

FAVOLE E FIABE

La validità del contenuto di quanto viene trasmesso da un racconto è necessariamente diverso, ma ugualmente importante, anche quando cambia il contesto narrativo.



Una storiella, generalmente attribuita a Buddha, racconta che tre saggi ciechi s'imbattono in un elefante; uno di loro toccò la proboscide dell'animale e ne dedusse che doveva trattarsi di un serpente, uno la zampa, e lo ritenne un albero, il terzo una zanna e pensò ad un rinoceronte; in realtà la verità oggettiva era una sola, ossia quella dell'elefante, ma i tre uomini avevano tutti ragione, per lo meno in base alle uniche informazioni che ognuno di loro possedeva.

Lo stesso si verifica quando ognuno individuo possiede solo alcune informazioni di un fenomeno complesso: le conclusioni che se ne traggono sono diverse (e possono essere anche corrette se prese in considerazione limitatamente alle singole conoscenze), ma solo la visione generale permette di arrivare ad una verità incontestabile.

In realtà il fenomeno è ancora più complesso.

Quanto abbiamo detto è certamente vero se l'argomento di indagine è un oggetto concreto (come l'elefante dei tre saggi); è ancora vero se si tratta di fenomeni sociali come una guerra, la rivoluzione industriale, il successo commerciale di un particolare tipo di vestiario, di cibo o di bevanda: anche in questi casi è necessario analizzare tutti i motivi che hanno determinato l'evento se si vuole arrivare a comprenderlo esattamente.

Esistono però dei casi in cui ogni interpretazione parziale di un'informazione ha un significato valido, e la possibilità di trovare una spiegazione più ampia, complessiva, che tenga presente tutte le informazioni che si possono reperire sul quel fenomeno, non solo è impossibile, ma addirittura perde di significato.

L'esempio più banale è quello dell'interpretazione di un dipinto: se davanti ad una tela di arte astratta qualcuno vi scorge "la situazione esistenziale dell'uomo", un altro "l'espressione dell'animo fanciullesco" ed un altro ancora semplicemente "un mucchio di macchie colorate", non solo hanno tutti ragione, dato che in ognuno di loro il dipinto suscita emozioni dipendenti dalle loro particolari - e diverse - sensibilità, ma cercare di arrivare alla vera rappresentazione di quel dipinto dalla conoscenza di quelle singole non ha nessun significato: il dipinto non vuole suggerire un'unica informazione, ma infiniti stati d'animo diversi.

Lo stesso fenomeno si verifica quando si indaga il significato di quanto ci viene tramandato dalla mitologia, dalle tradizioni, dalla letteratura, insomma da tutte quelle fonti informative che, per loro intrinseca natura, per essere valutate necessitano dell'esperienza e della sensibilità personale di ogni individuo.

Per non essere costretti ad indagare ognuna delle casistiche sopra riportate ci limiteremo all'analisi della trasmissione di una o più informazioni, definendola semplicemente un "racconto"; in questo modo possiamo includere, molto genericamente, ognuna delle categorie ricordate. In particolare possiamo indagare i protagonisti di quel racconto, cercando un significato della loro presenza, dei loro comportamenti e, se esistono, anche delle informazioni che i personaggi stessi vogliono trasmettere. Esaminiamo le figure più presenti in quello che, per il momento, continueremo a chiamare "ambito favolistico", come la fata, la strega, il principe, l'orco ecc... e vediamo quale può essere la loro interpretazione da parte di chi ascolta; infatti ognuna di queste figure può essere riportata all'attenzione dell'ascoltatore da parte di chi narra secondo intenti diversi che, per semplice necessità di utilizzare una schematizzazione che aiuti la comprensione, possiamo cominciare a proporre.



- **Intento ludico.**

In questo caso viene narrato un racconto con il semplice scopo di divertire l'ascoltatore, il che non significa necessariamente indurre alla risata, ma soprattutto suscitare quel piacere più intimo che viene evocato dall'immaginare scenari inconsueti, generalmente più affascinanti del mondo reale, dove le malinconie della vita quotidiana sono assenti. E' il tipico caso dei racconti per bambini che hanno per scenario il Natale o, riferendoci agli adulti, quello della categoria di racconti, o di film, che passano sotto il nome di *fantasy*.

Nessuno degli ascoltatori si pone il problema della possibilità reale di ciò che viene narrato, e neppure se i protagonisti vogliono esprimere concetti particolari: importante è la sensazione di felice meraviglia che viene indotta dall'immaginare quanto si potrebbe essere felici a vivere nello stesso ambito dei protagonisti. Fate, streghe e quant'altro non sono altro che figure che rappresentano uno degli aspetti del racconto (il bene le prime e la malvagità le seconde) senza particolari complessità caratteriali.

Superato il momento del racconto la vita torna ad essere quella usuale; non c'è nessun lascito peculiare da parte del racconto, salvo quello di aver provato delle sensazioni piacevoli¹ per un breve lasso di tempo.

- **Intento didascalico**

Potremmo definire questo come il passo immediatamente successivo a quello precedente; in questo caso, oltre alle sensazioni piacevoli, ci si aspetta che le azioni dei protagonisti inducano a ragionare sul motivo di tali azioni, e che questo dia l'avvio all'elaborazione di modelli di comportamento corretti che, si spera, vengano poi utilizzati nella vita reale. Per tale motivo il racconto scende ad un livello di maggiore dettaglio delle azioni dei protagonisti: si comprende che la fata concede premi quando "ci si comporta bene", la strega, immagine del male, viene punita per suggerire l'inevitabile risultato del "comportarsi in maniera sbagliata".

Il messaggio si ferma però a questo punto, senza addentrarsi sui motivi che muovono i protagonisti del racconto né, ancora una volta, su possibili ambiguità dei singoli caratteri. L'intento principale è unicamente quello dell'insegnamento.

- **Intento ermeneutico**

E' l'ultimo passo² che subisce il racconto; in questo caso chi si interessa ad esso non è più l'ascoltatore cui era rivolto in origine, ma qualcuno che cerca di approfondirne i meccanismi della

¹ Provare sensazioni piacevoli è uno dei motivi per cui si raccontano favole ai bambini prima di metterli a dormire. Lo stato psichico raggiunto diminuisce la tensione emotiva mediante lo sviluppo di endorfine, il che favorisce il sonno.

² In realtà la suddivisione in tre punti è semplicemente funzionale all'analisi del racconto che ci si è prefissi in questo lavoro. A seconda dello studio che si intende eseguire potrebbe essere necessario ricorrere ad una frammentazione ancora più spinta.

trasmissione, indagando generalmente i seguenti punti: 1) perché sono presenti quei personaggi e non altri. 2) perché gli stessi personaggi hanno usato quella simbologia e non un'altra. 3) quali sono le origini del racconto. 4) esistono o meno versioni diverse nello stesso ambito geografico. 5) esistono o meno versioni simili o differenti in altri ambiti geografici diversi. 6) esistono versioni che si sono trasmesse nel tempo. 7) se esistono si sono modificate, e come.

Potremmo continuare con un elenco il cui grado di approfondimento dipende, ovviamente, dal livello di conoscenza che si spera di raggiungere; inoltre si procede anche con l'analisi del carattere dei protagonisti, verificandone la possibile presenza in altre tradizioni o in altre mitologie e, soprattutto, si cerca di capire se il messaggio iniziale si è trasmesso nel tempo e come ha inciso sul comportamento degli ascoltatori.

Non ci dilungheremo su queste metodiche, che sono note a chi si occupa di questo tipo di studi, perché ciò che ci interessa è valutare la validità o meno dei contenuti in ognuna delle tre fasi citate.

1 - Viste secondo quello che è stato definito "intento ludico" è evidente allora che fate, streghe ed altre figure non hanno altro scopo che divenire parte di un mondo inventato; sono semplicemente "particolari scenografici", come i fiumi, le case, gli animali, ecc..., che nel loro insieme creano un'opera che non ha altro scopo che quello di divertire (pur nell'eccezione di divertimento prima ricordata).



In tal senso rispondono a questa necessità, e vi rispondono così bene che se fossero diversi non riuscirebbero in questo intento, di conseguenza sono "informazioni vere"; non si può sostenere, infatti, che forniscono false indicazioni.

2 - Se guardiamo invece il racconto dal punto di vista didascalico dobbiamo ammettere che l'interpretazione precedente non è sufficiente: fate e streghe possono anche continuare a mantenere il significato ludico (che non è però la finalità più importante in questo caso) ma soprattutto devono trasmettere un particolare messaggio con le loro azioni e le loro parole. In questo caso il simbolismo non è solo quello della loro presenza, ma nasce anche dai rapporti tra le varie figure, dagli scambi di battute, dai momenti particolari in cui vengono attuate le prime e pronunciate le seconde; però anche in questo ambito le informazioni recepite dall'ascoltatore sono vere, anche se differenti da quelle dell'ambito ludico.



3 - Nel caso ermeneutico le cose si complicano ulteriormente poiché si cercano nel racconto ancora nuove e differenti informazioni: qual è l'origine del racconto, come si sono modificato nel tempo, ecc... Ancora una volta il simbolismo si complica ma nuovamente si ottengono informazioni vere.

Se ci rifacciamo al precedente esempio del quadro astratto possiamo arrivare alle stesse conclusioni: ognuna delle interpretazioni del racconto è vera, ed il fatto che sembrano non esserlo se esaminate solo dal punto di vista di uno dei fruitori di un ambito specifico non sono significative al fine della trasmissione di informazioni funzionali ad un determinato scopo; le eventuali spiegazioni sembreranno addirittura fuorvianti.

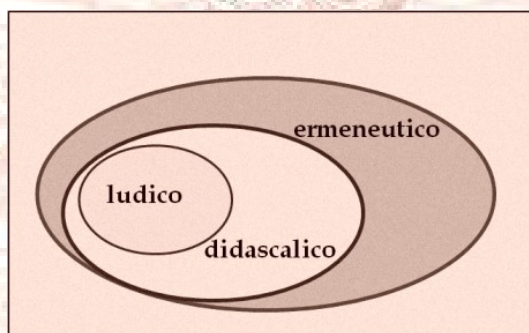
Infatti un bambino cui interessa l'aspetto ludico non capirà mai cosa significa il "messaggio etico" del racconto, così come un adulto di cultura media non riuscirà a percepire il concetto della figura femminile connessa al significato di un'ambientazione che prevede la presenza dell'acqua³.

Per questo non hanno senso certe affermazioni che, di fronte ad una favola raccontata ad un bambino, pretendono di spiegare quale sia il suo "vero" significato; questa affermazione è diretta generalmente ad un pubblico adulto, che si ritiene possa essere l'unico in grado di percepire la vera essenza di un racconto, ed il suo sottinteso è che il bambino percepisce qualcosa di falso.

In realtà tutte le interpretazioni sono valide, in quanto il vero significato è quello che, di volta in volta, è funzionale all'ambito del racconto.

Proprio per evitare queste errate supposizioni lo psicanalista austriaco Bruno Bettelheim suggerì di dare ad uno stesso racconto un nome diverso in funzione dell'ambito; propose il termine "fiaba" per i racconti ludici e "favola" per quelli didascalici; poiché Bettelheim si occupava di tematiche relative all'educazione non si occupò dell'ambito ermeneutico.

*Il diagramma di Wien in matematica
insiemistica rappresenta il concetto
dell'inclusione degli ambiti più semplici in
quelli più complessi ma non del contrario.*



Se pretendere di arrivare ad un'interpretazione "comprensiva" dalle tre interpretazioni singole perde di significato dato che si tratta di tre mondi diversi, è invece importante far notare come le stesse interpretazioni possano integrarsi, ma solo in senso "univoco", ossia le più complesse vengono meglio capite se interpretate alla luce delle più semplici, ma non viceversa. E' indubbio infatti che le origini di una racconto (ambito ermeneutico) sono meglio comprese se si è al corrente che un racconto voleva veicolare un messaggio etico (ambito didascalico).

Il fatto può essere rappresentato nel linguaggio matematico con un diagramma di Wien (e qui si torna all'importanza per l'antropologia culturale, più volte espresso in altri lavori pubblicati su questo sito, della conoscenza della matematica).

A questo riguardo si fa notare che lo stesso concetto viene espresso, sempre in matematica, anche dal terzo teorema di Gödel.



³ Si fa riferimento a quanto dimostrato dall'analisi antropologica: sia nelle tradizioni popolari che nella mitologia la figura femminile è universalmente legata all'acqua in quanto entrambe legate al concetto di fecondità.