

SOUL – ASCOLTO E MENTORSHIP

Di Andrea Brumana

Titolo

Soul

Anno

2020

Produzione

Picture Animation Studios, Walt Disney Picture

Trama

Joe Gardner, un insegnante di musica delle scuole medie, aspira a consolidarsi come musicista jazz. Per caso il suo ex allievo Curley lo informa di un posto disponibile nella band della nota jazzista Dorothea Williams e si presenta per un provino, impressionando Dorothea e ottenendo il posto. La cosa lo esalta al punto che, rincasando, non fa caso a ciò che lo circonda e cade in un tombino. Sotto forma di anima, Joe si ritrova all'entrata per l'Oltremondo: non volendo morire ora che ha ottenuto l'occasione della sua vita, Joe riesce ad arrivare all'Antemondo, luogo dove le anime dei futuri nascituri vengono educate alla vita da entità che si fanno chiamare Jerry, che le formano trovando loro una passione che le accompagnerà durante la vita sulla Terra. Joe viene scambiato per un mentore e gli viene assegnata "22", un'anima cinica rimasta nell'Antemondo per millenni: ciò che manca a 22, affinché il suo distintivo sia completo, è trovare la sua "scintilla", ma a causa degli innumerevoli tentativi falliti vede con disillusione la vita. Poiché 22 è legata al distintivo fintanto che non è completo, i due stringono un accordo: Joe aiuterà 22 a completarlo affinché possa sbarazzarsene e diventare un'anima libera, mentre lui userà il pass per tornare sulla Terra. I loro tentativi però non funzionano così 22, per capire perché Joe voglia tornare a vivere, lo porta "nella bolla", dove le anime ispirate si lasciano andare alle proprie passioni mentre quelle ossessionate si perdono. Qui incontrano Spartivento, l'unico capace di far tornare Joe nel suo corpo: Joe, però, frettoloso di ricongiungersi al suo corpo, porta con sé anche 22, e, mentre lui si ritrova nel corpo di un gatto, 22 ora abita il suo corpo. Spaesati, decidono che l'unico modo per rimettere le cose a posto è trovare Spartivento sulla Terra, che fortunatamente vive proprio a New York e che dice loro di poterli aiutare. 22 pian piano s'incuriosisce della vita e delle persone e, in attesa del loro incontro con Spartivento, decide di approfittare di questa occasione, mostrando di riflesso a Joe le belle piccole cose della vita. Intanto Terry, contabile dell'Oltremondo che tiene conto di ogni singola anima, ha scoperto l'operato di Joe e va sulla Terra con l'obiettivo di riportarlo nell'aldilà. Come stabilito, Joe e 22 si incontrano con Spartivento ma prima che possa invertire i loro corpi, 22, grazie alle esperienze che ha vissuto, decide di voler finalmente trovare la propria scintilla e fugge. Vengono intercettati da Terry, che riporta entrambi all'Antemondo dove si scopre che 22 ha completato il distintivo. Furioso, Joe la aggredisce dicendo che il distintivo si sia completato perché stava usando le sue esperienze e il suo corpo e che in realtà non ha sviluppato alcuna passione; ma Joe solo ora comprende da uno dei Jerry che la scintilla non è il proprio scopo nella vita, ma simboleggia l'essere pronti a vivere. Joe torna sulla Terra e l'esibizione è un successo, ma non si sente appagato. Realizza di aver sbagliato; inizia quindi a suonare il pianoforte ripensando alla giornata passata con 22, arrivando nella bolla e distaccandosi dalla realtà, incontrando Spartivento, che lo avvisa di come 22 sia ora un'anima perduta avendo tecnicamente vissuto. 22 è in balia delle proprie convinzioni e fugge finché non assume sembianze mostruose e divora Joe: all'interno, Joe si ritrova ad affrontare la personificazione delle insicurezze dell'anima, ma la sua voce fa breccia e la convince che è finalmente pronta a vivere. Joe accompagna 22 finché può nel suo tragitto verso la Terra, ritrovandosi poi all'entrata dell'Oltremondo una volta

separatisi. Mentre si prepara ad entrarvi, viene fermato da un Jerry che gli dice che la sua storia li ha ispirati e che gli daranno un'altra possibilità di vita. Joe torna nel suo corpo, iniziando a vivere la vita assaporandone ogni momento.

Personaggi principali

Joe Gardner: è un appassionato pianista jazz ed insegnante di musica

22: è un'anima dell'Antemondo cinica e con una visione oscura della vita

Spartivento: un giocoliere di cartelli pubblicitari con capacità mistiche, capace di riconnettere le anime al proprio corpo

Terry: il contabile delle anime che vanno all'Oltremondo, il cui obiettivo è far tornare i conti al costo di tagliare ogni anima mai esistita, scovarla e recuperarla ovunque essa sia

I Jerry: consulenti dell'ispirazione delle anime nell'Antemondo

Personaggi secondari

Libba Gardner: la madre di Joe, proprietaria di una sartoria. Scettica riguardo all'intenzione di Joe di diventare musicista, si ricrederà alla fine del film

Dez: l'amichevole barbiere di Joe

Curley: il batterista della band di Dorothea Williams. È anche un ex studente di Joe

Dorothea Williams: una nota musicista jazz e sassofonista

Connie: una studentessa di Joe, parte della band della scuola media. Suona il trombone.

Protagonista/eroe

Il protagonista è Joe Gardner, un appassionato pianista jazz ed insegnante di musica la cui anima viene separata dal suo corpo dopo un incidente. Ama immensamente la musica e grazie a 22 migliora come persona e capisce che la vita è piena di piccole cose e va vissuta intensamente

Antagonista /antieroe

Sebbene non ci sia un vero e proprio "cattivo", una sorta di antagonista potrebbe essere Terry, il contabile delle anime che vanno all'Oltremondo. Il suo obiettivo è far tornare i conti al costo di tagliare ogni anima mai esistita, scovarla e recuperarla ovunque essa sia. È competente e qualificato, ma anche pieno di sé, e non si cura affatto delle emozioni e dei desideri degli altri. Guarda solo ai numeri, allontanandosi totalmente da quella capacità di ascolto che è la soft skill principale del cartone

Aiutante

Ci sono sostanzialmente tre personaggi che potremmo considerare aiutanti. Il principale è senza dubbio 22, che, seppur inconsapevolmente, accompagna il protagonista nel percorso verso la piena

consapevolezza di sé e del senso della vita stessa. Gli altri due aiutanti, anche se in misura meno significativa, sono Spartivento e i Jerry; il primo aiuta il protagonista spiegandogli come funziona la “bolla” e consentendogli di ritrovare 22 nel finale, i secondi, oltre a chiarirgli esplicitamente il motivo autentico per cui ognuno viene al mondo, danno al protagonista l’effettiva possibilità di tornare sulla Terra nel suo corpo e ricominciare a vivere.

Soft skill principale presente

A mio avviso la soft skill principale presente nel cartoon è l’ascolto, inteso in un certo senso come ascolto attivo, che prende in considerazione ciò che gli altri dicono, rielabora le informazioni e consente di arrivare a soluzioni positive e condivise. Gli atteggiamenti, le idee, le riflessioni e le conclusioni migliori, nel film come nella vita di tutti noi, non provengono mai dal conflitto, bensì dalla capacità, dall’intelligenza e dall’umiltà di mettere gli altri alla pari di sé stessi e ascoltarli.

Soft skill presenti in modo minore

Mentorship: capacità di trasferire la conoscenza e l’esperienza del mentor al mentee, con l’obiettivo di preparare quest’ultimo ad affrontare al meglio le proprie sfide professionali e personali. La mentorship e la figura del mentore, oltre a veicolare questa dimensione di supporto, aiuto e crescita, contengono in essi anche un elemento tanto fondamentale quanto, spesso, trascurato o sbagliato, ossia il feedback. Essere in grado di dare alle persone con cui si ha a che fare un feedback costante, corretto e adeguato è il modo migliore per rendere la propria azione di mentorship e mentore di successo. Il feedback efficace è finalizzato a dare aiuto, è centrato sul comportamento, non sulla persona, ed è dato al momento giusto. È Concreto, preciso, diretto, «tocca il punto giusto», porta esempi di cosa si è fatto e di cosa si può fare per migliorare, serve ad aumentare la consapevolezza e va preparato. Il tutto con un atteggiamento da “io adulto” sia da parte di chi dà il feedback sia da parte di chi lo riceve.

Pensiero critico: saper interrogarsi su quanto avviene ed essere capaci di interpretare le informazioni lavorando alla crescita individuale e professionale propria e degli altri.

Problem solving: saper trovare la soluzione più rapida ed efficace alla risoluzione di un problema

Resilienza: capacità di un individuo di affrontare e superare un evento traumatico o un periodo di difficoltà

Tema Aziendale presente

Collaborazione, mentorship, gestione, organizzazione, gestione stress, pianificazione, perseguimento degli obiettivi, suddivisione in team, coordinamento.

Perché si dovrebbe vedere questo cartoon

Si dovrebbe vedere questo cartoon perché, innanzitutto, a livello più generale, veicola sicuramente una “morale” adatta sia al target di riferimento, ossia i bambini, sia agli adulti. In questo senso, ci si sofferma su due aspetti essenziali come l’importanza di saper ascoltare attivamente gli altri, di mettere in dubbio le proprie convinzioni e migliorarsi, e il valore di inseguire i propri sogni, le proprie ambizioni e passioni non soltanto per avere uno scopo, un obiettivo, una ragione che alimenti la propria vita, ma anche e soprattutto per vivere a pieno ed essere pronti a far propria ogni piccola cosa e ogni singolo momento.

In secondo luogo, più nel dettaglio, questo cartoon lascia emergere “soft skills” che ognuno di noi dovrebbe allenare almeno in minima parte, come, appunto, l’ascolto, la mentorship, il pensiero critico, la resilienza, il problem solving. Sono abilità che consentono di migliorare sé stessi e il rapporto con gli altri.

Caratteristiche in ambito soft skill del protagonista / eroe

Il protagonista, in ambito soft skill, esplicita quelle caratteristiche che sono principali all’interno del cartoon, ossia l’ascolto e la mentorship. Infatti, da un lato Joe fa evidentemente da mentore a 22, spiegandole i diversi aspetti della vita sulla Terra, chiarendo i suoi dubbi e aiutandola progressivamente a cambiare la sua percezione della vita, degli altri e ad accettare sé stessa. Dall’altro lato, tuttavia, Joe stesso vive un’esperienza simile a quella di 22, partendo da una concezione sbagliata della vita, quasi in termini di arroganza ed egoismo, per arrivare, alla fine, ad assaporare il senso vero di tutto e ricominciare da capo. Questo cambiamento è reso possibile dall’ascolto attivo, che, al contrario del conflitto, fa giungere alle soluzioni migliori per sé e per gli altri.

Elencare le situazioni in cui queste caratteristiche emergono

Sono molteplici le situazioni in cui vediamo emergere le caratteristiche sopracitate. Per quanto riguarda la mentorship, la si nota quando, ad esempio, ancora nell’Antemondo, Joe prova ad aiutare 22 a trovare la sua scintilla, o quando, sulla Terra, sempre il protagonista mostra alla piccola anima ancora confusa come muoversi, cosa sono le cose che vede e quali sono le piccole “gioie” della vita, o quando ancora, nel finale, Joe parla a cuore aperto a 22, aiutandola ad accettare sé stessa, gli altri e la vita in generale. Quanto all’ascolto, invece, lo troviamo, ad esempio, quando Spartivento spiega a Joe il rapporto labile tra piacere e ossessione, o quando Dorothea, attraverso una metafora, prova a far comprendere al protagonista il vero motivo che lo affligge malgrado abbia realizzato il suo sogno, o quando ancora, uno dei Jerry gli rivela il vero perché della vita.

Caratteristiche in ambito soft skill (in negativo) dell’antagonista /antieroe

L’antagonista, in ambito soft skill, possiede caratteristiche legate al controllo, all’autocontrollo, alla pragmaticità, alla freddezza e anche al problem solving, il tutto, però, con un’accezione ossessiva, quasi morbosa.

Elencare le situazioni in cui queste caratteristiche emergono

Le situazioni in cui possiamo osservare queste caratteristiche sono quando il personaggio, in modo freddo e allo stesso tempo preciso, fa la conta delle anime morte, così come quando setaccia da cima a fondo milioni di fascicoli per trovare l’errore, o come quando, senza curarsi delle emozioni, dei desideri e dei pensieri di Joe e 22, li riporta nell’Antemondo finalmente soddisfatto di aver risolto il problema che lo affliggeva.

Caratteristiche dell’aiutante magico in ambito soft skill: può essere fatto un paragone a una di queste figure: coach/mentor/facilitator? Sì, perché?

Le caratteristiche, in ambito soft skill, degli aiutanti fanno riferimento in linea generale alla mentorship, e, in questo senso, tali aiutanti potrebbero dunque essere paragonati alle figure di mentor che accompagnano il protagonista lungo tutto lo svolgimento della narrazione. Sicuramente svolgono questo ruolo i Jerry, che, anche nel cartoon, sono dei veri e propri mentori e facilitatori sia per le anime dei futuri nascituri sia per Joe. Per quanto riguarda Spartivento, anch’esso può essere visto come una

sorta di mentore che aiuta il protagonista a comprendere particolari dinamiche, anche se le sue caratteristiche più evidenti si legano al problem solving e all'orientamento al servizio. Il caso di 22, invece, è più complesso, perché anche lei, senza dubbio, svolge per Joe un ruolo di mentore, tuttavia, alla stregua del protagonista, è lei stessa a cambiare la propria percezione di sé, degli altri e della vita in generale in virtù dell'ascolto e del rapporto con gli altri personaggi.

Per ogni soft skill analizzare le sequenze e i dialoghi e fare un parallelo con il mondo organizzativo /aziendale

Ascolto

D: qualcosa non va prof?

J: è che io stavo aspettando questo giorno da tutta la vita e credevo fosse diverso.

D: conosco la storia che parla di un pesce, che va da un pesce anziano e gli dice: “sto cercando quella cosa che tutti chiamano oceano”...”l’oceano?”” gli dice il pesce più vecchio... “è quello in cui nuoti adesso”; “questo?” gli dice il giovane pesce...”questa è acqua, io invece cerco l’oceano”.

J: (capisce il motivo della sua tristezza)

L’ascolto è importante affinché, in un contesto lavorativo, si parta da esso per costruire rapporti, relazioni e decisioni basate sul rispetto, sulla stima e sulla considerazione degli altri e delle loro opinioni. Dal conflitto non proviene nessun beneficio, mentre ciò avviene dal saper ascoltare gli altri e dall’essere in grado di assumere prospettive diverse, mettendo in discussione le proprie posizioni.

Mentorship

J: Sei pronta?

22: eh?

J: per la vita...

22: Ho paura Joe...non sono abbastanza brava e non ho mai trovato la mia scintilla

J: e invece sì... il tuo scopo non è la tua scintilla, l’ultima casella si riempie solo quando sei pronta a vivere, e il fatto è che sei proprio brava a “jazzare”...

La mentorship, poi, è fondamentale per aiutare la crescita della persona che si ha a fianco e, in un certo senso, anche di sé stessi. Saper consigliare, guidare e indirizzare, costruendo un rapporto basato sulla fiducia e sulla collaborazione, consente di raggiungere traguardi migliori rispetto all’intraprendere una dinamica puramente verticale, dall’alto verso il basso.

Pensiero critico

22: vedo che hai le idee chiare Connie.

C: forse è meglio se lo restituisco (il trombone n.d.r.), appartiene alla scuola...

22: sai, mi fa piacere che qualcun altro trovi ridicolo questo posto; fai bene a mollare! Io ho imparato a mollare...

C: sa cosa le dico, ieri mi sono esercitata su questa cosa. Perché prima non mi ascolta e poi mi dice di mollare? Ok? (suona)

22: Wow, tu ami suonare vero?

C: Sì...forse sarebbe meglio che continuassi...

22: sì!

Il pensiero critico è un’altra soft skill che è e sarà cruciale in ambito lavorativo, dal momento che essere in grado di ascoltare, interpretare, fare inferenze, valutare e cambiare i propri giudizi e le proprie posizioni rappresenta una qualità essenziale per costruire un ambiente lavorativo e un atteggiamento positivi.

Resilienza

J: è il mio corpo quello...ok riusciresti a camminare?

22: non lo so, all'esame di guida del corpo mi hanno bocciata 436 volte.

J: ma ti va di provarci?

22. (annuisce)

J: ok...cerchiamo Spartivento, lui saprà che fare. Sono un gatto, ce la farò!

La resilienza è una soft skill che, in ottica lavorativa e manageriale, va presa in forte considerazione, in quanto è sempre bene essere capaci di affrontare e superare un evento improvviso o un periodo di difficoltà.

Problem solving

T: ho trovato perché i conti non tornano! Vedete cari miei, chi sa che i conti non tornano? Terry lo sa!

I J: di che si tratta?

[...]

T: e va e bene, va bene, non siate così isterici! Terry ha tutto sotto controllo. Ho la soluzione!

I J: ovvero?

T: vado giù a riprenderlo (sulla Terra n.d.r.) e i conti torneranno al loro posto.

I J: e pensi sia una buona idea?

T: sentite...voi avete fatto la frittata, io cerco di recuperare le uova!

Il problem solving è una delle qualità più ricercate e più considerate in ambito lavorativo. Saper far fronte agli ostacoli che si presentano e riuscire a trovare soluzioni che siano il più possibile efficaci per tutti è una dote che fa davvero la differenza in ottica lavorativa e manageriale.

Perché questo cartoon può essere utile al mondo lavorativo manageriale

Questo cartoon può essere utile al mondo lavorativo manageriale perché, al di là degli espliciti richiami all'ambito aziendale e settoriale, che possono far riflettere in senso autocritico su alcune dinamiche interne, mostra chiaramente alcune soft skills che sono e saranno, nei prossimi anni, sempre più importanti sia per chi già lavora nell'impresa, sia per chi dovrà assumere sia per chi si candiderà all'assunzione. Inoltre, riflettere, comprendere e allenare queste soft skills è cruciale per mantenere un ambiente lavorativo propositivo, dialogante ed efficace.

Venendo alle due soft skills principali, chi ricopre posizioni manageriali dovrebbe guardare questo cartone tenendo in grande considerazione quanto l'ascolto attivo, declinato nella capacità di mettersi alla pari degli altri, di riflettere a fondo sulle idee, sulle proposte o sui feedback che le persone avanzano, possa davvero portare a soluzioni e risvolti senza dubbio migliori rispetto a quelli provenienti dal conflitto, dall'egoismo o dall'indifferenza.

Per ciò che concerne la mentorship, invece, questo film d'animazione può far pensare all'importanza di creare un ambiente lavorativo e professionale che ha come obiettivo, tra le varie cose, favorire la crescita personale e professionale delle persone che abitano questo ambiente, grazie all'aiuto, al sostegno, all'ascolto, alla guida di chi, nel medio-lungo termine, può offrire sapere e competenze acquisite condividendole sotto forma di insegnamento e trasmissione di esperienza.