



Tutti giù dal palco

Marina Savoia

Giorgio Scaramuzzino

INTRODUZIONE

Dal punto di vista dell'operatore.

Per un teatro di ragazzi

Sin dal '700 fino al '900 il teatro è stato usato dalle scuole come strumento educativo a carattere religioso e morale.

Dagli anni '60, con la messa in discussione di certe teorie socio educative, si pone in evidenza il valore del teatro nel favorire lo sviluppo della creatività.

La scuola è stata il primo territorio di sperimentazione.

Partendo dalla semplice animazione teatrale si è arrivati a considerare il teatro come momento di crescita e di maturazione.

A questo va aggiunto il sostegno del teatro professionale offerto agli insegnanti, per sfruttare al meglio l'elemento teatrale nel percorso didattico ed educativo.

Gianni Rodari nella sua "Grammatica della fantasia" riconosce l'importanza del momento teatro-gioco-vita, ma anche della "grammatica del teatro".

Dopo le improvvisazioni, perché il gioco non si esaurisca, bisogna arricchirlo. La libertà ha bisogno della tecnica.

Il gioco del teatro

- I. la proposta ludica deve rispondere ad un naturale bisogno di creatività, espressa con il corpo, con la parola guidata: il "far finta" come momento fondamentale di crescita e maturità.
Le regole del teatro possono fermare e sottolineare la fase creativa. Esse rappresentano la "grammatica" che permette di liberare e sviluppare la "fantasia".
- II. Bisogna riconoscere le grandi potenzialità della ricerca pedagogica, e far sì che l'attività teatrale sia parte organica di un progetto educativo.

La consapevolezza che il rapporto con il proprio corpo, con la parola inventata, con il gioco teatrale, può rivelare all'adulto educatore-insegnante una miriade di problemi soggettivi, conferma l'utilità del momento progettuale.

Il solo rapporto dell'operatore teatrale non è sufficiente, è indispensabile l'intervento di tutti i soggetti che partecipano al progetto, insegnanti in primo luogo.

A questo punto il testo teatrale, il canovaccio, va considerato come un pretesto, un'occasione di verifica, durante il percorso creativo delle condizioni di crescita del soggetto o del gruppo di lavoro.

Con queste basi si possono recuperare nel fare teatro anche altre valenze, oltre a quelle ludico motorie, che fino ad ora hanno prevalso.

Dal punto di vista dell'insegnante.

La metarappresentazione

La capacità metarappresentativa è nel bambino già presente sin dalla prima infanzia: un oggetto diviene altro da sé e il nulla può divenire oggetto.

Lo stato delle cose viene messo da parte per far posto alla realtà immaginativa, e la realtà oggettiva viene letta come simbolo di quanto si vuole evocare.

Il bambino è consapevole del gioco di simulazione, della finzione.

Questa attività di immaginazione, che nella dimensione piacevole del gioco, comporta una solida attività simbolica è accettata nel gioco infantile, ma poco incoraggiata nell'età scolare e finisce per essere relegata all'attività professionale dell'attore.

Attraverso il gioco della rappresentazione, la strada che dalla sfera emotiva attraverso l'elaborazione delle esperienze porta alla conoscenza del sé e dell'altro.

Quale teatro?

Il sistema scolastico, in modi ed obiettivi diversi, riconosce in qualche misura il teatro come risorsa.

Il recente protocollo d'intesa, del Dipartimento dello Spettacolo, del Ministro della Pubblica Istruzione e dell'Ente Teatrale Italiano (ETI), prende atto della valenza educativa dell'esperienza teatrale.

Considerare la risorsa teatro solo per "creare spettatori consapevoli", per "educare allo star bene insieme" è riduttivo.

L'evento teatrale pone al centro della sua attenzione la corporeità e i sensi saldamente inseriti nel sistema spazio-temporale.

Il linguaggio teatrale è polisemico e complesso: gesto, movimento, suono, parola e immagine concorrono a costruire il senso e produrre significato.

Nel gioco drammatico l'individuo sperimenta la propria corporeità in un contesto relazionale, e attraverso l'esperienza sensoriale acquisisce e valorizza la percezione del mondo e del sé. Recupera il proprio vissuto emotivo, e lo esprime e confronta con gli altri, lo può riconoscere, comprendere e far proprio in modo consapevole.

Apprendimento e comunicazione

Necessità di trasformare le lezioni in momenti formativi, anziché farne una semplice trasmissione di informazioni.

Per ogni disciplina esiste la possibilità di attivare una comunicazione autentica fra docente e discendente per realizzare le condizioni necessarie all'apprendimento.

La comunicazione è oggi uno dei punti nodali della vita sociale, e le condizioni non sono certo favorevoli a questo sviluppo. E la struttura rigida della scuola non favorisce in genere un contatto profondo e un reale scambio di esperienze.

E qui entra in gioco il teatro: il laboratorio teatrale, nel contesto educativo scolastico, è una delle attività più favorevoli al contatto fra docente e alunno, di stimolo all'insegnante alla comunicazione e all'osservazione, per individuarne bisogni e risorse, e all'alunno per poter esprimere il proprio vissuto in una situazione non formale con i mezzi espressivi a lui più congeniali: il movimento, la parola, il gesto, il suono.

In questo modo sia docente sia alunno discendente sono impegnati a mettersi in gioco e a confrontarsi.

Nella dimensione piacevole del gioco drammatico il bambino-ragazzo recupera stimoli e motivazioni per comprendere e apprendere, mettendo sé stesso in ciò che fa, può conoscersi e farsi riconoscere all'interno di un sistema di regole che garantiscono il rispetto e la valorizzazione delle diverse personalità.

Introduzione al linguaggio del teatro

Il linguaggio del teatro ha delle sue regole, una sua sintassi e una sua morfologia.

E se anche nel teatro ragazzi non si tratta di formare attori, l'uso pedagogico del teatro deve avvalersi della stessa tecnica dell'attore, e seguire un percorso di lavoro che porti all'acquisizione dei suoi elementi base.

Si tratta di insegnare l'anima del teatro attraverso la sua "grammatica", e attraverso questa conservare, esaltare, recuperare capacità già presenti in ogni persona: la capacità di sentirsi, di ricordarsi, di immaginare, di porsi in rapporto con l'altro, del "fare come se", quindi di essere sé stessi e di capire gli altri.

L'attore produce spettacolo per produrre arte, lo studente "gioca il teatro" per capire e crescere

"Il gioco del teatro"

Il teatro per essere ha bisogno di uno **spazio**, di un **pubblico** e di attori che imitino qualcosa che non succede davvero, ma a cui assistiamo come se realmente accadesse. E **l'attore** per fare "come se" deve riprodurre una sensazione vera.

Deve esserci una **circostanza** e quindi una **motivazione**. Bisogna quindi conoscere la situazione e i motivi, conoscere cioè la **circostanza immaginaria**.

Quando entra in scena un altro personaggio si ha un **rapporto**, che è essenziale nella prosecuzione dell'azione scenica: il rapporto cambia la situazione e crea nuove circostanze, per cui l'attore è "motivato" a tenere certi atteggiamenti e non altri.

Nel laboratorio teatrale non si chiede di "stereotipare" i gesti degli altri, a rivivere delle emozioni e di esprimerle, per comprendere e far comprendere meglio sé stessi e gli altri.

In conclusione, c'è teatro se ci sono **attori** che davanti ad un **pubblico**, in uno **spazio** convenzionale, compiono delle azioni e hanno delle emozioni, **fingendo** di essere i personaggi di una storia.

Tutto il resto, dal costume ai fondali, potrebbe non esserci, neanche la parola è indispensabile, ma ciò che non può mancare è la **credibilità**.

Cioè quando gli **spettatori** riconoscono **credibile** quanto accade. E perché questo succeda l'attore deve trovare la **motivazione** per agire sulla scena, e deve saper rivivere le emozioni, perciò deve anche costruire la **storia** che le muove. Solo così i gesti che compie sono comprensibili e acquistano un senso.

Avvertenza

Per l'utente ragazzo deve essere ben chiaro sin dall'inizio che il lavoro svolto durante il laboratorio sarà indispensabile per la rappresentazione finale.

Nota:

dei "alcuni giochi" riporto solo quelli fatti nel corso delle lezioni.

Capitolo 1

La socializzazione

L'obiettivo della socializzazione si raggiunge soprattutto attraverso l'attività ludica, che implica un gioco di squadra e di cooperazione.

Per "giocare il teatro" occorre un gruppo di persone che abbiano una certa conoscenza le une delle altre e che sappiano stare insieme.

Nel caso di gruppi in cui i ragazzi non si conoscono e si vedono per la prima volta allora il gruppo va creato, va favorita la conoscenza, la coesione e l'intesa reciproca, attraverso giochi ed esercizi. Essi permettono anche un primo riconoscimento superficiale delle diverse personalità.

Nel lavoro teatrale la conoscenza del proprio compagno favorisce il gioco scenico, fa scaturire il dialogo e permette un miglior uso della improvvisazione.

Alcuni giochi:

- ☒ numeri e nomi;
- ☒ nome e versi di animali;
- ☒ il riconoscimento (1).

Capitolo 2

Lo spazio scenico

Lo spazio è l'elemento base dell'azione teatrale, bisogna acquisirne il senso e saperlo muovere.

Lo scopo degli esercizi deve quindi essere l'appropriazione di tutto lo spazio che è stato scelto come scena.

Lo spazio scenico non è necessariamente un palcoscenico, può essere più o meno ampio, essere di legno o di piastrelle, di forma circolare o rettangolare, delimitato da pareti e pannelli, l'importante è che sia uno spazio convenuto, una sorta di tacito accordo fra attori e spettatori.

La definizione dello spazio scenico parte da chi agisce sulla scena, quindi gli "attori".

Una volta scelto lo spazio di lavoro questo andrà rispettato perché è il luogo magico dell'evento teatrale. È importante che questo venga capito ed accettato per entrare nella logica della "mimesi", e nel momento in cui agiscono devono sapere qual è lo spazio della rappresentazione ed essere consapevoli che al di fuori di quello spazio diventano "pubblico".

Rendere consapevoli i ragazzi dello spazio che possono occupare rappresenta anche un primo approccio con il rispetto delle regole, "per divertirsi meglio e di più".

Gli esercizi delle "camminate", per esempio, e in generale quelli basati sul movimento, hanno l'occasione di confermare e ribadire il proprio vissuto.

In ambito teatrale, ha il senso di far rivivere all'attore le situazioni che deve ricreare, nel cercare in sé tutti quegli elementi, emotivi e fisici, che lo aiuteranno a ricreare, e non imitare, quella determinata situazione, al fine di rendere l'azione teatrale credibile, perciò unica ed autentica.

In ambito educativo l'appropriazione dello spazio scenico serve a liberare la gestualità e a scaricare le tensioni interne.

Alcuni giochi:

- ⊗ occupare lo spazio;
- ⊗ la bolla del potere;
- ⊗ le camminate;
- ⊗ le strisce (camminate su diversi tipi di superficie).

Capitolo 3

Lo strumento corpo e la percezione

La percezione sensoriale è il punto di partenza di ogni esperienza, e l'attività teatrale permette di recuperare la centralità del corpo e l'unità psicofisica della persona.

Questi esercizi tendono a sviluppare la percezione di sé (servono dunque per il coordinamento motorio), e attraverso questa la coscienza di sé (riguardano in particolare l'immedesimazione).

L'uso del corpo e della sensorialità vengono finalizzati anche al mettersi in rapporto con gli altri.

Per orientarsi ed esprimersi, per ricordare e produrre pensiero, ogni persona utilizza tutti i canali sensoriali e traduce le proprie esperienze in linguaggio, riconoscendo analogie e relazioni tra percezioni visive, uditive, olfattive, gustative e tattili.

Come l'uso della sinestesia, ovvero servirsi di sensazioni tattili per descrivere un'esperienza ("colori caldi", "dolce melodia",...)

La cultura contemporanea non favorisce uno sviluppo equilibrato della sensorialità, per questo il linguaggio teatrale può avere effetti educativi e didattici.

Alcuni giochi:

- ⊗ gli snodi
- ⊗ il manichino;
- ⊗ la marionetta;
- ⊗ lo specchio;

- ☒ muoversi al buio;
- ☒ il riconoscimento (2):
- ☒ l'onda.

Capitolo 4

Il rilassamento

Il rilassamento implica e aiuta nello stesso tempo la conoscenza del proprio essere psicofisico, permettono la presa di conoscenza del proprio ritmo interno e della respirazione, favoriscono la memoria delle sensazioni e la produzione fantastica.

Per il lavoro teatrale sono momenti magici, in cui è possibile far emergere la capacità immaginifica dei ragazzi e far precisare la loro percezione del mondo e del sé, raggiungendo un grado maggiore di immedesimazione e di concentrazione.

Alcuni giochi:

- ☒ aria-acqua-fuoco;

Capitolo 5

Lo spazio sonoro

Il teatro è anche evento sonoro, perché l'attore occupa lo spazio scenico con la sua voce, oltre che con il suo corpo, e anche perché il pubblico percepisce l'azione teatrale come sequenza ritmica di stimolazioni acustiche.

Alcuni giochi:

- ☒ al mercato;
- ☒ la frase oltre il muro

Capitolo 6

Lo strumento voce

L'intenzione è quella di liberare nei ragazzi quelle potenzialità espressive che in genere i bambini posseggono in tenera età e che crescendo tendono ad inibire. Lo scopo è di renderli consapevoli delle possibilità espressive dell'organo vocale.

La voce è un gesto, con cui l'attore occupa lo "spazio sonoro", e per gran parte del teatro la parola, e quindi la voce, è il gesto principe con cui l'attore domina la scena e il pubblico.

Alcuni giochi:

- ☒ il respiro e l'eco:
- ☒ emissioni in coro

Capitolo 7

I gesti

Con gli esercizi sulla gestualità si approfondisce la conoscenza delle possibilità espressive del corpo: i ragazzi diventano più consapevoli della forza comunicativa dei gesti, sono indotti a riflettere sulla correlazione fra movimenti ed emozioni, scoprono che la comunicazione umana passa in larga misura attraverso il linguaggio non verbale.

Scoprono infine che ogni gesto è battuta.

I gesti vanno cercati, non "imitati", ogni individuo ha una sua espressività che dipende dal suo vissuto e dal suo carattere, ci saranno quindi diversi modi di esprimere gioia, dolore, indifferenza, desiderio, accettazione, diniego,...

Ognuno di noi manifesta sé stesso attraverso gesti e atteggiamenti, che seppur comprensibili e condivisibili, manifestando il proprio carattere.

Viene quindi abolito il "come", e valorizzare la potenzialità della libera espressione del sé.

Alla domanda "come?" si risponderà "fai come se...", e il ragazzo dovrà trovare da solo i "suoi" gesti, che saranno quindi spontanei ed adeguati alla situazione immaginata e comprensibili al pubblico.

Alcuni giochi:

- ☒ il corpo racconta (il telefono senza fili mimato);
- ☒ passare l'oggetto;
- ☒ lavoro a catena

Capitolo 8

Il rapporto

I rapporti interpersonali costituiscono uno degli aspetti fondamentali della vita umana, determinano i comportamenti degli individui.

Nel teatro il rapporto è ciò che manda avanti l'azione, la molla che determina gli atteggiamenti dei personaggi, l'elemento che costruisce e sviluppa la "storia" raccontata sulla scena.

La maggior parte degli esercizi utilizzano il rapporto come elemento base, per il lavoro di improvvisazione, per la definizione di sottotesto e per la creazione e messa in scena di una storia e di un testo.

Alcuni giochi hanno valore propedeutico, servono a stabilire o a confermare fra i ragazzi relazioni di fiducia. Altri giochi aiutano i ragazzi a "mettersi nei panni di", a riflettere su come si è e su come si appare.

Alcuni giochi:

- ☒ il gioco della fiducia (lasciarsi guidare bendati);
- ☒ lasciati andare (la caduta);
- ☒ il gioco del comando;

Capitolo 9

Il sottotesto

Il sottotesto è un po' l'anima dell'azione teatrale.

Risponde al "perché" di una certa azione, alla considerazione di quanto sta dietro e dentro le parole. Parole e gesti vanno arricchiti di significati precisi.

La bontà della recitazione sta soprattutto nella sua originalità, cioè nella capacità di tenersi lontani dagli stereotipi, di offrire soluzioni alternative.

Il testo per diventare "evento" teatrale va interpretato e messo in scena, occorre quindi trovargli e creargli il "sottotesto".

L'invenzione e la creazione di un sottotesto in un laboratorio teatrale scolastico è una fase fondamentale ed è uno dei momenti più creativi.

Se il testo viene scritto dai ragazzi dopo l'improvvisazione, il sottotesto nasce con il testo. Risulta in questo caso più facile ritrovare nella messa in scena le motivazioni adeguate ai personaggi e alle situazioni e battute credibili.

Quando invece si lavora su un testo preconstituito è essenziale lavorare molto sulla motivazione, per evitare una recitazione "falsa".

È importante abituare i ragazzi a cercare nel loro vissuto le soluzioni teatrali, chiedendo sempre "perché", "cosa c'è dietro quel personaggio", mai il "come".

In questo modo si eviterà lo stereotipo e si obbligherà il ragazzo-attore ad una ricerca personale per dare risposte coerenti e motivate.

Alcuni giochi:

- ☒ "albicocca";
- ☒ il contesto;
- ☒ testi e contesti ("conosco una polverina d'erbe...").

Capitolo 10

L'improvvisazione

L'improvvisazione è per l'attore una palestra indispensabile, un metodo di studio e di creazione fondamentale per il suo lavoro.

Improvvisare permette di creare dal nulla una situazione di rapporto, un'azione, un gesto, che sono figli di una sensazione o di una particolare emozione.

Questo processo, ci obbliga, per essere credibili, a ripescare nel nostro vissuto sensazioni e sentimenti personali, unici.

Ciò implica una certa auto-analisi, che non va confusa con il psicodramma:

l'educatore-insegnante può osservare reazioni e comportamenti e indagare sulle problematiche che scaturiscono inevitabilmente da questo tipo di attività.

L'improvvisazione può essere utile per creare un percorso teatrale dal quale far nascere un'azione scenica.

Può essere verbale o non verbale.

L'improvvisazione non verbale

Alcuni giochi:

- ⊗ l'attore entra e si siede.

L'improvvisazione verbale

Alcuni giochi:

- ⊗ l'attore entra e dice ("Piero è di là!")
- ⊗ l'intervista al personaggio

Capitolo 11

Testo- pretesto

Il testo, specie se elaborato all'interno di un laboratorio teatrale, è solo il punto di partenza della "creazione" teatrale.

Il testo è dunque un pretesto per far sì che i ragazzi esprimano sé stessi e riflettano sulle relazioni e sui significati del lavoro dell'attore.

Nel teatro il testo drammatico potrebbe anche non esistere, potrebbe essere un canovaccio o solo una traccia di azione scenica, potrebbe non venire scritto e lasciato alla tradizione orale.

Si preferisce quindi rifarsi all'idea di "testo spettacolare" (ossia un lavoro teatrale) piuttosto che al concetto di testo scritto in forma drammatica.

La parola testo ha un senso più ampio di "storia messa in scena", di azione-narrazione che viene rappresentata, affidando ai ragazzi e alla loro creatività la fase della produzione drammaturgica, che comprende l'ideazione o l'adattamento di una storia e la sua realizzazione in forma teatrale, ma non necessariamente con la stesura di un testo scritto.

Capitolo 12

La messa in scena

Il progetto di educazione è finalizzato a utilizzare la risorsa del teatro per scopri che lo trascendono, e che riguardano in generale la crescita e la formazione degli alunni.

L'intero laboratorio, compresi gli esercizi propedeutici e lo studio degli elementi base delle tecniche del teatro, costituisce il "progetto".

Il momento conclusivo della "messa in scena" in quest'ottica è per l'educatore, non un obiettivo, ma una fase del lavoro; "messa in scena" piuttosto che "spettacolo" o "rappresentazione" sta qui nell'accezione di "porre fuori".

Tuttavia l'andare in scena, offrire cioè al pubblico il frutto del proprio lavoro, significa verificare le capacità e le competenze acquisite, ed è l'unico modo per dare forma alla creazione teatrale. Inoltre lo spettacolo finito è sempre un momento altamente gratificante per i ragazzi.

Inoltre, nella definizione conclusiva di un lavoro da rappresentare e nel momento della rappresentazione si rende evidente il passaggio dalla libertà creativa alla formalizzazione di un discorso, e si comprende la differenza tra spontaneità espressiva e produzione di un'opera. Gli allievi imparano che per creare occorre rispettare delle regole.

Disciplina e rigore non escludono il divertimento.