

Una guerra di bottoni e cioccolatini: le utopie dell'adolescenza attraverso i luoghi della sua crescita

di Federica Rampazzo

Qual è l'età che ricordiamo con più nostalgia? L'infanzia o l'adolescenza? Spesso si pensa, e si è concordi nell'affermare, che l'utopia si lega con quel mondo giocoso e lontano, ormai assente del tutto, dell'infanzia, quel mondo costruito sul totale appagamento di ogni piacere e desiderio, quel mondo egocentrico e onnipotente. Un mondo però circoscritto, controllato, monopolizzato e manipolato da adulti troppo presenti, ecco allora che l'utopia ritorna alla sua vera essenza quella della sua radice greca di 'nonluogo', e l'adolescenza, a modo suo, è la migliore manifestazione dell'età umana di questo 'nonluogo'. Un luogo di altrove ricercati per possedere la chiave della crescita, descritta come una continua partecipazione a modelli e riti per riuscire nella lunga marcia del diventare grandi.

Ci sono autori che hanno saputo dar voce a questi luoghi, come Ferenc Molnár: ecco che la via Pál diventa l'incontrovertibile manifesto d'azione di una adolescenza utopica, permeata di rigore etico, di regole concordate, di gerarchie democratiche, una ricetta perfetta per il "grund". Un luogo, un comune terreno edificabile, una pianura, un deserto, uno spazio di libertà: lo spazio dell'adolescenza.

"... quel briciolo di terra racchiude il segreto più profondo della giovinezza di un gruppo di ragazzi poveri di Budapest".¹

Un semplice terreno diventa il saggio manifestarsi di prove, battaglie, guerre contro i ragazzi ricchi dell'Orto Botanico, contro gli adulti incapaci e distratti, contro il terribile e insostenibile progresso, contro ogni pregiudizio e stereotipo: tutti hanno diritto a battersi, anche il soldato semplice Nemeček.

Il dovere etico di battersi per essere gli unici custodi di un luogo nascosto, solitario, un vero tesoro si risolve nell'amara e storica definitiva conclusione: il "grund" distrutto e la banda sciolta. Il gioco è finito, ma si trattava veramente solo di un gioco? Crescere è questo? Nemeček non lo saprà mai. Molnár ci avvisa: l'utopia è breve, ma intensa, è un'illusione avvincente, duratura nella memoria dei ragazzi, una memoria che si chiude quando si realizza il progresso; le distopie, infatti, sono il risultato di azioni adulte controverse e pericolose, e il "grund" non può sopravvivere, non deve.

Gli adulti, però non arrivano direttamente al Folto Grande, un luogo immerso in una natura selvaggia e complice: un vero campo di battaglia dove ci si batte per spogliare il nemico, togliendo bottoni, cinture, stringhe, bretelle oltre che la dignità. Louis Pergaud ci narra la sua guerra, molto più smargiassa e briconca, ma non per questo meno civile. Le due bande, di Longeverne e di Velrans, non conoscono il dotto e cavalleresco linguaggio, si esprimono con bestemmie e imprecazioni che per la loro forma e invenzione risultano un codice singolare.

"E ora, ora non ci siamo che noi per difendere l'onore di Longeverne. Che tristezza, a pensarci!"²

Certo è triste: solo dei ragazzi armati di fionde e fantasia, di tenacia guerriera, di corpi nudi pronti al massacro (il primo conflitto mondiale non è poi così lontano), diventano gli unici testimoni di vittorie e sconfitte, nascoste agli adulti ormai lontani e perduti da tempo. La totale assenza e la consacrata stupidità di questi, rendono i nostri eroi consci del loro ruolo: la difesa di una identità non solo territoriale ma anche culturale, di un modo di essere, di una totale libertà di pensiero e di linguaggio. La loro guerra anarchica fatta di botte e corpi, le bugie strategiche, i tesori nascosti e i futuri prevedibili rendono il romanzo molto lontano e per questo altrettanto utopico: una non catturabile metafora della crescita.

¹ F. Molnár, *I ragazzi di via Pál*, Feltrinelli, Milano, 2002

² L. Pergaud, *La guerra dei bottoni*, Fabbri, Milano, 2002

Non ci sono solo gruppi o bande organizzate che vogliono affrontare il mondo con beffarda insolenza, esistono anche ragazzi soli, pronti alla civile opposizione ad un potere totale e insostenibile. La personale guerra di Jerry Renault, studente in una scuola vecchio stile, è la dimostrazione sincera che opporsi, prendere il destino tra le mani, progettare un futuro, essere indipendenti è rischioso, molto rischioso. Vincere diventa quasi una scommessa con se stessi, crescere risulta difficile ma inevitabile: è un vero rito di iniziazione il suo, solitario e violento. Umiliato e percosso, Jerry tenacemente lotta urlando il suo 'no' per sconvolgere l'universo.

"Era pieno di tristezza, una tristezza profonda e penetrante che lo lasciava sconcolato e solo come un naufrago su una spiaggia, unico superstite in un mondo di estranei".³

Oggi risulta Jerry il vero estraneo, abituati ad adolescenti che "saranno famosi", il suo grido stona nel coro omologato, la sua sconfitta è penetrante e definitiva. L'utopia diventa allora la volontà oltranzista di essere singoli e non folla mediocre e insignificante, di voler progettare, di crescere insieme ma non per questo fusi con gli altri, di lottare su ring costruiti per il massacro, di perdere con solenne virtù e di vincere lontano dal gruppo. Per Jerry l'utopia è il luogo della sconvolgente coerenza con se stessi: un autentico viaggio verso la crescita.

Gli adolescenti di questi romanzi si muovono tra territori solenni e difficili scelte, sembrano fantasmi, presenze lontane e per questo pericolose, consacrano la loro vita ad una vera guerra, una guerra tra boschi, isole, case sull'albero e giardini segreti tra utopia e nostalgia. L'adolescenza vuole e deve essere nutrita di ingredienti preziosi come queste battaglie briccone e chiede aiuto in modo autoritario e perentorio, un aiuto spesso omissso dai grandi, registi di quei ragazzi che "saranno famosi".

L'omissione di soccorso è totale in un'opera attuale, dove il luogo dell'utopia è una discarica e dove sette ragazzini raggiungono la loro maturità sconfiggendo paure profonde, soli e "perdenti". Perché crescere è sbaragliare il nemico, affrontare l'orrore di essere fantasmi, essere risolti per salvare altri bambini dal mostro: l'adulto? No, It!. Ci vogliono armi speciali: la fede nel buio, nell'immaginazione, nelle fantasticherie e si deve essere insieme, uniti, amici per sempre.

"Niente amici buoni. Niente amici cattivi. Persone e basta che vuoi avere vicino, persone con le quali hai bisogno di essere, persone che hanno costruito la loro dimora nel tuo cuore".⁴

Il nemico si deve combattere, per farlo da adulti si deve ricordare: amaramente ci si ritrova ragazzi e a ritroso, come sopra una ruota, ritorna il passato. La lezione è definitiva e Stephen King la esibisce dalla prima all'ultima pagina: "... il romanzesco è la verità dentro la bugia, e la verità di questo romanzo è semplice: la magia esiste".⁵ E' una magia vera e risoluta, perché è meglio la discarica da ragazzi che una vita da adulti senza ricordi, una vita insostenibile: una distopia raggiunta.

Crescere è rischioso, difficile, un percorso intenso e questi ragazzi ne sono l'esempio fedele e simbolico, perché il viaggio è lungo: utopia e adolescenza navigano in una barchetta di carta verso fogne e anfratti terribili, perché presto l'età adulta si affaccia come un mostro dietro la porta.

Per saperne di più

D. Mazza (a cura di), *Molti, uno solo. Tipologie della letteratura giovanile*, La Nuova Italia, Firenze, 1994

F. Scaparro, G. Pietropolli Charmet, *Belletà: adolescenza temuta, adolescenza sognata*, Bollati Boringhieri, Torino, 1993

W. Fochesato, *La guerra nei libri per ragazzi*, Mondadori, Milano, 2002

³ R. Cormier, *La guerra dei cioccolatini*, Fabbri, Milano, 2000

⁴ S. King, *It*, Sperling & Kupfer, Milano, 1990

⁵ *ivi*.op.cit.