

# Cari Hobbit, siamo in un bel pasticcio.

A mezzo tra una recensione e una cronaca vissuta

di Giuseppe Roncari

“**C**ari Hobbit, siamo in un bel pasticcio” è un sussidio di animazione per campi scuola o grest (gruppo estivo) ispirati alla vicenda del Signore degli Anelli, e più precisamente al viaggio di Frodo. Attraverso giochi, attività, scenette, parti narrative, i ragazzi preadolescenti (10-15 anni circa) a cui il sussidio è indirizzato sono invitati ad entrare nella vicenda del coraggioso hobbit e ad affrontare con lui il problema del male (con tutti gli annessi e connessi).

Per farci un'idea più precisa di cosa si tratti riporto la prima parte della presentazione:

Cari Hobbit, ecco a voi il nostro “pasticcio”: speriamo che sia ciò che voi vi attendevate da noi! A parte le frasi ingarbugliate, vogliamo presentarvi il nostro “progetto editoriale”... definizione presuntuosa!

La prospettiva che lo guida è uno “sguardo di animazione”:

1. è la **traduzione** di un lungo racconto, per poter passare dalla “narrazione” del libro a quella della vita...
2. vuole essere uno **strumento** di animazione: come ogni mezzo è relativo, aperto ad integrazioni... non ci trovi tutto pronto, perché va incarnato in ogni diversa situazione...
3. ha una impostazione improntata fortemente all'**analisi**: suddivisa, spezzata, perché la sintesi è conseguenza e frutto di un lavoro precedente di approfondimento e di studio... sintesi che dà vita ad una presenza creativa di animazione fra i ragazzi...
4. potrebbe perciò divenire anche **metodo**: l'assimilare ed entrare in empatia con queste pagine così strutturate può trasformarsi in mentalità, stile, capacità di progettazione...
5. desidera essere un **servizio** all'animazione stessa: perché i nostri interventi educativi possano assumere un maggior “spessore”, estendendosi non solo a livello ludico, ma anche culturale, sociale, politico...

Il lavoro si presenta subito come efficace, ben strutturato, in alcune parti un po' fumoso, anche perché lascia largo spazio all'invenzione successiva. Esistono inoltre, anche se non sono riuscito a procurarmeli, altri due sussidi, uno musicale, con spartiti e cassetta di canti sul tema (ad esempio una versione musicale della lirica “Tre anelli ai Re degli Elfi...”) e uno di preghiere e celebrazioni. Infatti l'impostazione degli autori del sussidio prende sul serio la pista “cristiana” di lettura del Signore degli Anelli (strada possibile d'altronde anche secondo Tolkien), ma non esclude un uso che non sottolinei l'aspetto religioso dell'opera.

Riguardo all'opera la conoscenza e l'interpretazione sono buone, anche se stupiscono e lasciano un po' confuso un appassionato come me alcuni errori nell'arrangiamento narrativo della storia: Galadriel è la *moglie* e non - come viene affermato - la figlia di Celeborn! Altri errori meno scandalosi sono rinvenibili da un conoscitore attento del libro, ma non sono tali da snaturare il senso della vicenda, per cui, seppur a malincuore, possono essere inghiottiti ed emendati, senza inorridire troppo al pensiero di cosa potrebbe venir fuori dall'uso di questo sussidio da parte di mani non esperte... qualcosa di simile a quello che è accaduto a dar l'Unico Anello in mano a Smeagol, credo.

Proprio quest'estate (1999) ho finalmente avuto modo di convincere un prete, don Gianluca, di farmi animare un campeggio di 15 giorni per i ragazzi delle medie di un oratorio di Legnano. Non è stato facile, perché a parte me solo don Gianluca aveva già letto lo Hobbit e il Signore degli Anelli, agli altri l'ho dovuto raccontare io, causando - temo - terribili mal di testa con le mie riduzioni di migliaia di pagine in pochi minuti fitti fitti di narrazione. D'aiuto per istruire gli animatori è stato anche il film di animazione del Signore degli Anelli, anche se, come si sa, copre poco più della metà del libro. Spaventava inoltre i collaboratori (giustamente) l'ampiezza e la complessità della trama; domanda tipica: “Ma tu come pensi di far capire tutta 'sta roba a dei ragazzini?”.

Beh, ci abbiamo tentato. Io ero fiducioso, perché conoscevo già altri due amici reduci da quest'avventura in due contesti diversi (un grest e un campeggio di una sola settimana). Inoltre io avevo letto per la prima volta il Signore degli Anelli quando avevo 12 anni e, sebbene sostenga da sempre che non è "roba da bambini", sapevo che aveva molto da dire anche a ragazzi ancora così giovani e, secondo i metri di giudizio dei saggi, incapaci... ma laddove i saggi non sanno più che pesci pigliare l'aiuto può inaspettatamente giungere dai piccoli! Memento Merry et Pipino! - Gandalf inquit - Memento Hobbit!

L'animazione è stata estenuante in effetti e non so se i ragazzi siano riusciti a seguire proprio tutto... ma il *sugo* della storia, per così dire (un grazie a Manzoni per questa colorita immagine gentilmente prestatami), l'hanno afferrato: insomma, 'sto anello va distrutto, chi se lo vuole pigliare diventa cattivo, non è per la bravura di Frodo ma per la misericordia per Gollum che l'Anello si autodistrugge, tutte le opere compiute con il suo ausilio, anche tanti beni, vanno perduti (e gli elfi se ne devono andare...).

La trovata geniale del sussidio è quella di un grande gioco che fa da fil rouge di tutta la vicenda, il Gioco dell'Anello. Di nascosto da tutti l'Unico Anello viene consegnato a un ragazzo scelto a caso e gli viene consigliato di tenerlo nascosto ("Ascolta cosa dice Gandalf!"), dicendogli tuttavia che l'Anello è potente ed è in grado, se intende usarlo, di fargli vincere qualsiasi gioco o per esempio raddoppiare il punteggio, anche se le conseguenze a lungo e breve termine del suo uso sono inimmaginabili. Appena il ragazzo cede alla tentazione di usare l'Anello (per esempio perché la sua squadra è ultima in classifica) l'Anello gli viene strappato di mano dai cavalieri neri (gli animatori) e consegnato di nascosto a qualcun altro, ma lui ottiene per la sua squadra i punti che vengono segnati sul cartellone con un anello nero intorno. Quando l'Anello infine è distrutto, alla fine del campo, tutti i punti guadagnati in questo modo scompaiono insieme a lui, mentre ne vengono aggiunti altri con un anello dorato, un premio per la fedeltà di chi l'ha tenuto nascosto, commisurato al tempo per cui ha mantenuto il segreto. Questo sconvolgimento della classifica (che rischia di finire con un linciaggio degli animatori se Gandalf non ha fatto una buona opera di persuasione e Boromir non ha insegnato proprio un bel niente) esplicita nella realtà le conseguenze delle due logiche del bene e del male e premia i piccoli hobbit fedeli e perseveranti.

La prima persona a cui avevo affidato l'Anello, Michele, non ha resistito neanche un giorno e ha giocato subito l'Anello al primo gioco (peccato, mi aspettavo qualcosa di meglio...), mentre Veronica l'ha poi tenuto nascosto sempre, seppur tentata spesso di utilizzarlo, anche se la sua squadra stava perdendo, portandola poi a un'inattesa vittoria.

Altro punto forte è la narrazione drammatica della trama. Praticamente per 15 giorni abbiamo fatto una o due scenette a giorno, di cui la più lunga e complicata è stata di gran lunga il Concilio di Elrond, e la più riuscita quella della porta di Moria.

Ricordo poi alcuni episodi provvidenziali che mi hanno fatto gustare in prima persona il gusto pieno della storia.

In uno dei primi giochi, i Segreti dell'Anello, interpretavo Gollum, e per svelare il mio segreto dovevo fare degli indovinelli, nascosto in un luogo buio e scuro. All'indovinello: "Ssse fai il mio nome non ci ssssono più" la squadra non sapeva che cosa rispondere e tutti parlavano in modo confuso, sicché l'animatore che li guidava, Ivan, per ristabilire l'ordine, ha gridato: "Silenzio! Silenzio!"; quasi commosso e illuminato dal perfetto parallelo con l'avventura di Bilbo ("Tempo! Tempo!" ricordate?), ho subito risposto: "Accidenti, esssatto, ssciocchi hobbit, Tesssoro mio!". Davvero bellissimo!

Un altro episodio, o meglio un personaggio. Con noi avevamo un ragazzo down di 14 anni, Matteo, che ci teneva molto a recitare nelle nostre scenette, e le sue interpretazioni sono state le più divertenti. Al Concilio di Elrond doveva presentarsi: "Io sono Galdor", ma, ahimè, non aveva capito bene e dice: "Io shono Condor, ddistruciamo l'Anelo!". Bella anche l'interpretazione del mostro tentacolare alle porte di Moria, tramite una corda opportunamente legata al piede di Frodo (Luca), ma, sigh!, tirata con troppa forza tanto da farlo cadere per davvero... Oppure nel gioco di Shelob in cui andava a dirle: "Ti addoro mosstro, ti ho portato da mangiare" con una merendina in mano...

Ma mi aveva già ormai commosso (quando poi mi son reso conto dell'errore) quando bisognava proporre il finale della storia, bruscamente interrotta al momento in cui Frodo si rifiuta di distruggere l'Anello. Gli ho chiesto: "E secondo te, Matteo, come va a finire?". Lui dice: "Gollum prende l'Anello" (Gollum era lui), ed io già mi gongolavo: geniale! Lui ha capito tutto, è proprio vero che certe cose sono celate ai sapienti e agli intelligenti e rivelate ai semp... "E poi diventa 'nipotente" (leggi "onnipotente", ma come lo diceva lui sembrava più "impotente")...

Stendiamo invece un velo pietoso sull'arrivo a Lórien, durante una gita, con imboscata di Haldir e delle guardie elfiche, con il mio Haldir che dice: "Io sono Haldir e questi sono i miei amici *folletti*"... sigh! Quanto piangere sul latte versato. E poi con Celeborn vestito con una mantella gialla dell'Agip che i ragazzi han subito soprannominato il Re dei Benzinai...

Ma tutto sommato è stata un'esperienza molto bella ed evocativa, anche grazie a un personaggio che non va dimenticato, il paesaggio! Com'era bella la Terra di Mezzo intravista nei monti e nelle valli del Parco del Gran Paradiso (Ceresole Reale)! Consiglio: se volete imbarcarvi in un'avventura del genere scegliete bene un'ambientazione naturale. Così è possibile avere un fiume vero da passare al guado e si può tirare acqua vera addosso ai cavalieri neri (gli animatori più "zarri")...

Dopo aver ascoltato tutto questo forse desidererete dare un'occhiata più attenta a questo piccolo capolavoro... in tal caso l'unico modo in cui procurarselo è quello di rivolgersi a:

**Cooperativa VEDOGIOVANE**

Via dei Frassini, 16

28021 Borgomanero (NO)

Tel. e Fax. 0322/836449 r.a.

Ciascun sussidio costa 15.000 lire (più spese postali), che possono essere pagate anche a materiale ricevuto (previo accordo) a mezzo vaglia postale.