


$$E = mc^2$$

*Non possiamo avere nessuna prova assoluta della verità
Ma dobbiamo cercare di svelare e provare l'errore.*

Edgar Morin

Quando una situazione di cambiamento diventa radicale, quando quello che abbiamo sempre fatto non basta e dobbiamo trovare strategie differenti per affrontare nuovi problemi, quando bisogna intervenire con urgenza e non sappiamo quale strada percorrere, quando siamo costretti a prendere delle decisioni che non ci permettono in tempo utile, di calcolare la scelta ottimale, quando "il gioco si fa duro e i giochi cominciano a durare"(Alessandra Berardi) è proprio giunto il momento in cui invece bisogna veramente iniziare a giocare.

Per chi si trova, come l'*homo sapiens/demens*, a dover risolvere dei problemi e trovare soluzioni, sciogliere enigmi, affrontare misteri, il tema dell'errore non ha solo una valenza culturale. La scienza ha abbattuto le verità fondate sull'autorità mostrando come la verità delle teorie scientifiche sia temporanea. Il preteso controllo sulla realtà e la ricerca della perfezione hanno degli oscuri aspetti comuni che l'assunzione terapeutica dell'errore potrebbe smussare. Perfino la ricerca dell'eccellenza in ambito lavorativo può indurre, anche i più dotati, a vedere i propri errori non come un naturale passaggio di un percorso di lavoro, ma solo come un fallimento personale.

Condurre un'attività pratica sul tema dell'errore ha quindi l'obiettivo di permettere di confrontarsi con i propri limiti e le proprie capacità in una modalità non condizionata dalla misurazione del proprio lavoro tramite un "voto", ma libera di sperimentare e quindi anche *errare* nell'ambito di un percorso conoscitivo nel quale la riflessione sull'errore diventa la base di una riflessione su se stessi e le proprie paure.

Questo corso è stato ideato per riflettere quindi sul ruolo dell'errore, perché il gioco dell'errore è il gioco della vita. Il passaggio da una situazione all'altra è critico e abbisogna di un lavoro sull'accettazione del cambiamento volontario o forzato, poiché non si commette errore se non si vive, non si cammina se non si è caduti, non si cambia se non si sbaglia. L'errore è, infatti, ecumenico, democratico, interclassista e andremo a cercarlo e a ricordarlo in tutte le sue forme (scienziati, artisti, inventori, imprenditori, scrittori, psicanalisti, psichiatri, giuristi, etc.). Grazie all'errore originario, dalla mela di Eva ai raggi X, passando per la radio e il cinema, l'errore ha avuto un posto centrale nella conoscenza. Esso ha consentito di percorrere strade inesplorate e diventare il passaporto per il rinnovamento e l'invenzione.

Sono previsti 10 incontri articolati in

Lavoro di ricerca e redazione:

Ricerca sulle scoperte legate all'errore (dal fuoco alla Nutella)

Raccogliere esperienze sull'errore. L'obiettivo finale sarà quello di realizzare dei contenuti che andranno nel sito del progetto e nelle varie clip video. La metodologia utilizzata incentiverà il confronto tra i ragazzi in maniera tale che possano nascere discussioni e che il tema possa essere analizzato da diverse angolazioni e non in maniera univoca.

Laboratorio video:

Realizzazione di una breve clip sul tema dell'errore che sarà pubblicata sul sito web del progetto.

Realizzazione di un documentario partecipativo sul tema dell'errore.

Il laboratorio fornirà ai ragazzi delle nozioni riguardo alla scrittura di una sceneggiatura, la recitazione, il montaggio. Il laboratorio sarà fatto in presenza di un operatore dotato di videocamera professionale con cui verrà realizzato il video. Le nozioni trasmesse saranno però di carattere generale e i ragazzi potranno applicarle anche con un semplice cellulare e un software di montaggio open source.

Piattaforma web:

il progetto sarà affiancato da una piattaforma web che si arricchirà di volta in volta con i contenuti prodotti dai ragazzi. Sul sito verranno anche caricati i video realizzati. Lo spazio web sarà anche un modo per ragionare con gli studenti su cosa significa dare visibilità a un contenuto e come su come usare correttamente i social media.

Anche a tal riguardo potrebbero essere analizzati famosi errori di comunicazione.

SCHEDA TECNICA

Materiali, dispositivi e collaborazioni necessarie

Luci e fotografo (Gosdan o allievo da lui segnalato),
Videocamera ed operatore (Finotto o allievo da lui segnalato)
Costumi (Botta)
Spazio: aula o teatro
Numero massimo di partecipanti: 25.

Ecco una possibile traccia dei laboratori, una serie di incontri condotti da Clelia Sedda che unisce l'avvenenza, l'intelligenza e l'ironia alla sua dote maggiore: la modestia.

Clelia Sedda, clelia.sedda@gmail.com, 348 0001064, www.donnaclélia.it