

## PAROLE E IMMAGINI DAL CONFINE. IL GIOCO DEL LESSICO



*Una proposta di didattica partecipativa per le scuole secondarie superiori, nata dalla collaborazione tra il gruppo di lavoro delle "26 lettere dal Confine" (Università Sapienza, l'Accademia di Belle Arti e il Macro Asilo di Roma) e il progetto di Terza Missione Sapienza "Paesaggi di Confine. Modelli di narrazione partecipata".*

Il Gioco del Lessico consiste in un'attività di scrittura e di produzione culturale collaborativa, nella prospettiva di una pedagogia del confine volta a sviluppare competenze di cittadinanza attiva, pensiero critico e abilità di literacy.

I docenti che vorranno aderire al progetto con una o più classi (anche in collaborazione con colleghi della stessa o altra disciplina) potranno elaborare un percorso tematico autonomo inerente al concetto-chiave del confine. I lavori delle classi saranno inseriti in un sito internet curato dal gruppo della Terza missione Sapienza, andando a costituire un atlante immaginario di luoghi e concetti interrelati.

E' previsto un momento di restituzione dei risultati e di confronto sull'esperienza didattica. Ai docenti partecipanti sarà rilasciato un Attestato di aggiornamento professionale.

### **Riferimenti di base**

Le regole del gioco e l'esempio di una sua applicazione laboratoriale ("26 lettere dal confine") sono reperibili a questo indirizzo web

<https://26letteredalconfine.com/informazioni/>

<https://26letteredalconfine.com> (homepage)

La sfida è equilibrare l'elemento di invenzione con il coefficiente storico che si vuole mantenere. Si potrebbe premettere che i giocatori (studenti e docenti) sono invitati a immaginare un mondo nel futuro vicino (*near future*), con alcune caratteristiche nuove: nuove modalità di convivenza, nuovi eventi, nuove figure, che vanno definite e interpolate agli eventuali dati storici effettivi.

Lo scopo della creazione del lessico va individuato di volta in volta dai diversi gruppi di giocatori e declinato sul programma e/o il progetto in corso: i licei artistici possono privilegiare l'invenzione di tendenze espressive, tecniche, censure, valore; i classici far emergere elementi legati a nuove lingue, regole compositive, idee di bellezza

In ogni caso, a prescindere dagli obiettivi, il gioco del lessico è un'esperienza che arricchisce chi partecipa, perché bisogna fare attenzione a ciò che scrivono gli altri, inserirsi nel momento opportuno, cambiare direzione in sintonia con le nuove voci ecc.

Esempi di voci iniziali per una declinazione del laboratorio sul tema del rifugio:

### **Tenda delle voci**

La *Tenda delle voci* è un dispositivo che crea una cortina sonora temporanea capace di isolare le persone che si trovano al suo interno.

Fu progettata da **Nome inventato** (vedi) nell'era della **Grande sovrappopolazione** (vedi), ma la sua diffusione su larga scala risale solo al decennio scorso, quando la sua produzione fu completamente automatizzata.

Il primo utilizzo della Tenda delle voci si fa risalire alle operazioni di spionaggio organizzate nel **periodo XXX** (vedi).

Ad oggi diversi regimi, fra cui quello **XXXX** (vedi), utilizzano questo dispositivo, riducendo il raggio della cortina sonora a una sola persona, per isolare i dissidenti politici in una bolla di silenzio.

In altri stati il suo utilizzo principale è legato agli studenti che, per concentrarsi in vista di concorsi ed esami, ne fanno largo uso.

A livello di percezione la tenda crea un cono sonoro che da fuori viene sentito come un chiacchiericcio di fondo simile a quello che si può udire in una stazione affollata, a una festa o in un ufficio pieno di persone. Da dentro, al contrario, si può godere di un silenzio ovattato simile al **rumore grigio** (vedi), che alcuni associano a un senso di protezione.

### **Nido di cenere**

*Nido di cenere* è un'espressione idiomatica usata dal popolo degli **Ignani** (o altro nome inventato - vedi). Questa espressione indica letteralmente lo strato di cenere che rimane in un braciere, un caminetto o un falò. A livello metaforico, l'espressione è all'origine delle varianti "spero tu possa riposare nel nido di cenere" o "dormi nella tana del fuoco", usate come un augurio di passare una notte serena in un posto caldo. Secondo l'antropologo **NOME INVENTATO** (vedi) che ha vissuto con gli Ignani per due decenni, il nido di cenere rappresenta anche il mondo del sogno: il luogo dove il peso della realtà, il legno, diventa leggero e sottile, la cenere. Per questo, secondo lui, l'origine del termine è da far risalire alle **pratiche piro-sciamaniche** (vedi) durante le quali i sacerdoti degli Ignani si facevano un giaciglio fra le braci tiepide dei grandi falò; i sogni che riportavano nella tribù avevano spesso un carattere profetico.

### **Informazioni sul progetto Paesaggi di Confine:**

Info: [paesaggidiconfine.education@gmail.com](mailto:paesaggidiconfine.education@gmail.com)

Sito web del progetto: <https://paesaggidiconfine.wordpress.com/about/>

Il laboratorio è promosso in collaborazione con ANISA, Associazione Nazionale Insegnanti di Storia dell'Arte ([www.anisa.it](http://www.anisa.it))