

## **SCHEDA ATTIVITÀ: IMMAGINI IN SCENA**

A cura di **Lodovico Bellè**

### **Obiettivo:**

- Sviluppare lo spirito di osservazione, le capacità critiche, interpretative e creative;
- superare eventuali chiusure, timidezze e ansie nelle interazioni sociali;
- abituare al lavoro di squadra e sviluppare lo spirito di collaborazione (nelle ultime fasi del gioco).

### **Attività in semplici passi**

- Per prima cosa l'operatore fa sedere tutti i partecipanti allineati lungo una parete e, nel frattempo, crea davanti a loro uno spazio scenico, disponendo due sedie - una a destra e l'altra a sinistra - come se fossero due quinte teatrali (a meno che l'attività non si svolga già direttamente in un teatro con delle vere quinte e una platea); poi fa scegliere a caso una carta del gioco "Dixit" (su cui sono raffigurate delle immagini, con personaggi e situazioni, ricche di stimoli creativi) al primo partecipante della fila e gli chiede di porsi al centro dello spazio scenico per descriverla - da tutti i punti di vista - agli altri partecipanti: ossia dicendo qual è il soggetto che vi è raffigurato, quali sono i colori che la contraddistinguono, quali sono le emozioni che gli suscita, qual è la possibile trama della situazione raffigurata. Man mano che ogni partecipante termina la descrizione della propria carta, torna a sedersi al suo posto in fila con gli altri.
- Dopo che l'ultimo partecipante ha finito di descrivere la propria carta, si passa alla seconda fase del gioco, in cui ciascuno (ricominciando da chi aveva iniziato per primo a fare la descrizione) deve interpretare la propria carta come se fosse una scena teatrale (quindi partendo da dietro una quinta per poi tornarvi, una volta finita l'esibizione), calandosi nei panni del protagonista rappresentato nell'immagine, o se vuole, anche "sdoppiandosi" in più personaggi raffigurati.
- Dopo che l'ultimo partecipante ha concluso l'interpretazione scenica della propria carta, si passa alla terza fase del gioco: quella del monologo, in cui ciascuno si immedesima nei panni del protagonista della carta (o di uno dei protagonisti, qualora nell'immagine scelta inizialmente a caso, vi siano rappresentati più soggetti), per improvvisare un monologo rivolto al pubblico come proprio interlocutore diretto.
- In una quarta fase - chiamata "TeatroDixit" - l'operatore divide il gruppo in diverse squadre da tre o quattro elementi (a seconda del numero dei partecipanti) e per ogni squadra designa, a turno, uno scultore. Ogni scultore deve scegliere una tra dieci carte (possibilmente fra quelle non utilizzate nelle fasi precedenti) e posizionare i suoi compagni di squadra - che si faranno "manovrare" da lui come se fossero dei burattini inanimati - in modo che ricordino la situazione raffigurata nella carta da lui scelta (non importa se i personaggi rappresentati nella carta sono di più o di meno rispetto al numero dei suoi compagni di squadra; l'importante è che nella scultura da lui creata ci sia almeno un particolare che richiami la carta da lui scelta). Le squadre si esibiscono una

alla volta. Mentre lo scultore di una squadra sta creando la sua opera d'arte, l'operatore deve disporre a terra, o su un ripiano, (o sul proscenio, se l'attività si svolge in un teatro) tutte e dieci le carte a faccia scoperta, in modo tale che gli altri partecipanti possano osservarle bene e - confrontandole con la scultura, una volta terminata - possano cercare di indovinare qual era la carta scelta dallo scultore. Il gioco termina dopo che ogni partecipante di ciascuna squadra ha svolto il ruolo di scultore. (Volendo, l'operatore può attribuire un punto sia allo scultore di turno - se almeno un partecipante indovina la carta giusta - sia ad ogni partecipante che la indovina, in modo tale da poter decretare chi ha preso più punti alla fine del gioco).

□ In una quinta ed ultima fase del gioco, ogni squadra pesca una carta a caso ed ha a disposizione quindici minuti per inventare e provare una scena teatrale ispirata all'immagine che vi è raffigurata (ogni squadra può scegliere se nominare un autore/regista al proprio interno, oppure privilegiare una collaborazione alla pari). Anche in questo caso non importa se i personaggi raffigurati nella carta sono di più o di meno rispetto al numero degli elementi della squadra, perché la carta deve essere considerata come un "fermo immagine" di una situazione iniziata in un momento precedente (in cui magari c'erano dei personaggi che poi sono usciti di scena) e proseguita in un momento successivo (in cui sono subentrati nuovi personaggi). In questo passaggio le varie squadre "lavorano" contemporaneamente in punti diversi della stanza, senza darsi fastidio a vicenda e l'operatore passa dall'una all'altra per controllare come stanno procedendo i rispettivi processi creativi; intervenendo con eventuali consigli ed incoraggiamenti solo se strettamente necessario, per interferire il meno possibile. L'unica indicazione che deve dare è che le scene devono durare al massimo cinque minuti ed avere una conclusione immediatamente identificabile come tale; in cui, appunto, si capisce che sono finite (con l'uscita di scena di tutti i personaggi e il successivo ritorno degli interpreti sul "palco" per l'inchino finale e l'applauso del pubblico). Deve inoltre premettere che ognuno dovrà avere almeno una battuta e che tutti dovranno recitare ad alta voce, cercando di non dare le spalle al pubblico. Allo scadere del quindicesimo minuto ogni squadra si esibisce a turno nello spazio scenico, iniziando dalla descrizione della carta (che può essere fatta da un solo rappresentante della compagnia, oppure collettivamente) e proseguendo con la rappresentazione della scena appena inventata.

### **Suggerimenti per i docenti e i formatori**

□ L'operatore deve spronare i partecipanti ad impegnarsi per cercare di catturare l'attenzione del pubblico nel momento in cui si esibiscono: ad esempio, in fase di descrizione dell'immagine, devono guardare sempre gli spettatori e non la carta, mantenendola sempre rivolta verso il pubblico, in modo tale che tutti possano vederla mentre viene descritta. È importante - quando serve e non a casaccio, o in continuazione - spostarsi, di tanto in tanto, nello spazio scenico per rivolgersi direttamente ora ad una parte e ora all'altra della platea, invece che rimanere immobili in un punto. Quindi, in fase di descrizione e di monologo, è importante che l'operatore incoraggi i partecipanti a sviluppare capacità di improvvisazione e dinamismo scenico. Lo stesso discorso vale

per la seconda fase, quella dell'interpretazione teatrale della carta: chi sceglie di "sdoppiarsi" in più personaggi, deve far capire bene al pubblico quando ne sta interpretando uno e quando invece sta interpretando l'altro; cambiando la postura, il timbro della voce e la posizione del corpo nello spazio scenico (un personaggio "sdoppiato" che si rivolge ad un altro, deve guardare dove stava prima, ossia quando interpretava l'altro e viceversa).

**Tempo**

Generalmente l'attività dura circa due ore, con un gruppo di venti partecipanti (diminuendo il numero dei partecipanti, diminuisce anche il tempo di gioco).

**Materiale:**

Almeno un set di carte del gioco "Dixit" (vanno bene quelle di qualsiasi espansione).