

LA VITA PRODIGIOSA DI ISIDORO SIFFLOTIN



OBIETTIVI E STRUMENTI DEL CANTIERE

Destinatari del cantiere

Il cantiere è rivolto a insegnanti, educatori, consulenti di orientamento, a chi direttamente entra in contatto quei ragazzi che reagiscono con l'apatia, la rinuncia, a volte con la devianza, alla odierna e comune difficoltà di vivere in un eterno presente, dove non esiste una dimensione migliorativa e progettuale del futuro

Traccia narrativa

Enrico Ianniello, La vita prodigiosa di Isidoro Siffлотin, Feltrinelli, 2015

Accompagna in questo percorso Isidoro un prodigioso ragazzo che affina una dote miracolosa, ricevuta non si sa come da Quirino, il padre strabico, poetico e comunista e da Stella la mamma pastaia. Qual è questa dote? La più semplice: Isidoro sa fischiare e fischia in modo prodigioso. Con il suo inseparabile merlo indiano Alì e l'aiuto di una combriccola stralunata, crea una lingua nuova, con tanto di Fischiabolario, e un messaggio rivoluzionario che comincia magicamente a diffondersi.

Obiettivi

1. Esercitarsi ad osservare la realtà da altri punti di vista, leggendo ogni cosa come risorsa
2. Imparare a leggere linguaggi alternativi ma comunque creativi
3. Imparare ad utilizzare il dialogo strategico, il linguaggio analogico e la metafora nella relazione con i ragazzi

Strumenti

1. Letture teatrali
2. Giochi narrativi
3. Esercizi di scrittura
4. Stimoli narrativi video
5. Brainstorming

ATTIVITA' E MODALITA' DI SOMMINISTRAZIONE

Introduzione al cantiere (10 min)

Logica non ordinaria vs logica ordinaria. Per comprendere linguaggi alternativi, diversi, apparentemente stonati non si può utilizzare la logica causa-effetto, lineare di cui siamo permeati da Aristotele in poi, ma occorre una logica non ordinaria, paradossale, della contraddizione e della credenza.

Introduzione alla storia (5 min)

Chi è Isidoro Siffлотin?

Qual è il tuo nome? (20 min)

Letture teatrale: *Il mio nome non è proprio Isidoro Siffлотin, eh. Cioè non è sempre stato questo...*
(pag.13-15)

Gioco narrativo: si pone, a turno, ogni partecipante al centro della stanza su una sedia e si conduce un'intervista:

- Qual è il tuo nome?
- Chi te lo ha dato?
- Conosci la storia del tuo nome?
- Ti piace il tuo nome?
- Hai dei soprannomi?
- Dove vorresti vedere scritto il tuo nome?

Il gioco non è solo una funzionale attività di conoscenza e costruzione del gruppo ma consente di riflettere sull'importanza di essere chiamati e permette di offrire, mediante l'intervista, una narrazione autobiografica. Una storia in filigrana a da un punto di vista particolare, quello fortemente identitario del nome.

Chi non ha sofferto canticchia, chi soffre canta (30 min)

Questa seconda parte del cantiere ha l'obiettivo di riflettere sul fatto che spesso percepiamo il canto diverso, non noto, come una stonatura. Dobbiamo abituarci alle nuove melodie anche se subito non ci piacciono. Atteggiamenti di aggressività, chiusura, evitamento... ci appaiono stonati. E' faticoso leggere un nuovo spartito.

Stimolo narrativo video: viene proposto per introdurre l'argomento dei differenti linguaggi uno spezzone tratto dal cortometraggio *Bansigu* realizzato dal Gruppo Stranità, compagnia teatrale costituita da pazienti psichiatrici e cittadini, del Teatro dell'Ortica di Genova.

Esercizio di scrittura: racconto l'episodio della mia vita professionale in cui ho sentito la stonatura più cacofonica. Ripenso alle mie reazioni in modo concreto.

Condivisione

"Io tenevo un foglio con sopra scritto nome, cognome, età e MUTO" (40 min)

Cosa consente a Sifflothin di non andare alla deriva benchè etichettato come muto, in una condizione di deprivazione come l'orfanatrofio?

Isidoro non si sente muto, anzi trasforma il limite in risorsa, è proprio lo strampalato ambiente che lo circonda la sua salvezza. I personaggi, pur con la loro stranezza, riescono a diventare mentori.

Lectture teatrali: Renata, Renò, Cecov

Consegna delle carte per l'analisi. A ciascun partecipante vengono consegnate tre carte, la carta di Renata, la carta di Renò, la carta di Cecov su cui annotare durante la lettura il perché i tre personaggi hanno potuto diventare i mentori di Isidoro.

Brainstorming: condivisione delle carte e definizioni delle caratteristiche del mentore efficace per drop-out e net

Gioco narrativo: sedia e mentore. Continua la narrazione autobiografica dei partecipanti. Di nuovo sulla sedia per raccontare il loro mentore.

Il linguaggio analogico e la potenza delle metafore.

La metafora è lo strumento più potente del linguaggio analogico. Ci permette di afferrare concetti o descrivere esperienze che non sarebbe possibile rendere in maniera puramente descrittiva. Ci permette di persuadere e ottenere consenso valorizzando le convinzioni preesistenti, anche se spesso non consapevoli, del nostro interlocutore. Ha la capacità di ricalcare il modo in cui si formano molti dei nostri pensieri e molte emozioni

Lettura teatrale. Il linguaggio metaforico di Isidoro. 226-229, 251-252-253

Gioco narrativo: Le carte delle metafore. Vengono consegnate delle carte, su ciascuna un argomento o una situazione da tradurre utilizzando una metafora efficace per l'interlocutore drop-out.

Le carte di Edoardo Bizzarro: carte metaforiche realizzate da un paziente psichiatrico.

Chiusura con lettera d'amore scritta in bagno dedicata a Bach

