiti dal cristianesimo – due aspetti fondativi del lavoro artigianale: la manualità e l'autoimprenditorialità. Il falegname evocato dalla figura di San Giuseppe sembrerebbe infatti il titolare di un'impresa individuale che sa lavorare il legno. Analogo a San Giuseppe è mastro Geppetto, personaggio letterario a cui si attribuisce la paternità di Pinocchio. Geppetto è il falegname per antonomasia, creatore di un burattino diventato nell'arco di appena un secolo e mezzo il protagonista di una delle fiabe moderne più importanti e diffuse di tutti i tempi, soppiantato solo dal *Piccolo Principe* di Antoine de Saint-Exupéry. Pinocchio, che è presente anche nei film d'animazione dedicati all'orco *Shrek* (il primo risale al 2001), è il segno tangibile – per quanto sia frutto della fantasia dello scrittore Carlo Lorenzini detto Collodi – dell'artigianato come forza creativa capace addirittura di dare magicamente vita alla materia grezza.

Richard Sennett (2008, p. 29) individua nell'inno omerico a Efesto, il dio protettore degli artigiani della Grecia antica, la prima celebrazione dell'artigiano, che viene rappresentato come portatore di pace e iniziatore della civiltà: “Efesto, glorioso per la destrezza, canta, o Musa dalla limpida voce: / egli, insieme con Atena dagli occhi scintillanti, opere egregie / insegnò sulla terra ai mortali, che fino allora / vivevano negli antri, sulle montagne, come le fiere, / ma ora, grazie a Efesto glorioso per l'ingegno avendo appreso le arti, / facilmente, fino al compimento dell'anno, la vita / conducono sereni nelle proprie case”.

Senza avere la pretesa di essere esaustivi, di seguito si forniscono alcuni spunti narrativi che potrebbero essere utili a prendere consapevolezza della forza delle storie nel costruire concetti e significati e a rinnovare l'immaginario contemporaneo relativamente al lavoro artigiano.

4.5.1 “MacGyver”: *l’arte di risolvere problemi con le proprie mani*

Le generazioni di italiani che sono cresciuti davanti alla televisione degli anni Ottanta – gli anni della crescita esponenziale delle televisioni private – hanno avuto un’alta probabilità di imbattersi nelle avventure del personaggio MacGyver, trasmesso ogni mercoledì sera in prima serata nel 1986 e inserito successivamente in programmazione quotidiana nelle fasce orarie pomeridiane, dal 1988 sino al 1992. MacGyver, ex agente segreto dotato di grande ingegno e di abilità manuale, è un eroe solitario impegnato ad ogni episodio della serie nella soluzioni di problemi causati da criminali, truffatori, ecc. Si distingue dagli eroi di serie analoghe per il ripudio dell’uso delle armi e della violenza in generale, per la morigeratezza dei costumi e per la capacità di inventare e costruire – con il suo coltellino svizzero e altri attrezzi improvvisati – oggetti e strumenti utili a risolvere i problemi in modo creativo.

4.5.2 *Imparare e innovare: Mark Browne, eroe artigiano*

Anche gli artigiani, come i medici, possono essere degli eroi protagonisti di storie di salvezza e di “meritocrazia”. È il caso, piuttosto recente, della storia di Mark Browne, un giovane irlandese che dopo il suo apprendistato nel mobilificio del signor Wise riesce, grazie alle sue capacità di artigiano-imprenditore, a salvare l’azienda e diventarne proprietario.

La storia è narrata dallo scrittore irlandese Brendan ‘O Carroll nel libro *I marmocchi di Agnes*, pubblicato in lingua originale nel 1995 (*The Chisellers*), tradotto in italiano da Gaja Cenciarelli e pubblicato prima dall’editore Giano (2005) e poi da Neri Pozza (2008 e 2010). È il secondo volume di una vera e propria saga comica di successo che ha per protagonista Agnes Browne, la madre di Mark, una straordinaria donna del popolo dublinese, abitante del Jarro, il quartiere popolare della città, e proprietaria di un banco di frutta al mercato centrale.

La storia di Mark è esemplare del percorso di carriera di un

self made man degli anni del boom economico. Dopo la scuola dell'obbligo Mark, primogenito di sette figli e orfano di padre, decide di andare a lavorare per dare un sostegno economico alla famiglia. Incontra per caso il signor Wise, proprietario di un mobilificio, il quale riconosce da subito il talento del ragazzo e lo avvia al mestiere di falegname all'interno della sua piccola fabbrica. Si legge a p. 21 dell'edizione italiana:

Da quando era entrato nella fabbrica di Wise, più di due anni e mezzo prima, Mark aveva lavorato sodo, applicandosi nella sua attività. Amava il suo mestiere. Ogni mattina, quando andava al lavoro, fischiava e si dedicava anima e corpo a qualsiasi compito assegnatogli da Mr Wise. Mentre lavorava sul legno ricurvo da cui si ricavavano gli schienali e le gambe delle sedie a forma di artiglio stretto su una sfera, il suo entusiasmo era quello di un artista dedito alla sua opera. In effetti, alcuni degli oggetti realizzati, benché con soli due anni e mezzo di esperienza alle spalle, avevano riempito Mr Wise d'orgoglio per il suo giovane fenomeno.

Negli anni del miracolo economico e del boom dei consumi la fabbrica di Mr Wise va in crisi perché i suoi mobili pregiati, realizzati in legno duro e pelle, vanno fuori mercato, sostituiti da prodotti più leggeri, di qualità e prezzo inferiori, realizzati in serie da fabbriche più grandi e moderne. È a questo punto della storia – nei capitoli 5 e 6 del libro – che l'intervento del giovane Mark diventa provvidenziale. La storia è narrata con ritmo avvincente e quindi difficile da sintetizzare. Il direttore generale e il contabile della Smyth & Blythe, il più vecchio cliente del mobilificio, sono a Dublino per comunicare la decisione di interrompere il rapporto con la Wise & Co. Il direttore della Wise & Co., Sean McHugh, decide di invitare anche Mark, in quanto giovane e aiutante collaboratore, alla riunione d'affari decisiva per le sorti del mobilificio. Dopo la riunione, quando ormai la situazione sembra definita e la sua fabbrica destinata alla chiusura, Mark ha un'idea per salvare il mobilificio, chiede a Mr McHugh ventiquattr'ore di tempo e si precipita da sua madre per ottenere un prestito di 50 sterline da destinare al suo folle

progetto. Così, durante un giorno e una notte, Mark – grazie alla collaborazione di due aiutanti: lo stesso Mr McHugh e la sarta Betty, sua futura fidanzata e moglie – riesce a procurarsi il legno e le stoffe necessarie e poi a disegnare, tagliare, montare e rifinire un set di divani e poltrone che rispondono alle caratteristiche richieste dalla Smyth & Blythe. Il lieto fine è ben costruito: Mark va a prelevare in albergo il direttore della Smyth & Blythe, che una volta arrivato alla Wise & Co. – dove tutti i dipendenti sono in trepidante attesa – si mette a analizzare con cura i nuovi prodotti:

Greg Smyth non disse niente, il viso inespressivo, e per un momento non si mosse. D'un tratto passò all'azione. Era come un medico che esamina un neonato. Capovolve i mobili, li girò su un fianco, ci si sedette e si mise persino in piedi su una delle poltrone. Mark osservava nervoso a braccia conserte. (...)

Poi Mark si avvicinò ai mobili e si trovò faccia a faccia con Greg. “Allora, che ne pensa?” chiese.

Greg teneva in mano uno dei cuscini, e stava tirando con forza un bottone per vedere se si staccava.

“Quanto?” domandò, senza aggiungere altro.

Mark guardò Sean dietro la spalla di Greg Smyth, che subito alzò sette dita. Mark intuì che significava settanta sterline, ma non per niente lui era figlio di un'ambulante...

“Novanta sterline a set” disse, imperturbabile.

Sean si coprì il viso con le mani.

“No! Non ve ne darò più di ottanta” rispose Greg Smyth sbrigativo.

Mark allungò la mano e si limitò a dire: “Affare fatto!”

Greg Smyth gli strinse la mano, sorrise e si voltò verso Sean.

“Comprerò tutti quelli che riuscirete a fare, Sean”.

All'improvviso la fabbrica vuota esplose in un'ovazione e da ogni angolo corse fuori qualcuno, Mark fece un paio di risatine nervose, che si trasformarono in risate quando gli operai più anziani lo circondarono, dandogli pacche sulla schiena. Poi lanciò un'occhiata all'ufficio di Sean e vide Betty Collins vicina alla porta. Aveva gli occhi umidi. Era stanca, ma il suo sorriso era largo quasi quanto la porta. Mark ricambiò il sorriso, poi alzò il pugno in aria e esclamò: “Sì!”

4.5.3 *Un investimento in una magica impresa: la “Tiri Vispi Weasley”*

I sette romanzi che compongono la saga di Harry Potter – la serie di libri e film più diffusi al mondo – narrano la storia di uno strano ragazzo che all’età di undici anni riceve una lettera da una scuola di magia di cui neanche conosceva l’esistenza. Sette anni di scuola lo aspettano, durante i quali la sua vita cambierà completamente: scoprirà di possedere delle capacità (dei poteri veri e propri) e imparerà ad usarle per perseguire i propri obiettivi; si farà degli amici; troverà l’amore della vita; conoscerà dei maestri che lasceranno un segno indelebile nella sua formazione, tanto da volerne lasciare memoria nel nome dei figli.

Su questa esperienza di crescita tipica del romanzo di formazione s’innestano elementi del romanzo fantasy. Gli anni di scuola di Harry Potter sono infatti segnati da un conflitto di potere tra le forze del male e le forze del bene: Harry è l’eroe semplice al quale è assegnato il compito di sconfiggere il Signore Oscuro, Lord Voldemort. Naturalmente, dalla recente tradizione del romanzo fantasy provengono la gran parte delle creature leggendarie, così come alcuni oggetti magici. La vera novità è rappresentata, rispetto a questo genere di letteratura, dall’invenzione di numerosi incantesimi, oggetti magici e pozioni concepiti come veri e propri strumenti di mediazione utilizzati dai maghi e dalle streghe per interagire col mondo circostante. Un altro elemento particolare è rappresentato dal rapporto che si instaura tra il mondo dei maghi e quello degli umani, che vengono definiti “babbani” (Muggles in inglese). Maghi e babbani condividono lo stesso mondo, gli stessi territori, le stesse città e a volte le stesse case: è infatti possibile che maghi e babbani si sposino e abbiano dei figli “mezzosangue”. A tenerli separati è la consapevolezza dei maghi, i quali si sono organizzati per gestire i propri poteri in modo tale da non interferire con i babbani: a questo serve, ad esempio, il Ministero della Magia, una complessa organizzazione il cui scopo principale è tener nascosto il mondo magico. Il Ministero inglese fa parte della Confederazione Internazionale dei Maghi, che nel 1692 avrebbe ratificato l’accordo internazionale per tenere segreto il mondo magico.

Lord Voldemort è intenzionato ad assumere il controllo del Ministero e a perseguire lo scopo di sottomettere gli uomini e di impedire la “contaminazione” con i maghi e le streghe e, quindi, la generazione di “mezzosangue”. Questo elemento razzista è un ulteriore tratto distintivo dei romanzi, nei quali le cosiddette forze del male sono caratterizzate dall’elemento dell’intenzionalità: Voldemort è un mago potente che ha scelto di usare i poteri magici per perseguire i propri interessi e i propri obiettivi di distruzione dettati dal razzismo e dall’odio.

Tra i migliori amici e sostenitori di Harry Potter troviamo i membri della famiglia Weasley: il grande amico fraterno Ron, il padre e la madre di Ron, Ginny, sorella minore di Ron e futura fidanzata e moglie di Harry, e i due gemelli Fred e George, protagonisti di un’insolita avventura imprenditoriale.

Nel quinto volume della saga, *Harry Potter e l’Ordine della Fenice*, durante il quale il Ministero della Magia assume il controllo della scuola di Hogwarths, i due gemelli Weasley compiono un allegro atto di ribellione interrompendo gli esami finali con dei magici fuochi d’artificio e fuggendo da scuola a bordo delle loro scope volanti. I due ormai hanno maturato la loro scelta: aprire un’impresa di fabbricazione e commercializzazione di scherzi magici denominata “Tiri Vispi Weasley” (*Weasleys’ Wizard Wheezes*).

Particolarmente dotati nell’invenzione di scherzi di ogni tipo, grazie al denaro che lo stesso Harry Potter, dopo aver vinto il Torneo Tremaghi (*Harry Potter e il calice di fuoco*), dona loro, riescono ad affittare un locale a Diagon Alley e a trasformare le loro attitudini e le loro competenze – già messe alla prova con successo a scuola – in un affare che li renderà ricchi.

4.5.4 L’artigiano come creatore

Il romanzo *La svastica sul sole* (in inglese *The Man in the High Castle*, 1962, tradotto in italiano da Maurizio Nati per l’editore Fanucci) dello scrittore statunitense Philip Dick – uno dei maggiori e dei più creativi scrittori di fantascienza dell’ultimo secolo – immagina un mondo in cui la Germania nazista di Hitler e l’impero giapponese hanno sconfitto gli alleati

nella seconda guerra mondiale, diffondendo il nazismo in tutto il mondo. Gli Stati Uniti d'America, che sono il teatro delle vicende del romanzo, sono divisi in tre stati, corrispondenti alla costa orientale (sotto controllo tedesco), quella occidentale (controllata dai giapponesi) e gli Stati delle Montagne Rocciose. Il romanzo, che è ambientato sulla costa orientale, soggetta al controllo dei giapponesi, i quali sono ossessionati dagli oggetti del folklore e della cultura americana (vecchi fumetti, colt, orologi di Mickey Mouse, juke-box, ecc.), ha una trama complessa, in cui si intrecciano le vicende di più personaggi: l'orafo ebreo Frank Frink, l'antiquario Robert Childan, il funzionario nipponico Nobosuke Tagomi, l'uomo d'affari svedese Baynes, e altri.

Uno dei passaggi fondamentali del libro riguarda il ruolo del lavoro artigiano e il rapporto tra prodotto artigianale e cultura. Nel mondo narrato da Dick, infatti, l'arte contemporanea è vietata e l'unica forma di arte americana che si può commercializzare è quella ascrivibile all'artigianato: piccoli manufatti che sono rappresentativi della cultura americana prima della seconda guerra mondiale. In questo mondo, si è sviluppato un fiorente commercio di prodotti artigianali veri e, soprattutto, falsi, prodotti in fabbriche nate con lo scopo di soddisfare il bisogno dei tanti clienti giapponesi che vivono in America. A un certo punto del romanzo la storia di due operai-artigiani che decidono di lasciare una di queste fabbriche per mettersi in proprio e produrre oggetti di "artigianato americano contemporaneo", capaci di tenere insieme e fondere le due culture, americana e giapponese, si intreccia con la storia di un antiquario che decide di prendere in conto deposito alcuni dei prodotti realizzati dai due artigiani. Il brano riportato narra il momento in cui l'antiquario Childan incontra il signor Paul Kasoura, un importante dirigente giapponese al quale aveva regalato una delle spille prese in conto deposito (tratto da *La svastica sul sole*, Roma, Fanucci, 2008, pp. 207-209).

Paul aprì la scatola, ne estrasse la spilla e cominciò a esaminarla. La tenne sotto la luce e la esaminò più volte.

“Mi sono preso la libertà di mostrarla a un certo numero di persone che conosco per motivi di lavoro” disse Paul. “Individui che condividono la mia stessa passione per gli oggetti della

storia americana o per manufatti che abbiano qualche valore artistico, estetico. Naturalmente nessuno aveva mai visto prima qualcosa di simile. Come lei ha spiegato, finora non si sapeva l'esistenza di lavori come questi. Mi sembra anche di ricordare che lei mi abbia detto di esserne l'unico rappresentante."

"Sì, è così" disse Childan.

"Le interessa conoscere la loro reazione?"

Childan fece un inchino.

"Queste persone si sono messe a ridere."

Childan tacque.

"Anch'io ho riso, senza farmene accorgere" disse Paul, "quando l'altro giorno lei è venuto qui a mostrarmi questo oggetto. Naturalmente, per rispetto della sua serenità, le ho tenuto nascosto il mio divertimento; come di certo lei ricorderà, la mia reazione apparente è stata più o meno quella di chi non vuole compromettersi."

Childan annuì.

Studiano la spilla, Paul proseguì: "Questa reazione è facilmente comprensibile. Qui c'è un pezzo di metallo che è stato fuso fino a divenire informe. Non rappresenta nulla. E non ha nemmeno un disegno voluto. È semplicemente amorfo. Si potrebbe dire che è puro contenuto, privo di ogni forma."

Childan annuì.

"Eppure," continuò Paul "ormai sono parecchi giorni che lo osservo, e senza una ragione logica provo *una certa affezione emotiva*. (...) Continuo a non vedere né forma né aspetto. Ma in qualche modo partecipa del Tao. Capisce?" Fece un cenno in direzione di Childan. "Ha un equilibrio. Le forze all'interno di questo oggetto sono stabili. A riposo. Per così dire, questa spilla è in pace con l'universo. Se ne è separata ed è riuscita a raggiungere l'omeostasi."

Childan annuì, e studiò il gioiello. Ma Paul gli aveva confuso le idee.

"Non ha *wabi*" disse Paul "né potrebbe mai averlo. Ma..."

Toccò la spilla con l'unghia. "Robert, questo oggetti ha *wu*."

"Credo che lei abbia ragione" disse Childan, tentando di ricordare che cosa significasse *wu*; non era un termine giapponese... era cinese. Saggezza, decise. O comprensione. Comunque, un concetto molto positivo.

"Le mani dell'artigiano" disse Paul "avevano *wu*, e hanno fat-

to in modo che fluisse in questo pezzo. Forse lui sa solo che questo pezzo lo soddisfa. È completo, Robert. Mentre lo contempliamo, anche il nostro *wu* si accresce. Sperimentiamo la tranquillità associata non all'arte ma alle cose sacre. Ricordo un santuario a Hiroshima in cui era possibile vedere la tibia di un qualche santo medievale. Comunque, questo è un manufatto e quella era una reliquia. Questo è vivo adesso, mentre quella si limitava a *rimanere*. Attraverso questa meditazione, alla quale mi sono dedicato con grande profondità sono giunto a identificare il valore che quest'oggetto possiede in contrapposizione alla storicità. Sono molto commosso, come lei può ben vedere.”

“Sì” disse Childan.

“Non possedere storicità, né merito artistico o estetico eppure partecipare in qualche valore etereo... è una cosa strabiliante. Proprio perché questa è una piccola insignificante cosa informe, che non merita nemmeno di essere guardata; questo, Robert, contribuisce a far sì che possieda *wu*. Perché è un fatto assodato che il *wu* si ritrovi solitamente nei luoghi meno appariscenti, come nell'aforisma cristiano ‘le pietre scartate dal costruttore.’ Si avverte la consapevolezza del *wu* in oggetti di nessun valore come un vecchio bastoncino o una lattina arrugginita di birra all'angolo della strada. Comunque in questi casi, il *wu* è dentro chi guarda. È un'esperienza religiosa. Qui un artigiano ha messo *wu* dentro l'oggetto, piuttosto che essere testimone passivo del *wu* all'interno di esso”. Sollevò gli occhi. “Sono stato chiaro?”

“Sì” disse Childan.

“In altre parole, questo oggetto è l'indicazione di un mondo interamente nuovo. Il suo nome non è arte, poiché esso non ha forma, né religione. All'ora che cos'è? Non ho fatto che pensare a questa spilla, eppure non sono riuscito a capirla fino in fondo. Evidentemente ci manca la parola per definire un oggetto come questo. Perché lei ha ragione, Robert. È qualcosa di autenticamente nuovo sulla faccia della terra.”

“Autentico, pensò Childan. Sì, certo che lo è. Questo concetto l'ho capito. Ma quanto al resto...”

4.6 *No fiction: reportage, inchieste, interviste*

Raccontare storie di fatti realmente accaduti in modo coinvolgente è fondamentale per chi lavora in molti settori della comunicazione (editoria, giornalismo, televisione, radio, teatro ecc.).

Molti autori di reportage giornalistici negli ultimi anni hanno cominciato a utilizzare tecniche letterarie per rendere i loro testi più coinvolgenti, mentre, dal canto loro, alcuni scrittori si sono dedicati alla stesura di romanzi che narrano fatti realmente accaduti (in inglese si chiamano *non-fiction novel*, ossia “romanzi che non sono di finzione”).

Il mondo del lavoro negli ultimi centocinquanta'anni ha suscitato l'interesse di narratori, ma anche di giornalisti – autori di reportage – e di studiosi che utilizzano strumenti narrativi come l'intervista o lo studio di caso per rappresentare un determinato mestiere o settore professionale.

Da questi ambiti emergono numerose rappresentazioni del lavoro artigiano e dell'imprenditorialità, narrate in vario modo ma sempre tenendo presente l'esigenza di rappresentare la realtà in modo autentico oltre che coinvolgente.

4.6.1 *Un vero eroe: la storia di Pasquale e Angelina Jolie*

Di recente lo scrittore “non funzionale” Roberto Saviano è diventato famoso in tutto il mondo con il libro *Gomorra* (2006) in cui ha narrato storie vere e documentate sulla camorra e sulla sua influenza in Campania.

Lo scrittore narra in prima persona vicende di cui è stato protagonista e testimone diretto. Tra queste spicca la storia di Pasquale, un sarto abilissimo, costretto a lavorare in condizioni insopportabili da una persona dotata di talento e di passione per il proprio lavoro e per i suoi prodotti (brano tratto da *Gomorra*, Milano, Mondadori, 2006, pp. 43-47).

Io e Pasquale legammo molto. Quando parlava dei tessuti sembrava un profeta. Nei negozi era pignolissimo, non era pos-

sibile neanche passeggiare, si piantava davanti a ogni vetrina insultando il taglio di una giacca, vergognandosi al posto del sarto per il disegno di una gonna. Era capace di prevedere la durata della vita di un pantalone, di una giacca, di un vestito. Il numero esatto di lavaggi che avrebbero sopportato quei tessuti prima di ammosciarsi addosso. Pasquale mi iniziò al complicato mondo dei tessuti. Avevo cominciato anche a frequentare casa sua. La sua famiglia, i suoi tre bambini, sua moglie, mi davano allegria. Erano sempre attivi ma mai frenetici. Anche quella sera i bambini più piccoli correvano per la casa scalzi. Ma senza fare chiasso. Pasquale aveva acceso la televisione, cambiando i vari canali era rimasto immobile davanti allo schermo, aveva strizzato gli occhi sull'immagine come un miope, anche se ci vedeva benissimo. Nessuno stava parlando ma il silenzio sembrò farsi più denso. Luisa, la moglie, intuì qualcosa, perché si avvicinò alla televisione e si mise le mani sulla bocca, come quando si assiste a una cosa grave e si tappa un urlo. In tv Angelina Jolie calpestava la passerella della notte degli Oscar indossando un completo di raso bianco, bellissimo. Uno di quelli su misura, di quelli che gli stilisti italiani, contendendosele, offrono alle star. Quel vestito l'aveva cucito Pasquale in una fabbrica in nero ad Arzano. Gli avevano detto solo: «Questo va in America». Pasquale aveva lavorato su centinaia di vestiti andati negli USA. Si ricordava bene quel tailleur bianco. Si ricordava ancora le misure, tutte le misure. Il taglio del collo, i millimetri dei polsi. E il pantalone. Aveva passato le mani nei tubi delle gambe e ricordava ancora il corpo nudo che ogni sarto immagina. Un nudo senza erotismo, disegnato nelle sue fasce muscolari, nelle sue ceramiche d'ossa. Un nudo da vestire, una mediazione tra muscolo, ossa e portamento. Era andato a prendersi la stoffa al porto, lo ricordava ancora bene quel giorno. Gliene avevano commissionati tre, di vestiti, senza dirgli altro. Sapevano a chi erano destinati, ma nessuno l'aveva avvertito.

In Giappone il sarto della sposa dell'erede al trono aveva ricevuto un rinfresco di Stato; un giornale berlinese aveva dedicato sei pagine al sarto del primo cancelliere donna tedesco. Pagine in cui si parlava di qualità artigianale, di fantasia, di eleganza. Pasquale aveva una rabbia, ma una rabbia impossibile da cacciare fuori. Eppure la soddisfazione è un diritto,

se esiste un merito questo dev'essere riconosciuto. Sentiva in fondo, in qualche parte del fegato o dello stomaco, di aver fatto un ottimo lavoro e voleva poterlo dire. Sapeva di meritarsi qualcos'altro. Ma non gli era stato detto niente. Se n'era accorto per caso, per errore. Una rabbia fine a se stessa, che spunta carica di ragioni ma di queste non può far nulla. Non avrebbe potuto dirlo a nessuno. Neanche bisbigliarlo davanti al giornale del giorno dopo. Non poteva dire "Questo vestito l'ho fatto io". Nessuno avrebbe creduto a una cosa del genere. La notte degli Oscar, Angelina Jolie indossa un vestito fatto ad Arzano, da Pasquale. Il massimo e il minimo. Milioni di dollari e seicento euro al mese. Quando tutto ciò che è possibile è stato fatto, quando talento, bravura, maestria, impegno, vengono fusi in un'azione, in una prassi, quando tutto questo non serve a mutare nulla, allora viene voglia di stendersi a pancia sotto sul nulla, nel nulla. Sparire lentamente, farsi passare i minuti sopra, affondarci dentro come fossero sabbie mobili. Smettere di fare qualsiasi cosa. E tirare, tirare a respirare. Nient'altro. Tanto nulla può mutare condizione: nemmeno un vestito fatto ad Angelina Jolie e indossato la notte degli Oscar.

Pasquale uscì di casa, non si curò neanche di chiudere la porta. Luisa sapeva dove andava, sapeva che sarebbe andato a Secondigliano e sapeva chi andava a incontrare. Poi si buttò sul divano e immerse la faccia nel cuscino come una bambina. Non so perché, ma quando Luisa si mise a piangere mi vennero in mente i versi di Vittorio Bodini. Una poesia che raccontava delle strategie che usavano i contadini del sud per non partire soldati, per non riempire le trincee della Prima guerra, alla difesa di confini di cui ignoravano l'esistenza. Faceva così:

Al tempo dell'altra guerra contadini e contrabbandieri / si mettevano foglie di Xanti-Yaca sotto le ascelle / per cadere ammalati. / Le febbri artificiali, la malaria presunta / di cui tremavano e battevano i denti, / erano il loro giudizio / sui governi e la storia. Il pianto di Luisa mi sembrò anch'esso un giudizio sul governo e sulla storia. Non uno sfogo. Non un dispiacere per una soddisfazione non celebrata. Mi è sembrato un capitolo emendato del *Capitale* di Marx, un paragrafo della *Ricchezza delle Nazioni* di Adam Smith, un capoverso della *Teoria generale dell'occupazione* di John Maynard Keynes, una nota dell'*Etica protestante e lo spirito del capitalismo* di Max Weber.

Una pagina aggiunta o sottratta. Dimenticata di scrivere o forse scritta continuamente ma non nello spazio della pagina. Non era un atto disperato ma un'analisi. Severa, dettagliata, precisa, argomentata. Mi immaginavo Pasquale per strada, a battere i piedi per terra come quando ci si toglie la neve dagli scarponi. Come un bambino che si stupisce del perché la vita dev'essere tanto dolorosa. Sino ad allora ci era riuscito. Era riuscito a trattenersi, a fare il suo mestiere, a volerlo fare. E a farlo come nessun altro. Ma in quel momento, quando ha visto quel vestito, quel corpo muoversi dentro alle stoffe da lui carezzate si è sentito solo. Solissimo. Perché quando qualcuno conosce una cosa solo nel perimetro della propria carne e del proprio cranio è come se non la sapesse. E così il lavoro quando serve solo a galleggiare, a sopravvivere, solo a se stessi, allora è la peggiore delle solitudini.

Rividi Pasquale due mesi dopo. L'avevano messo sui camion. Trasportava ogni tipo di merce - legale e illegale - per conto delle imprese legate alla famiglia Licciardi di Secondigliano. O almeno così dicevano. Il miglior sarto sulla terra guidava i camion della camorra tra Secondigliano e il Lago di Garda. Mi offrì un pranzo, mi fece fare un giro nel suo enorme camion. Aveva le mani rosse e le nocche spaccate. Come a tutti i camionisti che per ore reggono i volantini, le mani gelano e la circolazione si ingolfa. Non aveva un viso sereno, aveva scelto quel lavoro per dispetto, per dispetto al suo destino, un calcio in culo alla sua vita. Ma non si poteva sempre sopportare, anche se mandare tutto al diavolo significava vivere peggio. Mentre mangiavamo si alzò per andare a salutare qualche suo compare. Lasciò il portafogli sul tavolo. Vidi uscire dal fagotto di cuoio una pagina di giornale piegata in quattro parti. Aprii. Era una foto, una copertina di Angelina Jolie vestita di bianco. Il completo cucito da Pasquale. La giacca portata direttamente sulla pelle. Bisognava avere il talento di vestirla senza nasconderla. Il tessuto doveva accompagnare il corpo, disegnarlo facendosi tracciare dai movimenti.

Sono sicuro che Pasquale, da solo, qualche volta, magari quando ha finito di mangiare, quando a casa i bambini si addormentano sfiancati dal gioco a pancia sotto sul divano, quando la moglie prima di lavare i piatti si mette al telefono con la

madre, proprio in quel momento gli viene in mente di aprire il portafogli e fissare quella pagina di giornale. E sono sicuro che, guardando quel capolavoro che ha creato con le sue mani, Pasquale è felice. Una felicità rabbiosa. Ma questo non lo saprà mai nessuno.

4.6.2 Storie di lavoro: libri e interviste

Grazie al crescente interesse del pubblico per i temi dell'orientamento, i *media* hanno cominciato a interessarsi di lavoro – tra cui il lavoro artigiano – con l'obiettivo di fornire informazioni utili a fare scelte consapevoli. Tra le trasmissioni di *infotainment* dedicate al mondo del lavoro si segnalano almeno *Okkupati*, prodotta dalla Rai e andata in onda per 12 edizioni, fino al 2010 (le puntate sono scaricabili dal sito www.okkupati.rai.it), e *Il contratto* – Gente di talento, mandata in onda da La7 (www.la7.it/ilcontratto).

Negli ultimi anni, inoltre, col diffondersi degli approcci qualitativi nell'ambito della ricerca nelle scienze sociali e economiche, si sono moltiplicate le pubblicazioni che riproducono storie di lavoro – in forma di intervista o di racconto – che mettono in evidenza le procedure, i ruoli, gli strumenti utilizzati, eccetera. Il libro di Stefano Micelli, *Futuro artigiano. L'innovazione nelle mani degli italiani* (Micelli, 2011), ad esempio, per ricostruire il panorama del made in Italy non esita a testimoniare i risultati delle proprie osservazioni e conversazioni frutto della visita di molte aziende artigiane italiane. È possibile inoltre visionare interviste dedicate specificamente ad artigiani sul sito della Fondazione Cologni dei Mestieri d'Arte (www.fondazionecologni.it), un'istituzione privata non profit che ha istituito tra l'altro il Centro di ricerca “Arti e mestieri” istituito presso l'Università Cattolica di Milano e ha prodotto un importante catalogo dei mestieri d'arte: *Mestieri d'arte e made in Italy. Giacimenti culturali da riscoprire*, Venezia, Marsilio, 2009.

Nell'ambito del progetto di orientamento *Next level* (Corti, 2009) promosso da CNA Grosseto in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Provinciale di Grosseto, l'intervista all'artigiano è stata

utilizzata come strumento didattico per l'impiego in attività didattiche all'interno delle scuole. Le interviste, realizzate anche in collaborazione con gli studenti, sono finalizzate a mettere in evidenza due aspetti del lavoro artigiano: 1) la scoperta del proprio saper fare (quando l'artigiano ha scoperto di possedere un talento, un "saper fare", che avrebbe potuto essere trasformato in lavoro); 2) l'organizzazione del proprio saper fare (come l'artigiano gestisce le attività che consentono di vendere il proprio saper fare).

Di seguito si riporta la trascrizione di due brani tratti da altrettante interviste:

“Al liceo mi piaceva la matematica, il mio obiettivo era fare l'ingegnere in Formula 1. Ma un anno ebbi un terribile incidente e mi ruppi una gamba. Stetti più di un anno senza camminare. Il prof. Ferretti, a cui sono ancora molto affezionato, vide che ero triste e mi propose di partecipare ad un corso di fotografia e di mettere in piedi una camera oscura a scuola. Di lì a quando poi riuscì a partire il corso passò qualche mese. Mentre attendevo che partisse il corso io iniziai a frequentare un'agenzia di fotografia, la “Bieffe” che mi prestavano anche pacchi interi di riviste di fotografie. Fatto sta che quando iniziò il corso io ne sapevo abbastanza e fui uno degli assistenti dell'insegnante: sviluppavo le mie prime foto e per me la fotografia diventò un hobby.

Iniziai ad applicare questa nuova passione a tutto: sviluppavo foto e fotografavo tutto ciò che mi sembrava interessante, mi ritrovai senza accorgermene con un mestiere in mano. Conobbi tante persone, diventate mie amiche, appassionate di fotografie. Ma per scoprire che questo mio saper fare in un mestiere ebbi due piccole consacrazioni.

Una volta esposi delle mie fotografie fatte a Monza, con l'agenzia Bieffe, ad una mostra dell'artigianato presso la Sala Eden di Grosseto. Una notte entrarono i ladri e rubarono delle foto tra le quali le mie, le foto poi furono ritrovate, ma non era importante per me perché io lo presi per un complimento/apprezzamento.

Il Gran Premio d'Italia di F1 del 1970, mentre frequentavo la quarta liceo scientifico, ero in una curva parabolica nel gran premio, campeggiato vicinissimo alla pista come autografo non

accreditato. Durante il gran premio ci fu un incidente mortale, proprio nella curva dove mi trovavo, nel quale perse la vita Jochen Rindt che poi si laureò campione del mondo in base ai punti acquisiti fino a quella gara. Io fotografai l'incidente e la giornata precedente avevo fatto delle foto alla stessa macchina nella stessa curva. Subito dopo l'incidente parlavo con i miei amici e con altri fotografi delle possibili cause, ma nei giornali e nelle riviste specializzate non si parlava di alcuni particolari che io invece pensavo fossero importanti e decisi quindi di inviare due foto che evidenziavano questo fatto ad una rivista specializzata che io leggevo Autosprint. Nel numero successivo della rivista trovai le mie due foto pubblicate nel paginone centrale con la dicitura due foto sensazionali, per me fu un onore" (Carlo Bonazza, fotografo).

"È iniziato tutto in una vacanza in Cornovaglia. Io non volevo neanche andarci, ma i miei amici mi hanno convinto e siamo partiti. Siamo andati a Saint Ives ed abbiamo visitato un laboratorio di Ceramica del più grande ceramista inglese. Io e mia moglie siamo rimasti folgorati da queste ceramiche così particolari, dalle loro particolari colorazioni. Queste ceramiche così strane, così imperfette che non si vedono nel nostro paese, ci avevano talmente affascinato che il sabato successivo al nostro ritorno io e mia moglie ci siamo iscritti a una scuola di ceramica che abbiamo frequentato per 5 anni con l'obiettivo di diventare ceramisti. Quando siamo andati a iscriverci i corsi ancora non erano iniziati, ma abbiamo lasciato i soldi alla segretaria talmente eravamo determinati a iniziare. La scuola non era sufficiente, occorreva pratica, e noi abbiamo affittato un fondo a Milano in centro, dove avevamo attrezzato un nostro laboratorio di ceramica. Quindi dopo il lavoro, di corsa si andava alla scuola serale e poi al laboratorio a sperimentare quanto appreso.

Una volta preso il diploma, c'era da decidere cosa fare: continuare a fare il proprio lavoro o iniziare uno nuovo? Io e mia moglie avevamo deciso che uno dei due dovesse iniziare a fare il ceramista mentre l'altro doveva continuare il proprio lavoro.

Mia moglie ottenne il trasferimento in toscana, a Montepescali, mentre io avevo lavoro a Milano, quindi decidemmo di trasfe-

rirci in Toscana e che io dovessi iniziare l'attività del ceramista, e così siamo venuti in Toscana. Qui a Montepescali è nata la nostra esperienza nel 1995.

(...) L'aggiornamento del ceramista è nell'esperienza del lavoro quotidiano del laboratorio. Ogni ceramista scrive il proprio manuale con la propria esperienza, nel mio lavoro io mi pongo un obiettivo, come inventarsi un nuovo oggetto o un nuovo smalto. Raggiungo il mio obiettivo e l'esperienza ti permette di verificare se quello smalto o quell'oggetto funziona oppure no. È questa esperienza che determina se il tuo lavoro funziona o se hai bisogno di modificare qualcosa: è la fantasia che si traduce in un oggetto finito" (Claudio Pisapia, ceramista).

Ai giovani imprenditori consiglio di sforzarsi e provare ad utilizzare il proprio saper fare perché il talento, oggi come oggi, è il miglior lavoro che possiamo proporre al mercato moderno.

Bibliografia

- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: the exercise of control*. New York: W.H. Freeman (trad. it. *Autoefficacia. Teoria e applicazioni*. Trento: Erickson, 2000).
- Batini, F. (2009). Verso una pedagogia dell'orientamento narrativo. In F. Batini, S. Giusti (Eds.), *Le storie siamo noi. Gestire le scelte e costruire la propria vita con le narrazioni* (pp. 81-122), Napoli: Liguori.
- Batini, F. (2011a). Il futuro e le storie. In F. Batini, S. Giusti (Eds.), *Costruire il futuro con le storie. Quaderno di lavoro III convegno nazionale sull'orientamento narrativo* (pp. 37-39). Lecce: Pensa, 2011.
- Batini, F. (2011b). *Storie, futuro e controllo*. Napoli: Liguori.
- Batini, F., Del Sarto, G. (2005). *Narrazioni di narrazioni. Orientamento narrativo e progetto di vita*. Trento: Erickson.
- Batini, F., Fontana, A. (2011). *Storytelling kit. 99 esercizi di pronto intervento narrativo*. Milano: Etas.
- Batini F., Giusti S. (2008), *L'orientamento narrativo a scuola*, Trento: Erickson.
- Bruner, J. (1986). *Actual Minds, Possible Words* (trad. it. *La mente a più dimensioni*. Bari-Roma: Laterza, 2003).
- Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Cambridge: Harvard University Press (trad. it. *La ricerca del significato*. Torino: Bollati Boringhieri, 1992).
- Bruner, J. (1996). *The culture of education*. Cambridge: Harvard University Press (trad. it. *La cultura dell'educazione. Nuovi orizzonti per la scuola*. Milano: Feltrinelli, 1997).
- Ceserani, R. (2010). *Convergenze. Gli strumenti letterari e le altre discipline*. Milano: Bruno Mondadori.
- Corti, F.P. (2009). *Next level. Strumenti crossmediali per l'orientamento*. Lecce: Pensa Multimedia.
- Crawford, M. (2008). *Shop Class s Soulcraft. An Inquiry into the Value of Work*. London: Penguin (trad. it. *Il lavoro manuale come medicina dell'anima*, Milano: Mondadori, 2010).
- Doležel, L. (1998). *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore: Johns Hopkins University Press (trad. it. *Heterocosmica: Fiction e mondi possibili*. Milano: Bompiani. 1999).

- Fontana, A. (2009). *Manuale di storytelling. Raccontare con efficacia prodotti, marchi e identità d'impresa*. Milano: Etas.
- Fontana, A. (2010). *Storyselling. Strategie del racconto per vendere se stessi, i propri prodotti, la propria azienda*. Milano: Etas.
- Genette, G. (1972). *Figures III*, Paris: Seuil (trad. it. *Figure III. Discorso del racconto*, Torino: Einaudi, 1976).
- Giusti, S. (2008). Le competenze della letteratura. *Per leggere*, 14, 139-166.
- Giusti, S. (2009a). Leggere i classici con il cervello. In F. Batini, S. Giusti (Eds.), *Le storie siamo noi. Gestire le scelte e costruire la propria vita con le narrazioni* (pp. 53-80), Napoli: Liguori.
- Giusti, S. (2009b). Una palestra delle competenze orientative: un progetto di orientamento narrativo. In S. Giusti, M. Bruschi, G. Papponi Morelli (Eds.), *Progettare il successo scolastico e formativo. Percorsi integrati di istruzione e formazione* (pp. 169-79), Milano: Franco Angeli.
- Giusti, S. (2011a). *Insegnare con la letteratura*. Bologna: Zanichelli.
- Giusti, S. (2011b). La letteratura come ambiente di apprendimento. In F. Batini, S. Giusti (Eds.), *Costruire il futuro con le storie. Quaderno di lavoro III convegno nazionale sull'orientamento narrativo* (pp. 33-36). Lecce: Pensa, 2011.
- Giusti, S., Batini, F., Del Sarto, G. (2007). *Narrazione e invenzione. Manuale di lettura e scrittura creativa*. Trento: Erickson.
- Grasso, A. (2008). *Enciclopedia della televisione*. Milano: Garzanti.
- Iacoboni, M. (2008). *Mirroring People: The New Science of How We Connect with Others*. New York: Farrar, Straus & Giroux (trad. it. *I neuroni specchio. Come capiamo ciò che fanno gli altri*. Torino: Bollati Boringhieri, 2008 (trad. it)
- Jedlowski, P. (2000). *Storie comuni. La narrazione nella vita quotidiana*. Milano: Bruno Mondadori.
- Jedlowski, P. (2009). Esperienza, narrazione e vita quotidiana. In F. Batini, S. Giusti (Eds.), *Le storie siamo noi. Gestire le scelte e costruire la propria vita con le narrazioni* (pp. 3-19), Napoli: Liguori.
- Jedlowski, P. (2011). Il piacere del racconto. Esperienza e mondi narrati. In F. Batini, S. Giusti (Eds.), *Costruire il futuro con le storie* (pp. 27-32). Lecce: Pensa, 2011.
- Lakoff, G. (2008). *The Political Mind: Why You Can't Understand 21st-Century American Politics with an 18th-Century Brain*. Penguin Group (USA) (trad. it. *Pensiero politico e scienza della mente*. Milano: Bruno Mondadori, 2010).

- Levorato, M.G. (2000). *Le emozioni della lettura*. Bologna: Il Mulino.
- Litcher, J.H., Johnson, D.W. (1969). Changes in attitudes toward Negroes of white elementary school students after use of multiethnic readers. *Journal of Educational Psychology*, 60, 148–152.
- Mar, R.A., Oatley, K. (2008). The Function of Fiction is the Abstraction and Simulation of Social Experience. *Perspectives on Psychological Science*, 3, 173-92.
- Micelli S. (2011). *Futuro artigiano. L'innovazione nelle mani degli italiani*. Venezia: Marsilio.
- Nussbaum, M. (2010). *Not For Profit: Why Democracy Needs the Humanities*. Princeton: Princeton University Press (trad. it. *Non per profitto. Perché le democrazie hanno bisogno della cultura umanistica*. Bologna: Il Mulino, 2011).
- Rizzolatti, G., Sinigaglia, C. (2006). *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*. Milano: Cortina.
- Rizzolatti, G., Voza, L. (2008). *Nella mente degli altri. Neuroni specchio e comportamento sociale*. Bologna: Zanichelli.
- Salmon, C. (2007). *Storytelling. La machine à fabriquer des histoires et à former les esprits*. Paris: La Découverte (trad. it. *Storytelling. La fabbrica delle storie*. Roma: Fazi, 2008).
- Scaglioso, C. (2008). *Suonare come parlare. Linguaggi e neuroscienze. Implicazioni pedagogiche*. Roma: Armando.
- Sennett, R. (2008). *The Craftsman*. New Haven & London: Yale University Press.
- Smorti, A. (1994). *Il pensiero narrativo. Costruzione di storie e sviluppo della coscienza sociale*. Firenze: Giunti.
- Smorti, A. (2007). *Narrazioni, Cultura, memoria, formazione del Sé*. Firenze: Giunti.
- Todorov, T. (2007). *La littérature en péril*. Paris: Flammarion (trad. it. *La letteratura in pericolo*, Milano: Garzanti, 2008).

