

## DANTE, L'INFERNO

### SCHEDE TECNICHE

*Attività on line (non dissimile da quella in presenza)*

#### Premessa

Dopo quasi 20 anni di esperienza con il Castello e il Parco delle Fiabe, abbiamo creato quasi 10 anni fa questa attività sull'Inferno di Dante.

- **L'esperienza con il Castello** (visite guidate storiche per le medie e le quinte elementari; visite incantate per le materne e le elementari fino alla quarta e per gli adulti) ci ha aiutati negli anni ad approfondire la mentalità di un'epoca fra Medioevo e Rinascimento in modo da poter dare spessore culturale e vita ai nostri personaggi, rendere più avvincente e reale la visita guidata, e in generale far diventare vivida e tridimensionale la storia, vista qui nel castello che costituisce la sua migliore prospettiva di studio (che è poi l'obiettivo della gita didattica).
- **Il lavoro con il Parco delle Fiabe** ci ha portati a costruire un'esperienza di coinvolgimento emotivo di bambini e adulti nell'ambito di un percorso fisico nel bosco, dove *tipi umani* (i personaggi archetipici delle fiabe medievali) entrano in relazione con il gruppo (o classe) ciascuno secondo i propri schemi di comportamento e rispondendo a esigenze narrative di linguaggio e immaginario, secondo tipologie psicologiche ben precise (il boscaiolo pigro, il cavaliere valoroso, il folletto caotico, la fata buona, la strega invidiosa e vanitosa, la dama arcigna...). Abbiamo studiato la gamma delle emozioni, le declinazioni degli archetipi fiabeschi, approfondito la psicologia dei personaggi anche attraverso approfondimenti storici e letterari.
- **Arrivati a quel punto**, abbiamo deciso di mettere questa nostra esperienza e conoscenza al servizio di una nuova attività che si accosta a una tematica molto complessa: quella della Commedia di Dante. Lo abbiamo fatto non soltanto per avvicinarci a un nuovo ordine scolastico e quindi a una nuova fascia di età (questo per noi era un ampliamento importante come operatori nel settore dell'*eduteinment* scolastico perché ci aiuta a conoscere meglio i ragazzi e le loro evoluzioni nella società, anno dopo anno) ma anche perché il tema della Divina Commedia e del personaggio di Dante ci appassiona moltissimo. Naturalmente per approcciare a un'attività su un tema così importante **ci siamo fatti una serie di domande**: quali fossero i contributi utili che potevamo apportare alla scuola sotto il profilo dello studio di questa materia; come mettere a frutto le nostre competenze, aiutando le insegnanti nelle loro; quale dovesse essere, in sostanza, il nostro compito specifico. E a queste domande noi abbiamo dato le seguenti risposte.

## MECCANISMO DELL'ATTIVITÀ: INIZIO, PERCORSO, CHIUSURA

- **L'attività on line si svolge su zoom**, il collegamento avviene solitamente con tutta la classe, come succede in presenza.

### INIZIO

- Accoglienza: c'è sempre una figura che accoglie il gruppo, già nei panni di un personaggio; questa figura ha il compito di raccontare l'atmosfera e introdurre la classe nell'Inferno di Dante. Questo personaggio potrà essere Virgilio in persona, oppure una figura diversa (questo dipende dalla nostra organizzazione interna); in entrambi i casi però sarà una figura coerente con il poema dantesco e si qualificherà con i connotati

precisi che utilizza il Poeta. Perciò la scelta artistica che abbiamo fatto, quando non possiamo mettere Virgilio, è stata quella di avere un personaggio “astratto” completamente nero che si presenterà come “l’aere nero e tinto”, cioè l’aria stessa dell’inferno. Questo personaggio iniziale apre il viaggio, guidando la classe in visita attraverso l’Inferno, che è rappresentato su uno schema dipinto da noi e nel caso dell’on line potrà comprendere anche illustrazioni di Gustave Dorè da un’edizione antica che possediamo (e che non possiamo usare in presenza perché delicata). Questo aiuterà a tuffarsi completamente nelle descrizioni, nelle parole stesse del Poeta che devono diventare concrete, emozionali e reali. I suoni potrebbero rientrare talvolta nell’attività, per imprimere nei ragazzi l’impressione viva e sensoriale che Dante ha dato nelle sue descrizioni.

### **PERCORSO**

- Ma questo viaggio *ha da essere* anche vivo dal punto di vista delle anime che saltano fuori attraverso i vari cerchi e gironi, e che narrano con parole vere (quelle del poema) ciascuno la propria storia. Nessuno dei personaggi dirà il proprio nome, come accade nella Commedia. Qui la guida interagirà con i ragazzi stimolandoli a riconoscere l’anima incontrata, sottolineando accuratamente il contesto (cioè in quale punto dell’Inferno ci troviamo, chi abbiamo già incontrato, quali peccati si puniscono qui, qual è la legge del contrappasso, ecc).
- Ciascun personaggio, dopo la sua parte “recitata” scomparirà come “corpo” ma resterà nell’aria come voce, e i ragazzi potranno interrogarla, ricavandone non solo informazioni per identificarla, ma anche una interazione che sarà un confronto fra due epoche, fra due mentalità (la nostra e la loro), fra due morali (quella di Dante e la nostra).
- Si segnaleranno ove necessario le teorie e le profezie (quella del Veltro; la teoria della Fortuna; la teoria su come è fatto il mondo; l’origine dell’Inferno; ecc).
- I ragazzi saranno stimolati a partecipare perché noi ci rivolgeremo a ciascuno di loro in modo diretto, e per noi vederli e parlarci è fondamentale perché dobbiamo conoscerli, al fine di poter affibbiare loro qualche caratteristica dantesca (ovviamente non negativa, ma magari goliardica per stimolare il divertimento e il gioco delle parti) e renderli così parte attiva del dialogo.

- Si procede così via via esplorando tutto l'Inferno, fino al pozzo dei Giganti e alla Burella.

Alcune parti saranno più approfondite, altre molto meno, sia per ragioni di tempo, sia per ragioni di complessità, sia per ragioni di sensibilità (certi temi scabrosi non li tocchiamo perché non siamo competenti in relazione all'età dei ragazzi).

## **CHIUSURA**

L'ultimo personaggio che compare fra le anime dei dannati è Ulisse, che reciterà in diretta i versi del suo monologo.

L'ultimo personaggio che i ragazzi incontreranno sarà Dante Alighieri, che finalmente verrà a conoscerli e a farsi conoscere di persona, e porterà loro una sorpresa bellissima che vi rimarrà...

## **OBIETTIVI DA RAGGIUNGERE CON L'ATTIVITÀ**

- Capire che dietro alla scrittura un po' ostica e bidimensionale del libro ci sono persone vere, vite intere, sentimenti variegati, usi e costumi.
- Capire che quest'opera meravigliosa è viva e parla di tutti noi, di come giudichiamo noi stessi, di come possiamo scegliere di vivere le nostre vite. Provare a percepire la legge karmica del contrappasso, che in qualche modo esiste già anche nella nostra vita. Provare a indagare la logica del peccato e delle teorie delle intelligenze divine, confrontarle con le nostre vite, trovare un riscontro; in sostanza, portare un pezzettino della Divina Commedia nella vita di tutti i giorni (anche in episodi di politica, attualità, storia moderna, film o in personaggi famosi)
- Partecipare, fare domande intelligenti, entrare in relazione con i peccatori e i loro peccati
- Riconoscere e consolidare lo schema del Poema e dell'Inferno (forniamo sempre un disegno dell'inferno in cui mancano alcuni elementi che vanno integrati, come i nomi dei fiumi, i nomi di certe zone, ecc... Nell'attività on line verranno spediti da stampare in modo che ciascun gruppo di lavoro ne abbia uno)
- Divertirsi con noi, assieme alle insegnanti, e consolidare lo spirito di classe, l'identità comune, attraverso la relazione con gli animatori, che di tanto in tanto faranno qualche battuta a qualcuno stimolando una

risposta comune (solitamente la classe si rispecchia in questo gioco sentendosi forte e coesa come gruppo)

- Dare spunti alle insegnanti per poter agganciare i contenuti letterari, poetici, storici e linguistici a momenti vissuti insieme a noi che dovranno essere rimasti scolpiti nella mente dei ragazzi grazie al divertimento e all'interattività dell'attività
- Comprensione sensoriale del mondo infernale (suoni, buio, lampi, pioggia, urla, sospiri, ecc)

## **MEZZI CON I QUALI SI RAGGIUNGONO GLI OBIETTIVI**

- Scheda da compilare via via che si scende nell'Inferno, si incontrano i personaggi e si interagisce
- Scambio di dialogo con i personaggi, interazione diretta con la loro mentalità, il loro linguaggio, le caratteristiche psicologiche, i loro peccati
- Illustrazioni antiche che verranno inquadrare per accompagnare le descrizioni e il percorso
- Video dei personaggi che narreranno le loro vicende utilizzando i versi recitati del Poema.

## **QUANTI SONO I PERSONAGGI CHE INCONTRANO**

- Circa nove.

## **CHE STIMOLI DARÀ L'ATTIVITÀ AI RAGAZZI**

- Stimoli creativi. Il divertimento aprirà la porta dell'apprendimento. Le emozioni e le suggestioni scandiranno il viaggio e mireranno a fissare bene ambientazioni, personaggi, frasi importanti e momenti.

## **COSA SARANNO CHIAMATI A FARE I RAGAZZI PER L'INTERAZIONE**

- Identificare personaggi, luoghi, peccati e punizioni.
- Domandare
- Rispondere alle battute e alle domande sulla propria epoca (un peccatore potrebbe chiedere a un ragazzo in particolare che si sia dimostrato più ricettivo, di fare il nome di qualche peccatore che potrà finire in quel particolare cerchio)
- Si stimolerà così la riflessione collettiva, l'intuizione individuale, e il brain storming collettivo. Non tratteremo le domande come in un'interrogazione, ma lanceremo un sasso mirando qualcuno e lasceremo che tutta la classe reagisca, per favorire quel processo creativo in cui, attratti e collegati, si ragiona tutti insieme. Così anche chi è meno

portato o crede di esserlo, beneficia dell'energia che proviene dal processo creativo collettivo, e si supera l'ostacolo individuale del blocco. (Questa è la sintesi di ognuna delle nostre attività).

## **QUAL È IL "LASCITO" DI QUESTA ATTIVITÀ**

- Divertimento creativo e intelligente
- Partecipazione comune e quindi spirito di affiatamento
- Collaborazione e complicità fra i ragazzi e fra questi e le insegnanti
- Senso di appartenenza (che scaturisce dal dialogo fra il gruppo e un agente esterno)
- Parentesi di svago all'interno della scuola
- La sorpresa finale che porterà Dante, dedicata alla classe
- Spunti per riprendere, proseguire e rafforzare il lavoro in classe
- Arricchimento audio-visivo dello studio su Dante
- Una conferma che il Castello di Gropparello resta al fianco della vostra didattica in ogni situazione!!!