SU E GIU' DA UN PALCO

A CURA DI ALBERTO GHISONI

Le attività di teatro forniscono, nel contesto dell'educazione, una risorsa straordinaria: nei singoli sviluppano le abilità motorie, verbali, sociali, aumentano l'autostima e la sicurezza di sé; nei gruppi, promuovono la tolleranza, il rispetto reciproco e la aggregazione.

Proporre un'esperienza teatrale a ragazzi esprime, prima di tutto, la necessità di partire dall'individualità del soggetto stesso e dalla teatralità spontanea che è in grado di esprimere naturalmente. Ciò che diventa fondamentale è l'approccio del ragazzo al gioco di finzione, le strategie che mette in atto, il rapporto che riesce a creare con la realtà attraverso questo tipo di esperienza, il piacere che prova, il senso profondo e lo spessore emotivo di ciò che vive.

TEATRO COME... SPAZIO D'INCONTRO Incontrarsi entro i confini del teatro costituisce un modo per riscoprire se stessi e gli altri. La riscoperta rinnova continuamente il rapporto, componente essenziale alle dinamiche relazionali. I meccanismi del teatro permettono di collocare le persone sotto una nuova luce che valorizza i lati nascosti e spesso sconosciuti. L'esperienza teatrale dà vita a incontri che mettono in relazione non solo i diversi modi di leggere il quotidiano, ma anche l'immaginario di cui ognuno è portatore che, proprio nel gioco teatrale può assumere forme sempre diverse e originali.

TEATRO COME... LUCIDITÀ Sappiamo bene che il gioco, e il piacere che ne deriva, costituiscono uno strumento di conoscenza primaria per bambini e adulti. Non solo. Il "fare divertendosi" salda nella memoria ciò che si sperimenta e dà origine a forti motivazioni per continuare l'esperienza. Inoltre, quando il gioco è condiviso, agevola e sostiene la relazione tra i partecipanti, la rende nuova costantemente facendo maturare il desiderio di proseguirla e svilupparla; il divertimento stesso diventa veicolo di socializzazione che forgia e motiva il gruppo.

TEATRO COME... COINVOLGIMENTO Quando si identifica l'importanza del "fare divertendosi", è indubitabile che, acanto all'aspetto ludico, occorre dare il massimo risalto ad un elemento come il coinvolgimento diretto dei partecipanti. Il fare teatro deve essere partecipe delle esigenze e dei vissuti di chi vi partecipa, avvalorando ciò che il singolo può portare al gruppo.

Il teatro è un mistero, o forse soltanto uno strano segreto, una mescolanza di istinti naturali, di fortune, di genio e di...nulla. E il fascino del teatro si può sentire nei momenti più disparati, allorché disorienta come un colpo di scena

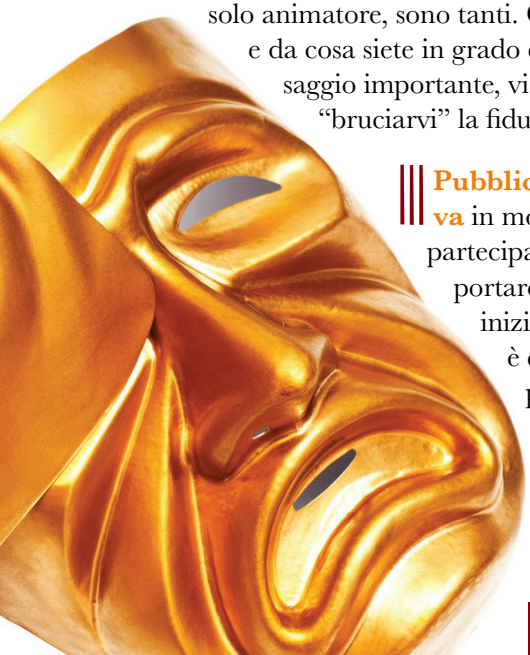
Franco Roberto

3, 2, 1... SI PARTE! Anzi siamo già partiti introducendovi nel mondo del teatro con una frase che a noi piace molto! Tenteremo per quanto possibile di mettervi sulla strada giusta per gestire il vostro laboratorio di teatro (sta a voi saper leggere e utilizzare al meglio ciò che vi sembra più utile e vicino alla vostra realtà). Il laboratorio teatrale è per i ragazzi una **grande esperienza socializzante**, prima ancora che artistica, un momento di apprendimento attivo attraverso esercizi teatrali, giochi, proposte di spettacolo.

Prima di iniziare...

I **Valutare lo spazio che si ha a disposizione** per fare il laboratorio. Lo spazio per un laboratorio teatrale deve essere sufficiente per permettere ai partecipanti di potersi muovere tranquillamente durante gli esercizi/giochi proposti e durante le prove per un eventuale spettacolo.

II **Decidere un numero minimo e un massimo** di ragazzi da poter gestire e con i quali lavorare. Due sono pochi. Trenta, per un solo animatore, sono tanti. Ciò comunque dipende solo da voi e da cosa siete in grado di fare. Ricordatevi che è un passaggio importante, vi eviterà di avere brutte sorprese e "bruciarvi" la fiducia dei ragazzi.



III **Pubblicizzare e presentare l'iniziativa** in modo accattivante, per richiamare partecipanti. Esistono diversi modi per portare a conoscenza degli altri la nostra iniziativa, ma regola fondamentale è quella di credere fermamente nel nostro progetto ed esserne entusiasti. Se neanche a noi interessa, come faremo ad attirare i ragazzi? Il laboratorio può essere presentato con volantini colorati con le informazioni chiave, oppure attraverso una scenetta simpatica davanti a tutti.

ATTORI SI DIVENTA

A CURA DI ALBERTO GHISONI

Ecco una guida rapida per strutturare un laboratorio teatrale. Supponiamo di avere un buon numero di ragazzi, per esempio una quindicina, che è forse il numero perfetto!

ROMPERE IL GHIACCIO CON GIOCHI DI CONOSCENZA Al primo incontro è importante, oltre a spiegare ai ragazzi con più precisione cosa faremo, farsi e farli conoscere per creare un ambiente di fiducia nel gruppo perché per molti può essere imbarazzante mettersi in gioco. **GIOCHETTO!** *Il gruppo si dispone in cerchio. Ciascuno a turno dice il suo nome, accompagnando l'emissione vocale con un movimento astratto. L'intero gruppo ripete il gesto-suono. Il gioco può evolvere nel seguente modo: ognuno ripete alcune volte il proprio nome-gesto-suono in modo da permettere ad ogni componente del gruppo di memorizzarne alcuni. In seguito l'animatore propone il proprio nome-gesto-suono e lo fa seguire da quello di un altro. Quest'ultimo ripete il proprio nome-gesto-suono e lo fa seguire da un terzo. Il terzo partecipante chiamato, ripeterà il proprio nome-gesto-suono e lo farà seguire sua volta da un altro e così via.*

IMPROVVISAZIONE Esistono tanti giochi teatrali che offrono la possibilità di scoprire e di sperimentare le proprie capacità comunicative attraverso canali meno esplorati; ognuno ha una finalità ben precisa e si possono raggiungere importanti obiettivi come: scoprire la propria fisicità • notare i propri pregi e difetti e imparare a vincere le insicurezze • creare un senso di affiatamento all'interno del gruppo, dove i fallimenti non sminuiscono il valore della persona. **GIOCHETTO!** *Si mette una panca al centro e quattro ragazzi volontari seduti su di essa. Ad ogni ragazzo viene assegnato un genere di racconto (romantico, fantascientifico, poliziesco, western, horror, ecc…). L'animatore dà il via ad uno dei partecipanti che deve inventarsi una storia a seconda del suo genere. Quando l'animatore vuole, decide di interromperlo e fa continuare uno degli altri ragazzi, che andrà avanti con la storia a seconda del suo genere. Chi continua non deve esitare (ehm, ahhh) né ripetere l'ultima parola detta dal compagno altrimenti viene "zappato", cioè il pubblico dirà: «1,2,3 ZAP!».* **REGOLE BASE PER L'IMPROVVISAZIONE**: è importante essere «dentro ciò che si fa» ovvero convinti e mettere attenzione ed energia nei gesti e nelle parole • Mai esitare a mettersi in gioco • Quando si entra nel gioco non occorre avere pronta la battuta ma essere attenti a percepire l'atmosfera della scena che si svolge • Accettare con gioia l'invenzione del compagno sostenendola anche se sconvolge ciò che stavamo costruendo • Attenzione ai tempi per non diventare noiosi • Non lasciarsi prendere dall'agitazione, reagire con la concentrazione. *Nel laboratorio i giochi di improvvisazione diventano importanti anche per capire la predisposizione dei ragazzi e valutare quale ruolo, eventualmente, fargli ricoprire nel momento spettacolare finale.*

CREARE UNO SPAZIO PER LA MESSA IN SCENA Trovare il posto dove si andrà a fare lo spettacolo (salone, teatro se è possibile, palestra ecc…) è importante, soprattutto se chi gestisce il laboratorio è alle prime armi, questo perché ci si rende conto dello spazio disponibile per la scena e per le scenografie. Dallo spazio disponibile si decide quale tipo di spettacolo al pubblico si presenterà.

A CHE PROGETTO LAVORARE? In base al numero dei ragazzi, alle loro qualità e al tempo a disposizione, si decide il progetto, che può consistere in più scenette messe insieme, in un musical, in un racconto tratto da un libro, ecc… È importante cercare di essere sempre obiettivi nella valutazione delle capacità sia proprie che del gruppo.

ESERCIZI PER SAGGIARE LE POSSIBILITÀ DEI RAGAZZI Studiate bene il copione su cui lavorare, per individuare i personaggi e i loro caratteri in modo da poter fare improvvisazioni specifiche con i ragazzi e capire chi è più adatto a ciascuna parte.

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO AL GRUPPO Sicuri della fattibilità del progetto, lo si presenta ai ragazzi come definitivo. Meglio non illuderli promettendo grandi cose e poi lasciarli con un pugno di mosche in mano. Se ci si gioca la fiducia del gruppo è la fine! Anche nella presentazione del progetto, esattamente come per quella del laboratorio, è necessario che l'animatore usi «energia».

DISTRIBUZIONE DELLE PARTI Ci siamo: saggiate le capacità/possibilità di ogni ragazzo, arriva il momento della distribuzione delle parti che ovviamente non improvviserete davanti a loro, ma avrete già tutto pronto! Tenete conto che a questo punto li si mette di fronte non al gruppetto teatrale (un ambiente protetto da critiche, sconfitte…) ma di fronte ad un vero e proprio pubblico esterno.

LE PROVE Prima di parlare delle prove vere e proprie è necessario che abbiate ben chiaro in testa come volete lo spettacolo, in modo da indirizzare i ragazzi quando provano. Date importanza alla voce, alla pronuncia, all'intonazione, alla distribuzione delle pause e alla postura sul palco.

COSTUMI E AMBIENTAZIONE È chiaro che più costumi e scenografie sono completi più sono riconoscibili dal pubblico. L'alternativa è di un oggetto o una postura che identifichino il personaggio e utilizzarli ogni volta che lo stesso entra in scena.