

IL TEATRO DELLE EMOZIONI: UN INTERVENTO DI COUNSELLING SCOLASTICO

Oliviero Rossi

Psicologo, psicoterapeuta
Direttore "Applicazioni Ricerche Studi - Istituto di Gestalt", Roma

"INformazione Psicologia Psicoterapia Psichiatria", n° 41-42, settembre - dicembre 2000 / gennaio - aprile 2001, pagg. 78 - 81, Roma
<http://www.in-psicoterapia.com>

Anni fa mi trovai ad essere prima gestaltista-paziente, poi gestaltista-allievo. Ma avere a che fare con il terapeuta o il didatta non faceva per me grande differenza, almeno sotto il cruciale riguardo di come pagare la parcella. Per far fronte al problema, che si prospettava di lunga durata, cominciai a lavorare in teatro come attrezzista, macchinista, controfigura e maestro d'armi. Mi impegnai volenterosamente persino in fotoromanzi e caroselli.

Scoprii presto che ciò che mi dava da vivere aveva a che fare con la creatività degli altri. Teatro e creatività volevano dire applausi. Per gli altri. A me, che ero solo un tecnico, toccavano solo enormi sudate, martellate sulle dita, lotte sindacali, e qualche amore...

Esistevono solo dietro le quinte: potevo costruire la scena sulla quale altri individui si esprimevano o, come controfigura, essere il corpo di un altro, ma non avevo una parte nello spettacolo. Era molto frustrante. Così dopo un po' decisi che avrei trovato altro per mantenermi.

Il progetto di cui mi occupo attualmente ha più di un legame con queste mie passate esperienze.

Da tre anni porto avanti un intervento volto al recupero della dispersione scolastica in un istituto professionale romano. La sua applicazione, in un certo senso, ripercorre quelli che sono stati i passaggi del recupero e dello sviluppo del mio potenziale creativo.

All'interno del progetto si utilizzano alcune modalità arteterapeutiche – soprattutto la teatro-terapia – per recuperare

l'affezione alla vita scolastica e riorganizzare l'interazione tra gruppo-classe e insegnante.

Come ho imparato lavorando in teatro, non puoi guardare lo spettacolo da dietro le quinte e sentirti realizzato. In altre parole, non è possibile un intervento efficace se non si colloca apertamente nella situazione del momento, nel suo palcoscenico naturale. Per questo il progetto occupa le ore di lezione vere e proprie, ore che si sono presto trasformate in un laboratorio di creatività e di empatia, e non è stato relegato in spazi diversi da quelli dichiaratamente didattici.

Il nostro punto di partenza è stato l'identificazione di un sentimento, a partire dal quale ha avuto inizio la costruzione di storie e di sceneggiature attraverso la condivisione di racconti di vita, fabulazioni e aneddoti.

Nel primo anno di applicazione del progetto è stato scelto il sentimento della gelosia, nel secondo quello del tradimento. In quest'ultimo caso sono stati proposti ai ragazzi delle prime e delle seconde classi – circa trecento ragazzi – un paio di film che potevano contribuire ad allargare la loro concezione di tradimento, limitata in genere a quello amoroso. I ragazzi hanno così cominciato a prendere in considerazione altri tipi di tradimento: di sé, dei propri ideali, di un'amicizia, ecc.

Il lavoro è stato condotto da me e da sette tirocinanti post-lauream del corso di psicologia, con i quali ho elaborato quello che potrei definire un intervento di counselling "gestaltico-arteterapeutico". Nostro compito principale è stato quello di autorizzare i ragazzi a usare la fantasia.

La nostra fantasia, infatti, si atrofizza molto facilmente lungo percorsi di pensiero più o meno stereotipati che, come la fantasia, hanno la capacità di allontanarci dal presente ma, al contrario di essa, non sanno fornirci alcun nuovo elemento creativo o innovativo. La fantasia e la creatività, generalmente sacrificate allo sviluppo del pensiero logico, vanno coltivate, hanno bisogno di situazioni che ne facilitino e ne consentano l'espressione.

La fantasia che si esprime in un gruppo problematico di adolescenti è in genere molto più stereotipata di quel che si potrebbe immaginare. Ora, per scongelare e favorire una situazione di gruppo creativo è prima di tutto necessario trovare una modalità relazionale con la classe basata non sulla ricerca di un linguaggio comune ma su dei fini condivisi. Nell'adolescente esiste un giusto bisogno di contrapposizione, un giusto bisogno di lotta con chi si avvicina e parla con un linguaggio diverso dal suo. Ed è molto difficile che qualcuno parli il linguaggio dell'adolescente che gli sta davanti.

Tutt'al più può avere il linguaggio dell'adolescente che è stato.

Il primo passo è, quindi, quello di tracciare un percorso da cui risulti evidente l'utilità di percorrerlo insieme. Come si procede?

Una volta individuato il tema, bisogna inventare una storia. In questa prima fase è importante che i ragazzi si sentano autorizzati a sbagliare. Chi ha accettato di diventare soggettista o sceneggiatore, in genere non sa da che parte cominciare. C'è un vuoto che presto si riempie di scherzi, battute e battutine.

Il nostro lavoro è quello di accogliere queste battute cambiandone il segno. Ciò che all'inizio è sbeffeggiato, osteggiato o liquidato viene restituito al ragazzo invece che essere lasciato cadere. Si tratta, in un certo senso, di una sorta di "masticatura iniziale". Ciò che è nato come semplice prodotto reattivo alla situazione si trasforma così nel nucleo di un'originale produzione fantasiosa che ha bisogno, per essere realizzata, degli altri compagni di classe.

Non appena uno dei ragazzi abbozza una storia viene coinvolto in un piccolo stage di improvvisazione teatrale. È qui che tutti si accorgono subito che il soggetto (o storia di vita) che si sta scrivendo ha bisogno di passare attraverso alcune fasi preliminari, che sono poi le fasi indispensabili alla costruzione di qualunque spettacolo teatrale: dall'idea iniziale bisogna ricavare innanzi tutto una scaletta se si vuole raccontare la storia in modo logico e consequenziale.

Nel corso di questo lavoro, che coincide con un distanziamento dei ragazzi dal proprio racconto di vita, essi si accorgono che per essere comprensibili, per poter comunicare al pubblico il senso degli eventi e le emozioni in gioco, occorre fare qualcosa: per far vedere occorre lasciarsi vedere.

Ciò si ottiene innanzi tutto attraverso il riconoscimento dello spessore del personaggio. Il personaggio diventa vivo nel momento in cui acquista voce e corpo, prendendoli a prestito da uno dei compagni di classe. Nel lavoro di "incarnazione" dell'idea affiora piano piano l'empatia: innanzi tutto nei confronti dei propri compagni, poi anche nei confronti degli insegnanti (una volta che si riesca a tirarli fuori dal ruolo di professori) e persino degli psicologi (figure, agli occhi dei ragazzi, assolutamente spaventose).

In questo lavoro teatrale in cui l'empatia gioca un ruolo fondamentale, si inserisce il gioco di rispecchiamento che prevede il coinvolgimento di tutta la classe e che porta all'individuazione delle varie sfaccettature del personaggio.

Oltre alla drammatizzazione, al *role-playing* e al gioco, il progetto prevede l'uso "creativo" di alcuni test oggettivi, per esempio il QES (questionario di efficienza nello studio), un complesso questionario

composto da cento domande alla fine delle quali si scopre che il problema dell'efficienza nello studio può essere suddiviso in altre piccole aree: il metodo di lavoro utilizzato nello studio, la prontezza negli impegni da affrontare, l'atteggiamento nei confronti degli insegnanti e la fiducia posseduta riguardo i fini istituzionali. In tal modo il problema viene ridotto a quattro problemi più piccoli e meglio analizzabili.

Usare il test in modo creativo vuol dire innanzi tutto che la restituzione dei risultati non si limita all'attribuzione di un punteggio secondo una scala graduata che esprime il grado di soddisfazione del ragazzo nel frequentare la scuola, ma implica una discussione in classe dei risultati problematici. Prendiamo ad esempio il caso di un ragazzo che abbia riportato un punteggio che indica l'esistenza di problemi di rapporto con gli insegnanti. Per aiutarlo a trovare una soluzione si chiede ad alcuni suoi compagni di partecipare ad una drammatizzazione e al resto della classe di fare la parte del pubblico che assiste alla scena.

Dopo aver chiesto al ragazzo di spiegare quali sono i problemi con il suo insegnante, lo si incoraggia a delineare le qualità di un insegnante ideale, quindi lo si invita a recitare la parte di quest'ultimo e a tenere, in questa veste, una lezione al resto della classe per una decina di minuti. Il suo ruolo di studente sarà invece ricoperto da un compagno di classe, vero e proprio alter ego nella dinamica ragazzo-insegnante ideale. Nel corso della drammatizzazione diventa presto evidente che l'insegnante ideale non è affatto un buon insegnante, ma solo un insegnante che viene facilmente "sbranato" dalla classe.

A questo punto si invitano il pubblico e il ragazzo a commentare insieme quello che è accaduto e si propone un secondo round di *role-playing* in cui il ragazzo fa ancora la parte dell'insegnante, ma di un insegnante che si comporta come ha suggerito il gruppo-classe spettatore e che assomiglia molto più ai professori in carne e ossa che a quello ideale.

Come risultato finale sia la classe sia l'insegnante vero, che ha assistito a tutta la drammatizzazione, sono molto più consapevoli dei bisogni reciproci ed emotivamente disponibili a comprendere le rispettive esigenze.

È molto importante in questa strategia di intervento lavorare a più livelli contemporaneamente: da una parte lavoriamo cognitivamente sia fornendo gli strumenti per affrontare e superare le difficoltà che costellano il processo di realizzazione di un prodotto artistico, sia utilizzando tecniche che facilitano l'espressione creativa. Dall'altra interveniamo sul contenitore stesso dell'azione creativa, l'edificio scolastico, che abbiamo cura di far entrare nei racconti dei ragazzi

allo scopo di cambiare la valenza del modo in cui viene vissuto.

Lo stratagemma è semplice. L'edificio scolastico, degradato e trascurato come quello di qualsiasi scuola professionale più o meno di frontiera, viene indicato come la scenografia da usare per rappresentare le storie dei ragazzi. Questo trasforma luoghi trascurati, che spesso ospitano o favoriscono comportamenti bullistici o emarginanti, in elementi scenici necessari alla realizzazione del proprio prodotto creativo, in genere un audiovisivo.

La scuola diventa il teatro in cui i ragazzi sempre più consapevolmente imparano a mettere in gioco azioni ed emozioni.

Per concludere, stare dietro le quinte è incredibilmente frustrante quando il tuo bisogno è quello di stare sul palcoscenico, quando vuoi che sia il tuo lavoro a ricevere l'applauso del pubblico. Il nostro progetto si è costantemente ispirato a questo bisogno, importate per tutti e fondamentale per gli adolescenti, di sentirsi protagonisti.

Abbiamo avuto modo di provare come noia, disaffezione, abbandono scolastico possano scolorire di fronte alla possibilità di introdurre nella routine scolastica un concreto addestramento alla creatività.

Per farlo ci siamo serviti di vari tipi di arteterapia, primo tra tutti la drammatizzazione, strumento potentemente efficace per promuovere consapevolezza, empatia e capacità di cooperare, attraverso la quale i ragazzi – ma anche gli insegnanti – hanno potuto sperimentare e ridefinire i loro rispettivi ruoli.

La narrazione – l'invenzione di storie – è stato invece il mezzo attraverso cui abbiamo offerto ai ragazzi una possibilità di esplorare il loro mondo interiore, di confrontarsi con gli altri e di integrare l'altro attraverso un percorso che a partire da storie e spunti individuali ha condotto all'elaborazione di una storia collettiva costruita intorno a temi pregnanti come la gelosia e il tradimento.

L'uso di strumenti oggettivi, come il QES, ha permesso di ricondurre il problema dello scarso rendimento scolastico a quattro circoscritte aree problematiche.

Quella relativa all'atteggiamento verso gli insegnanti è stata affrontata soprattutto tramite il *role-playing*, che ha confermato la sua alta capacità di consentire un netto miglioramento della qualità delle relazioni umane.

L'elaborazione finale dei risultati del test in grafici e tabelle si è rivelata uno strumento utilissimo per i docenti che hanno potuto offrire agli studenti un intervento personalizzato, mentre la successiva somministrazione del questionario come *re-test* è servita a verificare l'efficacia di tale intervento.

Il nostro progetto, infine, ha restituito agli studenti il loro palcoscenico. L'edificio scolastico è diventato il luogo di esperienze significative giocate all'insegna di una ritrovata libertà espressiva.

Ulteriori approfondimenti su questo tema sono presenti nell'articolo: [Rossi O., "Narrazione creativa e disagio scolastico"](#), *Informazione Psicologia Psicoterapia Psichiatria*, n° 40, maggio agosto 2000, pagg. 58-67