IL MONDO CAPOVOLTO

Scheda didattica del testo Migrando

a cura di Orecchio Acerbo editore

Il percorso parte dalla struttura tipografica del libro: un libro per metà stampato capovolto. Questa scelta editoriale rende tangibile uno dei concetti chiave della storia narrata: sembrano diverse ma sono invece uguali le due storie, semplicemente invertite. L'Europa da cui noi fuggivamo per emigrare altrove è oggi terra d'approdo per altri che vivono oggi ciò che noi abbiamo già vissuto ieri. Il capovolgimento, una volta svelato, consente di superare l'apparente incomunicabilità di persone, storie e paesi, e di riconoscere l'altro simile a sé. Abbiamo pensato che soltanto un'esperienza fisica potesse rendere intelligibili con efficacia concetti altrimenti molto astratti. Propedeutica a qualsiasi lavoro ulteriore sul testo e sulle immagini è dunque la costruzione di una camera oscura: un dispositivo facile da costruire (le istruzioni in allegato) che ripropone *fisicamente* il concetto chiave del libro.

Alla costruzione, da soli o in gruppo con alcuni compagni, segue la sperimentazione: la classe adopera la camera oscura per osservare le cose intorno. Immediata la reazione al vedere ogni oggetto apparire sullo schermo non solo rimpicciolito ma anche capovolto: i ragazzi diranno che le cose che appaiono capovolte in realtà non lo sono; che è un difetto di vista; che *le vediamo così però invece*... L'esperienza fisica vanta una potenza incisiva maggiore di qualsiasi racconto: ai ragazzi resterà come marchiata nel corpo la sensazione netta di una manipolazione.

A questo punto, riposta temporaneamente la camera oscura, la classe affronta il libro. La lettura esiste soltanto grazie alla collaborazione di tutti: il libro, infatti, ad eccezione di una breve introduzione ad ognuna delle due storie, è costruito interamente per immagini e manca di testo. Le illustrazioni sono attivate dai ragazzi: ad esempio, disposto il gruppo in cerchio, si farà leggere e/o descrivere a ciascuno degli alunni una pagina, salvo ricominciare a metà libro, quando la storia si capovolge. La lettura potrà avvenire anch'essa capovolta (ad es. in senso orario la prima metà del libro, in senso antirorario la seconda). Una volta scorso il libro interamente, si aprirà la discussione, a partire dagli intoppi sopraggiunti durante la lettura collettiva. Molto probabilmente, infatti, non tutti avranno condiviso l'interpretazione data all'immagine dal compagno di turno e verranno anche fuori le opinioni sugli immigrati sentite a casa o in TV. Questo disaccordo per così dire 'narrativo' è stato previsto dall'autrice: come il cortometraggio d'origine, anche *Migrando* è un'opera aperta a molti finali e a molti racconti.
A discrezione dell'insegnante, le storie diverse elaborate dai ragazzi potranno essere trascritte e

messe in comune: ognuna di queste ha un valore. Di certo, sono stati conosciuti e adoperati gli strumenti linguistici e narrativi necessari per costruire una storia (successione significante di blocchi logici e temporali, ad esempio).

La lettura delle immagini merita uno spazio appropriato. I due poli semantici - del volo e delle radici - in cui si articola la narrazione possono essere messi a fuoco con domande apposite. Alcuni esempi:

1. Perché l'autrice ha incollato il volto di esseri umani sul corpo degli uccelli migratori? Quale differenza corre tra le migrazioni degli animali e quelle degli uomini (cicliche/definitive; ordinarie/straordinarie; etc.)? E quali analogie (pericolose; dolorose; necessarie per la sopravvivenza; etc.)?
2. Quali mezzi di trasporto (auto, aereo, nave, barcone, tavola da surf) compaiono nel libro? Sono diversi? Chi li usa, o meglio, chi li può usare?
3. Quali mezzi d'osservazione (oblò, binocolo, finestrino dell'auto) sono stati adoperati dai personaggi del libro per vedere le cose? Cosa cambia, della realtà, se la osservo con una lente d'ingrandimento o con occhiali 3D? Pensi mai che qualcuno possa decidere per te quali occhiali indossare? Eventualmente, si può far ragionare la classe sulla riproduzione del reale, che non è mai neutra e che ha bisogno di strumenti, dall'occhio alla videocamera, per essere vista, registrata, compresa. La conoscenza dello strumento utilizzato permette di capire le distorsioni e di riconoscerle. A questo punto si può recuperare la camera oscura dell'inizio e raccontarne la storia: era un dispositivo usato dai pittori di paesaggi urbani del secolo dei Lumi per riprodurre con meno distorsioni possibili la realtà. Da pittori-filosofi molto onesti e coerenti, che non volevano manipolare la realtà, che non volevano interferire con essa. Sapevano che la camera oscura capovolgeva il reale, ma sapevano anche che consentiva una maggior nitidezza di visione. Conoscendo lo strumento, lo utilizzavano con intelligenza: capovolgendo a loro volta il quadro, ovviamente! In compenso, il disegno da dipingere era perfetto fin nei minimi dettagli.
4. La prima storia finisce con la costruzione delle case da abitare, cioè con la costruzione della città (diritti civili). Cosa significa costruire la città? In quali occasioni senti di appartenere alla città? Cosa fa di te un cittadino? Senti mai che quella in cui vivi è la 'tua' città? Credi che si possa essere cittadini ovunque, che ci si possa sentire a casa anche dove non si è nati? Hai mai cambiato città? Desiderato di cambiarla? Cosa porteresti con te della tua città se fossi obbligato a lasciarla (cose o persone)? E come la ricostruiresti? Cosa cambieresti della tua città?
5. La seconda storia invece finisce in un CPT. Alla casa si sostituisce la gabbia (diritti umani, accoglienza, integrazione). Cosa è cambiato tra la prima e la seconda storia, se i primi hanno potuto costruire casa e i secondi no?

La visione del cortometraggio può ovviamente aumentare gli spunti di riflessione e di creazione. In particolare, a seconda degli insegnanti coinvolti (non solo di Storia ed Educazione Civica, ma anche Scienze ed Educazione Artistica), si potrà costruire una piccola sequenza con la medesima tecnica del cartone animato utilizzata dall'autrice, a partire da una delle storie rielaborate in classe.

ALLEGATI

Come costruire in classe una camera oscura.

Materiale occorrente: una scatola da scarpe, un chiodo, un pennello per la tempera liquida nera o un pennarello nero, carta traslucida, colla, forbici e taglierino.

Col taglierino tagliamo una delle pareti del lato corto della scatola. Con penna e righello tracciamo un rettangolo in mezzo al pezzo tagliato e lo ritagliamo col taglierino, in modo da far restare una cornice. Poi prendiamo la carta traslucida, mettiamo il rettangolo in mezzo e con la matita tracciamo un rettangolo anche sulla carta. Lo ritagliamo e incolliamo sulla cornice di cartone, in modo da ottenere uno schermo riflettente di carta traslucida.
Con un pennello pitturiamo di nero l'interno della scatola e anche del suo coperchio. Dopo aver lasciato asciugare la scatola, facciamo con il chiodo un buco piccolino sull'altro lato più corto della scatola rimasto integro, in modo da farvi passare la luce. Infine, inseriamo il rettangolo in mezzo alla scatola e serriamola con il coperchio.
La camera oscura è pronta! Come funziona?
Innanzitutto bisogna guardare dentro la scatola dal lato corto che è stato coperto dalla carta traslucida, cioè dove abbiamo tagliato il rettangolo. Poi bisogna orientare la scatola verso qualche oggetto ben illuminato. Ci accorgeremo che sulla carta traslucida l'oggetto risulta rimpicciolito e capovolto.

Es. Un esperimento fattibile in aula.
La maestra ponga una candela davanti alla finestra, oscurando la parte alta dell'aula, e le accosti la camera oscura mantenendo il lato forato davanti alla candela. Dalla parte opposta, sullo schermo di carta opaca, la candela appare capovolta.
Perché la candela si vede capovolta?
Ciò avviene perché la luce può passare solo attraverso il foro e, poiché non può fare curve né cambiare direzione, le parti alte della candela si proiettano in basso e viceversa. La luce si diffonde solo in linea retta.
Dunque, la candela si vede capovolta, ma non lo è.