

Uccidere per gioco, uccidere in gruppo: cosa ci racconta la storia della «banda dei sassi»



# Dietro il cavalcavia

■ Si continua a parlare della banda dei sassi cercando di capire come si possa uccidere per gioco e in gruppo. Che cos'è che rende quegli individui così diversi? così psicopatici? così incapaci di provare sentimenti di pietà nei confronti delle vittime? ci si domanda con angoscia e si ha l'impressione di non poter fornire una risposta esauriente e accettabile.

In realtà, in questa come in altre vicende simili, nelle storie di vita dei protagonisti si possono rintracciare quasi sempre alcuni elementi, quasi degli invarianti, come una scarsa o nessuna empatia sociale, una famiglia debole o inesistente, traumi infantili, assenza di morale, dipendenze (dalla droga, dall'alcol, dai videogiochi, dal branco) e, molto spesso, un'intelligenza non brillante. Ma il fattore principale, che lega tra loro queste vicende è che, per ognuno dei loro protagonisti, non si è verificato o si è interrotto sul nascere il processo di maturazione, di crescita, di integrazione alle regole fondamentali di una società. Per un qualche motivo, i lanciatori di pietre e i loro simpatizzanti, pur crescendo in mezzo agli altri, non sono mai diventati in realtà delle persone civili, capaci cioè di convivere, di solidarizzare, di competere e confrontarsi in modi accettabili. Vestono e parlano come i loro coetanei, utilizzano le stesse sofisticate tecnologie, ma hanno una struttura della personalità quasi primordiale: nel senso che sono rimasti a delle forme iniziali di aggregazione (il branco), di percezione (abbattere tutto ciò che si muove) e di piacere (essere causa di qualcosa, di qualsiasi cosa che interromperà un flusso,

Uccidere una donna, lanciando sassi da un cavalcavia. Uccidere per gioco, uccidere in gruppo. Che «molla» scatta in queste persone? Che fine ha fatto, in loro, la pietà? Se si scava nella vita dei protagonisti si scopre che esistono, sempre, tratti comuni: asocialità, una famiglia debole, traumi infantili, dipendenza (sia da una droga che da un videogioco o dal «branco»). E in tutti si è interrotto il processo di maturazione.

ANNA OLIVERIO FERRARIS

un movimento, una vita) come spesso avviene nei bambini molto piccoli.

I giovani tendono a riflettere di meno degli adulti in quanto non hanno ancora delle responsabilità e a comportarsi nei modi più diretti e semplici in quanto più propensi all'azione e più legati alla fisicità: ma il contatto quotidiano con le generazioni più anziane li aiuta ad acquisire consapevolezza. Bisogna però che questi «anziani» ci siano, che sappiano guidare, che non siano troppo «svuotati» o troppo in crisi. In caso contrario le nuove generazioni vengono a trovarsi nella condizione descritta di William Golding nel *Signore delle mosche*, dove un gruppo di ragazzi naufragati su un'isola deserta si abbandonano ad ogni ti-

po di sopruso e cattiveria. La nostra è una specie gregaria e i «cattivi» comportamenti tendono ad essere contagiosi: ciò è tanto più vero quanto più si è isolati, senza punti di riferimento e ansiosi di essere accettati dal gruppo.

In una certa misura tutti i bambini sono involontariamente degli «assassini nati»: essi però scoprono le regole di comportamento nel contatto quotidiano con i genitori, gli insegnanti, ecc. Naturalmente l'assimilazione di queste regole avviene più facilmente quando tra gli adulti (in particolare i genitori) e le generazioni emergenti c'è un rapporto di fiducia o di affetto. Un adulto (genitore, amico, insegnante, ecc.) ha, o dovrebbe

avere, un senso di responsabilità e un inserimento sociale che lo pongono nei confronti della vita in una prospettiva diversa da quella di un ragazzo, il quale può sentirsi meno vincolato da obblighi, più libero di compiere azioni illecite o trasgressive. Tuttavia, se un ragazzo ha un buon rapporto con gli adulti (almeno uno), è anche disposto ad ascoltarli, a seguire le loro indicazioni su alcune questioni di fondo, su alcune regole di convivenza irrinunciabili. Questo bisogno di un referente è talmente sentito che, in assenza di modelli positivi, se ne può seguire anche uno fortemente negativo.

Nelle gang è sufficiente un

unico elemento veramente «cattivo» per trascinare tutti gli altri. Il «cattivo» (per lo più psicopatico) fa giochi traumatici che affascinano i suoi amici i quali ripetono essi stessi quei giochi, compulsivamente. Questa condizione è stata resa molto bene da René Clément nel film *Giochi proibiti* dove una bambina che aveva visto morire in un bombardamento i suoi genitori incomincia a sotterrare tutti gli animali morti che incontra in campagna, aiutata da un amico che ben presto si appassiona più di lei a questo gioco... Allo stesso modo, chi ha assistito o è stato oggetto di violenze o vi è abituato, può proporre dei giochi «ori-

ginali» ai suoi amici che, affascinati dalle sue proposte e dal suo carisma, desiderosi di far parte di un gruppo e con un io debole, si lasciano trascinare e coinvolgere. Nonostante ciò è bene però mantenere un certo scetticismo verso i dati di talune inchieste da cui risulterebbe che il 10-15% dei giovani italiani avrebbe propensione per i giochi assassini. Bisogna sempre chiedersi con quali modalità sono state condotte quelle inchieste. Se la modalità è quella della domanda diretta l'attendibilità dei risultati è discutibile: ai ragazzi piace mostrarsi «duri» e piace anche stupire e allarmare con le loro risposte spregiudicate gli adulti.

## In mezzo al guado d'una mutazione antropologica

MARINO NIOLA

■ «Una storia recitata da un idiota, piena di rumore e di furore, che non significa nulla». Così appare la realtà al Macbeth di Shakespeare: priva di senso, inspiegabile, indicibile. E proprio per questo tragica. Un paesaggio altrettanto tragico sembra spalancarsi oggi davanti ai nostri occhi. Una stessa furiosa idiozia sembra comandare i lanci di sassi dal cavalcavia come il mortale marketing della pedofilia, il matricidio commesso per poche lire come la violenza degli ultrà. Una insensatezza indicibile e irrepresentabile perché infinita, insanabile. E proprio per questo tragica. Tragica è infatti l'abissale, incolmabile distanza che separa le parole dai fatti, le ragioni dalle azioni. Ma anche i comportamenti dalle spiegazioni. Categorie prive di ogni valore interpretativo vengono impiegate come se potessero ancora spiegare qualcosa. Le scienze della società e dell'anima sembrano ridotte a far la parodia di se stesse dall'inopportuna stupidità delle domande cui vengono sottoposte per strappar loro uno straccio di spiegazione. «Ci faccia capire, professore»: e giù con la psicosi del branco, con l'assenza della famiglia, con il fallimento della scuola, con la sindrome di Peter Pan, con la miseria e la sua disperazione, con il benessere e la sua disperazione. Sì, perché lo stesso comportamento viene spiegato indifferentemente da una ragione ma anche da quella contraria.

E quando una spiegazione spiega troppo in realtà non spiega nulla. Soprattutto se poi si scopre che a gettare sassi dai cavalcavia non sono disoccupati adolescenti a rischio, ma studenti e lavoratori capitanati da un quarantenne dipendente statale.

Non è degli esperti la colpa. Bisogna pur campare. In realtà, in questo scollamento tra fatti e significati, tra le parole e le cose sta, letteralmente, la tragedia. Come diceva Nietzsche, i personaggi tragici parlano più superficialmente di quanto non agiscano. Nessuna parola riesce a dare senso a quanto accade, nessuna è all'altezza di quanto si consuma.

E ciò vale anche per le reazioni della «gente»: per quelle immotivatamente forcaiole come per quelle «perdoniste». Figlie, queste ultime, di una idea di impunità diffusa, di quel sentimentalismo, di quel conformismo che ci avvolge tutti illudendoci quasi che la realtà sia senza conseguenze reali, pura immagine, leggera, e in fondo senza responsabilità, senza peso. Come per quel ventenne di Caltagirone che uccide la madre perché gli nega i soldi per i videogiochi.

I fatti ormai privi di pensiero e le parole che non hanno più alcuna presa sulla realtà sono entrambe espressioni di un'oscura metamorfosi delle forme e delle figure del vivere. Sintomi di uno stesso smarrimento di fronte al quale bisogna prendere atto dell'irrepresentabilità del reale, almeno con i termini e con i valori di cui noi disponiamo e che continuano a spiegare il presente con la scomparsa del passato e delle sue forme.

La mutazione antropologica pasoliniana non si è consumata: siamo in mezzo al guado. Il nulla e il vuoto che il procuratore della Repubblica di Tortona ha trovato nelle menti degli assassini e che il Papa ha ricordato nel suo messaggio sull'informazione, sono in realtà emblemi altamente significativi di quell'assenza di referenti che si produce quando un'epoca si smarrisce, quando diventa impenetrabile e straniera a se stessa.

Il nulla e il vuoto sono le figure di questa oscurità dove sembrano darsi convegno il silenzio di Amleto e la tenebra di Conrad. Metafore di una mutazione tragica di cui nessuno sembra in grado di decifrare il senso e le cui spiegazioni assomigliano ad una chiacchiera che cerca invano di esorcizzare l'inquieto, l'insopportabile mormorio del vuoto.

Davanti a questo nulla il silenzio appare, forse, la sola risposta adeguata. Non il silenzio dell'indifferenza, ma il silenzio del pudore, del rispetto, del raccoglimento, della meditazione sul labirinto.

Meditazione che è forse la sola speranza di trovare il filo che ci indichi una via d'uscita. Un silenzio che sotterri le mille spiegazioni che continuiamo ossessivamente a cercare fuori di noi.

Per non dover restare soli con noi stessi. Per non doverci guardare dentro. Nell'inconfessato timore di scorgere anche dentro di noi il bagliore cieco della tenebra.

## «Fighters», «mad bomber» Costretti alla guerra dalla forza dei nomi

■ Le coincidenze sono talvolta illuminanti. Qualche giorno fa ad esempio sulle pagine di un quotidiano dedicate alla «banda del cavalcavia» è comparso l'annuncio pubblicitario del «mad bomber».

Un caso, ripeto, ma se le parole significano qualcosa, *mad* in inglese vuol dire «folle, fanatico, furente» e *bomber* è il giubbotto di pelle originariamente dei piloti dei cacciabombardieri (e ora indumento di culto per i giovani). E dunque l'associazione con i folli lanciatori di sassi è stata immediata.

Certo con l'avvertenza che l'abito non fa il monaco e che nel linguaggio gergale dei giovani molti modi di dire, soprattutto se in «americanese», sono usati acriticamente: come parole

GIORGIO TRIANI

d'ordine, come tributo alla moda del momento o come atto di sottomissione al gruppo e alla sua cultura. Tuttavia con il fondo sospetto che si sia persa la consapevolezza della violenza del linguaggio, dell'aggressività che giorno per giorno si distilla e si interiorizza, anche inconsciamente, usando parole bellicose, terrorizzanti. E come tale fenomeno sia diventato una bandiera generazionale a partire dalla fine degli anni Settanta quando si sono materializzati nelle curve degli stadi gli ultrà. Giovani arrabbiati che in uno strano impasto di bande musicali e di bande da strada e, nella situazione italiana, di richiamo alla cultura

dell'eversione politica, hanno dato vita a gruppi dai nomi emblematici: Brigate Rosse, «Warriors» (guerrieri), Wild Kaos (selvaggio caos) per dimer solo alcuni.

Il parallelo scaturisce dal rilievo che i mass media hanno dato alle appartenenze a gruppi ultrà dei fratelli Furlan e loro amici, ma anche dal tipo di folle gioco praticato.

Sconvolgente solo per chi (tantissimo però) s'è dimenticato che da vent'anni i gruppi ultrà usano «salutare», con lancio di sassi e talvolta molotov, le auto, i pullman e i treni che trasportano i tifosi avversari. Una pratica questa diventata rituale (come



Un video  
gioco  
violento

Pietro Pesce  
Master photo

La foto  
in alto è di  
Enrico Sperati  
Master photo

gli agguati e gli accoltellamenti) e attraverso la quale centinaia, migliaia di giovani ultrà sono passati, interiorizzando come «ludici» comportamenti criminali.

Il «bingo da cavalcavia» era infatti per i suoi partecipanti un gioco. Anche se sprovvisto della cornice, dell'alibi ludico offerto dal tifo calcistico. Ma mentre ne è una degenerazione, nello stesso tempo è il prodotto della colpevole acquiescenza, della sostanziale tolleranza nei fatti, da parte dei pubblici poteri, delle scelleratezze dei giovani supertifosi.

Con le parole hanno giocato sinistramente gli ultrà (quelli del Verona ad esempio intonano spesso una canzoncina che in-

neggia a Maso) ma dietro le parole non possono più nascondersi padri, madri, psicologi e poliziotti. Anche perché dopo fiumi di analisi banalizzanti (dal malessere da benessere alla vita trasformata in videogame), di frasi ad effetto (eroi del nulla, teste vuote) e di invettive contro le «bestie assassine», l'unica proposta dissuasiva e repressiva è di alzare le reti sui cavalcavia e mettere telecamere.

Come se non fosse vero che le grandi reti metalliche innalzate negli stadi hanno solo reso più difficile il lancio di proiettili in campo o contro gli avversari, e dislocato la violenza in altri luoghi (come s'è già detto i sassi gli ultrà li tirano ora a treni, auto e bus).

È dunque realistico prevedere che se la risposta sarà solo poliziesca i lanciatori di sassi si faranno più scaltri. Ma certo non smetteranno di entrare in azione. Anzi saranno ulteriormente stimolati dalla militarizzazione, dalla stretta repressiva.

Perché il «gioco» si farà più duro, ma è noto che quando è così «duri» scendono in campo. E poi perché chi frequenta la birreria «Gli schizzati», ascolta la musica dei «Six minute war madness» (sei minuti di guerra folle), fa parte dei «Fighters» (combattenti), indossa il «mad bomber» e calza i Doc Martens con suola carrarmato non può sottrarsi alla lotta. Quasi costretto alla guerra quotidiana dalla forza dei nomi.