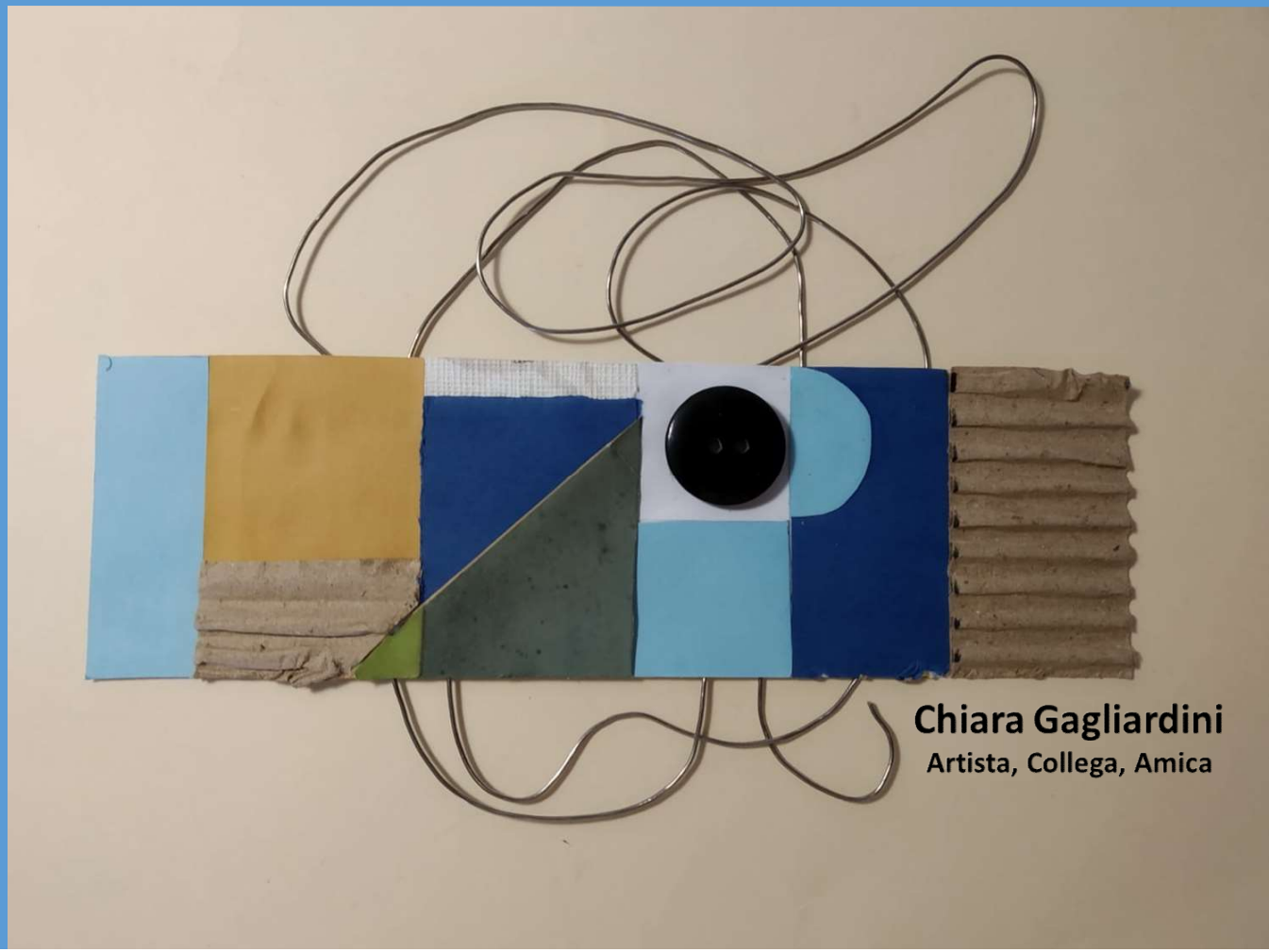
Raccontare e Raccontarsi: partire dagli oggetti

a cura di
Ariana Baldini



Vi invito a sperimentare

L’ OGGETTO

all’interno di un percorso creativo,

attuato in ambito educativo

⇩

LABORATORIO Teatrale

OFFICINA DELLA FANTASIA
AIGTP

PRIMA PREMESSA

LABORATORIO TEATRALE è un percorso che, ponendo l'attenzione sulle persone, mira ad un accrescimento delle potenzialità espressive e relazionali del singolo nel gruppo tramite il LINGUAGGIO TEATRALE.

→ Il teatro è a servizio di chi lo fa.

Altro è quello che potremmo chiamare CORSO DI TEATRO finalizzato allo SPETTACOLO/RECITA.

→ il allievo-attore è al servizio di un risultato finale.

OFFICINA DELLA FANTASIA ATGTP

SECONDA PREMESSA

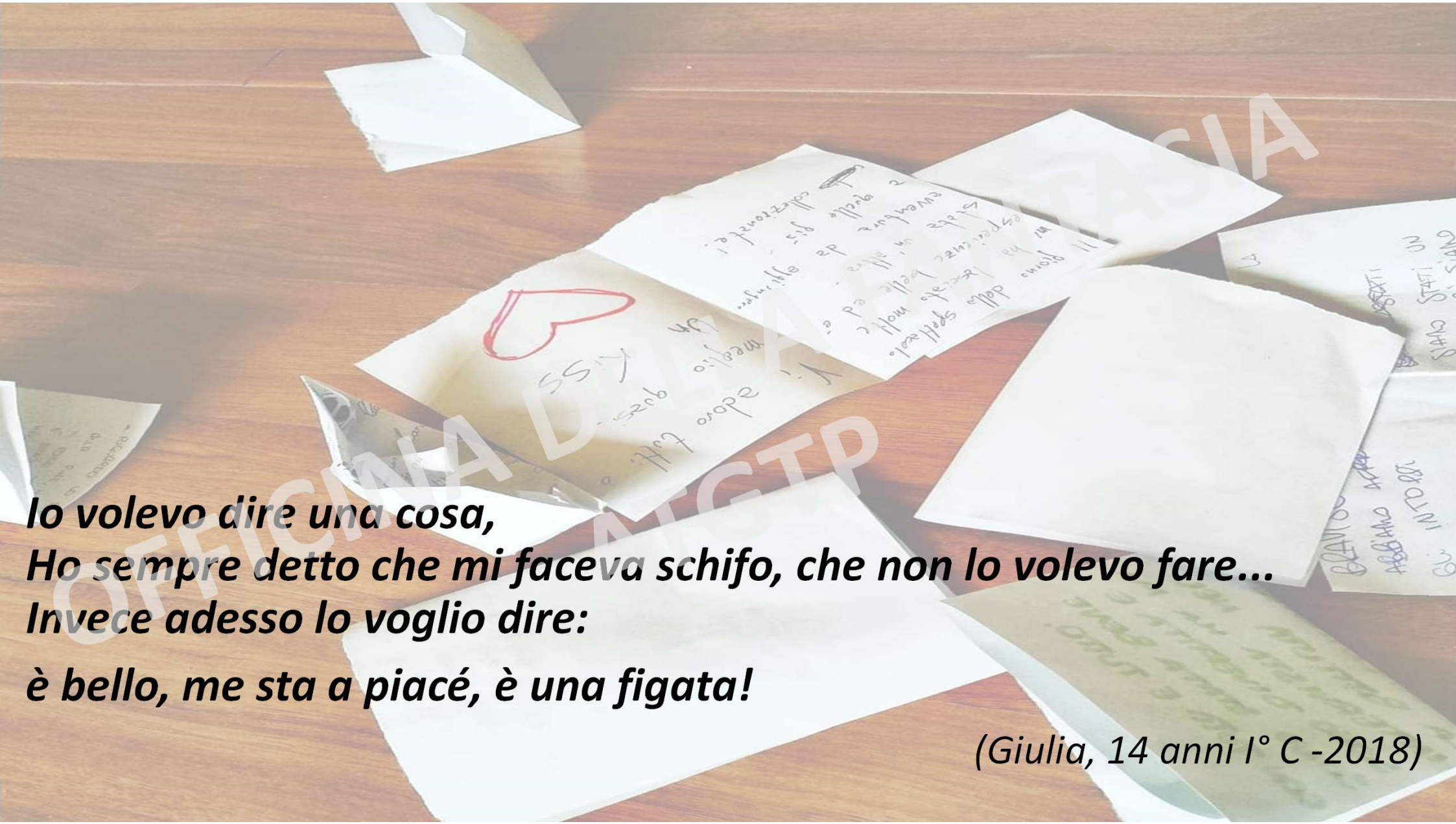
Laboratorio a Scuola

A scuola gli allievi convivono con compagni e docenti
e in questa situazione, si riversano vissuti personali, relazionali etc…
Sono INSIEMI di persone ma non sempre sono GRUPPI

↓

Criticità che incontra chi propone la propria attività (lezione, laboratorio etc..)
in questo *delicato equilibrio*

OFFICINA DELLA FANTASIA
ATGTP



Io volevo dire una cosa,
Ho sempre detto che mi faceva schifo, che non lo volevo fare...
Invece adesso lo voglio dire:

è bello, me sta a piacé, è una figata!

(Giulia, 14 anni I° C -2018)

OFFICINA DI MATEMATICA
MGTP

LABORATORIO a SCUOLA è continua SPERIMENTAZIONE e RICERCA di STRATEGIE comunicative e di INNESCHI creativi efficaci,
che partendo dalle potenzialità personali,
permettono di far raggiungere ai ragazzi quegli spazi di privata autenticità

Nella conduzione di tali percorsi introdurre

la relazione con l'OGGETTO
è una STRADA POSSIBILE

OFFICINA DELLA FANTASIA
ATGTP

COSA PROPORRE?

OFFICINA DELLA FANTASIA
ATGTP

Ogni situazione possiede infinite possibilità creative

Cosa propongono gli allievi

Cosa proponiamo noi

Cosa propone lo spazio

Sta a noi metterci in ascolto e osservazione di tutte queste opportunità

OFFICINA DELLA FANTASIA ATGTP

PERCHÉ?

Perché un oggetto è un input preciso e come tale mette alle strette l'immaginazione (binomio fantastico) stimola creazioni interessanti -> soddisfazione.

Perché l'oggetto concretizza l'esperienza.

L'oggetto richiama immagini emozioni sensazioni (La rosa di Munari).

Vincola il processo fantastico ad una logica e impone delle scelte creative coerenti.

La presenza dell'oggetto spiazza e scardina le aspettative.

Accende la curiosità.

Suscita il desiderio di interazione verbale e fisica.

Richiama l'attenzione a sé → protegge, coinvolge (Chi può, fa. Chi non può, può ugualmente fare).

OFFICINA DELLA FANTASIA ATGTP

COME

stimolare l'immaginazione per proporre l'utilizzo dell'oggetto in quanto *processo creativo*?

. **Decontestualizzare** (un esempio dall'infanzia)

. Sperimentazione delle possibili **modalità di interazione e utilizzo**

. Stimolare un' **osservazione** scevra da influenze (come se lo vedessi per la prima volta)

OFFICINA DELLA FANTASIA ATGTP

«[…] Bastava rovesciare una sedia, montarci sopra ed usare un coperchio come volante. Facevamo finta di essere in automobile e ci immaginavamo di arrivare a Parigi, a Tokio, in America. Frenando, svoltando, strombettando, stavamo creando del vero teatro, e la sedia era la nostra scenografia.

Non ci sarebbe mai venuto in mente di fare questo gioco con una macchina vera. Perché?

Intanto perché sapevamo che non l'avremmo realmente guidata, poi perché certamente non poteva passare l'oceano e arrivare in America, ma soprattutto perché ci bloccava la fantasia. E qui sta il punto: in teatro bisogna trovare gli oggetti (e per oggetti intendo già scenografia) che ti eccitino la fantasia e che diano credibilità alla frase poetica che stai pronunciando.»

Emanuele Luzzati

OFFICINA DELLA FANTASIA
AIGTD

Quindi come prima cosa…
portiamo gli oggetti

OFFICINA DELLA FANTASIA
ATGTP

L’invito è quello di osservare la situazione

Quello che scelgono, come lo scelgono? Attivamente? Si lasciano passare qualcosa o aspettano l’oggetto che rimane? Come ci si relazionano? Cosa decidono di raccontare con quell’oggetto? Come ce lo raccontano? Sono silenziosi? Gridano? Ridono? Etc…

Cosa succederebbe se portassimo degli oggetti durante:

L’ora di educazione fisica?

L’ora di lettere?

L’ora di storia?

In libreria davanti allo scaffale dei libri gialli?

OFFICINA DELLA FANTASIA
ATGTP

L’oggetto ha già innescato racconti:
dei sé, delle relazioni, dei ruoli, degli spazi.

Quello che ci raccontano
È già drammaturgia

OFFICINA DELLA FANTASIA
ATGTP

Il viaggio è partito,

A noi resta solo il compito di tenere lo sguardo sulla meta:

RELAZIONE FANTASTICA, GENERATIVA con l'oggetto

Superamento di SCHEMI, RUOLI e SOVRASTRUTTURE

CONTATTO con la propria CREATIVITÀ

Continuando a garantire un setting SICURO, ACCOGLIENTE e PRIVO DI GIUDIZIO

OFFICINA DELLA FANTASIA
ATGTP

Tre esempi pratici

OFFICINA DELLA FANTASIA
ATGTP

Primaria - Classe V

L'oggetto-metafora

L'oggetto come elemento drammaturgico

Dare concretezza ad un concetto astratto:

Adolescenza

OFFICINA DELLA FANTASIA AIGTP

Primaria Classe III
Secondaria di secondo grado
Migranti

L'oggetto gioco fantastico

L'oggetto protezione

L'oggetto tramite comunicativo

PARTECIPAZIONE

OFFICINA DELLA FANTASIA
RTGTP

Gruppo teatrale adulti con disabilità

L'oggetto stimolo drammaturgico per una narrazione collettiva

Oggetto – Gioco – Trasformazione – Narrazione

Riconoscimento nel gioco dei RUOLI (buono/cattivo/innamorate…)

Creazione di un forte universo realistico

↓

Espressione autentica e coerente alla realtà generata

OFFICINA DELLA FANTASIA
ATCTP

Una seconda fase della sperimentazione

.Condizione a distanza

.Necessità di dare concretezza

.Togliere peso

.Stimolare l'immaginazione

.Utilizzo del digitale, solo come messa in comunicazione di spazi reali, vissuti esperiti…

CONCRETEZZA DELL'OGGETTO

ATGTP

Relazione senza consistenza
Comunicazione sorda
Pesantezza

«Leggerezza è togliere peso [...]
tramite la precisione e la
determinazione, non con la vaghezza
e l'abbandono al caso»

Italo Calvino

L'oggetto
(concreto e determinato)
genera la possibilità di innescare
un processo creativo

Leggerezza

GRAFICHE FANTASIA
ATGTP

FACCIAMO UNA PROVA?

OFFICINA DELLA FANTASIA
ATGTP

«L'utilità dell'esercizio è quella di un allenamento dell'immaginazione a deragliare dai binari troppo consueti del significato, a tener d'occhio i lampi, anche minimi, che da ogni parola, anche la più banale, possono scoppiare in tutte le direzioni.»

Gianni Rodari

Grazie

OFFICINA DELLA DIDATTICA
ATGTP