



OIR

Open innovative resources
for distance learning

PROGRAMMA DELLA LEZIONE/PODCAST

Argomento: TEATRO SOCIALE E DI COMUNITA'

CATERINA TRIFIRO'



OIR

Open innovative resources
for distance learning



UMCS
UNIWERSYTET MARII CURIE-SKŁODOWSKIEJ
W LUBLINIE



Università
degli Studi di
Messina



Universidad de Oviedo



This work is licensed under a

Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

INDICE

1. INFORMAZIONI SULLA LEZIONE / PODCAST

1.1. Analisi dei bisogni	4
1.2. Obiettivi della lezione /podcast	5
1.3. Destinatari della lezione/podcast	6
1.4. Durata della lezione/podcast	6
1.5. Tema della lezione/podcast (inquadramento generale della lezione/podcast)	6
1.6. Riferimenti/Bibliografia	6

2. RISORSE EDUCATIVE

2.1. Fogli di lavoro	7
2.2. Esercizi	10
2.3. Compiti	10
2.4. Set di materiali visivi/fonti (diagrammi, carte, tavole, mappe, immagini, foto)	11
2.5. Accesso dati nella versione online (link alla piattaforma)	14

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

1. INFORMAZIONI SULLA LEZIONE / PODCAST

1.1. Analisi dei bisogni

Il teatro evoca emozioni, sviluppa empatia, stimola le capacità riflessive e critiche e facilita il lavoro in equipe. Per questa ragione, la ricerca nel campo dell'educazione utilizza ormai da molti anni il teatro quale esperienza formativa privilegiata. Il vasto impiego di tecniche teatrali in ambito didattico e professionale riflette il bisogno di sperimentare approcci interattivi e partecipativi per l'apprendimento e la formazione continua.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

1.2. Obiettivi della lezione/podcast

Risultati di apprendimento

Dopo la lezione/podcast, ci si aspetta che l'utente abbia raggiunto i seguenti risultati di apprendimento definiti in termini di conoscenza, abilità e competenza:

Conoscenze

Lo studente/utente sarà in grado di interpretare il rapporto tra teatro ed educazione nel contesto delle pratiche di teatro sociale e di comunità, che programmaticamente, nello spazio protetto del gioco teatrale, intrecciano performance e vita quotidiana con l'obiettivo di migliorare la qualità autenticamente umana delle relazioni.

Abilità

Lo studente/utente acquisirà consapevolezza del valore politico, in senso etimologico, delle arti performative come palestra per sviluppare il senso di comunità in contrapposizione all'individualismo, per riconoscere l'alterità in se stessi e negli altri, per fare esperienza della partecipazione attiva ai processi trasformativi legati al potere dell'immaginazione.

Competenze generali

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

Lo studente/utente avrà l'occasione di riflettere sull'incontro tra educazione e teatralità, attraverso un modello di intervento interdisciplinare e caratterizzato dall'apertura alla sperimentazione di nuove possibilità didattiche.

1.3. Destinatari della lezione/podcast

docenti/studenti universitari e/o degli ultimi anni delle scuole medie superiori

1.4 Durata della lezione/podcast 38:38

1.5 Tema della lezione/podcast

A partire dalle ricerche condotte negli ultimi anni sul tema proposto, il video analizza il Teatro Sociale e di Comunità dal punto di vista delle teorie e degli aspetti processuali.

Nella prima parte, si riflette sulla connessione tra arti performative e benessere evidenziata dal report pubblicato dall'OMS nel 2019. Nella seconda parte, si approfondiscono le pratiche di Teatro Sociale e di Comunità in una prospettiva di intervento operativo.

Vengono inoltre presi in considerazione alcuni casi di incontro tra le arti performative e gli ambiti della cura, della marginalità, della carcerazione, in riferimento ai percorsi di ricerca di alcune importanti compagnie italiane.

1.6. Riferimenti

1. C. Bernardi, Il teatro sociale. L'arte tra disagio e cura (Carocci, 2014);
2. A. Rossi Ghiglione, Teatro sociale e di comunità. Drammaturgia e messa in scena con i gruppi (Audino, 2013);
3. G. Innocenti Malini, Breve storia del teatro sociale in Italia (Cue Press, 2021)
4. F. Cassanelli, G. Castiglia, Alfabeto teatrale. Per una pedagogia della sensibilità (ETS, 2020)

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

2. RISORSE EDUCATIVE

2.1. Fogli di lavoro

ATTIVITÀ 1

Crea uno schema con la struttura e gli esercizi di un laboratorio teatrale, nell'ambito del Teatro Sociale e di Comunità.

PRIMA PARTE

.....
.....

SECONDA PARTE

.....
.....
.....

TERZA PARTE

.....
.....

2.2. Esercizi

Un viaggio protetto

Per poter viaggiare nella dimensione fantastica occorre però sentirsi a proprio agio, protetti all'interno di uno spazio e di un tempo nel quale possiamo metterci in gioco cercando di farci condurre, tenendo un po' abbassate le persiane di difesa personale per superare la paura di sbagliare ma soprattutto per liberare la fantasia che è racchiusa dentro di noi. È così che inizia il viaggio corporeo e mentale della fantasia nel laboratorio teatrale, attivandosi in percorsi di esercizio-esperienza, fatti di ricerca, di racconti di sé, di esplorazioni, di impronte, segni, immagini e metafore che hanno necessità di uscire fuori e di essere descritti e raccontati.

Ora inspira, espira e immagina che...

Esercizio n°1 – descrivere ad alta voce

Questo esercizio deve essere eseguito con il gruppo in cerchio e seduto a terra. La prima fase di questo esercizio sarà eseguita contemporaneamente da tutti i partecipanti e consiste nel descrivere ad alta voce una serie di immagini evocate dal conduttore.

Il conduttore è libero di evocare ogni cosa o animale che gli viene in mente (ad esempio castello, montagne, armadio del settecento, toro, dinosauro; l'importante è che l'oggetto o l'animale dia spazio a un immaginario vasto, per intenderci che non sia "cubo nero").

Prima fase

Voce del conduttore: "Chiudete gli occhi e concentratevi, io pronuncerò una parola e il vostro compito sarà creare nella vostra mente l'immagine dell'oggetto o dell'animale che sarà evocato dalla mia voce. Ognuno avrà il suo immaginario. Al suono del triangolo descriverete la vostra immagine ad alta voce, contemporaneamente, tutti insieme".

Seconda fase

Ogni persona dovrà raccontare al gruppo la propria immagine, la stessa improvvisata nell'esercizio precedente. In questa fase, nel comunicare agli altri, l'immagine potrà essere migliorata.

Esercizio n° 2 – l'incipit

Il conduttore potrà far entrare i partecipanti nella dimensione creativa accompagnandoli con la parola e chiedendo ai partecipanti di continuare gli incipit da lui proposti.

L'esercizio può essere realizzato con tutti i partecipanti contemporanea-

mente, per creare una dimensione "di caos" che aiuta a disinibire i partecipanti dall'inventare ad alta voce.

Indicazioni del conduttore o della conduttrice: far camminare liberamente le persone nello spazio laboratorio, in silenzio. Nel momento in cui la voce di chi conduce comincerà a delineare l'incipit, i partecipanti potranno continuare a camminare lentamente parlando ad alta voce. Non ha importanza per chi conduce, in questo momento, capire le storie. Questo è un esercizio di disinibizione e riscaldamento. Ovviamente questo suggerito è un esempio, chi avrà la conduzione potrà inventare liberamente il proprio incipit.

Voce del conduttore: "Ascoltate attentamente perché ciò che sentirete è l'inizio della storia che voi continuerete (suono di triangolo) Ti sei perso/a nel bosco, in tasca hai una bottiglietta d'acqua e un pezzo di pane. Intorno a te ci sono alberi grandissimi che lasciano filtrare pochi raggi del sole. L'aria è frizzante, i suoni del bosco ti affascinano ma ti intimoriscono un poco.

All'improvviso, ti sembra di intravedere tra i rami, poco più in alto di te, un uccello con lunghe piume di mille colori. È bellissimo.

Ti fermi a guardarlo e lui, voltandosi verso di te, comincia a parlare... (suono del triangolo) continua la storia. Il suono del triangolo vi indicherà la metà della storia; quando suonerà due volte vi indicherà che dovrete apprestarvi alla conclusione; quando sentirete tre colpi di triangolo dovrete interrompervi".

Esercizio n° 3 – Il ponte narrativo

Per inventare occorre saper associare, secondo una logica fantastica, immagini e parole.

Questo esercizio è utile per affinare le capacità associative e applicarle per un "riempimento" descrittivo ed emotivo tra un nucleo narrativo del racconto e l'altro, lo chiameremo "il ponte narrativo".

In cosa consiste?

Ai partecipanti vengono consegnate delle storie incomplete, con un inizio, un fatto, uno sviluppo e una conclusione ed essi dovranno inventare ciò che non è scritto, ossia riempire quel vuoto con la propria fantasia.

Un esempio: i quattro punti che seguono sono frammenti di un testo con zone evidentemente assenti. Esercizio: completare la storia.

1

Il vestito che le avevano dato era troppo stretto, il corsetto la faceva sentire prigioniera di un abito che non le apparteneva. Quelle scarpette col tacco le impedivano di camminare. Le dieci damigelle che le correvano intorno come api intorno a un fiore cominciarono a innervosirla. Era quella la vita che desiderava veramente? Con uno scatto improvviso si liberò del vestito, del corsetto e delle damigelle. Con la sola vestaglia che aveva indosso si lanciò

fuori dalla stanza, salì in piedi sulla pietra del portico e si lanciò nel vuoto. L'urlo terrorizzato delle damigelle accompagnarono il suo volo.

La ragazza si aggrappò a un ramo del salice, il suo peso la portò all'altezza del fiume e a quel punto si lasciò cadere.

Scompare nuotando tra le onde quiete del fiume, lasciando le damigelle mute e sorprese.

I

ponte narrativo

Parte da inventare, che sia la continuazione del punto 1 e l'antefatto del punto 2

2

... in quel momento ripensò alla fuga rocambolesca dal castello e decise che non si sarebbe mai più fatta convincere da principi azzurri. Proprio in quel momento vide, tra la gente del grande mercato, un giovane di belle sembianze osservare attentamente la zingara che gli scrutava le linee della mano.

3

Quando quegli uomini armati la circondarono lei non si perse d'animo, lanciò un flebile grido e cadde per terra svenuta.

Gli uomini scoppiarono a ridere, riposero le armi e si avvicinarono alla loro preda, abbandonando quello schieramento che ben conoscevano e che li proteggeva nelle battaglie più dure. Quando furono ad un passo dalla ragazza, lo scatto fu inatteso: la ragazza diede un calcio in faccia al più grosso, passò tra le gambe di un altro e fuggì così velocemente che gli uomini non fecero neppure in tempo a capire ciò che stava accadendo.

III

ponte narrativo

Parte da inventare, che sia la continuazione del punto 3 e l'antefatto del punto 4

4

Non fu certo facile convincerlo, ma alla fine lui sorrise, lei lo baciò e si allontanò verso il mare.

Consigli di lettura

Barker C., *Giochi di teatro*, Ed. Bulzoni.

Rodari G., *La grammatica della fantasia*, Ed. Einaudi.

2.3. Compiti

Metti in pratica uno o più esercizi suggeriti nella pratica laboratoriale e poi rispondi, insieme al gruppo, alle seguenti domande:

“Cosa succede al nostro cervello quando associamo due immagini o due parole apparentemente lontane tra loro?”

“Perché il bisogno di fantasticare è una prerogativa umana così importante?”

“Quali benefici possono derivare dal pensiero creativo?”

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

2.4. Set di materiali visivi/fonti (diagrammi, carte, tavole, mappe, immagini, foto)

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

WHO EURO

Health Evidence Network – Report di sintesi 67

**Quali sono le evidenze sul ruolo delle arti
nel miglioramento della salute e del benessere?
Una scoping review**
(Rapporto completo)

Daisy Fancourt, Saoirse Finn



The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein



<https://www.youtube.com/watch?v=09Y4yutpJvo>

Pinocchio.
Babilonia Teatri,
2012



«Il teatro degli ultimi» (P. Delbono)

<https://www.youtube.com/watch?v=YxG6BBKfZRw>

Barboni,
Pippo Delbono e Bobò,
1997



«Rimettere l'uomo al centro»

(A. Punzo)

[https://www.youtube.com/watch?v=XOsj9WvBZag
&t=146s](https://www.youtube.com/watch?v=XOsj9WvBZag&t=146s)

Beatitudo,
Compagnia della Fortezza,
2018

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

2.5. Accesso ai dati nella versione online:



LEZIONE

**IL TEATRO SOCIALE
E COMUNITARIO**

The graphic header features a light gray background with diagonal white stripes. On the left, the word "LEZIONE" is written in large, bold, orange capital letters, underlined. Below it, the title "IL TEATRO SOCIALE E COMUNITARIO" is written in large, bold, blue capital letters. In the top right corner, there are two logos: the circular seal of the University of Messina (Stydlorum Universitas Messanae, A.D. 1548) and the Erasmus+ logo, which consists of the European Union flag (a blue rectangle with twelve yellow stars) and the text "Erasmus+" below it.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein