



Come nell'esperimento letterario fatto da di Italo Calvino ne *"Il Castello dei Destini Incrociati"*, le carte dei tarocchi diverranno prima delle immagini proiettive da cui far scaturire associazioni, emozioni, intuizioni per poi condividerle in gruppo come momento di confronto e conoscenza reciproca. In un secondo momento, le stesse carte diverranno gli elementi figurativi generativi di mille infinite possibili storie, che i giocatori del laboratorio inventeranno affiancando, combinando, incrociando una carta all'altra, proprio come nelle divinazioni di una cartomante. Successivamente i partecipanti, in maniera ludica attraverso prove e sfide, impareranno a organizzare i frammenti di storia generati dalle carte secondo un pensiero narrativo. Infine, i materiali narrativi emersi verranno esplorati in maniera corporea e recitativa attraverso un lavoro di improvvisazione teatrale, mediante il quale le storie in fieri potranno divenire delle narrazioni (visive, musicali, multimediali) o delle messe in scena.

Il percorso è così articolato:

- **I Fase – Raccontare per immagini**

Questa fase del percorso è ispirata ai test appercettivi utilizzati in ambito psicoterapeutico per aiutare bambini e ragazzi a riconoscere, confrontare e condividere le proprie emozioni, creando una storia da una semplice immagine o dall'accostamento di più immagini. Gli strumenti utilizzati in questa fase saranno le carte icona del gioco da tavolo "Dixit". Dixit nasce da un'idea del neuropsichiatra infantile Jean Luis Roubira, vincitore del Spiel des Jahres nel 2010, e si fonda su una serie di carte da gioco che rappresentano grandi temi attraverso quadri simbolici ispirati ai maestri del surrealismo. Dixit è un gioco simbolico in cui si dà forma a un significante (immagine) incarnandolo in un significato (storia). Con la sua struttura metaforica, questo gioco permette ad ognuno di trasformare le immagini delle carte attraverso il proprio universo culturale, geografico, valoriale. Una maniera ludica di conoscersi e di riconoscersi insieme e, al contempo, unire i giocatori favorendo la conoscenza reciproca e l'uso dell'immaginazione, mettendo al centro il divertimento piuttosto che la competizione.

- **II Fase - Ideazione dei racconti**

In questa fase, si propone ai ragazzi di simulare la scrittura di racconti sulla falsariga della sperimentazione delle carte Dixit. A tal fine, partendo dai temi e dalle storie create attraverso l'interpretazione delle carte, si chiede loro di selezionare a casa, al posto dei tarocchi, immagini o foto scaricate da internet, dal loro cellulare o ritagliate da riviste, che suscitino in loro emozioni, curiosità o che ricordino episodi della loro vita legati ai temi scelti, per poi condividerle in gruppo. Si consiglierà di selezionare almeno due immagini: una riguardante persone/animali (persone o personaggi di racconti, film, fumetti, etc.), l'altra riguardante un oggetto e infine una di un luogo aperto o chiuso.

- **III Fase – Scelta delle immagini raccolte**

Nella fase successiva, insieme al gruppo, si invita ciascun partecipante a mostrare le immagini scelte, spiegandone il motivo. Dai commenti emergeranno i gusti, i sentimenti, i vissuti familiari, le aspirazioni che sono simili e comuni a tutti i preadolescenti: il sentimento dell'amore, la solidarietà, l'amicizia, il gusto per le avventure, per la scoperta. Una volta raccolte le immagini, l'esperto chiede al gruppo di votare le due immagini ritenute più belle e più ricche di suggestioni per ogni tipologia (persone/personaggi, animali, oggetti e ambienti chiusi/aperti).

Le immagini scelte vengono successivamente stampate.

- **IV Fase – composizione dei racconti**

A questo punto il grande gruppo viene diviso in tre sotto-gruppi, ad ogni gruppo vengono distribuite le sei foto più votate con la richiesta di scrivere un racconto disponendole nell'ordine di sequenza preferita. Con un brainstorming, viene stabilito il genere (fantasy), il destinatario (coetanei) ed il finale aperto. I ragazzi nel dialogo guidato dall'esperto raccolgono le idee tenendo presente uno schema narrativo e iniziano a stendere la scaletta. Ogni gruppo può acquisire dei suggerimenti sugli elementi narrativi con cui comporre la propria storia con delle sfide espressive attraverso le quali i giovani familiarizzano con competenze espressive, motorie, letterarie, pittoriche, musicali e recitative propedeutiche alle successive fasi di rappresentazione.

- **V Fase - Rappresentazione nei diversi linguaggi artistici**

Ogni racconto sarà condiviso e successivamente rielaborato attraverso diverse soluzioni e linguaggi artistici (podcast, animazioni, fumetto, azione teatrale, etc.)

- **Possibile Sviluppo - Pubblicazione sul sito web, su un blog e dialogo con il pubblico dei lettori**

Finito il lavoro, i racconti potrebbero essere pubblicati sul sito web della scuola o su un blog di classe o su un social network come ad esempio Facebook, in modo da ricevere commenti dai lettori che vi si collegano e con loro si potrebbe condividere la prosecuzione del racconto oppure chiedere ad altre classi dell'istituto o di un'altra città di intervenire per un confronto, scambi di pareri e possibili finali alternativi.

### **3. PRESUPPOSTI TEORICI**

Una rappresentazione artistica è sempre una rappresentazione del mondo "personale", che combina perfettamente le impressioni del mondo esteriore con le espressioni del nostro mondo interiore, una rappresentazione che connette la realtà oggettiva ai significati soggettivi che le attribuiamo.

Lo spazio dell'arte è dunque una zona franca fra soggettivo e oggettivo, traduzione nell'età adulta di quella zona transizionale tra la fase in cui il bambino percepisce tutto come una appendice di se stesso e quella in cui riconosce la separazione tra sé e la realtà. Lo spazio artistico è lo spazio del gioco simbolico: è infatti attraverso il gioco che il bambino inizia a donare agli oggetti della realtà nuovi significati, nuove identità, trasformandoli in simboli (elementi transizionali).

Lo spazio artistico è, come lo psicoanalista Donald Winnicott ha teorizzato, il luogo dell'"*espressione dell'originalità dell'adulto*", tanto che le stesse esperienze culturali e creative dell'uomo possono considerarsi una diretta evoluzione di quelle prime esperienze transizionali provenienti dal gioco infantile. Quello che avviene nello spazio traslato del laboratorio artistico è dunque uno spostamento metaforico: improvvisamente un'immagine, una musica, un movimento, entrando in relazione con noi, diventano simbolo poiché riescono a evocare la nostra condizione interiore. Questo processo permette di dare una forma, fornire una mappa, far emergere una rappresentazione che ci permette di guardarci dentro e, come in uno specchio, restituirci un frammento di noi, delle nostre emozioni, desideri, paure, aspirazioni.

Attraverso questi frammenti metaforici, iniziamo a tessere una trama che unisce il confuso manifestarsi di questi stati interiori (emozioni, ricordi, saperi, intuizioni) fino a generare un senso, una storia, un'identità.

### **4. OBIETTIVI**

Fra gli obiettivi prefissati, oltre sensibilizzare al teatro quale importante esperienza culturale, si auspica di:

- aumentare la capacità di ascolto e di attenzione;
- stimolare l'autocontrollo, la proprio-percezione corporea;
- affinare le competenze psicomotorie e facilitare l'espressione delle emozioni;
- esperire direttamente le condizioni del rispetto, dell'ascolto, del contatto, della creatività;
- Sviluppo e potenziamento delle capacità espressive, comunicative, analitiche e descrittive.

**Info e contatti:**

**E-Mail:** [coordinlabart@maestrigradit.it](mailto:coordinlabart@maestrigradit.it) - [trerrteteatro@gmail.com](mailto:trerrteteatro@gmail.com)

**tel:** 3249575017 –Nicola Laieta

**Web:** [www.maestrigradit.it](http://www.maestrigradit.it) - [www.trerrtete.it](http://www.trerrtete.it)

f maestrigradit – trerrtete

I maestrigradit- teatro\_ricercit\_educat

