

Annalisa Caputo

Ermeneutica delle arti. Laboratorio ludico-didattico a partire da Paul Ricoeur

Questa scheda didattica si collega strettamente al saggio [Paul Ricoeur e l'ermeneutica delle arti. Dalla singolarità dell'opera alla singolarità della vita](#), pubblicato in questo stesso numero di "Logoi".

L'obiettivo è continuare a mettere in moto il circolo ricerca/didattica e promuovere sperimentazioni nelle Scuole medie superiori a partire dai saggi della sezione teorica.

In concreto, si tratta di approfondire alcune questioni tra estetica ed ermeneutica a partire dalle considerazioni ricoeuriane.

<i>Tipologia:</i>	Giocare con le immagini (prima fase); gioco-‘tribunale’ (seconda fase) ¹ .
<i>Occorrente:</i>	Computer e video proiettore
	Carta e penna Alcune schede di giudizio, preparate dall'insegnante secondo quanto proposto nelle pagine seguenti Un cronometro
<i>Descrizione:</i>	Partendo dalla precomprensione che gli studenti hanno di alcuni concetti estetici (rapporto arte/filosofia, e idea di bellezza), si conduce la classe a ripensare la loro visione, a partire da una prospettiva ermeneutica.
<i>Programmazione:</i>	Ultimo anno di Scuola media superiore. L'attività può essere inserita o all'interno di un'unità di apprendimento specifica, relativa all'estetica e/o all'ermeneutica del Novecento, oppure come momento di 'decostruzione' della visione kantiana ed hegeliana dell'arte. Il lavoro può essere svolto in una sola sessione (ma necessita almeno di tre ore), oppure diviso in due incontri di due ore l'uno (opzione migliore).
<i>Prerequisiti:</i>	Conoscenza dei temi fondamentali della <i>Critica del giudizio</i> di Kant

SVOLGIMENTO:

Prima Fase: Lavoro di gruppo (a squadre) sul rapporto filosofia/arti

Dopo aver diviso la classe in gruppi/squadre, il docente mostra loro il quadro di Rembrandt, *Aristotele che tocca il busto di Omero*, senza dire loro il titolo né il tema, ma solo l'Autore (Rembrandt) e l'anno (1653).

¹ Seguiamo qui la tipologia delle schede ludiche proposte in A. Caputo (con la collaborazione di R. Baldassarra e A. Mercante), *Philosophia ludens. 240 attività per giocare in classe con la storia della filosofia*, La Meridiana, Molfetta (BA), 2011 (pp. 692 – con CD allegato). Rimandiamo a questo testo per un approfondimento della metodologia e per altre proposte di didattica ludica.

L'immagine può essere fornita in fotocopia a colori alla classe, oppure proiettata con un video proiettore.

Le squadre, si sfidano, in questa prima fase, in un tentativo di interpretazione dell'immagine.

Il gioco si struttura in questa maniera. L'insegnante fa una domanda relativa al quadro e dice agli studenti quanto tempo hanno per consultarsi e provare a rispondere. I gruppi scrivono le loro risposte su un foglio. L'insegnante passa quindi alla seconda domanda, e così via, fino all'ultima domanda.

A questo punto ritira i fogli e legge e commenta le risposte, assegnando un punteggio (se si vuole innescare la dinamica ludica) o comunque dando un giudizio orale.

Come potrete vedere, non tutte le domande sono immediatamente risolvibili da parte dei ragazzi. L'obiettivo non è trovare subito la risposta 'esatta', ma incuriosire i ragazzi e guidarli nell'interpretazione.

Indichiamo di seguito domande, tempi, modalità di svolgimento



- 1) *Chi sono, secondo voi i personaggi rappresentati in questo quadro? (due minuti)*
- 2) *Sveliamo i personaggi: quello in carne ed ossa è Aristotele, quello in pietra è Omero. Secondo voi, che cosa ha voluto rappresentare l'artista con questo quadro? Perché proprio Aristotele e proprio Omero? (10 minuti)*
- 3) *Ora approfondiamo alcuni particolari. Secondo voi, perché Aristotele è vestito così? Che cosa vuole rappresentare Rembrandt mettendogli quegli abiti? E perché Omero invece è di pietra? (10 minuti)*
- 4) *Sveliamo una possibile interpretazione. Aristotele rappresenta la filosofia (con i panni dell'epoca di Rembrandt, perché la filosofia è sempre 'attuale'). La filosofia 'tocca' la poesia, che è ferma nel suo tempo (e perciò Omero è di pietra), ma che può sempre dire qualcosa al presente: la poesia e in genere le arti possono sempre dare qualcosa alla filosofia. Che cosa può dare la poesia e l'arte alla filosofia? (10 minuti)*
- 5) *Nel quadro c'è un terzo personaggio che la qualità delle immagini non rende visibile: è Alessandro magno, inciso sul medaglione che porta al petto Aristotele. Perché Alessandro Magno? Perché è posto 'tra' Aristotele e Omero? (5 minuti)*

A questo punto il docente legge, commenta e valuta le risposte di gruppo dei ragazzi. Il punteggio o il giudizio, ovviamente, non verrà dato in base a quanto le squadre si saranno avvicinate alla risposta ricoeuriana, ma in base alle capacità argomentative, espositive e creative dei ragazzi.

Al termine del lavoro di gruppo, il docente può

- a) fornire agli studenti le pagine in cui Paul Ricoeur dà le proprie risposte a queste domande [P. Ricoeur, *L'unico e il singolare*, tr. it. di E. D'Agostini, Servitium, Sotto il monte (BG), 2000, pp. 47-51]; leggere e discutere le pagine con loro; oppure
- b) partendo dal saggio di A. Caputo, [*Paul Ricoeur e l'ermeneutica delle arti. Dalla singolarità dell'opera alla singolarità della vita*](#), pubblicato in questo numero di "Logoi" e sfruttando il ppt connesso al saggio e alla scheda didattica (prime nove slide), presentare agli studenti la posizione di Ricoeur e introdurre quindi ad un possibile rapporto filosofia/poesia/politica, o più in generale filosofia/arti/politica.

Seconda fase: gioco-tribunale sul concetto di bello

Questa fase, insieme alla terza e alla quarta, può essere staccata dalla prima e svolta come incontro a sé stante.

L'insegnante divide la classe in tre gruppi, che rappresenteranno rispettivamente gli avvocati difensori, gli avvocati accusatori e la giuria (l'insegnante fa il giudice).

'Imputato' è il concetto di *bello universale nell'arte*.

Gli avvocati difensori dovranno difendere la tesi che esiste un bello universalmente riconosciuto (se un'opera d'arte è veramente bella, è bella per tutti).

Gli accusatori dovranno sostenere la tesi che il bello è solo un valore soggettivo e non si può dire che un'opera d'arte sia bella in sé.

Le argomentazioni possono essere tratte dalla storia della filosofia o dal senso comune; in ogni caso vanno giustificate.

La giuria valuterà gli avvocati seguendo una scheda di questo tipo, preparato dall'insegnante. L'insegnante avrà in mano una scheda simile, ma con la possibilità di mettere punteggi da 1 a 10.

		DIFENSORI	ACCUSATORI
Round A	Chiarezza espositiva	da 1 a 5	da 1 a 5
	Capacità argomentative	da 1 a 5	da 1 a 5
Round B	Chiarezza espositiva	da 1 a 5	da 1 a 5
	Capacità argomentative	da 1 a 5	da 1 a 5
Round C	Chiarezza espositiva	da 1 a 5	da 1 a 5
	Capacità argomentative	da 1 a 5	da 1 a 5
Round D	Chiarezza espositiva	da 1 a 5	da 1 a 5
	Capacità argomentative	da 1 a 5	da 1 a 5
Ecc.			

Si numerano i giocatori di ogni squadra (dunque, supponiamo di avere una classe di 27 ragazzi; 9 ragazzi per squadra; in ogni squadra ci saranno giocatori da 1 a 9).

L'insegnante prepara dei bigliettini numerati (nel caso che stiamo prendendo ad esempio: da uno a nove). Ogni ragazzo della squadra pesca un bigliettino. Si formeranno così, delle triadi. Per ogni numero ci sarà un avvocato difensore, un accusatore e un membro della giuria.

Il docente, a questo punto, dà un quarto d'ora ad ogni squadra per organizzarsi e cercare argomentazioni ed esempi a sostegno della propria tesi. Mentre gli avvocati lavoreranno sui pro e i contro; la giuria preparerà delle domande, con le quali provare a mettere in difficoltà gli avvocati.

Al termine del quarto d'ora, inizia la seduta. L'insegnante estrae un numero. Ad esempio, il numero 3. Inizia, per il primo giro, la squadra che difende il bello universale. Quindi l'avvocato difensore numero 3 espone brevemente (in un minuto e mezzo) la propria tesi, attingendo a quanto discusso nel gruppo e/o ad idee proprie.

Quindi, l'avvocato accusatore n. 3 replica al proprio 'collega' (in un minuto e mezzo).

L'insegnante segna i tempi in maniera ferra, togliendo la parola allo scoccare del minuto e mezzo.

Il giudice n. 3, nel frattempo, appunta sulla propria scheda la valutazione per ogni avvocato (da 1 a 5 per la chiarezza espositiva e altrettanti punti per le capacità argomentative). Lo stesso fa l'insegnante sulla propria scheda (con il doppio di possibilità di punteggio: 1-10). Il punteggio in questa fase del gioco resta segreto.

Quindi l'insegnante estrae un secondo bigliettino. Supponiamo il numero 8. Si scontrano i due avvocati n. 8 (iniziando questa volta dall'avvocato accusatore); e valuta il giurato n.8. Per ogni round si cambia il gruppo che inizia (una volta i difensori e una volta gli accusatori).

Se dovesse essere pescato di nuovo il numero precedente (nel nostro esempio, il n. 3) giocheranno di nuovo gli stessi avvocati, ma dovranno chiaramente cercare altre argomentazioni.

A seconda del tempo che ha a disposizione, l'insegnante deciderà quanto tempo dedicare al gioco e quindi quanti 'numeri' tirare. Si può ipotizzare una media di due scontri per ogni numero (nel nostro esempio, quindi, 18 scontri). A questi scontri l'insegnante può decidere di aggiungere alcuni scontri, se i numeri di alcuni ragazzi non sono stati pescati.

Al termine degli scontri, i giurati hanno 5 minuti a disposizione per fare delle domande mirate, all'una e all'altra squadra, cercando di provarle magari su aspetti o argomenti che a loro sono sembrati poco efficaci o che meritano di essere approfonditi.

Le risposte potrà darle un qualsiasi membro della squadra, previa alzata di mano; è l'insegnante a dare la parola e moderare la fase finale.

Al termine di questa fase, la giuria darà un punteggio da 1 a 10 alle due squadre.

Quindi si sommano i punteggi assegnati singolarmente ai vari scontri con questo punteggio finale. Lo stesso farà per proprio conto l'insegnante (che potrà dare alla discussione finale un punteggio da 1 a 20).

Ecco che quindi la giuria esprime il proprio giudizio e dà la propria votazione. Lo stesso fa l'insegnante.

Sommando i punteggi della giuria con quelli dell'insegnante si decreta la squadra vincitrice.

Un punteggio a parte, poi, l'insegnante lo darà ai giurati, in relazione a come hanno esercitato la loro arte di giudizio.

Terza fase: spiegazione della posizione di Ricoeur

Seguendo il saggio di A. Caputo, [Paul Ricoeur e l'ermeneutica delle arti. Dalla singolarità dell'opera alla singolarità della vita](#), pubblicato in questo numero di "Logoi" e sfruttando il ppt connesso al saggio e alla scheda didattica, l'insegnante presenta quindi la posizione di Ricoeur.

Quarta fase: confronto con l'Autore

In un tempo-cerchio finale, con stile di debriefing, gli studenti vengono invitati a confrontarsi con il pensiero dell'autore, lasciando emergere convergenze e divergenze rispetto a quanto detto durante il gioco.