

4.4 ESERCITAZIONE: CREA LA LEGENDA DI UNA STORIA

Cecilia Rubertelli, linguista e responsabile della Biblioteca per l'Inclusione, Paideia

Una buona esperienza didattica che riflette il lavoro di Warja Lavater è proporre ai ragazzi, in seguito alla lettura di una storia, la creazione condivisa di una legenda visiva.

Si osservino due differenti legende che sono state create da un gruppo di insegnanti dell'istituto IC3 di Modena dopo aver letto la storia di *Biancaneve*.



I personaggi sono stati caratterizzati in maniera differente. Nel primo caso sono connotati secondo il loro ruolo, utilizzando con procedimento metonimico il copricapo a rappresentarli: il re, la regina, il principe e la matrigna sono accomunati



dal tratto di regalità, espressa per antonomasia dalla corona, e distinti dalla forma colorata racchiusa centralmente in essa. Anche il cacciatore è rappresentato dal suo cappello, mentre Biancaneve ha una connotazione visiva tutta sua. Nel secondo caso invece tutti i personaggi sono uniformati dallo stesso tratto grafico (una pedina), e distinti fra loro in base al colore. Rispetto alla scelta cromatica, emerge il rosso per Biancaneve (così è caratterizzata nell'incipit del racconto di Grimm):

*Una volta, nel cuor dell'inverno, mentre i fiocchi di neve cadevano dal cielo come piume, una regina cuciva, seduta accanto a una finestra dalla cornice di ebano. E così, cucendo e alzando gli occhi per guardar la neve, si punse un dito, e caddero nella neve tre gocce di sangue. Il rosso era così bello su quel candore, ch'ella pensò:
"Avevo una bambina bianca come la neve, rossa come il sangue e dai capelli neri come il legno della finestra!" Poco dopo diede alla luce una figliuola bianca come la neve, rossa come il sangue e dai capelli neri come l'ebano; e la chiamarono Biancaneve.*

Ecco che quindi i tratti visivi sono rappresentazioni di aspetti diversi e salienti dei personaggi. Ciascuno, attraverso le legende e la trasformazione dei tratti in codice grafico, può presentare la storia dal suo punto di vista.

Adesso prova tu!

1. Leggi la storia di Biancaneve nella stesura dei Fratelli Grimm.
2. Individua i personaggi, l'ambientazione e gli oggetti salienti.
3. Scegli un codice visivo costituito da forme essenziali e crea la tua legenda.
4. Prova a raccontare la storia: disegna in massimo sei tavole la storia utilizzando gli elementi della legenda creata.
5. Sperimenta. Offri la tua elaborazione simbolica a un lettore esterno e chiedigli di leggerla ad alta voce: in che modo la strategia visiva supporta la narrazione?