

SULL'AUTORITA' IN EDUCAZIONE

Come ogni favola che si rispetti l'inizio è testuale, come il campanello a scuola ha sempre lo stesso suono: "c'era una volta". Come ogni favola questo breve racconto ha una morale esplicita e tante possibili e variabili chiavi di lettura...

C'erano una volta tre dervisci che si chiamavano **YAK Baba, DO- Agha, SE- Qualandar** i quali venivano, rispettivamente dal nord, dall'ovest e dal sud. Tutti e tre cercavano una via per raggiungere la verità profonda. Il primo si sedeva in contemplazione fino a quando gli veniva il mal di testa; il secondo si teneva per ore sulla testa finchè i piedi gli cominciarono a dolere; il terzo leggeva libri smettendo solo quando il naso non gli sanguinava. Vista l'inutilità dei loro sforzi decisero di unirsi: si ritirarono in un luogo appartato e cominciarono ad eseguire insieme i loro esercizi sperando nell'apparizione della Verità Profonda. Per quaranta giorni e quaranta notti perseverarono finchè apparve loro la testa di un vecchio .

" Sei Khidr, la guida degli uomini?" chiese **Yak.**" si tratta del Qutub, il polo dell'universo, disse **Do.** "No è uno degli Abdal, i *trasformati*", sostenne il terzo.

" Non sono nessuno di loro, ma ciò che credete che io sia", disse risentito, e aggiunse:"Tutti e tre desiderate ciò che chiamate la verità profonda? Non avete mai sentito il detto: esistono tante vie quanti i cuori umani?", chiese il vegliardo. Comunque ecco le vostre vie: Il primo derviscio viaggerà nel *paese degli idioti*; il secondo dovrà scoprire lo *Specchio Magico*; il terzo derviscio si rivolgerà al *Ginn del vortice*".Detto ciò , sparì.

I tre discussero animatamente, non solo per poter capire meglio come affrontare il viaggio, ma pure perchè ognuno di loro, in cuor suo pensava che il proprio modo fosse migliore.

Yak- Baba fu il primo a lasciare la cella ed iniziò a chiedere a tutti dove potesse trovarsi il paese degli idioti. Finalmente avuta l'informazione vi si recò e subito vide una donna che portava una porta sulle spalle e chiese:" donna , perchè fai questo?". Lei gli rispose:" questa mattina, prima di uscire mio marito mi ha detto: " Moglie, questa casa contiene oggetti preziosi! Che nessuno oltrepassi la porta!" perciò quando sono uscita me la sono portata via, perchè nessuno possa passarci. Ora, per favore, tu fa passare me".

"Se vuoi posso dirti come liberarti di questa incombenza", disse **Yak.** "No. L'unica cosa che potresti fare per aiutarmi o dirmi come alleggerire il peso", rispose lei. "questo non posso farlo", disse il derviscio e con questo si separarono.

Poco distante vide un gruppetto di persone che tremavano di paura davanti ad un enorme anguria. Non abbiamo mai visto un simile mostro, crescerà ancora e ci ucciderà tutti", gli dissero. "Volete delle spiegazioni?" Ma loro risposero: "Non fare l'idiota! Non vogliamo sapere niente! Uccidilo e ti ricompenseremo". Allora **Yak** tirò fuori il coltello, tagliò una fetta d'anguria e si mise a mangiarla. I paesani, terrorizzati gli diedero delle monete raccomandandogli però di non tornare più, perchè avevano paura di essere loro stessi divorati da lui.Fu così che capì che per vivere nel paese degli idioti bisognava anche essere capaci di pensare ,parlare e comportarsi come un idiota. Dopo qualche anno la sua perseveranza ebbe i suoi frutti e riuscì a portare alla ragione alcuni di quegli idioti ed ebbe la sua ricompensa: La conoscenza profonda. Tuttavia pur diventando un santo per gli abitanti, loro si ricordarono di lui solo come l'uomo che sventrò il mostro verde e bevve il suo sangue. Cercarono di imitarlo per pervenire alla conoscenza profonda ma non ci riuscirono mai.

Intanto anche Do stava viaggiando con lo stesso scopo e diverse istruzioni. Ovunque andasse chiedeva dove poter trovare lo specchio magico e dopo molte peripezie capì dove che si trovava in un pozzo, sospeso ad un filo sottile come un capello. Lo specchio stesso era un frammento composto da tutti i pensieri degli uomini e non c'erano abbastanza pensieri per poter comporre un intero specchio. Sconfitto il demone che lo custodiva, il secondo derviscio guardò nello specchio e trovò la conoscenza profonda. Si stabilì in quel luogo e insegnò per lunghi anni. I suoi seguaci però non riuscirono ad emulare il maestro nella concentrazione necessaria per rinnovare regolarmente lo specchio che finì per svanire completamente.

Quanto a *Se- Qualandar*, egli cercò ovunque il Ginn del vortice, ma ovunque andasse lo mancava di poco, perché questi era conosciuto con diversi nomi e allora capitava in luoghi dove non era considerato un *Ginn*, mentre in altri nessuno lo associava ad un vortice.

Finalmente capitò in un villaggio e chiese, come al solito, agli abitanti se conoscessero del *Ginn del Vortice*. "Questo villaggio si chiama vortice", disse qualcuno. "Non lascerò questo posto fino a che non mi apparirà il *Ginn del Vortice*", s'impuntò Se. Colpito dalla sua tenacia il *Ginn* s'avvicinò vorticando e gli chiese cosa mai volesse. "Cerco la Conoscenza Profonda e mi è stato detto che tu potresti aiutarmi a raggiungerla". "Certo posso farlo", rispose. "Dovrai ripetere precisamente una formula, cantare un certo canto e compiere una certa azione evitando di compierne un'altra. Solo allora raggiungerai la Conoscenza Profonda".

Il derviscio ringraziò e si mise subito ad attuare il programma indicatogli.

Dopo molti anni riuscì ad eseguire correttamente tutti gli esercizi e le preghiere. Molti lo osservavano e cercavano di imitarlo, tanto era alta la sua reputazione di uomo retto.

Allorquando Se raggiunse la Conoscenza Profonda, lasciò un gruppo di devoti che cercarono di perpetuare i suoi metodi. Ovviamente non raggiunsero il medesimo risultato, dato che avevano cominciato laddove si era concluso il ciclo di studi del derviscio.

Tutt'ora ogni volta che qualcuno degli adepti dei tre dervisci s'incontra si sente sempre qualcuno dire: "Sacrificate un'anguria e sarete aiutati", altri affermare: "Guardate a lungo lo specchio e troverete la Conoscenza profonda", altri ancora esclamare: "Non esiste altra via che non sia quella di perseverare nello studio, nel praticare certe posizioni, nel recitare certe preghiere..." In realtà, quando raggiunsero la loro mèta *Yak, Do, Se* scoprirono allo stesso tempo la loro impossibilità ad aiutare i loro discepoli; così come un uomo portato via dalla marea può vedere un altro uomo sulla riva inseguito da una belva e non poterlo aiutare.

Yak- Do- Se sono nomi che significano rispettivamente: **1- 2- 3**.

Questa è una storia- insegnamento del maestro sufi *Murat Sahmi* ed è databile circa alla fine del 1600.

Come tutte le metafore è "interpretabile", anche se, originariamente venne letta come una satira della religione.

Dal nostro punto di vista invece, ci potrebbe far riflettere sull'essenza stessa dell'educazione e del rapporto fra docente- discente, genitore- figlio, maestro- discepolo ecc. ma pure sulle modalità e la necessità di seguire diversi modelli per poter agire proficuamente nella nostra prassi quotidiana.

L'arte terapia è un'attivazione di risorse che tutti abbiamo, la capacità di elaborare il proprio vissuto e di trasmetterlo creativamente agli altri attraverso l'esperienza visiva. E' un processo educativo, laddove educare sta per "e-ducere", ovvero portare fuori: far emergere la consapevolezza e una maggior conoscenza di sé mediante la pratica espressiva, l'osservazione e il confronto.

Gli ambiti d'intervento sono fondamentalmente quello educativo, riabilitativo e terapeutico, anche se i confini fra loro risultano di frequente indefiniti o sovrapposti. In tal senso questa attività non si rivolge solo a chi possiede conclamati problemi di natura fisica e/o psichica, ma può rivelarsi un'esperienza stra/ordinaria perché attiva meccanismi di apprendimento attraverso la modularità del gioco.

Infatti, nessuno manifesta giudizi, preferenze estetiche o morali nei confronti dei lavori altrui. Lo scopo non è quello d'insegnare a disegnare in modo "accettabile", bensì di agevolare l'individuo ad esprimersi nell'involucro del gruppo.

Un elaborato permette di cogliere più profondamente la realtà, di portare un altro paio di occhiali in grado di migliorare la percezione delle emozioni.

Eppure, questo grande potenziale rischia di vanificarsi o stemperarsi se non si riesce a differenziare l'esperienza da quella pratica collettiva, ormai consolidata, che pretende di sciogliere notevoli contraddizioni e frustrazioni sociali compensando tutta l'anomia e l'anonimato del nostro vivere quotidiano con poche ore periodiche di "libera" attività di gruppo. E tutte le mode hanno come bagaglio uno specifico linguaggio: "creatività", "espressività", "realizzazione personale", "spontaneità", "immaginario" (collettivo e non) ma sono parole talmente ridondanti e generiche da risultare slogan. In effetti, le mode amano riconoscersi e distinguersi, ma sono poco inclini a mettersi in discussione e perciò disabitano le persone a riflettere. Meglio quindi basarsi su alcuni riscontri, evitando le trappole dei bisogni effimeri e di strumenti estemporanei. In tal senso, un buon indicatore di efficacia è costituito dalla "continuità" dell'esperienza. Dal suo senso di modificazione e di evoluzione nel tempo; dai suoi successi, ma dal riconoscimento dei propri insuccessi e dei propri errori.

L'ARTE TERAPIA E LA SCUOLA. UN RAPPORTO DA SVILUPPARE

Come tutte le discipline l'A.T. ha uno spazio ed ha un tempo, ma a differenza delle suddette modalità, non ha una sola residenza. Ad esempio, nonostante la presenza per certi versi ingombrante e inquietante dell'appellativo terapeutico; come si è detto l'A.T. può e dovrebbe trovare applicazione nel campo della prevenzione e non solo della diagnosi, della cura e della riabilitazione.

Come tutti sappiamo, uno dei più importanti luoghi dov'è ancora possibile operare in questi termini, è la scuola.

E' questo in ogni modo uno dei principali e primi luoghi di differenziazione dalla famiglia e di differenziazione. La scuola (media in particolare), rappresenta il campo di azione dove si scontrano esperienze infantili non del tutto completate e i presupposti esperienziali necessari per la costruzione della futura identità. Campo, questo, caratterizzato da fratture e discontinuità, frustrazioni, desideri, aspirazioni ed effimere affermazioni.

Sempre tornando alla precedente citazione di "spazio e tempo" aggiungerei quanto segue: i bisogni dei ragazzi scorrono attraverso spazi e tempi solo episodicamente personali, sia nell'ambito familiare sia in ambito scolastico. Se si vuole intervenire

efficacemente come educatori sul preadolescente, occorre far sì che i ragazzi possano concretamente elaborare i contraddittori vissuti emotivi ed affettivi tipici di quest'età attraverso proposte mirate e coinvolgenti. Il lavoro creativo e la possibilità di canalizzare l'esperienza con il gioco dà modo di costruire un ponte reale tra interno ed esterno, tra consapevole ed inconsapevole.

La fase della preadolescenza e dell'adolescenza ha in sé i rischi connessi al passaggio dall'infanzia all'età adulta: come la possibile assimilazione di stereotipi comportamentali e pregiudizi o al contrario, la manifestazione di fenomeni di disagio psichico e di marginalità sociale.

Il lavoro dell'arte terapia consente al soggetto di vivere ed esprimere il proprio spazio interiore e contemporaneamente permette di far affiorare alcuni nodi conflittuali senza dover necessariamente vivere conseguenze spiacevoli e poco gestibili e perciò inaccettabili.

AGGIORNAMENTO SULL'ARTE TERAPIA

Da quanto detto emerge la necessità di avvicinare insegnanti, educatori e genitori alle tematiche specifiche dell'arte terapie attraverso l'utilizzazione diretta e personale della modalità espressiva.

Può apparire inadeguato parlare di aggiornamento se pensiamo al suo significato più corrente, dove i contenuti sono predefiniti; in realtà per aggiornamento qui si può intendere l'acquisizione di tecniche e pratiche in grado di potenziare le capacità e sensibilità individuali. In altri termini si tratta di risvegliare la propria espressività personale per poter meglio ascoltare l'altro, ragazzo o adulto che sia.

L'impostazione di un'esperienza "compiuta" di arte terapia (sia essa uno stage, un laboratorio propedeutico, un semplice laboratorio dimostrativo) si basa su questo semplice postulato, condito da un percorso di costante manipolazione ludica nell'esperienza. D'altronde come è sostenuto da molti autori, nel rapporto tra realtà e fantasia "entra in gioco il gioco" ovvero è attraverso la possibilità di mettersi in gioco, proprio del lavoro creativo che si rafforza il collegamento tra conscio e inconscio, tra interno ed esterno, tra me e l'altro.

Va inoltre sottolineata la valenza interattiva dell'esperienza; il gruppo, la classe, i colleghi, il team, nel promuovere lo scambio e il confronto arricchisce la riflessione. Si riconoscono allora le difficoltà nell'accogliere ed accettare le altrui differenze, utilizzando quei meccanismi difensivi solitamente chiamati "proiezioni, identificazioni e resistenze".

Si sperimentano tempi e spazi diversi, ci si abitua a guardare con gli occhiali degli altri.

Tutto questo attraverso il contatto con i materiali, alcuni dei quali carichi di significati e connaturati alla storia dell'uomo. Il gesto del fare diventa il gesto di chi sente, ascolta, scopre ed incontra; l'aula, così come la casa, possono trasformarsi nel laboratorio, luogo dove è ancora possibile appassionarsi.