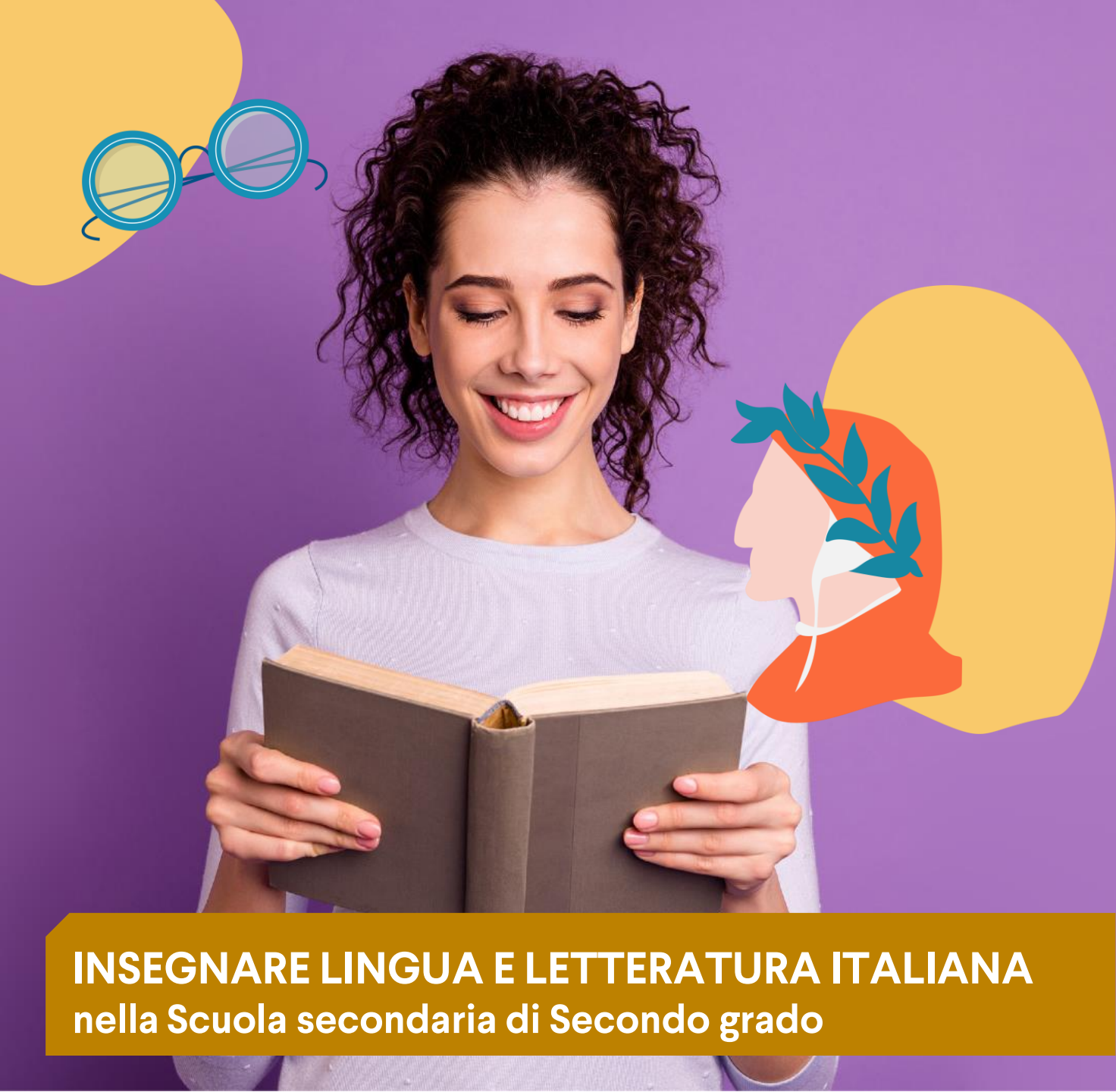




Tutte le narrazioni possibili

Letteratura e altri linguaggi

INSEGNARE LINGUA E LETTERATURA ITALIANA
nella Scuola secondaria di Secondo grado

Giorgio Olmoti

Di cosa parleremo oggi

1

Riflessioni sulla complessità dei linguaggi e la loro interazione (anche in ottica DDI)

2

Il rapporto tra linguaggi e narrazione: Una proposta didattica

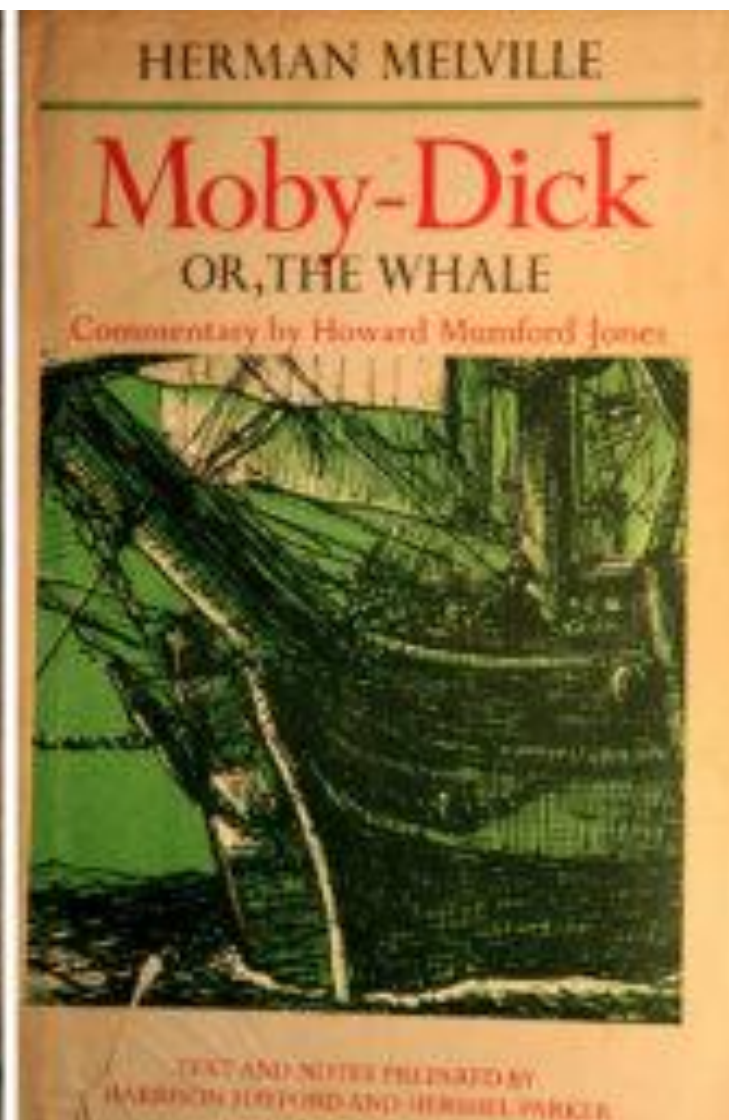
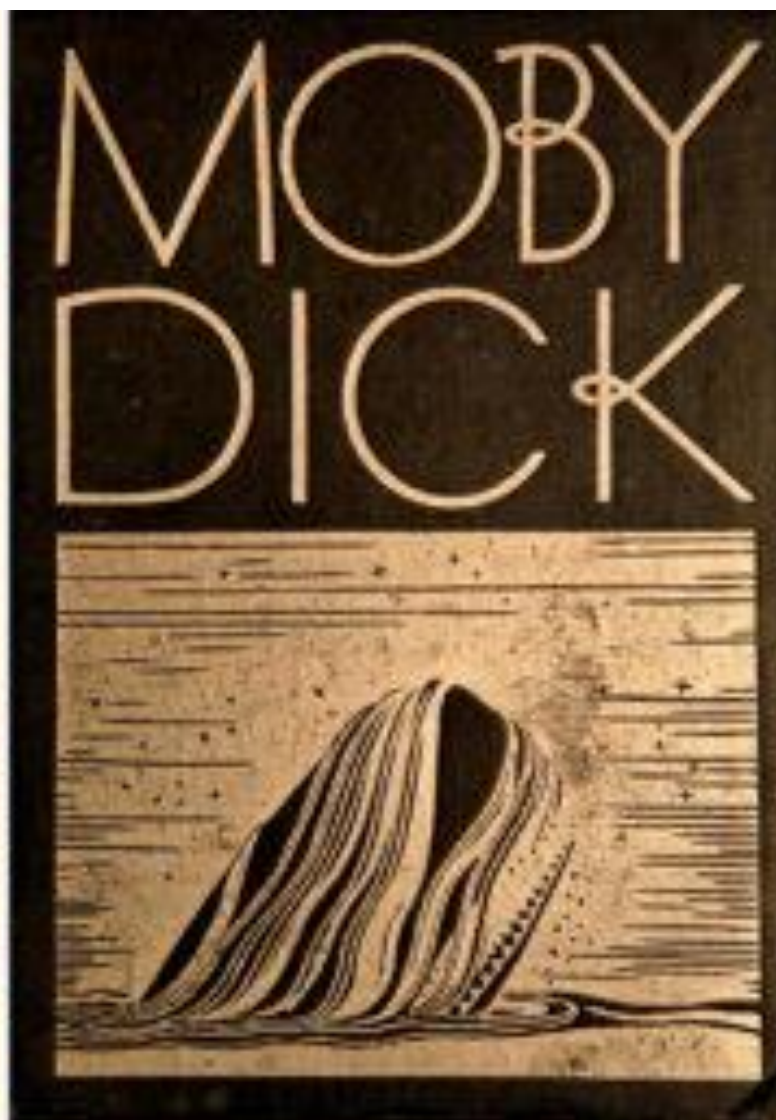
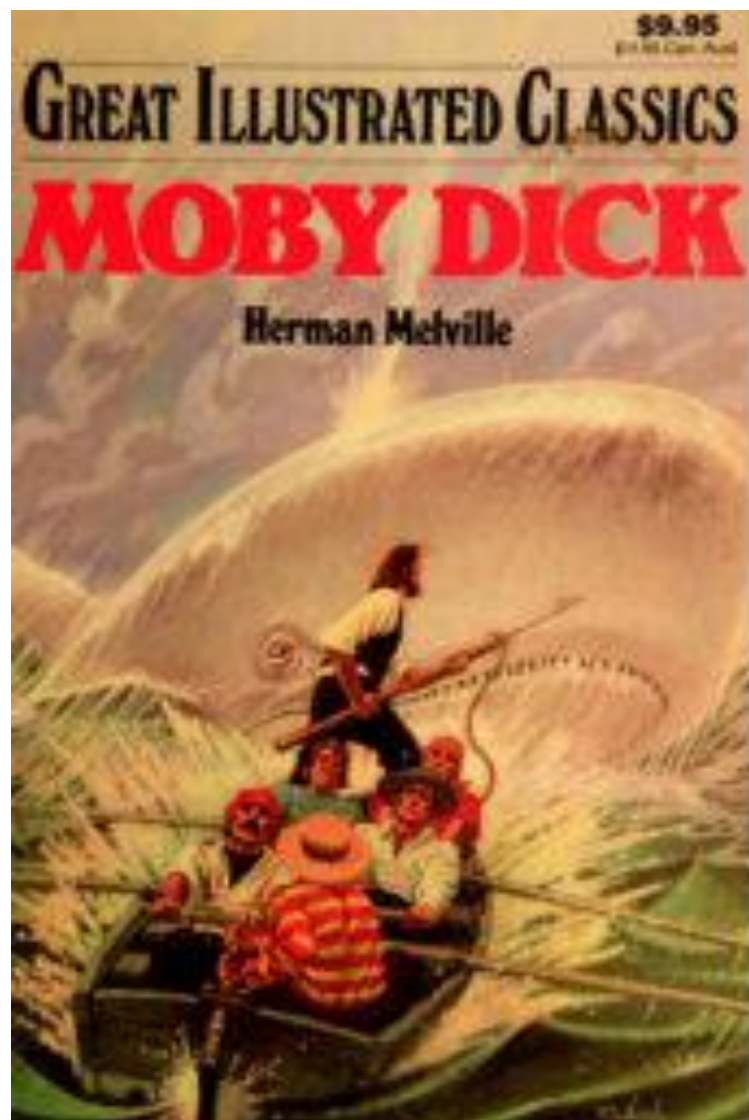
3

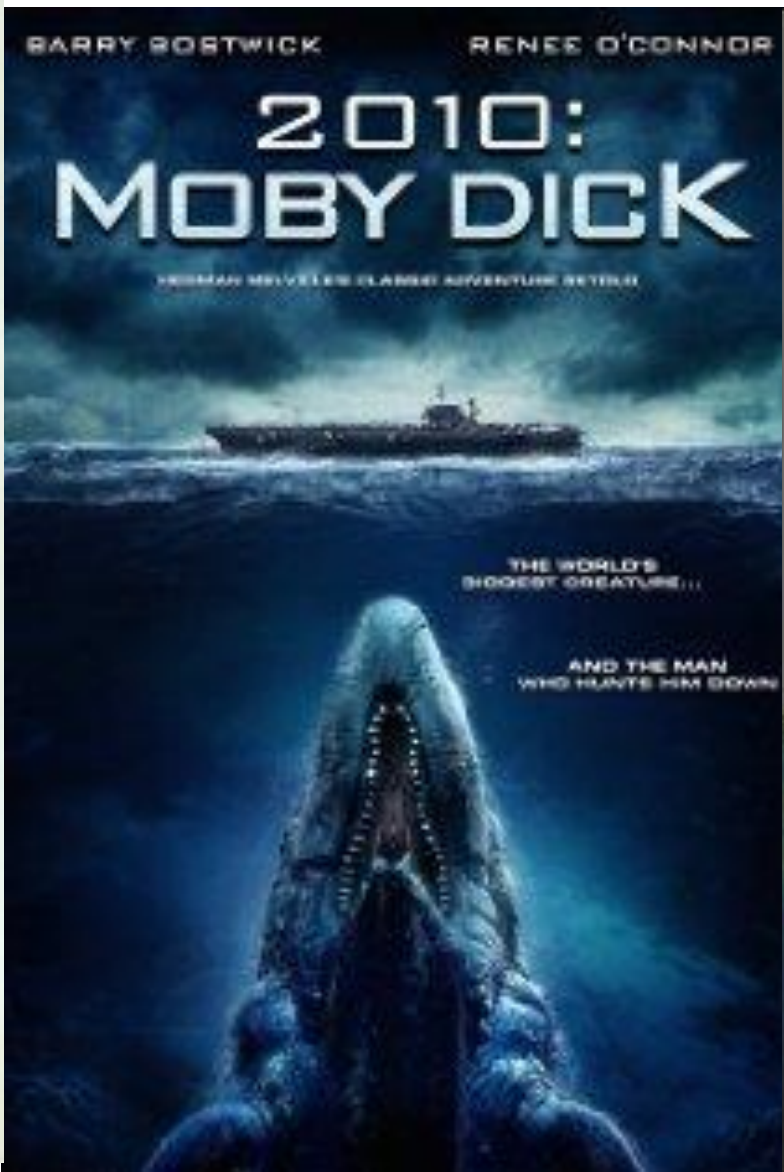
Linguaggi e temi dell'educazione civica

I linguaggi

- Cinema
 - Fotografia
 - Pittura
 - Scultura
 - Canzone
 - Videogame
 - Fumetto
 - Pubblicità...
- Rete come ipermedium che è a sua volta un linguaggio ma si propone anche come contenitore di tutti gli altri media.







Publio Ovidio Nasone

L'amore rifiutato: Apollo e Dafne

(Metamorfosi, 8 d.C.)



L'AUTORE E L'OPERA 20

Il testo

Il mito si presenta come il racconto di una drammatica passione che coinvolge due esseri divini, il dio Apollo e la ninfa Dafne. La storia non è coronata da un lieto fine, ma da una conclusione inattesa e struggente: essa dimostra che l'amore può essere fonte di terribile sofferenza non solo per i mortali ma anche per le divinità, che non tollerano la sconfitta e il rifiuto. Dafne si sottrae a un amore indesiderato a prezzo di grandi sforzi, accettando di cambiare radicalmente la propria natura. Mito dal fascino eterno, la vicenda dell'arrogante Apollo e della bellissima Dafne ha ispirato in ogni tempo artisti e poeti, spingendoli a creare capolavori straordinari.

IN ALTRE PAROLE 30

Chiave di lettura

In questo testo sofferma l'attenzione su:

- la **coppia dei protagonisti**, **Apollo**, potente e sicuro di sé, e la fragile **Dafne**, che tuttavia riesce a sfuggire alle insidie del dio;
- la **morale** dell'episodio, che insegna il **rispetto** dell'altro e delle sue scelte;
- lo **stile**, efficace nell'accentuare il carattere **tragico e commovente** della vicenda.

Il primo amore di Febo¹ fu Dafne figlia di Peneo²: lo suscitò non la cieca Fortuna, ma la feroce ira di Cupido³. Apollo lo aveva poco prima visto mentre cercava di piegare l'arco tirando a sé la corda e così gli disse «Che cosa hai da fare con le forti armi, o fanciullo arrogante? Codesti pesi si addicono alle nostre spalle, noi che possiamo infliggere ferite mortali alle fiere, ferite ai nemici. Tu accontentati di suscitare con la tua fiaccola non so quali amori». [...] A lui il figlio di Venere «O Febo – disse – il tuo arco trafigga pure ogni cosa, ma il mio colpisca te, e di quanto tutti gli esseri animati sono inferiori a un dio, di tanto è minore la tua gloria della mia». Finì di parlare e muoven-

1 **Febo**: altro nome del dio Apollo.
2 **Peneo**: fiume della Tessaglia, in Grecia.

3 **Cupido**: dio dell'amore, figlio di Venere.

I significati del paesaggio

La storia si colloca in uno scenario naturale che rivela un duplice aspetto. Da un lato, alcuni riferimenti (*cima ombrosa del Parnaso*, *recessi dei boschi*, *vergine Diana*) consentono di collocare la vicenda nel contesto del mito greco; dall'altro, la Natura, dai caratteri arcaici e misteriosi, evidenzia i fatti, sottolineando il carattere inquietante della trasformazione di Dafne.

innamora, l'altra ha orrore del nome dell'amore, allettandosi dei recessi⁹ dei boschi e delle spoglie delle fiere catturate, emula¹⁰ della vergine Diana¹¹; una fascia tratteneva i capelli scomposti. Molti aspiravano a lei, ma essa schivando i corteggiatori, inesperta e intollerante dell'amore, si aggira per i boschi impervii, e non si cura di sapere che cosa sia Imene¹², cosa Amore, cosa il matrimonio. Spesso il padre le diceva: «Figlia tu mi devi un genero» e ripeteva «figlia tu mi devi dei nipoti»: ma quella, detestando le fiaccole nuziali¹³ come un crimine, coloriva le belle guance con pudico rossore e teneramente cingendo con le braccia il collo del genitore: «Concedimi, o amatissimo, – diceva – che io conservi sempre la mia verginità: il padre degli dèi prima d'ora ha fatto tale concessione a Diana». Quello alla fine acconsente, ma questo tuo fascino impedisce che tu rimanga come desideri e la tua bellezza contrasta con la tua preghiera. Febo arde d'amore e brama l'unione con Dafne appena vista, e spera d'avere ciò che desidera e resta ingannato dai suoi stessi oracoli¹⁴; come la secca stoppia va in fiamme una volta mietute le spighe, come bruciano le siepi per una fiaccola qualora un viandante casualmente ve l'abbia accostata troppo o l'abbia abbandonata sul far del giorno: così il dio fu in preda al fuoco, così arde in tutto il cuore e nutre un vano amore continuando a sperare. Guarda i capelli che le scendono spetinati sul collo e si chiede «che cosa sarebbero, se venissero acconciati?»; guarda gli occhi luminosi simili alle stelle, guarda la bocca, che non si sazia di rimirare; ammira le dita, le mani, i polsi e le braccia scoperte più che a metà. Ma quella fugge più veloce del vento leggero e non si ferma a queste parole da lui dette per richiamarla: «Ninfa, figlia di Peneo, ti prego, fermati! Non ti seguo come nemico; ninfa, fermati! In tale maniera l'agnella fugge il lupo, così la cerva il leone, così le colombe con trepido volo l'aquila: ciascuna stirpe ha un proprio nemico; ma per me è l'amore la causa per venirti dietro. O me infelice! Che tu non debba cadere inciampando e che i rovi non ti lacerino le gambe che non meritano alcuna ferita e che io non sia causa del tuo dolore. I luoghi, per i quali corri, sono selvaggi: corri, ti prego, con meno impeto e modera la fuga: da parte mia ti seguirò più lentamente.

4 **Parnaso**: massiccio della Grecia centrale, creduto sede di Apollo.

5 **faretra**: astuccio per le frecce, portato sul dorso dagli arcieri.

6 **dardi**: frecce.

7 **ninfa**: divinità minore della mitologia classica.

8 **Peneia**: figlia del fiume Peneo e di Gea, la Terra.

9 **recessi**: luoghi solitari e nascosti.

10 **emula**: desiderosa di imitare.

11 **Diana**: dea della caccia, votata alla castità.

12 **Imene**: dio delle nozze.

13 **fiaccole nuziali**: torce con le quali, secondo l'usanza romana, il corteo nuziale accompagnava la sposa a casa dello sposo.

14 **resta ... oracoli**: Apollo, dio della profezia, in questa circostanza non sa prevedere il proprio futuro.

Apollo e Dafne nell'immaginario artistico

Il mito di Apollo e Dafne è stato un motivo ispiratore per moltissimi pittori, scultori e musicisti in epoche diverse. Il racconto che hai appena letto (p. 25) racchiude la rappresentazione di diversi sentimenti testimoniati dai protagonisti. Apollo è la passione, la prepotenza violenta, la delusione, il dolore, il ricordo. Dafne è la volontà di non cedere, la dignità, la paura, la castità. Cupido è il rancore, la vendetta, l'irresponsabilità. Peneo e Gea sono l'amore dei genitori, la triste scelta, il dolore. Nessuno trionfa, ognuno lotta con sentimenti contrastanti e alla fine perderà qualcosa. Perché questa vicenda è metafora della vita fatta di scelte anche dolorose e di passioni che possono far perdere la ragione e di sogni da inseguire, rabbia e amore.

Apollo e Dafne in 3D

Apollo e Dafne nella visione dello scultore Gian Lorenzo Bernini (1598-1680) esprimono per prima cosa il movimento. Si tratta di cogliere, usando la materia pesante del marmo, la leggerezza di un attimo, quasi uno scatto fotografico che racchiuda il senso di quel mito.

Il soggetto, più che un elogio della scelta di castità, è un'immagine di forte carica sensuale e, per l'epoca, rischia di essere addirittura troppo esplicita e scandalosa. La perizia dell'artista riesce però a togliere tutti dall'imbarazzo; la straordinaria costruzione della scena racchiude l'insieme dei sentimenti che il mito racconta ma a sua volta ne scatena un altro: la meraviglia.

La passione che spinge Apollo a protendersi verso l'incarnazione dei suoi desideri è fermata sulla donna la cui figura si avvia in un movimento che è ancora lo slancio della fuga ma è già la trasformazione, la metamorfosi.

I corpi si intrecciano, seguono la spinta di quella corsa fermata dalle radici che già stanno avvicinando Dafne al terreno. È il l'effetto della scena prodigiosa.

linguaggi

- SCULTURA
- PITTURA



Gian Lorenzo Bernini, *Apollo e Dafne*, 1622-25. Roma, Galleria Borghese.

Vicini a Dafne ci sono Peneo, divinità fluviale riconoscibile per il remo, l'anfora e la cascata alle sue spalle, e Cupido nascosto dietro la veste della figura femminile.

Nella tela vediamo raffigurati Apollo, in procinto di raggiungere la ninfa, e Dafne, che a sua volta sta già cominciando a trasformarsi in alloro. Dafne è una ninfa dei monti e perciò il paesaggio è alpestre; su tutta la scena regna una forte luce solare.

Apollo e Dafne in 2D

Il pittore veneziano Giambattista Tiepolo (1696-1770) si cimenta in diverse occasioni con il mito di Apollo e Dafne. Nell'opera conservata alla National Gallery di Washington il risultato finale è una scena complessa dove agiscono più personaggi e dove la vicenda viene in qualche modo ripercorsa in tutto il suo svolgimento. Tiepolo sceglie di sostenere il suo racconto visuale su linee diagonali e curve, cercando l'effetto del movimento così come già aveva fatto Bernini con la scultura. Il movimento non ha l'enfasi del Bernini, ma la straordinarietà di quella metamorfosi è come l'esplosione di un lampo. La spettacolarità dell'uso della luce è propria della cifra stilistica del pittore.



Giambattista Tiepolo, *Apollo che insegue Dafne*, Olio su tela, 1755-60 ca. Washington, National Gallery, Kress Collection.

METTITI ALLA PROVA

Osserva con attenzione le due opere d'arte: quali emozioni ti suscitano? Quale preferisci? Spiega il motivo.

Cerca in rete altre rappresentazioni artistiche del mito di Apollo e Dafne, scegline una e descrivila in un massimo di 360 caratteri.



TESTO GUIDA

Dino Buzzati

Le mura di Anagoor

(Sessanta racconti, 1958)

L'autore

 IN ALTRE PAROLE 122

Dino Buzzati nasce nel 1906 a San Pellegrino, vicino a Belluno, da una famiglia facoltosa e di ampie vedute culturali. Conseguita la laurea in Giurisprudenza a Milano, dal 1928 viene assunto come redattore e inviato speciale al «Corriere della Sera» e contemporaneamente inizia a produrre opere di narrativa, pubblicando i racconti lunghi *Barnabo delle montagne* (1933) e *Il segreto del bosco vecchio* (1935) e più tardi il romanzo *Il deserto dei Tartari* (1940). Durante la Seconda guerra mondiale lavora come corrispondente in Africa per conto del suo giornale, svolgendo una significativa attività giornalistica anche negli anni successivi al conflitto. La sua produzione letteraria è incentrata soprattutto sulla scrittura di racconti, poi riuniti in raccolte, fra le quali *I sette messaggeri* (1942), *Paura alla Scala* (1949), *Il crollo della Baliverna* (1957), *Sessanta racconti* (1958), con cui vinse il premio Strega, *Il colombre e altri cinquanta racconti* (1966), *La boutique del mistero* (1968) e *Le notti difficili* (1971). Romanzi sono invece *Il grande ritratto* (1960) e *Un amore* (1963). Fra le sue molteplici attività, lo ricordiamo anche pittore e creatore di storie a fumetti (con il volume *Poema a fumetti*, del 1969). Compose anche opere teatrali, fra cui *La famosa invasione degli orsi in Sicilia* (1945, ma rappresentata vent'anni dopo). Morì a Milano nel 1972.

L'opera

I testi di cui si compone la raccolta *Sessanta racconti* presentano un elemento in comune ovvero la descrizione di una quotidianità che finisce per rivelarsi enigmatica a causa di fatti che turbano la vita dei protagonisti e li rendono vittime di un destino assurdo.

A ciò contribuiscono anche le descrizioni dettagliate degli spazi interni ed esterni: in essi si insinua sempre un particolare che genera attesa, disagio e l'idea di una catastrofe imminente.

Lo stile dei racconti, che si avvale di una sintassi e di un lessico semplici, produce un effetto di realismo che contrasta efficacemente con il carattere grottesco oppure apertamente magico, soprannaturale e inspiegabile, di molte situazioni in cui i personaggi agiscono.

Il testo

Un viaggiatore senza nome raggiunge una città nel deserto del Sahara. Essa custodisce un segreto e attira una folla di persone, accampate davanti alle sue lunghe e imponenti mura. Riuscirà qualcuno a entrare o il mistero resterà tale per sempre?

«Quando?»

«La data, per essere sinceri, è incerta. Alcuni dicono un mese, un mese e mezzo fa, altri però ritengono il fatto molto più lontano, vecchio di due, tre, perfino quattro anni, qualcuno addirittura lo attribuisce al tempo in cui regnava il sultano Ahm-er-Ehrgun».

«E quando regnò Ahm-er-Ehrgun?»

«Circa tre secoli fa... Ma tu sei molto fortunato, mio signore... Guarda. Benché sia mezzodì e l'aria bruci, ecco là dei fumi».

Una improvvisa eccitazione, nonostante il caldo, si era propagata nell'eterogeneo accampamento¹³. Tutti erano usciti dalle tende ed additavano due tremule spire di grigio fumo elevantisì nell'aria immota di là dal ciglio delle mura¹⁴. Non capivo una parola delle concitate¹⁵ voci che si accavallavano. Però era evidente l'entusiasmo. Come se quei due poveri fumi fossero la cosa più meravigliosa del creato e promettessero ai riguardanti una prossima felicità. Il che mi sembrava esagerato per le seguenti ragioni:

Prima di tutto l'apparizione dei fumi non significava affatto una maggiore probabilità che quella porta si dovesse aprire e perciò non vi era motivo sensato di tripudio¹⁶.

Una notazione oggettiva dello spazio.

¹³ si era ... **accampamento**: si era diffusa nell'accampamento, costituito da persone di razze e classi sociali diverse.

¹⁴ additavano ... **mura**: mostravano due spirali di fumo

grigio che si alzavano nell'aria immobile oltre il bordo delle mura.

¹⁵ **concitate**: emozionante e incalzanti, disordinate.

¹⁶ **tripudio**: manifestazione rumorosa di gioia.



Dino Buzzati, pittore di parole

linguaggio

● PITTURA

Dino Buzzati (p. 114) deve la sua fama internazionale all'attività letteraria e a quella di giornalista. Lo scrittore stesso ha però più volte affermato che lui si sentiva prima di tutto un pittore e un illustratore e che, in qualche modo, essere conosciuto soprattutto per i racconti e i romanzi era una sorta di equivoco. Del resto, sempre secondo Buzzati, dipingere e scrivere erano due modi per raggiungere lo stesso scopo: raccontare storie. Guardando i suoi dipinti possiamo trovare conferma di questa sua convinzione, riscoprendo le atmosfere che caratterizzano la sua scrittura. Partendo dalla banale quotidianità, l'ordinario diventa straordinario. I personaggi fantastici e quelli profondamente realistici dei suoi racconti ricompaiono nei suoi dipinti e il rapporto con lo spazio e il paesaggio ripropone alcuni temi della sua scrittura: il deserto, la montagna, il mare, fortezze che si ergono su territori inaccessibili, città immaginarie. Quadri dai colori accesi che sanno raccontare, al pari della scrittura.

Luoghi dipinti e luoghi raccontati

Gli ex voto sono omaggi che le persone fanno realizzare per ricordare miracoli di cui sono stati i beneficiari. Spesso sono dipinti realizzati da pittori di poche pretese artistiche che cercano di raccontare con tratti semplici l'evento in cui il miracolo si è manifestato. Nel 1970 Dino Buzzati espone i suoi dipinti ispirati a un progetto narrativo basato su immaginari miracoli fatti da Santa Rita da Cascia. Quei dipinti daranno vita anche a *I miracoli della Val Morel*, un volume in cui ai dipinti si alternano brevi racconti. Si tratta di un concentrato di temi cari all'autore e riproposti in forma letteraria e pittorica. Un misterioso santuario visitato un tempo dal narratore è, a distanza di anni, sparito. O forse è solo una roccia coperta di quei disegni che daranno vita ai racconti.

Tutti i dipinti dei miracoli in Val Morel riportano l'acronimo PGR (Per grazia ricevuta) e una piccola immagine di Santa Rita così come nella tradizione pittorica popolare degli ex voto.

L'unione di testo e disegno può farci ritenere Dino Buzzati uno dei precursori della moderna graphic novel.

Le montagne, i luoghi impervi e difficilmente accessibili sono un tema ricorrente dei quadri e dei racconti di Buzzati.



Ex voto - I miracoli, 1970, acrilico su tela 90x100 cm
© Archivio Buzzati

Il dipinto ha un tratto volutamente ingenuo, quasi infantile, per rispecchiare la tradizione pittorica popolare degli ex voto.

I quadri di Buzzati sono caratterizzati da un uso dei colori molto acceso che conferisce anche alle immagini realistiche una nota luminosa e cromatica di invenzione e di sogno.

L'ordinario e lo straordinario

Nei dipinti di Buzzati gli edifici e le catene rocciose si confondono spesso, dando luogo a paesaggi lunari che ricordano le mura della misteriosa città sahariana di Anagor (p. 115).

L'ex voto dedicato al pettirosso gigante racconta di un uccello che, invaghito di una ragazza, diventa enorme e la rapisce il giorno delle nozze. Solo l'intervento della Santa riporterà tutto alla normalità. Ancora una volta elementi di plausibilità e di assoluta invenzione convivono nei testi e nella pittura. Lo scenario in cui si svolge la vicenda è quello dei dipinti che raccontano i miracoli della Val Morel, ma si rifà anche a un altro celebre quadro dove Buzzati raffigura il duomo di Milano come fosse una catena montuosa dolomitica.

L'elemento naturale e quello fantastico si fondono nei racconti e nei dipinti con la stessa naturalezza.



© Archivio Buzzati

METTITI ALLA PROVA

Quali sono gli elementi in comune tra il racconto della città di Anagor e i dipinti di Buzzati che raccontano i miracoli compiuti da Santa Rita?

Cerca in rete notizie sui dipinti realizzati come ex voto.



Franz Kafka

La trasformazione di Gregorio in insetto

(La metamorfosi, 1916)

L'autore

Scrittore e saggista boemo di lingua tedesca, Franz Kafka nasce a Praga nel 1883, in una famiglia sottomessa all'estremo rigore del padre, un agiato commerciante ebreo. L'indiscutibile rigidità del genitore fa sì che Kafka viva un'infanzia e una giovinezza costellate di profondi traumi psicologici, che avrebbero lasciato segni profondi nella sua intera esistenza come nella sua produzione letteraria. Laureatosi in legge nel 1906, viene assunto come impiegato presso una società di assicurazioni, pur detestando cordialmente quel lavoro. Reso infelice anche dalle tormentate vicende sentimentali, trova nella dedizione alla letteratura il suo unico appagamento, pur senza pubblicare nulla, tranne alcuni racconti, tra i quali il più celebre, *La metamorfosi* (1916). La sua condizione esistenziale si aggrava nel 1911, quando si ammala di tubercolosi, morbo che lo conduce alla morte appena quarantunenne nel 1924. Kafka lascia molti manoscritti, tra cui, incompiuti, tre romanzi: *America* (iniziato nel 1910), *Il processo* (1914-15) e *Il castello* (1922), tutti pubblicati postumi. Temi fondamentali dell'opera kafkiana, caratterizzata da atmosfere angosciose e opprimenti volte a riflettere l'assurdità della condizione umana, sono quelli della colpa e della condanna. I suoi personaggi sono come sospesi nel vuoto, prigionieri in situazioni da incubo dove sempre è in procinto di accadere qualcosa di risolutivo che però non accade mai e dove si attende una spiegazione mai destinata a manifestarsi. Giudicati da potenti e imperscrutabili autorità, sono sempre responsabili di oscure colpe che, peraltro, essi stessi non conoscono, ma a causa delle quali sono condannati all'infelicità esistenziale e alla solitudine più disperata.

L'opera

Quello di Gregorio Samsa, il protagonista di questo lungo racconto di Kafka – di cui presentiamo alcune pagine –, è prima di tutto il dramma di chi si sente umiliato perché non amato né considerato, relegato a uno spaventoso stato di emarginazione, rifiutato da tutti come un essere ripugnante. Commesso viaggiatore, dopo il fallimento del padre, egli è l'unico sostegno della sua famiglia. Un mattino, al risveglio da una notte di incubi, si ritrova trasformato in un enorme insetto. Guardato con ripugnanza dai suoi stessi familiari, si chiude in camera sua e si rassegna a non comparire più in pubblico. Vive nutrendosi di rifiuti, assistito da una vecchia serva, l'unica che ne sopporti la vista. Un giorno, attirato dal suono del violino della sorella Grete, compare in famiglia, ma il padre, inorridito, gli scaglia una mela che lo ferisce: morirà poco dopo e la vecchia serva, pur commiserandolo, non esiterà a gettarne il corpo nella spazzatura.

 IN ALTRE PAROLE 388

La narrazione dell'allucinante vicenda è condotta con una naturalezza e una sobrietà di tono che spiazzano l'allibito lettore e rendono ancora più nitidi i contorni della storia di Gregorio, la quale diviene una sorta di parabola, una trascrizione simbolica dell'esistenza subita dal fragile uomo contemporaneo, assediato da una realtà che delude le sue attese, oltrepassa la sua capacità di valutazione e lo punisce per colpe mai commesse, lasciandolo esposto alle imprevedibili e gratuite crudeltà della sorte.

Il testo

Un mattino, al risveglio, Gregorio scopre la sua orrenda metamorfosi: egli l'accetta senza manifestare il minimo stupore, come se fosse la naturale conseguenza dell'angoscia esistenziale in cui vive da sempre.

DeA LINK
Audiolettura

Chiave di lettura

In questo testo sofferma l'attenzione su:

- il **contrasto** tra la **situazione inverosimile** e il **realismo** con cui viene narrata: la descrizione della metamorfosi, dello spazio e dei rapporti sociali è talmente ricca di particolari convincenti che l'assurdo diventa la normalità;
- l'**aspetto angoscioso e inquietante della situazione**, che deriva dall'incredibile adattamento del protagonista alla nuova condizione e dalla sua solitudine affettiva;
- le **interpretazioni allegoriche e psicanalitiche del testo**: Gregorio è simbolo della **solitudine** dell'uomo in una società alienata; Gregorio, attanagliato da un oscuro senso di colpa, accetta la metamorfosi come **autopunizione**.

Nel destarsi, un mattino, da sogni inquieti, Gregorio Samsa si trovò trasformato, nel suo letto, in un enorme insetto. Giaceva sul dorso duro come una corazza e, appena alzato il capo, scorse un addome carenato¹, scuro, traversato da numerose nervature. La coperta, in equilibrio sul crinale, minacciava di cadere da un momento all'altro; mentre le numerose zampe, pietosamente sottili rispetto alla sua mole, gli ondeggiavano confusamente davanti agli occhi.

«Che m'è successo?» pensò. Non era un sogno. La sua camera, una vera camera per esseri umani, anche se un po' piccola, stava ben ferma tra le sue quattro note pareti. Sopra il tavolo, su cui era sparso un campionario di tessuti – Samsa era commesso viaggiatore – era appesa un'immagine ritagliata, non molto tempo avanti, da una rivista illustrata e collocata in una graziosa cornice dorata. Raffigurava una signora che, in boa² e berretto di pelle, sedeva eretta, alzando verso l'osservatore un pesante manicotto³ di pelliccia che le celava tutto l'avambraccio.

¹ **carenato**: incurvato come la parte immersa dello scafo di un natante.

² **boa**: striscia di piume da avvolgere attorno al collo o alle spalle, tipico complemento della moda femminile

elegante nei primi decenni del Novecento.

³ **manicotto**: involto cilindrico in cui si tenevano infilate le mani per riscaldarle durante la stagione fredda.

Giocare con Franz Kafka

linguaggio

• VIDEOGAME

La storia raccontata da Franz Kafka in *La metamorfosi* (p. 380) è stata oggetto di riletture attraverso altri linguaggi. La pittura, il fumetto, il teatro hanno rivisitato le avventure di Gregorio Samsa e la sua trasformazione da uomo a insetto. La natura stessa del racconto ha selezionato i linguaggi più efficaci per la rielaborazione. Un film su un uomo trasformato in un grosso insetto, che interagisce con il suo ambiente domestico e, allo stesso tempo, vive un percorso interiore, non è facilmente realizzabile senza un uso consistente di effetti speciali che rischiano di ottenere un esito finale poco convincente. Al contrario, la pittura o il fumetto possono restituire tutta la drammaticità del racconto, ricostruendo gli scenari domestici e le forme agghiaccianti del protagonista, in totale libertà espressiva e lasciando interagire il piano descrittivo con quello emotivo. Ma un altro linguaggio ha cercato di misurarsi con il racconto più noto di Kafka: il videogame. A realizzarlo è stato un gruppo di ragazzi polacchi e la proposta per le principali piattaforme ha riscosso ottimi consensi in rete.

Essere Gregorio Samsa

Il protagonista del videogame *Metamorphosis*, ispirato al racconto di Franz Kafka, è ovviamente Gregorio Samsa. Analogamente al racconto letterario, egli si sveglia una mattina trasformato in uno scarafaggio e per prima cosa deve cercare di comprendere quali siano i limiti e i vantaggi del suo nuovo corpo. Se nella pagina Gregorio mantiene le dimensioni del suo corpo originario ed è un enorme, mostruoso insetto, nel videogame il protagonista si risveglia nel corpo minuscolo di uno scarafaggio. Dovrà affrontare la casa e l'esterno, cercando di comprendere come sfruttare al meglio le caratteristiche del suo nuovo corpo, evitando i pericoli rappresentati dalle persone, dagli animali e dalle mutate proporzioni dell'ambiente che lo circonda.

La videata iniziale del gioco mostra un uomo di spalle circondato da quello che sembra un paesaggio urbano buio e inquietante, ma che in realtà è l'arredamento di un vecchio archivio.

Dalle maniche della giacca escono le estremità di due zampe da insetto e dal cappello emerge un paio di antenne: forse dentro quei vestiti non c'è un uomo, ma il personaggio che in questa scena si misura con l'ambiente abitato dagli umani.



L'ambiente in cui prolifera la vita degli insetti è spesso disgustoso per gli uomini. Buio, umido e cattivi odori sono la metafora della vita della città in cui si produce ossessivamente e l'identità individuale conta pochissimo.

Gli insetti hanno le loro gerarchie e i loro gruppi di potere. Gregorio scoprirà che non è facile essere uno scarafaggio in un mondo complesso e popolato di specie diverse, sul quale incombe il pericolo del mondo superiore abitato dagli uomini.

Nei panni di un insetto

Gli autori del videogame hanno realizzato un percorso in cui si devono superare prove ed evitare dei pericoli per giungere alla conclusione positiva dell'avventura. Il piccolo scarafaggio acquista sicurezza nei movimenti ma, a differenza del personaggio del racconto che rimane rinchiuso nella sua stanza, egli deve anche affrontare un mondo parallelo, quello degli insetti. Le pagine di Kafka si evolvono così nel gioco in un altro racconto, in cui la metafora del nostro mondo è rappresentata dalla società complessa e a volte spietata degli insetti. Gregorio lotterà per la sua salvezza e, se sarà guidato abilmente da chi lo manovra alla consolle, l'epilogo sarà meno drammatico di quello proposto dal testo originario. Una voce fuori campo accompagna il piccolo protagonista da uno schema all'altro, leggendo estratti dal racconto originario di Kafka.



METTITI ALLA PROVA!

Conosci altre storie, film o fumetti ambientati nel mondo degli insetti?

Cerca informazioni in rete sul gioco *Metamorphosis*. Quali sono le principali differenze tra il racconto e la trama del videogame?

Se fossi costretto a trasformarti in un insetto quale vorresti essere? Per quale motivo?

SPAZIO ALLE DOMANDE



Scrivi i tuoi quesiti al relatore nella sezione domande (sulla destra)

Grazie!

eventi.digitali@deascuola.it



blog.deascuola.it



formazione.deascuola.it



[/DeAScuola](https://www.facebook.com/DeAScuola)



[@DeAScuola](https://twitter.com/DeAScuola)



[deascuola](https://www.instagram.com/deascuola)