

EMILIA FINARDI



STORYBODY

LA PARTECIPAZIONE TRA TEATRO E WEB

STORYBODY

LA PARTECIPAZIONE TRA TEATRO E WEB

*Dedicato al :“È questa Güllen?”
che mi ha portato a tutto questo
e a molto di più*



Master of Science in
Digital and Interaction Design

Autore
Emilia Finardi

Relatore
Davide Spallazzo

Correllatore
Valentina Tanni

Anno Accademico
2019-2020

INDICE

Abstract	VIII	CAPITOLO 5: IL PROGETTO	83
Introduzione	1	5.1 Teatro dell'Oppresso e Tecnologia	83
CAPITOLO 1: LA TEATROLOGIA DIGITALE	5	5.2 Motivazioni e Obiettivi	86
1.1 La Performatività e il Teatro	5	5.3 Requisiti Progettuali	87
1.2 L'Evoluzione del Teatro Tecnologico	5	5.4 Una Strada Percorribile	88
1.3 L'Oggetto Teatrale Contemporaneo	15	CAPITOLO 6: LO SVILUPPO	95
CAPITOLO 2: IL TEATRO DELLE PERSONE	19	6.1 Concept dell'Esperienza	96
2.1 Caso studio: il Teatro dell'Oppresso	26	6.2 Architettura delle Informazioni	104
2.2 Attualità del Teatro dell'Oppresso	42	6.3 Prototipo	110
CAPITOLO 3: LA PARTECIPAZIONE COME ARTE	47	6.4 User Test	135
3.1 Il T.d.O. come Arte Partecipativa	47	CAPITOLO 7: CONCLUSIONI	149
3.2 Teoria sull'Arte Aartecipativa	49	Ringraziamenti	151
3.3 Il Networking come Arte	56	Bibliografia	155
3.4 Casi studio	59	Indice delle Figure	161
CAPITOLO 4: LA FUNZIONE DEL DESIGN	67		
4.1 Il T.d.O. come Innovazione Sociale	67		
4.2 L'Innovazione Sociale	68		
4.3 Il Processo di Design	71		
4.4 Il Design per l'Innovazione Sociale	75		

ITALIANO

ABSTRACT

Negli ultimi cinquant'anni il teatro, come molti altri settori artistici, ha subito grandi cambiamenti grazie all'introduzione dei nuovi media digitali all'interno delle performance. Questo fenomeno ha consentito di esplorare diversi tipi di interazione tra spettatore, palcoscenico, attore e scenografia, dando vita a riflessioni profonde sul ruolo della tecnologia in rapporto al contenuto teatrale, allo spazio e alle persone coinvolte. Esiste una tipologia di teatro, l'Applied theatre, con precise connotazioni tematiche e di forma allo scopo di sollevare spunti di discussione in ambito sociale. Il suo intento infatti è quello di portare gli spettatori ad una consapevolezza della società che li circonda e delle dinamiche relazionali, politiche ed economiche che formano il tessuto collettivo. Fra le diverse forme di *Applied Theatre* una viene definita Teatro dell'Oppresso, fondata dal regista, scrittore e politico brasiliano Augusto Boal. Ciò che caratterizza questa tipologia di teatro è l'interesse a minare lo status quo della società e portare ad un cambiamento che parta dalle persone sottomesse, private della libertà di espressione, di senso critico e di pensiero. Analizzando le oppressioni che le attanagliano, il Teatro dell'Oppresso offre diverse specifiche tecniche teatrali come mezzo per rendere consapevoli gli individui dei conflitti sociali, sia esteriori sia interiori. Il cosiddetto *Forum Theatre* e l'*Image Theatre* sono le forme più utilizzate per la messa in atto di questo particolare tipo di teatro. La tecnologia ha fortemente influenzato il panorama teatrale, pur tuttavia non riuscendo a sostituire le sensazioni e le emozioni trasmesse da una performance nello spazio fisico, quanto piuttosto ad amplificare il suo messaggio per raggiungere in maniera più diretta lo spettatore. Allo stesso modo, questa tesi cerca di usufruire dello strumento digitale per amplificare i principi del Teatro dell'Oppresso, che sembra essere stato toccato poco dall'avanzamento tecnologico, dando vita ad un'esperienza ibrida, frutto del connubio tra arte, performatività e design per l'innovazione sociale. Tramite un esame dei case study si cerca di stabilire quali tipi di strumenti digitali possano favorire l'indagine a proposito di tematiche di discussione e quali debbano essere i requisiti progettuali affinché si possa incrementare la partecipazione e il dialogo sociale da parte degli utenti. Poiché il fulcro della tesi è un teatro di tipo sociale rivolto sì ad un pubblico di ceto medio basso, ma comunque dotato di dispositivi comuni e largamente diffusi come smartphone, computer e connessione a Internet, il progetto mira a creare una piattaforma digitale *web-based* in grado di raggiungere un maggior bacino di utenza interessata di materia teatrale. Il proposito di fatto è quello di permettere agli utenti, tramite un tipo di interazione collegata all'*Image Theatre*, la realizzazione di contenuti di discussione. Caricando delle immagini dedicate a più temi di oppressione, l'esperienza si basa sulla co-creazione di tante evoluzioni e interpretazioni del materiale fotografico quante tematiche vengano affrontate, dando vita a una quantità variegata di video automatizzati, capaci di racchiudere una rappresentazione visiva del frutto della collaborazione. Lo sviluppo di questa tesi prevede dunque la progettazione dell'interfaccia di una piattaforma capace di integrare arte partecipativa, fotografia e tecnologie digitali attraverso il processo iterativo del *Design Thinking*. Come nota conclusiva, viene proposta una riflessione a valle delle impressioni esposte dagli utenti che hanno preso parte all'esperienza, sul contesto storico difficile in cui essa si inserisce e sulle potenzialità che questo progetto può avere nella speranza di offrire nuovi processi di espressione individuale e nuove azioni culturali innovative.

ENGLISH

ABSTRACT

As many other areas of arts, in the last fifty years the theatre has undergone great changes with the introduction of digital media within performances. This circumstance has made possible to explore different types of interactions between spectator, stage, actor and scenography, giving birth to a profound reflection on the technology's role with respect to the theatrical content, the space and the persons involved. The Applied Theatre is a kind of theatre with specific thematic and form's connotations intended to raise opportunities for discussion within the social sphere. Its intent is indeed to bring spectators to become aware of the society surrounding them and to realise all relational, political and economic dynamics forming the collective backbone. Among the different forms of Applied Theatre, one is called the Theatre of the Oppressed, founded by the Brazilian director, writer and politician Augusto Boal. What typifies this theatre is its interest in challenging the society's status quo by bringing about a positive shift which starts from the submissive people, those having no freedom of expression, no critical sense and no thinking abilities. By analysing their gripping oppressions, the Theatre of the Oppressed offers several specific theatrical techniques as means of making individuals aware of the social conflicts, both external and interior. The so-called Forum Theatre and Picture Theatre are the two most used forms of implementation. As anticipated, technology has greatly influenced the theatre scene, although it can never replace sensations and emotions transmitted by physical performance, but rather it can amplify its message to reach viewers in a more direct way. Similarly, this work aims to take advantage of the digital tool to amplify the principles of the Theatre of the Oppressed, which seems to have been little touched by the technological progress, giving life to a hybrid experience, result of the combination of art, performativity and design for social innovation. Through case studies, we look into how to establish the most appropriate digital tools which facilitate surveys on discussion topics and on project requirements able to increase participation and social dialogue between users. As the focus of this thesis is on a social theatre intended for a lower to middle-class public, but nevertheless familiar with common and widely used devices such as smartphones, computers and Internet connections, the project aims to create a web-based digital platform capable of reaching a greater pool of users interested in theatrical subjects. The purpose is actually to allow users, through interactions with the Image Theatre and with other Boal's practices, to create discussion contents. By uploading images representing multiple oppression forms, the experience consists in co-creating as many evolutions and interpretations as the issues addressed by the photographic material are, thus producing a varied range of automated videos, capable of enclosing a visual representation as result of this collaboration. This thesis therefore provides for the design of a platform interface capable of integrating participatory art, photography and digital technologies through the iterative process of the Design Thinking. As a final note, based on users' impressions following their participation to the experience, the work offers some thoughts on the difficult historical context in which it takes place and on the project's potential in promoting new processes for individual expression and new innovative cultural actions.

INTRODUZIONE

INTRODUZIONE

La base di partenza di questa tesi di ricerca risiede nella pratica performativa del Teatro dell'Oppresso, una forma di teatro di comunità, le cui modalità di coinvolgimento del pubblico si differenziano notevolmente dall'idea comune di spettacolo teatrale. Le performance di Teatro dell'Oppresso prevedono l'intervento diretto dello spettatore sul palco durante la messa in scena di tematiche di oppressione, affinché trovi in sé stesso e nelle proprie azioni la risposta a problematiche di tipo sociale. "Oprimido", in portoghese, è un aggettivo che si rivolge a colui che cerca di reagire ad una situazione indesiderata che causa disagio e sofferenza. Analizzando le pratiche, ma soprattutto i principi del suddetto genere teatrale, questa tesi si pone come obiettivo quello di indagare le oppressioni che oggi attanagliano le comunità e l'uomo moderno, usufruendo dello spazio democratico ed interconnesso del Web. Tuttavia, dal momento che il Teatro dell'Oppresso si rivela un metodo di risoluzione efficace poiché fondato sul concetto di azione, partecipazione e collaborazione tra i cosiddetti "spett-attori" - ossia spettatori attivi e non passivi-, questa tesi analizza questi concetti in un panorama artistico più ampio, non solamente teatrale, focalizzando la propria attenzione all'universo dell'arte collaborativa online. L'obiettivo finale si concretizza nella realizzazione di una piattaforma web che, sfruttando l'accessibilità di Internet, possa diventare uno spazio di espressione individuale, di partecipazione e collaborazione sociale tramite una reinterpretazione delle tecniche del Teatro dell'Oppresso. L'intero processo di sviluppo può essere suddiviso in due macrocategorie. La prima fase è dedicata alla ricerca in merito al Teatro dell'Oppresso, sia in ambito teorico sia pratico, con una prima introduzione a proposito dell'evoluzione del rapporto tra arte teatrale e nuovi media tecnologici. Lo studio si estende poi ad un'analisi del concetto di partecipazione come elemento artistico sia nel mondo fisico sia nel mondo del web. Infine viene definito il ruolo del design come strumento di supporto all'interno di un'iniziativa volta all'innovazione sociale. La seconda fase si apre con una riflessione teorica che aiuta a raggiungere la definizione di un concept di progetto efficace, capace di rispondere alla domanda di ricerca seguendo degli specifici requisiti progettuali. L'idea finale di progetto prevede la creazione di una piattaforma di arte partecipativa che permette agli utenti di condividere delle immagini in merito ad uno specifico tema; queste immagini possono dare vita ad una evoluzione del tema rappresentato tramite l'aggiunta, da parte di altri utenti, di immagini di risposta lungo una o più timeline, da cui si generano dei video che racchiudano l'intero processo di sviluppo estetico. La metodologia di riferimento per la progettazione trattasi di quella del Design Thinking, elaborata dalla d-school della Hasso-Plattner Institute dell'Università di Potsdam in collaborazione con l'Università di Stanford e l'agenzia IDEO. La User Experience e la User Interface della piattaforma vengono elaborate partendo dalla definizione di un'architettura delle informazioni del sito, dalla gerarchizzazione dei contenuti, dalla definizione di un wireframe visivo e dalla realizzazione di un prototipo interattivo. Infine vengono riportati i risultati di due cicli di user testing: il primo incentrato su una valutazione euristica dell'usabilità dell'interfaccia e sull'interazione del sistema da parte di figure esperte del settore; il secondo invece dedicato ad una analisi sull'efficacia del concept in termini di partecipazione e di coinvolgimento dell'utente. Come conclusione della ricerca, vengono avanzate alcune considerazioni a proposito dell'uso delle immagini e dell'espressività unicamente visiva sia come punto di

forza così come debolezza del progetto, che può dunque accogliere dei pareri estremamente positivi e al contempo delle osservazioni scettiche nei confronti dell'esperienza.

Commento personale

Io di Teatro non c'ho mai capito niente; e molto probabilmente ancora adesso conosco veramente molto poco. Il fatto è che non mi è mai interessato il Teatro: nè da bambina, nè da adolescente. Anzi! A quell'età mi sentivo troppo timida e insicura per affrontare gli sguardi del pubblico e preferivo di gran lunga rifugiarmi tra i miei disegni. Eppure è bastato davvero poco perché io arrivassi a scrivere un'intera tesi su di un progetto interamente dedicato di materia teatrale. Gli ingredienti affinché tutto ciò potesse avvenire sono stati: una casualità del tutto imprevedibile e apparentemente insignificante; un periodo della mia carriera universitaria alquanto particolare; un gruppo di anime terribilmente sbandate quanto belle e le emozioni che ho provato per la prima volta mentre interpretavo le emozioni di qualcun altro. Passare un solo semestre nel gruppo del Teatro delle Biglie è stato sufficiente perché io potessi innamorarmi del Teatro e di tutte quelle sensazioni che ha saputo risvegliarmi e regalarmi: è questo il motivo che mi ha spinto a creare qualcosa di personale che mi permettesse di inserire un mio piccolo contributo in questo contesto. E siccome io di teatro non c'ho mai capito niente, ho studiato tutto quello che mi è stato possibile, scoprendo generi di performance che mai mi sarei immaginata e dovendo ammettere a me stessa che la mia idea di Teatro fosse rimasta a quella di Shakespeare che esibisce le sue opere per la Regina d'Inghilterra. Il Teatro dell'Oppresso, non appena l'ho sentito nominare, mi ha affascinato fin da subito per la visione completamente nuova che ha saputo darmi a proposito dell'arte teatrale e della sua utilità. Mai mi sarei aspettata che potesse esserci una forma di rappresentazione votata al sociale, capace di cambiare la vita delle persone, di rappresentare i propri demoni interiori e sconfiggerli. Ho deciso di fare mie le sue pratiche perché come persona sono sempre stata affascinata dalle dinamiche della mente umana e dal potere che la collettività può esercitare per il benessere individuale; allo stesso tempo perché come designer ho sempre cercato di dare un valore semantico -salvo limiti progettuali imposti- a tutti i progetti per cui ho lavorato nel mio periodo universitario, disinteressandomi completamente dei puri esercizi di stile o dell'estetica nata per essere tale. Per quanto questa tesi sia stata un'immensa sfida e fatica, mi rispecchia in ogni aspetto, nei punti forti e nei punti deboli, e per questo ne apprezzo tantissimo il valore e la qualità. Mi auguro che un futuro lettore possa fare altrettanto.



Fig. 1
Io in una scena
de "La Visita
della Vecchia
Signora",
2019

LA TEATROLOGIA DIGITALE

CAPITOLO 1

CAPITOLO 1

LA TEATROLOGIA
DIGITALE

Guardando al passato, dalla marcia dei quarantamila di Torino del 1980, Gallacadata del Muro di Berlino del 1989 o al collasso delle Torri Gemelle a New York del 2001, fino alla più stretta attualità, è piuttosto facile osservare come radicalmente sia cambiato il mondo, sotto diversi punti di vista quali quello sociale, politico ed economico; pertanto è importante tenere presente che anche la natura del teatro si sia evoluta nel tempo e con essa il modo in cui lo vediamo attualmente. Non a caso Paolo Rosa (2011), fondatore di Studio Azzurro, sostiene che “l’arte e il teatro devono essere sollecitate continuamente al rinnovamento”, mentre Robert Lepage, artista tecnoteatrale, ribadisce che “la sopravvivenza del teatro dipende dalla sua capacità di reinventarsi, abbracciando nuovi strumenti e nuovi linguaggi” (Monteverdi, 2020).

1.1 LA PERFORMATIVITÀ E IL TEATRO

Cosa si intende per teatro oggi?

Nell’area teorica della Nuova Teatologia e dei Performance Studies, ovvero gli studi teatrali continentali e angloamericani, l’oggetto di studio sta cambiando: si sta passando infatti dallo spettacolo come opera-prodotto, da guardare-analizzare-leggere, al teatro come insieme di processi e di pratiche da esperire-indagare-capire (De Marinis, 2014). Sia nel caso della Nuova Teatologia sia in quello dei Performance Studies vengono privilegiati i processi e le pratiche rispetto ai prodotti e ai codici convenzionali. Si può dunque affermare che attualmente La Nuova Teatologia considera le opere dal punto di vista processuale, ovvero dal punto di vista performativo; e questo la porta, come fanno i Performance Studies, a mettere l’accento sugli aspetti performativi dei fenomeni teatrali (De Marinis, 2014). Alla luce di ciò, è interessante chiedersi quale sia dunque la differenza tra performatività e teatro. Andrea Balzola (2011) fornisce una distinzione, avanzata anche da altri, secondo cui la performatività viene intesa come messa in scena di un evento, di un’azione artistica e comunicativa non necessariamente di matrice teatrale. La performatività è un modo rispetto al teatro che invece è un medium: la performatività è la messa in scena di linguaggi artistici, mentre il teatro è la pratica di uno specifico linguaggio. Questa nuova dimensione dell’arte è di una portata innovativa che tutt’oggi non è ancora pienamente compresa in tutte le sue implicazioni: essa infatti segna la nascita di un’estetica dell’interattività.

1.2 EVOLUZIONE DEL TEATRO TECNOLOGICO

A questo punto si può parlare di una “svolta performativa” nelle pratiche teatrali del Novecento, a partire dagli anni Settanta in particolare (De Marinis, 2014). In quegli anni infatti l’attenzione artistica si sposta dal proporre al pubblico un oggetto artistico al presentare un’azione, un processo di concettualizzazione, fortemente influenzata dalla stagione degli happening e della performance (Balzola, 2011).

Gli Happening tra gli anni Cinquanta e Sessanta

I cosiddetti happening vengono inaugurati a New York già dalla fine degli anni Cinquanta con l’opera di Allan Kaprow *18 Happening in 6 Parts* (1959): nastri non sincronizzati, diapositive proiettate, suoni e rumori provenienti da un altoparlante, pareti affrescate con collage, oggetti sparsi, azioni e frasi ripetute meccanicamente da attori avvolgono in un continuo susseguirsi gli spettatori, che vengono invitati a spostarsi nelle tre camere separate da pannelli di plastica (Monteverdi, 2016). La conseguente evoluzione degli happening sono gli Environmental Theatre degli anni Sessanta: il teatro diviene una serie di rapporti tra attori, pubblico, oggetti di rappresentazione e spazio. Tutto lo spazio è dedicato al pubblico a alla rappresentazione (Monteverdi, 2005).

Con Luca Ronconi e i gruppi neoavanguardisti degli anni Sessanta viene posto l’accento sulla tematica del teatro come luogo di azione condivisa, ridefinendo così il luogo teatrale stesso: esso viola lo spazio di prossimità dello spettatore, rompe il principio di frontalità e pone la condizione di partecipazione da parte del pubblico nell’azione scenica. Queste opere fondate sullo scambio, riposizionamento e negoziazione di più linguaggi alla metà degli anni Sessanta cominciano ad essere chiamate Intermedia Art (Monteverdi, 2020).



Fig. 2
Allan Kaprow,
“18 happening in
6 parts”
(sandwich man),
1959

L’intermedialità e il movimento Fluxus

Si introduce così nel linguaggio interpretativo del teatro il concetto di intermedialità come scambio di più linguaggi in un’unica dimensione artistica (Monteverdi, 2020). L’intermedialità è il punto di incontro tra performer e spettatori e punto di convergenza di più media.

Il prefisso -inter indica la connessione che si crea tra le varie espressioni in scena e la loro ricreazione (Chapple & Kattenbelt, 2006) e una relazione non gerarchizzata tra i diversi media (Monteverdi, 2020).

A cavallo tra gli anni Sessanta e Settanta si evolve un fenomeno di uscita del linguaggio performativo dal luogo chiuso e iper codificato del teatro e si instaura uno sconfinamento mediatico da parte delle pratiche artistiche (Balzola, 2011): gli artisti di Fluxus, sperimentando nuove modalità espressive tramite l’utiliz-

zo della prima apparecchiatura video, aprono le porte a una riappropriazione indipendente della tecnologia della comunicazione, che fino ad allora era stata riservata alle grandi strutture di broadcast (Balzola, 2011).

Dalla metà anni Settanta si crea una relazione tra i nuovi media audiovisivi ed il teatro, portando alla nascita del movimento della videoarte, che si estende a tutte le sue sottocategorie: video musica, video danza, video poesia, video teatro (Balzola, 2011), dove per videoteatro si intende sia la produzione videografica di ispirazione teatrale legata ad uno spettacolo, sia performance tecnologiche o spettacoli teatrali che utilizzano l'elettronica in scena (Monteverdi, 2020).

I protagonisti del Videoteatro degli anni Ottanta

A partire dagli anni Ottanta, con Tiezzi, Corsetti, Studio Azzurro, Martone e Krypton nasce la prima generazione multimediale che comincia a spostare l'utilizzo degli strumenti digitali dalla fase di messa in scena e a quella di concepimento dell'idea drammaturgica (Balzola, 2011), intrecciando questi due momenti. Le immagini video e digitali assumono il ruolo di elementi che non solo si integrano con la messa in scena ma costituiscono la drammaturgia stessa. In questo particolare periodo diverse compagnie sviluppano spettacoli di videoteatro, che raggiunge il suo culmine tra il 1984 e 1985. Nelle opere prende forma una pratica di scrittura scenica multimediale e tecnologica (Pizzo, 2013) che genera una rottura con il nucleo drammatico classico (le funzioni del personaggio, la priorità del testo scritto, il vincolo mimetico, la convenzione scenica di esclusione dello spettatore)(Monteverdi, 2020).

Quella videoteatrale italiana degli anni Ottanta è una stagione molto fortunata e può dirsi rappresentata, secondo la studiosa Anna Maria Monteverdi (2020), dallo spettacolo Prologo a diario segreto contraffatto realizzato nel 1985 da G.Barberio Corsetti e Studio Azzurro. L'opera si basa sul dispositivo della "doppia scena": una visibile al pubblico tramite schermo sul palco, e un'altra nascosta, nella quale gli attori vengono ripresi da delle telecamere a circuito chiuso (Monteverdi, 2020). Ciò che gli spettatori vedono sono dodici monitor che disassemblano in quattro parti i corpi degli attori, lasciando intuire la presenza di una controsцена dove avvengono le riprese e le azioni.

Altro spettacolo emblematico di quel periodo è Camera Astratta, commissionato da Documenta 8 nel 1987 e progettato sempre dal duo artistico Corsetti-Studio Azzurro.

Fig. 3

G.B. Corsetto,
Studio Azzurro,
"Prologo",
1985



Anche Camera astratta nasce dall'idea di mostrare cosa succede dietro le quinte attraverso dei televisori. Tuttavia gli autori cercano di dare allo strumento televisivo il ruolo di interprete della scena, fornendo a questi oggetti luminosi dei binari e degli assi oscillanti come mezzi per spostarsi nello spazio (Rosa, 2011). Si crea perciò una coreografia di monitor che scompone e ricomponi i corpi degli attori e domina sulla scena un attore di tipo "schermico" (Monteverdi, 2016). L'impostazione di quest'opera dà prova della forza del concetto secondo cui lo spazio virtuale e reale tendono a coincidere e ad assorbirsi, compenetrandosi in maniera inestricabile sul palco e generando un mondo percettivamente ambiguo, un limbo intermedio (Balzola, 2011).

Il periodo fertile del videoteatro termina con la metà degli anni Novanta quando i media digitali aprono nuove possibilità narrative per la scena (Monteverdi, 2020), cavalcando l'onda della rivoluzione digitale (Dixon & Smith, 2007).

Dispositivi di visione

Dispositivi multischermo vengono integrati sul palco. La presenza di più schermi e monitor comporta una diversa partecipazione e una diversa disposizione percettiva dello spettatore poiché le immagini sono decontestualizzate, frammentate, velocizzate, simultanee su più schermi. Il video sottolinea il volto, ferma il tempo e isola il gesto, introducendo il cosiddetto "effetto specchio" e diventa dispositivo psicologico introspettivo (Monteverdi, 2016).

Il migliore esempio è The Seven Streams of River Ota (1994) di Robert Lepage in ricordo della tragedia di Hiroshima.

Su sette pannelli disposti come la facciata di una tradizionale casa giapponese vengono retroproiettati video che si combinano con le ombre degli attori. Si crea un dialogo tra corpi e luce che simboleggia l'impossibilità di cancellare la bomba atomica dalla memoria collettiva. Il risultato è uno spettacolo fluido in cui la tecnologia non viene ostentata in scena, bensì lavora dentro lo spettacolo (Giorgetti, 2017). Tornando in Italia, nell'area emiliano-romagnola nascono molte compagnie teatrali che segnano quel momento storico grazie alle loro forti identità artistiche: i Motus, Fanny & Alexander, Teatrino Clandestino, Masque Teatro. Questi protagonisti del panorama teatrale esplorano ancora più in profondità le possibilità d'espressione del video in scena, integrandolo perfettamente nelle opere e realizzando immagini che non sono semplicemente da sfondo, ma generano altri livelli di lettura (Lischi, 2005). Un'opera rappresentativa della cosiddetta Generazione Novanta italiana è Twin Rooms del 2002 dei Motus. Il progetto si caratterizza per la forte contaminazione filmica dell'azione teatrale che, tramite riquadri, primi piani e ricostruzioni di set, simula il cinema (Monteverdi, 2016). Enrico Casagrande e Daniela Nicolò (2011), fondatori del gruppo Motus, raccontano di come abbiano allestito una doppia stanza: una teatrale dove l'attore agisce



Fig. 4

Robert Lepage
"The Seven
Streams of River
Ota",
1994

e una schermica che riproduce in tempo reale la stessa stanza. Tramite il video hanno la possibilità di mostrare allo spettatore ulteriori particolari della scena che sfuggono nella classica visione teatrale d'insieme. Al contempo avviene un montaggio in diretta con materiali di flashback, con scene prese e rimontate da diversi film, che danno una lettura cinematografica alla narrazione e creano una ulteriore drammaturgia oltre a quella preesistente.

“Negli anni Novanta una generazione di artisti cresciuti con la tecnologia e protagonisti del passaggio all'elettronica analogica a quella digitale, dal video al computer, innestano l'elemento multimediale all'interno delle opere con una naturalezza di uno strumento ormai acquisito nell'immaginario collettivo, per loro la scena non deve ospitare qualcosa di estraneo, ma già in partenza è possibile concepirla come un set multimediale, contribuendo in modo determinante e definitivo alla trasformazione del linguaggio artistico e teatrale”. Con queste parole Andrea Balzola (2011) spiega l'evolversi del teatro di quel periodo, che si distingue subito per la particolare attenzione che presta nel far interagire il linguaggio teatrale con quello multimediale.

Fig. 5
Motus,
“Twin Rooms”,
2002



Dagli schermi agli “ambienti sensibili”

La metà degli anni Novanta vede l'inaugurazione da parte di quelli che Paolo Rosa (2012) chiama “ambienti sensibili”: delle installazioni interattive che reagiscono alla presenza dello spettatore attraverso sensori e videocamere con l'obiettivo di creare un “dispositivo socializzante” dove più che la forma è importante le relazioni da esso generate (Monteverdi, 2020). L'opera interattiva ha la capacità di modificarsi grazie alla presenza e all'azione degli spettatori che diventano coautori dell'opera. Si passa da un'opera chiusa e strutturata a un'opera sorgente che nella sua attuazione contiene continue variazioni. Se l'artista è autore della concezione dell'opera, del dispositivo e del contesto, lo spettatore è il performer che la interpreta (Duguet, 1997). Edmond Couchot parla invece di due autori: un autore all'origine del processo che definisce le condizioni di partecipazione e un autore a valle che entra in gioco nello sviluppo dell'opera e ne mette in pratica le potenzialità (Monteverdi, 2005).

Inoltre lo studioso di cyber cultura Antonio Caronia nota che in quegli anni il centro della ricerca è soprattutto il corpo, con una banalizzazione o azzerramento della parola (Caronia, 1997) e un'attenzione verso i dispositivi e i mezzi che riproducono l'immagine del corpo stesso: l'uso di obiettivi e telecamere lo trasformano in immagine e lo immobilizzano dentro teche trasparenti (Mon-

teverdi, 2020). Il corpo viene messo in relazione alla coreografia e ai sistemi interattivi con l'obiettivo di esplorare nuove espressività e sinergie tra danza, musica e arti visive.

Andrea Balzola (2011) spiega che in quest'ultimo decennio avviene un passaggio progressivo dal video in scena alla scena-video sinestetica e interattiva. Il computer, cosiccome la Rete, i software interattivi e la robotica mettono completamente in discussione la progettazione e la fruizione dello spettacolo e generano nuove definizioni in ambiti di ricerca più specialistici.

I programmatori di software diventano figure che creano insieme ai registi una nuova drammaturgia dove la tecnologia non è considerata come un mezzo o un espediente bensì come condizione e supporto dell'innovazione. Sulla scena gli spettatori assistono all'utilizzo di sensori cuciti nei costumi dei protagonisti, a telecamere invisibili e software che permettono di controllare la modulazione della voce ed altri suoni in tempo reale. Nello spettacolo Ala dei Sensi (1999) del regista Ezio Cuoghi, un robot dotato di telecamera e videoproiettore dialoga in modo autonomo con il danzatore e con i suoi movimenti, riprendendolo e proiettando le immagini su uno schermo.

Il Teatro delle Interfacce

Si inaugura il Teatro delle Interfacce. L'interfaccia viene vista come fulcro di nuovi processi compositivi e il computer diviene il cuore dell'azione performativa scenica. Prende vita la scena intelligente: una scena controllata dal computer il quale ha ruolo di mediatore tra parametri che servono per lo svolgimento della rappresentazione. Un dispositivo destinato a interfacciare molteplici realtà e media di cui il regista dirige il ritmo e le forme (Bauchard, 2003).

Nel 1991 Brenda Laurel presenta un intero libro dedicato alla comparazione tra teatro e computer, tanto da intitolarlo “Computer as theatre”. Tracciando analogie ravvicinate tra le idee teatrali e computazionali del gioco di ruolo, dell'interazione, della mimesi e della “finzione”, l'analisi di Laurel accomuna un programma per computer a un copione poiché entrambi sono universi chiusi; i team di designer e programmatori hanno ruoli creativi simili a quelli del personale delle compagnie teatrali mentre i software e i circuiti funzionano come il “backstage” di un teatro per sostenere le rappresentazioni e creare “magia” (Dixon & Smith, 2007). Brenda Laurel propone così un invito agli sviluppatori di videogiochi a strutturare l'esperienza come una composizione teatrale, ma apre anche la questione se le interfacce possono trovarsi nel cuore del teatro (Bauchard, 2003).

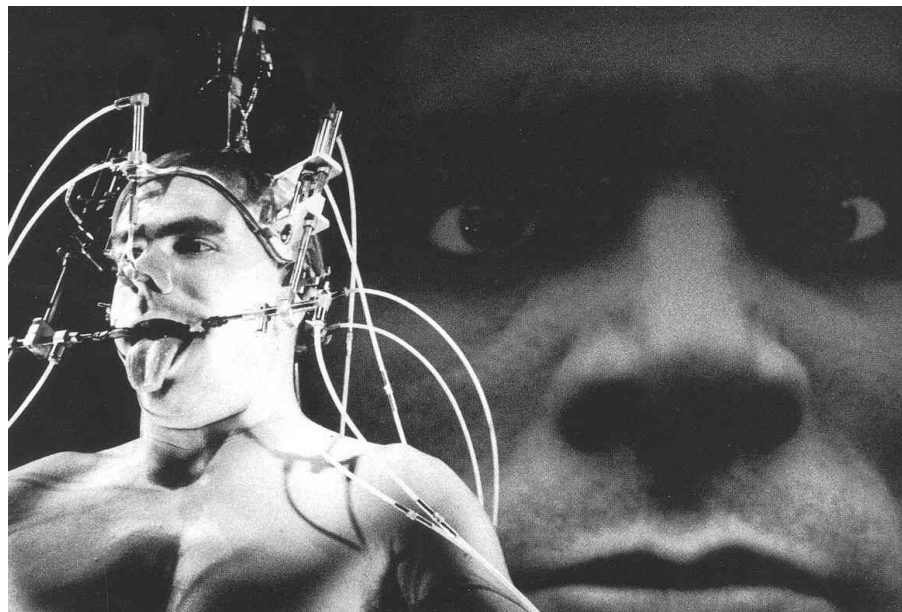
Nel suo saggio pubblicato su Théâtre des Interfaces in Digital Performance a cura di Emanuele Quinz, Franck Bauchard (2002) distingue due tipi di interfacce nel teatro interattivo: “Nel primo tipo di interfacce, il dispositivo materiale e il software serve da mediatore fra il computer e delle unità periferiche (camere, strumenti tradizionali e virtuali). Ci si orienta allora verso la costituzione di vere e proprie regie digitali, che combinano molteplici fonti sonore e visive: immagini video in presa diretta, elaborazione digitale dell'immagine in tempo reale, immagini prese su Internet, immagini d'archivio, voci off preregistrate, elementi musicali prodotti e trasformati in diretta... Questa regia digitale può essere controllata da dei tecnici, o più raramente dagli interpreti, il che comporta necessariamente che gli interpreti integrino ancor più nella recitazione le loro interazioni con le interfacce.

Il secondo tipo di ricerca sulle interfacce, più frequente in ambito coreografico che in ambito teatrale, è incentrato sulla creazione di oggetti o di esseri digitali interattivi a partire dalla captazione di movimenti o di emozioni degli interpreti. L'interfaccia si pone allora fra due sistemi di natura diversa, fra i quali il computer svolge delle operazioni di traduzione. Le interazioni fra il reale e il virtuale determinano allora lo svolgimento della rappresentazione e la costruzione dell'azione scenica. Esse aprono la strada ad un teatro interattivo.”

Le tre generazioni degli Interactive Stages

È il 2001 l'anno della maggior attenzione al fenomeno interattivo. Con i nuovi media digitali l'interfaccia della performance interattiva riguarda gli ambienti virtuali veri e propri, dove corpo virtuale e corpo reale interagiscono e creano oggetti interattivi tramite la captazione di movimenti degli interpreti con l'utilizzo di sensori (Monteverdi, 2005). Un esempio sono i data glove per la manipolazione della realtà virtuale utilizzati da Giacomo Verde, i sistemi di motion capture, tecnica che rileva digitalmente il movimento del corpo, e la piattaforma open source EyesWeb (Monteverdi, 2016). Queste periferiche di interazione uomo-macchina fanno del corpo dell'attore un hyperinstrument che può gestire in tempo reale input e manipolare oggetti, ambienti, grafiche immagini e personaggi in tre dimensioni. La recitazione con la motion capture rivoluziona i metodi attoriali conosciuti, ma le fasi di apprendimento per la realizzazione di una performance capture sono molto complesse: per acquisire il movimento è necessario posizionare sul corpo del performer un gran numero di sensori e bisogna gestire una elevata quantità di dati per poter animare lo scheletro digitale. Il sistema elettromeccanico è composto da un esoscheletro di alluminio da indossare e tutte le parti dello scheletro sono connesse tra di loro tramite una triade di potenziamenti elettronici. In aggiunta la precisione dei dati è piuttosto discutibile: un piccolo errore angolare può amplificarsi in un grosso errore spaziale, portando ad una sbagliata rilevazione delle posizioni delle parti del corpo (Camurri, 2004). L'utilizzo dell'esoscheletro e della wearable technology raggiunge il suo apice intorno ai primi anni Duemila: Mace.li Antunez Roca, fondatore della compagnia Fura dels Baus, propone un cyber-teatro, o teatro tecno-biologico, in cui avviene non più un'ibridazione tra macchine e dispositivi, bensì tra corpo e macchina, tra organico e inorganico, agendo al confine tra "corpi in-macchinati e macchine in-corporate" (Antunez Roca, s.d.). L'esoscheletro utilizzato sulla scena diventa un'interfaccia che consente al performer di gestire diversi programmi, facendo di se stesso un'interfaccia delle interfacce (Monteverdi, 2005). Torna dunque la centralità della figura dell'attore il cui corpo permette di far funzionare tramite la tecnologia l'intero spettacolo.

Fig. 6
Marce.li
Antunez Roca,
"Epizoo",
1994



In questo contesto secondo M. Antunez Roca (2006) è necessario riformulare la definizione di drammaturgia in "sistematurgia" ovvero "una drammaturgia



Fig. 7
Kònic Thtr,
"Near in the
distance",
2015

che ha bisogno dell'informatica, basata sul principio della gestione della complessità del computer. La sistematurgia è un processo interattivo che indaga attraverso nuovi prototipi, un arco di mediazione che include l'interfaccia, il calcolo e i nuovi mezzi di rappresentazione; sta al servizio di una narrazione, di un racconto, di un organismo teatrale ma lo fa in maniera interattiva usando uno strumento ipermediale".

Dal 2005 comincia una nuova fase dell'interaction design nell'ambito performativo in teatro, grazie a diversi fattori: l'evoluzione della tecnologia motion sensing per i videogiochi, l'introduzione a basso costo sul mercato del telecomando con sensori ottici Wiimote e l'arrivo della scheda hardware open source Arduino. La facilità con cui è possibile rilevare il movimento incentiva gli artisti a realizzare opere di digital choreography dalla grafica più ricca e allo stesso tempo più semplice da gestire (A. M. Monteverdi, 2020).

Tra il 2010 e il 2012 il dispositivo a sensori Kinect viene reso disponibile prima per Xbox e poi per pc; di conseguenza il body tracking si rivela una tecnologia molto più accessibile rispetto ai primi anni Duemila: gli artisti cominciano ad esplorare un tipo di interattività che integra sempre più sistemi e che prende forma tramite software e strumenti di programmazione non complessi da utilizzare, come Processing, Quartz Composer, Touchdesigner e Openframeworks. La disponibilità allargata di queste tecnologie a un numero sempre più ampio di persone favorisce inoltre la diffusione di piattaforme di condivisione e comunità online di programmazione open source che offrono una grande varietà di pratiche "do it yourself" (Monteverdi, 2020). "Viviamo in una cultura del software, cioè in una cultura dove la produzione, distribuzione e la ricezione della maggior parte dei contenuti e dell'esperienza è mediata dal software" (Manovich & Tarantino, 2010). L'interactive designer Rodrigo Carvalho (2016) in un'intervista ad Anna Maria Monteverdi dichiara: "Il software è ovunque, modella la nostra vita quotidiana e influenza ogni decisione che prendiamo. Nel mio lavoro sono più interessato non al software disponibile ma alla sua creazione. Questo è ciò che mi ha attratto di più quando ho scoperto il mondo di Processing, Max, Openframeworks, Arduino. Non sono più limitato alle funzioni e ai parametri progettati dai creatori di un software o di un hardware: per ogni progetto sono stato in grado di creare uno strumento specifico." Il software assume il ruolo di realtà espressiva. Il codice diviene frutto dell'interpretazione della realtà del suo autore, poiché essendo i media più fluidi, le informazioni possono essere trattate in modi differenti dando spazio ad una scelta creativa. Il software è un vero e proprio mondo in cui ci si può orientare in maniera istintiva (Imhoff, 2016). Nell'ottica di una sempre più affordable technology, si apre una terza fase dell'interattività teatrale, dal 2013 in poi, che fa uso di cellulari con tecnologia Bluetooth, GPS e controller. I notebook si abbassano di prezzo, i

Fig. 8
Kònic Thr,
"Before the
Beep",
2011-2012



processori diventano più veloci e la condivisione di contenuti a distanza diventa sempre migliore e più utilizzata. Ci troviamo in un'era dove si fa uso di mobile media technologies, ovvero un uso interattivo di dispositivi informatici come smartphone o tablet che permettono all'utente di comunicare, interagire, condividere e scaricare materiale con l'uso di applicazioni (What is Mobile Media Technologies | IGI Global, s.d.) connesse alla Rete. Questi strumenti digitali agevolano nella scena teatrale il fiorire di una cultura convergente e partecipativa: nelle nuove opere culturali si trova una mescolanza digitale di contenuti per condividere nuove narrazioni con un utente sempre più attivo, creando un contesto altamente partecipativo e connesso (Monteverdi, 2020).

Un ottimo esempio di telematic performance è *Before the Beep* di Kònic (2011) a cui il pubblico può partecipare sia dal vivo sia da remoto tramite cellulare collegandosi alla Rete e sul sito, interagendo su vari livelli. Alle persone viene chiesto di inviare frasi attraverso il cellulare, per portare nuove semantiche che gli attori devono seguire (Konic Thr, 2014). Si tratta di uno spettacolo tecno-sociale mediatizzato dalla Rete, la quale fornisce il contesto culturale, genera comportamenti, dà vita a nuove comunicazioni e relazioni interpersonali (Monteverdi, 2020). Oltre a ciò in questa terza fase ancora in corso è importante menzionare l'uso massiccio di tecnologie come la Realtà Virtuale (VR), la Realtà Mista (MR) e la Realtà Aumentata (AR); quest'ultima, essendo integrata nei cellulari e nei dispositivi portatili, dà vita in ambito teatrale alle walking performance, utilizzate moltissimo dal collettivo tedesco Rimini Protokoll. L'intera gamma degli immersive media apre il campo dell'estetica del teatro virtuale, un teatro che "attraverso la virtualità è in grado non solo di includere l'osservatore all'interno dell'opera d'arte, ma anche di distribuire la sua presenza globalmente, sia nel reale che nel mondo delle informazioni simulate [...] Non solo l'opera d'arte esiste in molteplici luoghi, ma lo spettatore stesso è in grado di fare un'esperienza translocale di quei luoghi che sono parte dell'opera d'arte" (Giannachi, 2004). Nel teatro tecnologico tutto cambia (Monteverdi, 2020) e quella a cui assistiamo oggi è una "svolta algoritmica": il passaggio all'uso di software e computer vision in grado di trasformare in informazioni visive gli input i vari sensori, e al machine learning che mette a disposizione delle macchine un'ampia autonomia decisionale (Arcagni, 2018).

Gli artisti stanno guardando con estremo interesse all'Intelligenza Artificiale, la cui diffusione tecnologica è tale che un qualsiasi dispositivo di uso comune (il face ID di Iphone ad esempio) è dotato di face detection e facial recognition. I software di Intelligenza artificiale sono talmente semplici e in tempo reale da essere considerati, dopo vent'anni di esperimenti con la motion capture, la soluzione ideale per l'interazione uomo-macchina tanto ricercata nel contesto culturale. Al Festival Ars Electronica del 2015 l'artista giapponese Nobumichi Asai presenta un progetto chiamato *Omote* (volto in giapponese) che utilizza un sistema di motion capture e uno speciale software di proiezione di im-

magini per il face tracking e real time mapping on face. Mappando il viso di una modella di Teatro Nogaku, *Omote* crea delle vere e proprie maschere che esprimono una moltitudine di espressioni facciali (Monteverdi, 2020), dando rilevanza al volto come potente mezzo dell'arte. Nel 2019, in collaborazione con Google Arts and Culture Lab, Wayne McGregor ha dato vita ad un esperimento chiamato *Living Archive*: attraverso la visione di centinaia di ore di dati di danza ha sviluppato uno strumento capace di generare coreografie con l'uso dell'Intelligenza Artificiale. Gli utenti tramite il sito possono creare la propria coreografia personalizzata attingendo all'enorme database di coreografie. Sempre grazie all'evoluzione delle Intelligenze Artificiali si arriva ad un'applicazione nel mondo dell'arte di robot che imparano dagli attori e diventano co-attori se non protagonisti della scena. In Giappone il progetto *Robot-Human Theatre Project*, fondato dal drammaturgo Hirata Oriza e l'ingegnere Ishiguro Hiroshi nel 2008, propone vari spettacoli di riflessione sulle caratteristiche della robotica giapponese e gli effetti socio antropologici delle nuove relazioni uomo-macchina. Nel contemporaneo però molti artisti abbracciano anche la sfida del processo di remediation (Bolter & Grusin, 1998): dal momento che i nuovi media digitali hanno messo in crisi i vecchi media, questi sono costretti a reinventare se stessi, a porre rimedio alla loro incapacità di soddisfare le esigenze della società dell'informazione. Gli interpreti teatrali portano in teatro una reinvenzione del medium, in cui tecniche o modalità tradizionali si mettono al servizio della scena attuale (Monteverdi, 2020).

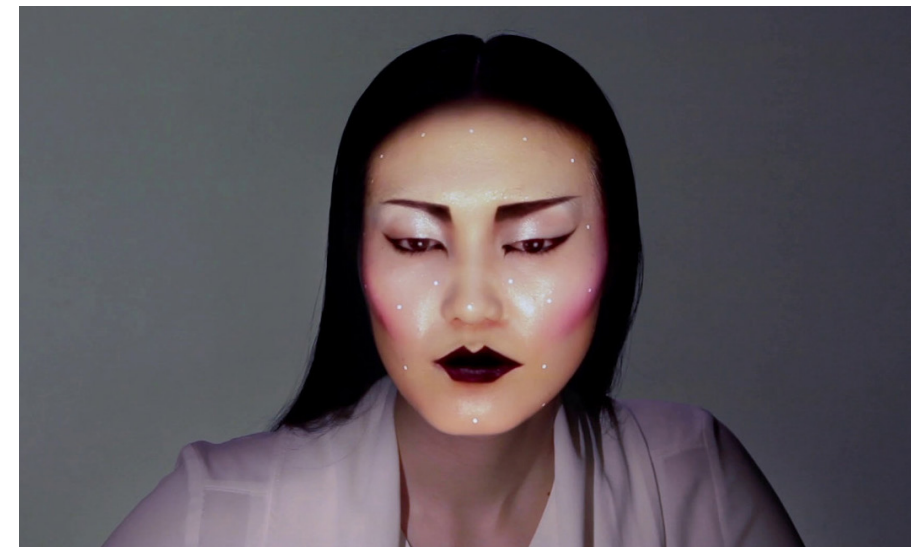


Fig. 9
Nobumichi Asai,
"Omote"
facemapping
real time

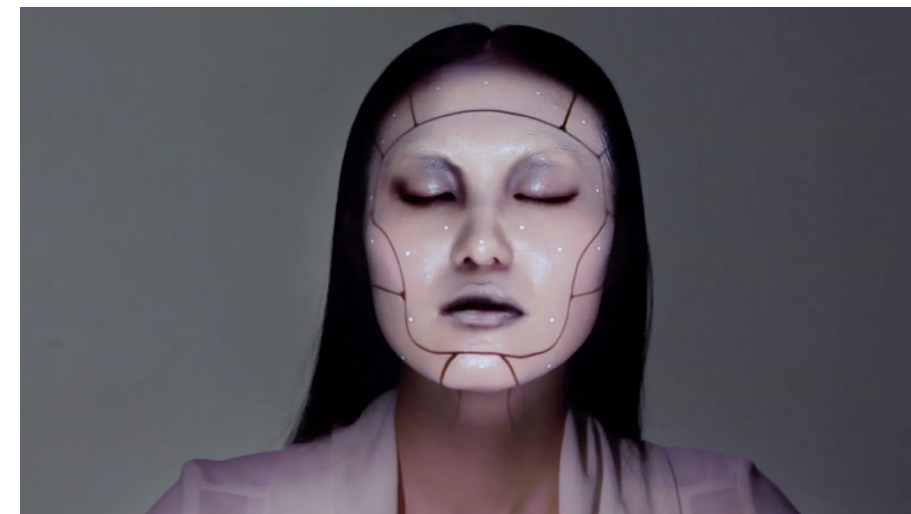


Fig. 10
Nobumichi Asai,
"Omote"
facemapping
real time

1.3 L'OGGETTO TEATRALE CONTEMPORANEO

Il profilo tracciato degli ultimi sessant'anni di storia dell'arte teatrale in relazione ai media digitali dimostra una realtà imprescindibile: la multimedialità è diventata un elemento costitutivo dell'esperienza teatrale contemporanea, gli esempi sono molteplici e assai diversificati (Balzola, 2011). I pionieri del “nuovo teatro” hanno insegnato che il connubio con la tecnologia funziona a patto che sia la creatività a condurre e non viceversa, aprendo nuove strade alla tecnologia, nuovi significati, nuovi territori di senso e soprattutto nuove drammaturgie (Monteverdi, 2020). Ci troviamo di fronte ad un teatro ibrido, interlacciato con il digitale, dove per ibridazione si intende interpenetrazione di un medium all'altro (McLuhan, 2015); l'arte teatrale ha fatto proprie le caratteristiche fondamentali delle tecnologie digitali: immersione, integrazione, ipermedialità, interattività e narrativa non lineare.

Di conseguenza si produce una fenomenologia artistica mutante al passo con le tecnologie digitali (Monteverdi, 2013), impossibile da classificare per la sua natura ambivalente (Bauman, 2010) a causa della sua sempre maggiore tendenza alla transdisciplinarietà. Il teatro e il digitale fondano un intero ecosistema fatto di simbiosi, innesti, migrazioni tra linguaggi e codici al cui interno esiste una nuova tipologia di spettacolo, di percezione e di partecipazione; un nuovo spazio di rappresentazione inteso come ambiente non più luogo neutro contenitore di eventi, ma spazio sensibile, estendibile, modellante e modulabile (Balzola, 2009). Andrea Balzola (2009) spiega che “Il testo, o meglio l'ipertesto drammaturgico, il progetto scenico, la partitura sonora-musicale, l'installazione, il video, il software, lo spettacolo, non appartengono più a generi diversi ma divengono fasi di un processo aperto, tassello di un mosaico spaziale e temporale mutante, flessibile e comunicativamente forte”.

L'innovazione tecnologica porta al passaggio dal testo teatrale all'ipertesto, ovvero dalla macronarrazione lineare alla micronarrazione non sequenziale; tuttavia la scrittura non necessariamente si trasforma in frammenti narrativi ma anche in unità testuali minimali e nomadi che possono agganciarsi e sganciarsi in un ipertesto spettacolare. Vi è un passaggio dal testo scritto e dalla scrittura scenica alla scrittura sinestetica: nell'ambiente ipertestuale infatti non si scrivono più (soltanto) dialoghi e didascalie ma eventi performativi in tempo reale (Balzola, 2011). Emerge la necessità di ripensare ai modi di fare teatro e di ricercare, nelle forme proposte dai nuovi media, nuove modalità da applicare alla tradizione. La drammaturgia dev'essere concepita come capacità di tenere insieme in modo unitario sia i fondamenti drammatici più tradizionali, sia i sistemi digitali in cui è descritto il modo in cui questi e altri elementi si coordinano. L'abilità del drammaturgo contemporaneo sta nel saper scrivere le regole secondo le quali i performer e il sistema di gestione dei media reagiranno a certi tipi di stimoli (Pizzo, 2020). Particolarmente esplicita è la rinomina della drammaturgia in mediaturgia del critico americano Bonnie Marranca (2010), termine con cui intende un metodo di composizione teatrale in cui la drammaturgia viene creata con i media, divenendo così una scrittura mista in cui i linguaggi tecnologici sono incorporati nel progetto narrativo. Il cambiamento da testo a ipertesto di cui parla Andrea Balzola (2011) presuppone inoltre un'interattività tra autore-performer e spettatore e provoca lo spostamento da autore singolo ad autore collettivo. La tecnologia diventa una potenziale piattaforma di dialogo e di rinnovata socialità (Monteverdi, 2020) che pretende l'attivazione dello spettatore, recuperando la funzione sociale del teatro (Balzola, 2011). Infatti se l'ambiente teatrale diventa aumentato, virtuale, reattivo e sensibile, è importante che ci sia una progettualità che includa lo spettatore, lo trascini dentro quello che Emanuele Quinz (2014) chiama “il cerchio invisibile” e lo renda sia consapevole sia partecipe della fruizione.

Nuovamente Andrea Balzola (2011) dipinge il teatro come laboratorio antropologico verso cui la sperimentazione drammaturgica multimediale si sta muovendo: uno spazio dove l'uomo di fronte alla finzione trasforma la propria

identità, genera alter ego, trasforma le relazioni interpersonali e produce nuovi modelli di interazioni e di socialità: “E' fondamentale non concepire questa avventurosa ricerca come un'astronave solitaria [...] distaccata dalla dimensione sociale, ma viceversa ancorare la progettualità artistica a una “drammaturgia del pubblico”, alla sensibilità collettiva, sviluppando la capacità di dialogare con il territorio reale dove le dimensioni emotive, esistenziali, gli immaginari delle persone s'incrociano con le contraddizioni sociali.”

Paolo Rosa (2009) osserva: “In un'epoca dove lo spettatore è sempre più deresponsabilizzato nel suo assistere allo spettacolo del mondo, quasi anestetizzato di fronte al caleidoscopio mediatico, l'invitarlo a compiere anche un gesto molto semplice assume un forte valore simbolico”.

IL TEATRO DELLE PERSONE

CAPITOLO 2

CAPITOLO 2

IL TEATRO DELLE PERSONE

Nel suo saggio “Teatro della persona, teatri delle persone”, Oliviero Ponte di Pino (2012) riflette su come il teatro, sotto qualsiasi forma, sia da sempre un’arte sociale e di comunità, dal momento che la socialità fa parte della sua stessa essenza; a differenza infatti di altre pratiche artistiche come la scultura o la pittura, l’attività teatrale esiste poiché vi è un pubblico che presenzia alla sua attuazione, altrimenti perderebbe tutto il suo senso. Rifacendosi alle parole di Claudio Meldolesi, lo scrittore sostiene che le caratteristiche del teatro abbiano finalità di collettivizzazione anziché di individualizzazione, di coinvolgimento invece che di introversione, di portare un arricchimento affettivo e artistico. Questa pratica è capace di mettere in azione e in relazione tre tipi di comunità: la prima è quella di chi realizza lo spettacolo, la seconda costituita da coloro che vi assistono che si fondono con la comunità che agisce sulla scena, mentre la terza consiste nella comunità sociale che ospita lo spettacolo ed il suo pubblico, ovvero la polis.

La tradizione teatrale si basa una serie di elementi chiave che sono parte integrante della storia della cultura: personaggio, parti e ruoli, maschera, scena-retroscena-proscenio, attore-spettatore, tragedia-commedia, coro. Questi concetti spesso escono dal contesto strettamente spettacolare e divengono metafore che ci aiutano a comprendere numerosi altri fenomeni dell’esistenza. Il teatro si rivela uno strumento di analisi delle relazioni che intercorrono fra gli esseri umani e il loro rapporto con la realtà: emerge la consapevolezza che situazioni di vita quotidiana possano essere considerate in termini di evento teatrale (Ponte di Pino, 2012).

*“All the world’s a stage,
And all the men and women merely players;
They have their exits and their entrances;
And one man in his time plays many parts”*

(Shakespeare, 1599).

Un esempio calzante lo fornisce il sociologo Erving Goffman (1956) che applica proprio questo approccio per descrivere il suo lavoro:

“Nello sviluppare lo schema concettuale adoperato in questo studio, è stato fatto uso di un linguaggio teatrale. Ho parlato di attori e di pubblico, di routines e di parti, di rappresentazioni che riescono e rappresentazioni che si afflosciano, di “imbeccate”, di ambientazione scenica e di retroscena, di esigenze, capacità e di strategie drammaturgiche”. A questo punto il passaggio di trasposizione delle conoscenze maturate in ambito teatrale al fine di aumentare la consapevolezza individuale e modificare l’approccio di interazione con il proprio sé, gli altri e il mondo diviene piuttosto spontaneo (Ponte di Pino, 2012). L’arte teatrale e le sue esperienze si offrono come mezzo per affrontare la quotidianità in ambiti non strettamente teatrali, fornendo un ambiente in cui l’individuo che pratica le sue tecniche viene portato ad esprimere le proprie potenzialità e a sperimentare le relazioni con l’altro, a formare un gruppo che gli dia un senso di appartenenza, a condividere una comunanza di intenti (Morandi, 2011).

Se dunque tutto il teatro si occupa di dinamiche sociali, è luogo di relazioni e di socializzazione, quando si comincia a parlare di Teatro sociale? Quali elementi delineano le caratteristiche di tale movimento?

Arrivare ad una definizione di Teatro sociale non è semplice; con il termine sociale, infatti, si possono indicare ambienti e situazioni che si rivolgono a persone di qualunque ceto e condizione (Morandi, 2011). Nondimeno l’accezione umanitaria di tale parola la lega ad un contesto in cui sia gradita (o necessaria) un’azione riabilitativa (Morandi, 2011). Perciò lo strumento teatro diventa sociale nel momento in cui esso agisce per il bene di una comunità con l’intento di raggiungere una trasformazione, un cambiamento. Non a caso il professore di educazione teatrale Philip Taylor (2006) definisce *Applied theatre* -appellativo con cui viene chiamato il Teatro sociale nei paesi anglofoni quali Inghilterra e Australia (Iacobone, 2013)- un utile termine ad ombrello sotto il quale collegare e connettere tutte quelle persone che come lui sfruttano la potenza del teatro per fare la differenza nelle vite umane. La teatralità si esprime con maggiore forza in situazioni di difficoltà, laddove c’è necessità di stringere relazioni più strette e sincere, dove lo scambio interpersonale aiuta alla crescita individuale. Diviene altissimo il valore e l’efficacia del teatro come mezzo terapeutico, nonché terreno fertile per l’insegnamento, la pedagogia e la psicologia (Morandi, 2011). Sicuramente il Teatro sociale si differenzia dal cosiddetto teatro istituzionale poiché viene praticato in luoghi considerati “non teatrali” (Thompson & Schechner, 2004) quali ospedali, scuole, campi profughi, centri diurni, carceri (Iacobone, 2013); tuttavia è limitativo pensare che sia questa la sua unica peculiarità: i suoi obiettivi sono ben altri, diversi da quelli di intrattenere, di divertire, di arricchire culturalmente. Il Teatro sociale si occupa prevalentemente del disagio, dell’integrazione e dell’educazione, ambendo a un risveglio della società, all’individuazione e alla risoluzione di un’urgenza sociale, che sia psicologica, politica o educativa (Morandi, 2011); pertanto il suo intento è quello di portare al superamento di rigidità ed inibizioni, aumentando la consapevolezza del proprio io e delle capacità del singolo, facilitando le relazioni interpersonali, dando spazio all’espressività e la creatività sia collettiva sia individuale e favorendo l’integrazione della persona nel gruppo e del gruppo nel corpo sociale (Ponte di Pino, 2012). “In una sintesi estrema potremmo definire teatro sociale quell’ampio fenomeno che si sviluppa in aree disagiate ed è destinato a soggetti svantaggiati, sia in forme teatrali professionali che in ambiti socio-sanitari e socio-educativi. È fatto principalmente da persone in difficoltà (per ragioni sociali, culturali, ambientali, psicofisiche) e a volte, da attori e, più in generale, professionisti del teatro, insieme ad educatori e operatori dell’area socio-sanitaria” (Conte, 2011).



Fig. 11
Festival
Anticorpi,
Roma,
2014

Claudio Bernardi (1995) pone l'accento su un elemento fondamentale quale il senso di gruppo, di comunità: "il Teatro sociale si occupa dell'espressione, della formazione e dell'interazione di persone, gruppi e comunità, attraverso attività performative che includono i diversi generi teatrali, il gioco, la festa, il rito, lo sport, il ballo, gli eventi e le manifestazioni culturali [...] Il Teatro sociale è parte dell'impegno antropologico attuale i cui punti forti sono la costruzione sociale della persona; la dinamica delle relazioni interpersonali e le comprensioni intersoggettive; la struttura delle comunità e delle forme sociali di piccola scala; si propone quindi come azione o liturgia delle comunità, minacciate di estinzione dall'omogeneizzazione e personalizzazione della cultura da parte della società mediale, e come ricerca del benessere psicofisico dei membri di qualsiasi comunità attraverso l'individuazione di pratiche comunicative, espressive e relazionali, capaci di attenuarne il malessere e lo stress individuale tipico della società occidentale".

In questo contesto spesso vanno dissolvendosi i confini tra attore/spettatore, piuttosto si parla di un insieme che lavora con finalità condivise, raggiungendo lo status di comunità. Questa fusione di ruoli teatrali sottolinea un'altra sostanziale distinzione tra il Teatro sociale e la struttura performativa classica: questo particolare genere si rivolge prevalentemente al gruppo che lo pratica, tanto da essere considerato un "teatro senza spettatore" (Ponte di Pino, 2012).

"Il teatro sociale è il teatro al servizio della società, il teatro in cui l'estetica non è il fine ma il mezzo per la formazione, la cura, la creazione e la ricreazione, l'espressione dell'individuo, del gruppo, delle comunità, in cui dei professionisti (e non) aiutano dei non professionisti a fare teatro per migliorare la propria vita, le proprie relazioni, l'ambiente sociale e istituzionale. Mentre il teatro classicamente inteso si fonda sulla visione di molti dell'azione di pochi (andare a teatro, vedere uno spettacolo), il teatro sociale si fonda sull'azione di molti per la visione o supervisione di pochi. La questione in termini semplici si pone così: ad un individuo serve veder baciare o baciare? Veder mangiare o mangiare? Stare seduti o in movimento? Essere attori o spettatori? Ovviamente la risposta è tutti e due. Veder baciare mi serve per capire come si fa, imparare nuove tecniche, allargare l'immaginazione ma è sempre teoria (=visione), mai pratica. Tutti devono giocare (*to play*), tutti giocano a teatro nella vita, poi alcuni diventano professionisti o artisti" (Bernardi, 2011).

Mettere in scena uno spettacolo al termine di un laboratorio di Teatro sociale non costituisce un passo obbligatorio, piuttosto una possibilità artistica e pedagogica: è un valore che si aggiunge al percorso, il risultato visibile del raggiungimento di una trasformazione attraverso una forte spinta emotiva. Se i giochi e gli esercizi durante questi laboratori hanno un'alta efficacia socio-pedagogica, lo spettacolo diventa un momento di verifica del lavoro svolto, il compimento di un'azione terapeutica ottenuta tramite l'educazione alla teatralità (Morandi, 2011).

"La trasformazione iniziata nel percorso si esplicita nell'evento, nel contatto con il pubblico. Quando la comunità teatrale giunge a confrontarsi con l'esterno si ottiene il cambiamento, conquistando valori artistici e sociali. La trasformazione non investe solo i membri del gruppo, ma più o meno intensamente, a seconda delle qualità artistiche e antropologiche del progetto, coinvolge e segna lo stesso pubblico" (Morandi, 2011).

L'audience viene riconosciuta come parte integrante del processo creativo di uno spettacolo, le pratiche teatrali vengono progettate affinché avvenga una coesione tra spettatori, attori e performance, per far raggiungere al pubblico uno stato di consapevolezza della propria presenza sulla scena (Prendergast & Saxton, 2010). Richard Schechner (2003) distingue due tipologie di comunità di spettatori: un pubblico integrato (*integral audience*) ed un pubblico casuale (*accidental audience*). Con *accidental audience* si intende un insieme casuale di persone che, singolarmente o in piccoli gruppi, vanno a teatro per assistere ad uno spettacolo aperto a tutti; *integral audience* si distingue invece per essere formata da persone che hanno l'obbligo di presenziare all'evento o che attribui-

iscono allo spettacolo un significato speciale. E' un tipo di pubblico più "protetto", che spesso si mescola con l'audience casuale dei sistemi teatrali ufficiali. Le professoressa Monica Prendergast e Juliana Saxton (2010) nel manuale "Applied Theatre: International Case Studies and Practice" teorizzano quattro differenti tipologie di interazione tra attore, partecipante, spettatore e facilitatore. Ovviamente un tipo non esclude l'altro, dipende dalle intenzioni che assume il progetto di Teatro sociale. I modelli illustrati sono i seguenti:

- *Community-based model*: una performance creata per, in collaborazione e da dei partecipanti appartenenti ad una specifica comunità. Solitamente viene presentata ad un gruppo di spettatori integrati.

- *Curriculum model*: Un gruppo di esperti seleziona o viene incaricato di occuparsi di un tema di attualità e crea un'opera teatrale adatta ad una determinata comunità, il più delle volte con uno scopo educativo. Anche in questo caso il tipo di audience corrisponde a quella integral.

- *Transfer model*: I contenuti emersi da un laboratorio di Teatro sociale, i cui partecipanti provengono da una stessa comunità, vengono riadattati da attori professionisti per un tipo di pubblico più casuale, estrapolando l'opera dal contesto originario.

- *Interview model*: Una raccolta di interviste diviene la base contenutistica per uno spettacolo di Teatro sociale, interpretato da attori professionisti per il gruppo di intervistati. Durante le prove vengono spesso chiamati ad intervenire gli intervistati per valutare se le loro dichiarazioni sono state rese in maniera efficace in chiave drammatica.

A differenza del teatro tradizionale dove attori e pubblico hanno un coinvolgimento meno personale riguardo al contenuto dell'opera, nel caso di uno spettacolo di Teatro sociale sia a coloro che creano sia a coloro che assistono sta a cuore l'argomento che viene preso in esame e hanno interesse a rifletterne a livello collettivo (Prendergast & Saxton, 2010). Il potenziale successo di una performance di Teatro sociale si determina sulla base della portabilità dei problemi affrontati da parte del pubblico, ovvero sul fatto che il contenuto rappresentato abbia una rilevanza nella vita dei presenti. Riflettere insieme agli spettatori sul come e sul perché uno spettacolo funzioni -o non- in termini di produzione di significati è una componente chiave per valutare l'impatto che ha avuto la performance (Prendergast & Saxton, 2010).

A livello teorico, le scrittrici Prendergast e Saxton provano a delineare delle caratteristiche principali che accomunano gli spettacoli di *Applied theatre*:

- Attenzione verso molteplici punti di vista e prospettive
- Elaborazione di spettacoli composti da brevi scene legate da un'unica area tematica, anziché opere le cui scene si susseguono secondo lo svolgersi di una trama
- Finali che lascino spazio a domande da parte del pubblico coinvolto
- Minor dipendenza dalla parola per dare maggior risalto all'immagine e al movimento
- Maggiore centralità nei confronti dell'improvvisazione
- Utilizzo delle attività teatrali come specchio della realtà, alcune con un particolare intento politico, allo scopo di aumentare la consapevolezza e spingere al cambiamento
- Approccio collettivo durante la creazione delle opere, nel quale si cerca di raggiungere una certa coscienza e cambiamento da parte dei creatori
- Discussione di temi specifici e locali che possono o meno essere riproposti anche ad altre comunità
- Piena partecipazione da parte del pubblico nella creazione e nell'azione

Fig. 12
Workshop con
italiani e rifugiati
Asiniflas,
Roma,
2020



Per capire ulteriormente a quale genere di performance si assiste durante uno spettacolo di Teatro sociale, è bene conoscere la distinzione tra forma teatrale di rappresentazione e la forma di presentazione: il teatro rappresentativo propone opere basate su un mondo di finzione in scena, ove agiscono attori intenzionalmente nascosti dietro la maschera di un personaggio. Sotto gli occhi di spettatori-osservatori, la cui esistenza non viene considerata durante la messa in atto, la realtà drammatica viene rappresentata di maniera indiretta (Beckerman et al., 1990) attraverso altri luoghi, altre persone e altri tempi. Al contrario la forma teatrale presentativa si concentra maggiormente nella riproduzione di materiale reale, attuale, non fittizio, inserito in un contesto velatamente mascherato rispetto all'autentica realtà contemporanea. La maschera che indossa l'attore copre poco o quasi per niente la vera identità dell'interprete, così da permettergli di rappresentare un personaggio che vive e agisce in un mondo coesistente a quello dell'audience (Prendergast & Saxton, 2010). La quarta parete si fa trasparente, permeabile e spesso viene spaccata dall'intervento diretto dello spettatore nell'azione teatrale. È quest'ultima forma di presentazione che si manifesta più spesso nella pratica del teatro sociale (Prendergast & Saxton, 2010).

“Applied theatre is not only local in its attention to the everyday world; it is also contemporaneously concerned with the greater issues of active citizenship and democratic practice framed in the aesthetic structures of theatre, the most social of art forms. It is the negotiation of the aesthetic with the everyday through the medium of theatre that results in the variety of forms of applied theatre” (Prendergast & Saxton, 2010).

È importante tenere presente che questo genere teatrale può avere anche uno scopo attivista e può cercare di influenzare la realtà politica attraverso il luogo sicuro del teatro (Prendergast & Saxton, 2010): Padre Alex Zanotelli, il missionario che lavora nelle periferie delle grandi città, dice che il Teatro sociale è un teatro politico (Fantechi, 2011). James Thompson (2003) scrive sulla natura dell'impegno politico nel teatro sociale:

“Much applied theatre in its ‘intentional’ form creates a practice that seeks to debate vital issues and see those concerns transformed into new stories or within unfamiliar settings. . . . [It is a way] to provide people with a means to work their way through difficult transitory periods [as an] aid in seeing them safely into a new place or time”.

Durante la maggior parte dei laboratori di Teatro sociale, presenza una figura, costituita da una o più persone, il cui incarico è quello di regolare i delicati meccanismi che si creano tra le varie parti coinvolte. Sono state utilizzati svariati epiteti per definire questo ruolo: l'operatore, l'animatore, il *joker*, il *jolly*, il mediatore, la guida. Secondo Prendergast e Saxton (2010) il termine che si addice maggiormente a questa posizione è l'appellativo “*facilitator*” ovvero facilitatore. Il facilitatore possiede molte delle caratteristiche del regista e del drammaturgo ed è preparato a fronteggiare svolte impreviste all'interno della scena. Costui è chiamato ad essere un abile comunicatore ed ascoltatore, a possedere un'intelligenza empatica e sociale, conoscendo il contesto e la comunità in cui si trova, al fine di aiutare i partecipanti a lavorare come gruppo lungo il percorso teatrale. Il suo compito si estende inoltre alla creazione di un ambiente sicuro da cui far emergere l'espressione individuale, alla gestione della sequenza di scene con attori e scene con non attori durante la messa in scena ed infine alla comunicazione con gli spettatori per soddisfare le loro esigenze e elaborare le loro idee in chiave drammaturgica (Prendergast & Saxton, 2010).

Il riconoscimento del ruolo del facilitatore è fondamentale poiché costringe le parti coinvolte, sia il gruppo sia il mediatore, a mettersi in gioco nel rapporto reciproco, riconsiderando costantemente aspettative, obiettivi e atteggiamenti. Il percorso può essere ricco di sorprese e sviluppi inaspettati (Ponte di Pino, 2012), dunque *“a facilitator knows how to do something, knows why it is appropriate, when it needs to be done and how to do it in the most effective way. These are skills that require training and experience”* (Prendergast & Saxton, 2010).



Fig. 13
Augusto Boal
con i facilitatori
(da sx)
Olivar Beudelak,
Helen Sarapecck,
Claudete Felix,
Barbara Santos,
Geo Britto

A partire dalla seconda metà del Ventesimo secolo, nella storia evolutiva del Teatro sociale emergono tre studiosi teatrali le cui pratiche e teorie sono state di particolare rilevanza nel cercare di conseguire un cambiamento sociale positivo, creando delle sottocategorie di tale genere performativo che nel tempo si sono influenzate a vicenda. Queste figure di interesse sono: Armand Gatti, John O'Toole e Augusto Boal (Prendergast & Saxton, 2010).

Il regista francese Armand Gatti è il precursore di quello che è oggi l'attuale Teatro popolare, un movimento artistico che si occupa appunto di cultura popolare. Secondo questo rivoluzionario drammaturgo, il teatro possiede il compito di coinvolgere le classi sociali umili ed emarginate alla creazione di performance che siano espressione delle loro problematiche, mettendo in scena spettacoli realizzati con loro e non per loro. Il risultato di questa presa di posizione vede la nascita di quelle che lui ha definito mini-pièces, ovvero brevi scene che incoraggino alla riflessione e che spingano alla risoluzione di conflitti

tramite l'azione concreta dei suoi partecipanti. Il teatro, secondo la sua visione, è un mezzo per dar voce a coloro a cui manca la possibilità di espressione per descrivere la propria situazione sociale (Prendergast & Saxton, 2010).

“For Armand Gatti, theatre is not a form of amusement nor is it simply a pleasant distraction. It is a stimulant to action: a force designed to liberate audiences from established notions, enabling them, thereby, to acquire new insights and meaningful experiences. Gatti's theater [...] does not follow the lines of the avant-garde theater either which deals so heavily in personal symbolism and mythology. It is a thematic and socially oriented theater with roots in the work-a-day world” (Knapp, 1969).

Nel 1977 il professore John O'Toole pubblica il libro *“Theatre in Education: New objectives for the theatre - new techniques for education”*, una descrizione e analisi di alcuni casi di performance all'interno di varie scuole del Regno Unito. Il testo getta quelle che sono ancora oggi le fondamenta delle pratiche di teatro nell'ambito dell'educazione (TIE), delineando una serie di tecniche e di strategie che spingono gli spettatori -in particolare i bambini- ad agire, ad avere piena partecipazione durante la messa in scena (Prendergast & Saxton, 2010): *“[The children] do not dispassionately watch, as they might a chemical experiment or a vaulting demonstration; their emotions are actively engaged, willing and desiring and responding to the tensions and the humours of the action.”* (O'Toole, 1977)

Il TIE si caratterizza quindi per l'altissimo livello di interscambio relazionale tra attori e partecipanti, i quali spesso stringono sinceri legami tra loro e coinvolgono la figura dell'insegnante a fornire materiale e spunti per la realizzazione del laboratorio; questo è dovuto al ristretto numero di persone a cui sono rivolte le attività e alla priorità di soddisfare le specifiche necessità degli studenti (Prendergast & Saxton, 2010), non forzandoli alla partecipazione ma catturandoli intellettualmente ed emotivamente su tematiche a loro vicine per un apprendimento più efficace e un'educazione alla socialità e alla collaborazione. Fortemente influenzato da questa strategia teatrale incentrata sull'improvvisazione e sulla reattività, ma ancor di più dal testo di Paulo Freire *“Pedagogia do oprimido”* pubblicato nel 1970, il regista brasiliano Augusto Boal elabora in America del sud il metodo del Teatro dell'Oppresso - *Teatro do oprimido* - (Prendergast & Saxton, 2010), una forma teatrale volta a rompere i soprusi e le oppressioni che incatenano comunità di lavoratori, neri, donne, bambini in strada, disoccupati, senza tetto ecc. e spingere alla ricerca attiva del cambiamento sociale (Melli, 20110 [1994]).

2.1 CASO STUDIO: IL TEATRO DELL'OPPRESSO

“In the beginning the theatre was the dithyrambic song: free people singing in the open air. The carnival. The feast. Later the ruling classes took possession of the theatre and built their diving walls. First, they divided the people, separating actors from spectators: people who act and people who watch - the party is over! Secondly, among the actors, they separated the protagonist from the mass. The coercive indoctrination began! Now the oppressed people are liberated themselves and, once more, are making the theatre their own. The walls must be torn down. First, the spectator starts acting again: invisible theatre, forum theatre, image theatre, etc. Secondly, it is necessary to eliminate the private property of the characters by the individual actor: the “Joker” System. With the two essays that follow[...] we see some of the ways by which the people reassume their protagonistic function in the theatre and in society” (Boal, 2008 [1975])

Con queste parole Augusto Boal apre il saggio da lui scritto nel 1973 *“La Poetica degli Oppressi”* - *“Poetica do Oprimido”* -, inserito successivamente come quarto capitolo del suo testo più conosciuto in ambito letterario: il libro *“Il Teatro degli Oppressi”* - *“Teatro do Oprimido”* - pubblicato per la prima volta nel 1975.

Il Teatro era del popolo, veniva creato dal popolo e per il popolo, e la sua partecipazione era libera, aperta a tutti; era un canto celebrativo di libertà d'espressione. Con la nascita dell'aristocrazia, la messa in scena si spacca, cominciano a crearsi delle divisioni: solo ad alcune persone è concesso di presenziare sul palco e recitare, tutti gli altri rimangono seduti ed assistono passivamente all'azione altrui; da una parte gli attori, dall'altra la massa. Per rimarcare ancor di più l'ideologia dominante, l'aristocrazia stabilisce un'ulteriore divisione tra coloro che recitano: tra il coro, che simboleggia inevitabilmente la massa, emergono le figure dei protagonisti. Questa forma di teatro viene descritta in quello che Boal (2008 [1975]) chiama *“il sistema coercitivo aristotelico”* della tragedia. L'autore elabora il metodo del Teatro dell'Oppresso partendo proprio da un'analisi sulla funzione del teatro e sul rapporto tra attori e spettatori secondo il pensiero del filosofo Aristotele (Salatino, 2011).

Il drammaturgo scrive fin da subito del *“sistema”* aristotelico come un potente mezzo di intimidazione di massa che grazie al suo potere coercitivo è sopravvissuto fino ai tempi moderni (Salatino, 2011) e si è adattato al mondo della televisione, del circo, del cinema e del teatro. La Poetica di Aristotele viene definita una Poetica dell'Oppressione: in un mondo conosciuto e perfetto - o in via di perfezionamento- tutti valori che ne fanno parte vengono imposti agli spettatori, i quali delegano il loro potere d'azione ai personaggi che recitano sulla scena della tragedia, affinché operino e pensino al posto loro; Aristotele considera l'opera drammaturgica come mimesi della realtà, dunque l'azione drammatica sostituisce l'azione reale (Boal, 2008 [1975]). Nel suo assistere allo spettacolo, il popolo è soggetto ad un fenomeno di catarsi: una purificazione da istinti che esigono soddisfazione e che sono meglio tollerati all'interno della finzione piuttosto che nella vita reale (Boal, 2008 [1975]).

La catarsi si determina dalla disperazione liberatoria e dagli impulsi violenti che vengono narrati durante lo spettacolo (Tolomelli, 2016): la tragedia si apre con la presentazione del protagonista, verso cui lo spettatore prova empatia. All'inizio dello spettacolo il personaggio inaspettatamente svela un suo difetto di comportamento, l'hamartia, la quale sorprendentemente lo porta ad essere felice. Tramite l'empatia, l'hamartia dello spettatore viene incoraggiata, fino a che non avviene un capovolgimento dell'azione e succede una catastrofe, conseguenza dell'errore del protagonista, e l'opera si conclude con un finale drammatico. La catarsi dunque si compie quando lo spettatore riconosce il proprio errore e, terrorizzato dalla catastrofe, si libera della propria hamartia (Boal, 2008 [1975]).

Fig. 14
Laboratorio di
teatro per
minori stranieri,
Centro Civico
Zero,
2016-2018



Fig. 15
Boal tiene una
lezione a Rio,
1980



Viene da chiedersi di cosa si tratti l'errore da cui bisogna purificare lo spettatore; secondo Boal (2008 [1975]) l'hamartia si costituisce di tutti gli elementi antisociali, ovvero tutto ciò che rischia di infrangere l'equilibrio comunitario, compresi gli slanci rivoluzionari e gli impulsi trasformativi. Il sistema aristotelico ha un unico fine: quello di schiacciare l'individuo, fare in modo che si arrenda ad una realtà preesistente; è un potente antidoto ai rischi di cambiamento radicale e alle tendenze conflittuali della comunità nei confronti delle disuguaglianze sociali (Tolomelli, 2016).

Secoli più tardi, Bertolt Brecht si rivela una risposta al sistema coercitivo aristotelico proponendo quella che Boal (2008 [1975]) chiama una Poetica delle Avanguardie più insigne. Brecht sostiene che l'empatia sia un fenomeno proprio delle classi dirigenti che abbia contribuito al perpetuarsi dello sfruttamento del proletariato. E' tempo dunque di riaffermare il *Verfremdungseffekt*, ovvero l'effetto di alienazione. Il *Verfremdungseffekt* è un cambiamento di prospettiva nell'interpretazione di un'opera teatrale: lo spettatore diventa osservatore della scena, senza esserne coinvolto, pensando e traendo le proprie conclusioni secondo gli eventi rappresentati. Brecht non vuole che gli spettatori continuino a spegnere i propri cervelli come entrano in teatro, bensì si adopera affinché capiscano come il mondo vada interpretato e di conseguenza trasformato (Boal, 2008 [1975]). Il lavoro teatrale è esattamente questo: mostrare in che modo la società si muove verso una transizione, perde il suo equilibrio e giunge ad un cambiamento.

L'interesse a mantenere l'equilibrio sociale sta alla borghesia, non al teatro, che deve promuovere un movimento di liberazione della classe operaia dal capitalismo. Brecht chiarifica i concetti, espone le contraddizioni, rivela esattamente come stiano le cose e propone trasformazioni tramite le sue opere, affinché possano essere l'inizio di un'azione sociale (Boal, 2008 [1975]). All'interno del teatro brechtiano il mondo si rivela trasformabile nel momento in cui lo spettatore cessa di delegare la propria capacità di pensiero ai personaggi; tuttavia continua a lasciare che essi agiscano al posto suo. Dal punto di vista dell'azione, nelle opere di Brecht esiste ancora un incolmabile abisso tra il palco e la platea: la scena appartiene ancora ai personaggi, agli attori (Boal, 2008 [1975]). Malgrado il drammaturgo abbia tentato di coinvolgere maggiormente il pubblico, prevedendo in alcuni suoi poemi la partecipazione dell'audience sulla scena, nei suoi lavori più importanti non crolla mai quel muro che divide gli spettatori dallo spettacolo (Boal, 2008 [1975]). Nella poetica di Brecht, lo spettatore si riserva di pensare per conto suo, spesso in opposizione con il personaggio, ciononostante continua ad affidare il proprio potere d'azione all'at-

tore. Il fenomeno che si innesca non è più quello della catarsi aristotelica, ma della presa di coscienza brechtiana (Boal, 2008 [1975]).

"It's an enormous advance not to let oneself be invaded by the characters. We don't allow ourselves to be invaded, but - is that all there is to it? Should actors and characters go on dominating the stage, their domain, while I still sit in the audience? I think not. I think we could go much further: we need to invade!" (Boal, 2008 [1975])

Boal sottolinea l'importanza di liberare non solo la coscienza critica dello spettatore, ma anche il suo stesso corpo. Egli deve pertanto entrare in azione, occupare il palco e trasformare la scena che gli viene proposta, rimpiazzando il personaggio. Non si tratta più di obbedirgli, di guidarlo o di mostrargli la retta via: è necessario che l'attore venga sostituito dallo spettatore, il quale non si chiamerà più con questo nome, ma verrà ribattezzato in "spett-attore" (Boal, 2008 [1975]). Sebbene ciò che avviene sul palco non sia altro che una finzione, una rappresentazione della realtà, lo spett-attore non è fittizio: esiste sia nel mondo esterno come nello spazio teatrale e quando invade la scena compie un'azione consapevole che si riflette nella sua realtà sociale; trasformare la finzione gli concede l'opportunità di trasformare se stesso. L'invasione scenica è una simbolica rappresentazione dello scavalco dalle oppressioni che non rendono lo spett-attore libero: egli non romperà mai le catene dell'oppressione, del conformismo culturale, dei limiti imposti e persino della legge fintanto che non compierà un atto di sconfinamento (Boal, 2008 [1975]). Boal (2008 [1975]) presenta la sua Poetica dell'Oppresso come una Poetica di Liberazione: lo spettatore liberato, uomo integro, si lancia nell'azione; non è importante quanto sia immaginaria, basta che sia azione.

Nella sua esperienza teatrale, il drammaturgo ha avuto prova di come il teatro sia un linguaggio alla portata di qualsiasi persona, sia che essa abbia o meno inclinazioni artistiche; di conseguenza egli propone un tipo di Poetica che metta questo mezzo di comunicazione al servizio degli oppressi, affinché possano esprimere loro stessi e scoprire nuovi contenuti (Boal, 2008 [1975]).

Seguendo questo intento rivoluzionario, è necessario che i gruppi teatrali restituiscano al popolo i mezzi di produzione teatrale perché possa tornare a farne uso. Come operare perciò questo trasferimento? Boal (2008 [1975]) dichiara che per possedere una buona padronanza di tali mezzi di produzione, l'uomo debba saper dominare il proprio corpo, conoscerlo e renderlo maggiormente espressivo; questo concetto è la base che lo cambierà da spettatore ad attore, che lo libererà dalla condizione di oggetto e lo trasformerà in soggetto. Il piano di conversione si presenta suddiviso in quattro fasi (Boal, 2008 [1975]):

Fig. 16, Fig. 17
Augusto Boal
trasforma una
caffetteria in un
teatro a Rio,
1986



Prima fase: conoscere il proprio corpo

Serie di esercizi con i quali si inizia a conoscere il proprio corpo, le sue capacità, i suoi limiti e si provano varie tecniche di recupero dalle deformazioni dovute al contesto sociale

Seconda fase: modellare il proprio corpo in modo espressivo

Serie di giochi per invogliare il partecipante ad abbandonare forme di espressione più usate e quotidiane e ad utilizzare il proprio corpo per esprimersi

Terza fase: imparare a fare teatro come se fosse un linguaggio

Il partecipante impara a fare teatro come se fosse un linguaggio vivo e presente e non come un prodotto finito. Questa fase si suddivide per gradi:

- Primo grado - Drammaturgia simultanea: gli spettatori propongono a parole soluzioni mentre gli attori recitano
- Secondo grado - Teatro-immagine: gli spettatori intervengono direttamente “modellando” statue costituite dal corpo degli attori la propria opinione
- Terzo grado - Teatro-forum: gli spettatori intervengono direttamente nell’azione drammatica e agiscono nella rappresentazione seguendo la propria idea

Quarta fase: considerare il teatro come un discorso

Forme semplici teatrali attraverso le quali lo spett-attore presenta performance che soddisfino le sue necessità di discutere determinati temi o provare particolari azioni. Alcune tra le forme più diffuse sono:

- Teatro giornalistico
- Teatro invisibile

La conoscenza del corpo

Proporre di “fare teatro” a persone - perlopiù operai e paesani- che molto probabilmente non hanno mai sentito parlare di teatro o che ne hanno un’idea deformata dalla televisione e dal cinema non è affatto semplice (Boal, 2008 [1975]). La cosa migliore è dunque far sì che il sistema teatrale tragga origine dall’elemento che accomuna ogni essere umano, il corpo, piuttosto che da qualcosa di estraneo e noto a pochi. Si comincia perciò mettendo in pratica una serie di esercizi che abbiano lo scopo di rendere ogni partecipante cosciente delle possibilità della propria fisicità e di de-meccanizzare le strutture corporee deformate dal continuo ripetersi delle stesse attività quotidiane -in particolare quelle lavorative-. Come può un’emozione scorrere liberamente nel corpo di una persona se la sua struttura fisica è meccanica e quella dei suoi muscoli è automatizzata e insensibile al 70% delle sue possibilità? L’emozione rischia di rimanere bloccata all’interno di un fisico abituato ad un certo schema di azioni e reazioni (Boal & Jackson, 2005 [1992]). Le pratiche di questa prima fase si concentrano sullo “smontare” la conformazione muscolare dei partecipanti per



Fig. 18
Il gioco “Slow motion race”, tratto da “Giochi per Attori e Non Attori”

poterla verificare, analizzare e capire a che punto il corpo è condizionato dal lavoro e dalla maschera sociale (Boal, 2008 [1975]). Raggiunto questo obiettivo, la persona sarà in grado di interpretare con maggiore destrezza altre fisicità diverse dalle proprie. Di esercizi che mirino ad analizzare gli schemi muscolari ne esistono tantissimi e una grande quantità viene catalogata da Boal nel libro “Giochi per Attori e Non-attori” - “Games for Actor and Non-Actor” - pubblicato per la prima volta nel 1992; l’autore suggerisce però di non proporre sempre giochi prestabiliti, ma lasciare che anche i partecipanti ne inventino di nuovi, mantenendo creativa l’atmosfera. Di seguito due delle pratiche più famose:

“Slow motion race”: un gioco secondo cui i partecipanti devono correre una gara, avendo come obiettivo quello di arrivare per ultimi. Chi raggiunge il traguardo impiegando più tempo, vince; di conseguenza i giocatori sono costretti a muoversi lentamente, come fossero al rallentatore “Moving in slow motion, the body will find its centre of gravity dislocated at each successive moment and so must find again a new muscular structure which will maintain its balance. The participants must never interrupt the motion or stand still; also they must



Fig. 19
Il gioco “Hypnosis”, tratto da “Giochi per Attori e Non Attori”

take the longest step they can and their feet must rise above knee level ” (Boal, 2008 [1975]).

“*Hypnosis*”: in questo gioco, i partecipanti si dividono in coppie e, disponendosi uno di fronte all’altro, scelgono chi dei due sarà l’ipnotizzatore e chi l’ipnotizzato; quest’ultimo deve seguire i movimenti della mano del primo, cercando di mantenere la stessa distanza fra sé e il suo compagno. I movimenti possono andare in qualsivoglia direzione, che sia in alto o in basso, seguendo un ritmo più lento o più veloce. *”During these movements he is forced to assume bodily positions that he never takes in his daily life, thus reforming permanently his muscular structures”* (Boal, 2008 [1975]). Questo gioco può essere modificato creando gruppi da tre persone, di cui un ipnotizzatore e due ipnotizzati che seguono le sue mani, o addirittura da cinque persone, con quattro ipnotizzati che seguono le mani e i piedi di un ipnotizzatore (Boal, 2008 [1975]).

L’espressività del corpo

“Il linguaggio teatrale è il linguaggio umano per eccellenza. Noi siamo teatro” Con queste parole Augusto Boal inaugura il VII festival Internazionale di Teatro dell’Oppresso a Rio nel 1993 (Melli, 2011 [1994]). L’essere umano parla teatro, come forma di linguaggio insita nella sua stessa natura (Melli, 2011 [1994]). Per poter padroneggiare questa lingua universale bisogna saper utilizzare il proprio corpo come mezzo di espressione, lasciando da parte la parola a cui solitamente si è abituati.

In questa seconda parte del laboratorio di Teatro dell’Oppresso vengono proposti dei giochi-esercizi che aiutino i partecipanti a comunicare se stessi attraverso il fisico (Boal, 2008 [1975]). Si tratta di veri e propri giochi, molti ispirati ai passatempi dei bambini: l’obiettivo infatti è che le persone giochino piuttosto che interpretino dei personaggi (Boal, 2008 [1975]). Per illustrare questa fase, l’autore trova particolarmente esemplificativo descrivere la seguente attività: si preparano e consegnano dei foglietti di carta su cui sono scritti diversi nomi di animali, nella variante maschile e femminile. Una volta che ogni partecipante ha ricevuto il suo pezzo di carta gli vengono lasciati a disposizione 10 minuti per rappresentare visivamente la postura fisica, la corporeità dell’animale che gli è capitato. Al termine di questo lasso di tempo, i giocatori devono cominciare a cercare il compagno appartenente all’altro sesso del loro stesso animale. Quando due partecipanti sono sicuri di essere l’uno la metà dell’altro, allora possono uscire di scena: il gioco termina nel momento in cui ogni persona riesce a trovare il proprio corrispettivo animale, comunicando solamente attraverso

Fig. 20

Il gioco “Greek exercise”, tratto da “Giochi per Attori e Non Attori”



la corporeità, senza emettere alcun tipo di suono (Boal, 2008 [1975]). Questo gioco-esercizio si apre ad infinite variazioni: sui fogli di carta possono essere scritte svariate professioni come il contadino o l’operaio; in alternativa possono venir indicati i nomi degli stessi partecipanti: così facendo le persone dovranno interpretarsi a vicenda, rivelando reciprocamente opinioni e critiche tramite il corpo (Boal, 2008 [1975]).

Il teatro come linguaggio

Le prime due fasi descritte sono preparatorie per la seguente tappa, la quale si occupa del livello di partecipazione diretta dello spettatore nello spettacolo: lavorando per tre diversi gradi si cerca di disporre ad un intervento d’azione lo spettatore, affinché finalmente raggiunga il ruolo di soggetto agente anziché di oggetto passivo (Boal, 2008 [1975]).

Primo grado - Drammaturgia simultanea

Con “drammaturgia simultanea” Boal (2008 [1975]) intende una scena di circa 10 o 20 minuti, solitamente proposta a un cerchio ristretto di persone, in cui l’intervento richiesto allo spettatore non necessita della sua entrata fisica nella rappresentazione. Gli attori, basandosi su un tema richiesto da un partecipante prima dello spettacolo, sono liberi di improvvisare seguendo uno schema precedentemente elaborato o memorizzando un copione prestabilito. Lo spettacolo viene messo in scena e la trama viene portata avanti fino a che il problema principale non raggiunge un punto di crisi e necessita di una soluzione. Arriva dunque il momento di coinvolgere il pubblico e di demolire il muro che separa la scena dagli spettatori: la recitazione si ferma e gli attori chiedono ai presenti di offrire verbalmente una soluzione. Tutte le proposte vengono improvvisate presentando più volte la stessa scena: l’opera prende forma grazie alla platea che discute delle proprie opinioni tramite il mezzo teatrale e grazie all’aiuto degli attori (Boal, 2008 [1975]). Questo genere di spettacolo crea molto eccitamento tra i partecipanti che si sentono coinvolti nella scrittura scenica. Ciascun spettatore ha diritto a esporre la propria versione e vederla interpretata: gli attori devono essere pronti a recitare qualsiasi proposta senza mai rifiutarla: devono semplicemente mostrare quali conseguenze essa comporta. *“All can be changed and at a moment’s notice”* (Boal, 2008 [1975]).

Secondo grado - Teatro-immagine

Il Teatro immagine viene considerato da Boal (2008 [1975]) uno dei generi più interessanti per via della sua capacità di rendere chiaramente visibile l’opinione dello spettatore, permettendogli di prender parte in maniera più attiva alla scena. Ai partecipanti viene chiesto di introdurre un tema qualsiasi di cui discutere, sia esso molto vasto e astratto come “l’imperialismo” o più pragmatico e locale come “la scarsità d’acqua”. Viene concesso ai presenti di esprimere la propria idea servendosi dei corpi degli altri partecipanti per creare un’immagine rappresentativa di ciò che pensano: l’obiettivo è quello di “modellare”, di “scolpire” un complesso statuario decidendo la posizione di ciascun corpo fino al minimo particolare delle espressioni facciali. In nessun caso è ammessa la parola, tuttavia allo “scultore” è permesso usare il proprio volto per mostrare alle “statue” la faccia che desidera per quel personaggio. Solo al termine della modellazione colui che ha creato l’immagine può discutere con il resto gruppo sulle diverse impressioni: ogni presente ha la possibilità di modificare le statue, totalmente o parzialmente, secondo la propria inclinazione, finché non si raggiunge una composizione accettata il più unanimemente possibile (Boal, 2008 [1975]). A

questo punto al cosiddetto “spettatore-scultore” viene chiesto di elaborare un secondo statuario secondo come si immagina una versione contraria al tema problematico iniziale. Pertanto se la prima composizione ricrea un’immagine reale di una situazione, la seconda mostra quella ideale. Infine l’ultimo compito sarà quello di eseguire un’immagine di transizione, ovvero come avviene il passaggio dalla prima scena reale alla seconda immaginaria. La domanda che viene posta è: “Come avviene il cambiamento, la rivoluzione, la trasformazione?”. Sempre attraverso la modellazione delle statue, ciascun membro del gruppo può proporre la propria idea di rinnovamento; l’obiettivo fondamentale è che si cerchi di analizzare la viabilità del cambiamento (Boal, 2008 [1975]).

Fig. 21
Partecipanti
immersi nello
spazio estetico
ad un workshop
di T.d.O.,
Rio de Janeiro,
1980



Terzo grado - Teatro-forum

Il genere di spettacolo teatrale più noto all’interno del metodo del Teatro dell’Oppresso è il Teatro-forum (Melli, 2011 [1994]), nonché il più rappresentativo dato l’elevato livello di partecipazione richiesto agli spett-attori sulla scena. La sessione di Teatro-forum si svolge al termine del percorso laboratoriale, per cui i partecipanti sono stati preparati a prendere parte all’attività teatrale attraverso i giochi, gli esercizi e forme di Teatro-immagine.

Per prima cosa i presenti vengono incoraggiati a raccontare un conflitto politico o sociale di difficile soluzione: sulla base della narrazione si improvvisa o si prova un copione fino a quando non si definisce uno spettacolo della durata di 10 o 15 minuti. All’interno dell’opera, il protagonista si trova coinvolto nelle difficoltà proposte dal pubblico e raggiunge una discutibile soluzione attraverso uno o più errori e fallimenti; così facendo la platea è spronata a trovare nuovi modi di rispondere al problema. È importante che il testo delinei in modo chiaro ed inequivocabile la natura di ogni personaggio cosicché lo spett-attore riconosca l’ideologia di ciascuna personalità sul palco (Boal & Jackson, 2005 [1992]).

A performance conclusa, gli spettatori possono mostrarsi in accordo o in disaccordo con la risoluzione messa in scena: molto probabilmente qualcuno si esprimerà contrariato. Dunque lo spettacolo viene mostrato una seconda volta, esattamente identico alla prima; in questa occasione però chiunque presente tra il pubblico ha diritto a fermare la scena con il grido: “Stop!”, sostituirsi all’attore e svolgere l’azione per come gli sembra più opportuno.

Mentre l’attore rimpiazzato attende la fine dell’intervento dello spettatore, gli altri attori devono improvvisare all’interno della nuova situazione scenica, cer-

cando di non cambiare la visione del mondo presentata nel primo atto; si crea una tensione tra colui che prova ad intervenire e la volontà di chi è già sul palco che non ammette trasformazioni. In questo contesto teatrale è importante che presenzi la figura del facilitatore: il suo compito è quello di spiegare le regole dello spettacolo e far in modo che vengano rispettate, correggendo eventuali errori e incoraggiando entrambe le parti a non smettere di recitare (Boal & Jackson, 2005 [1992]). Il facilitatore non è “*the custodian of the truth*”, come scrive Boal (2005 [1992]), perciò non spetta a lui trarre conclusioni dagli avvenimenti sul palco; al contrario è importante che favorisca il dibattito ponendo con attenzione interrogativi interessanti e lasciando che sia l’audience a discutere e prendere decisioni.

Ogni variante avanzata dalla platea è ben accetta, a patto che lo spett-attore continui sulla scena l’attività teatrale che ha interrotto: non è consentito parlare dalla poltrona, ma mettere in atto, sperimentare sul palco e suggerire soluzioni concrete, realizzabili, non “magiche”. Ciò a cui aspira questo tipo di teatro è che il pubblico provi realmente la propria proposta nonostante il contesto fittizio: così facendo lo spettatore impara a compiere un’esperienza concreta nell’ambiente protetto dello spazio teatrale ed è stimolato alla sua messa in pratica nella vita vera (Boal, 2008 [1975]).

“La prova dell’azione liberatrice, fatta in scena, chiarifica (a livello razionale ed emotivo) i problemi e stimola ad agire di conseguenza nella vita quotidiana” (-Mazzini, 1993).

L’intervento esterno sulla scena è una forma di profanazione dell’altare in cui abitualmente solo l’artista officina; si distrugge l’opera prodotta dagli attori per costruirne una nuova insieme a loro.

Il Teatro-forum si allontana dal carattere didattico tipicamente teatrale, nel vecchio senso del termine, ed assume un valore pedagogico, inteso come apprendimento collettivo (Boal, 2011 [1990]). L’effetto del forum è tanto più efficace quanto è più chiaro al pubblico che se non sarà lui a cambiare il mondo, nessuno lo cambierà al posto suo e tutto inevitabilmente resterà uguale.

Non sempre l’opera raggiunge una buona soluzione, che abbia un riscontro positivo unanime; tuttavia questo secondo Boal (2005 [1992]) non costituisce un problema: l’intento primario del Teatro dell’Oppresso è quello di creare un dibattito, un conflitto di idee, delle argomentazioni e di spronare lo spett-attore a mettersi in gioco, prepararlo all’azione. Trovare una soluzione non è la priorità, poiché il Teatro-forum non rivela la retta via, non impone idee o tenta di manipolare le persone; al contrario si offre come mezzo perché più strade possibili possano essere simulate e studiate (Boal & Jackson, 2005 [1992]).



Fig. 22
Spettacolo di
Forum Theatre
tenuto da Boal,
Parigi,
1980

“Non c’è una verità da trasmettere, ma delle verità individuali parziali.

Attraverso questo confronto, quello che il gruppo raggiungerà in una data fase di lavoro sarà (nell’ipotesi di Boal) la miglior coscienza possibile di quel gruppo, in quel momento, in quelle condizioni, su quella data situazione di oppressione” (Mazzini, 1993).

Il dibattito stesso è lo spettacolo; per questa ragione è un genere di performance in continua evoluzione, aperta all’esplorazione di nuovi modi di lavorare (Boal & Jackson, 2005 [1992]).

Il tipo di pubblico che presenza allo spettacolo incide notevolmente sullo sviluppo dell’attività teatrale: prima del 1976 e del suo esilio in Europa per ragioni politiche, in America Latina Boal aveva sempre presentato il Teatro-forum a nuclei di persone di origine sociale omogenea il cui interesse comune era la risoluzione di problemi relativamente immediati (Boal & Jackson, 2005 [1992]). Pertanto, sulla base della sua esperienza, il drammaturgo aveva costruito un modello ideale per gli spettatori dell’area sudamericana.

Di fronte a un variegato pubblico europeo, Boal è costretto a riconsiderare tutte le forme, strutture, tecniche, metodi e processi di questo genere di teatro.

Tutto è nuovamente aperto a discussioni e rivalutazioni, tranne che per il principio fondamentale che costituisce la filosofia del Teatro dell’Oppresso:

“its intention to transform the spectator into the protagonist of the theatrical action and, by this transformation, to try to change society rather than contenting ourselves with merely interpreting it” (Boal & Jackson, 2005 [1992]).

Di seguito un esempio di Teatro-forum riportato da Boal (2005 [1992]) nel libro “Games for Actors and Non-actors”:

Eva e il nucleare

In Svezia nel 1976 era molto controversa la tematica dell’energia nucleare ed era molto sentito il problema della costruzione di centrali nucleari all’interno del paese. L’opera di Teatro-forum si svolge in questo modo:

Primo atto

Eva, la protagonista, si trova in ufficio, circondata dagli amici, dal suo capo e dai problemi che sorgono in ambito lavorativo quando si cerca di trovare sempre nuovi progetti su cui lavorare.

Secondo atto

Eva è a casa: suo marito è disoccupato, le figlie pensano solamente a chiedere soldi da spendere. Arriva una loro amica ed escono per unirsi ad una manifestazione contro la costruzione di centrali nucleari.

Terzo atto

La protagonista è di nuovo in ufficio. Il capo entra in scena esultando dalla gioia: un nuovo progetto è stato appena approvato. Tutti festeggiano la notizia con immensa gioia fino a quando il capo non spiega ai colleghi di che lavoro si tratti: lo sviluppo di un sistema di refrigerazione per la nuova centrale atomica. Eva a questo punto è combattuta: necessita di quel lavoro ma la situazione la pone di fronte ad un dubbio etico.

Si innesca un dibattito tra Eva che cerca di motivare le ragioni per cui non accettare l’impiego e i suoi colleghi che controbattono. Infine Eva cede e accetta l’incarico.

Il forum

In questo spettacolo era inevitabile che la protagonista commettesse un errore e non si comportasse eroicamente. Il pubblico era sull’orlo delle lacrime nel momento di cedimento di Eva, il che ha portato ad un’intensa lotta da parte degli spettatori - nel gioco tra attori/oppressori contro spett-attori/oppressi - per trovare il modo di non far desistere la protagonista. Numerose volte gli spett-attori sono stati battuti e si sono trovati costretti a lasciare che Eva acconsentisse, nonostante provassero ad intervenire al primo, secondo o terzo atto. Ogni passaggio è stato analizzato: la disoccupazione del marito, lo sperpero delle figlie, l’incertezza di Eva; a volte si trattava di un’indagine puramente psicologica, altre verteva verso l’aspetto politico. “Dobbiamo essere a favore o contro le armi nucleari?” “Si può essere contrari al progresso scientifico nel momento in cui porta alla scoperta di armi atomiche?” “Lo smaltimento delle scorie sarebbe soddisfacente solo in un sistema sociale il cui valore centrale è l’uomo e non il profitto”

In questo esempio di Teatro-forum viene chiesto allo spett-attore di comportarsi in maniera eroica: nel momento in cui il personaggio cede, chi assiste alla scena è chiamato a correggere il suo comportamento, a rettificare la sua azione. Applicando questo meccanismo nella commedia, lo spettatore si preparerà a farlo anche nella realtà, poiché conosce le difficoltà a cui andrà incontro.

“Forum Theatre does not produce catharsis: it produces a stimulant for our desire to change the world” (Boal & Jackson, 2005 [1992]).

Il teatro come discorso

Durante la sua attività di teatrale in diversi paesi dell’America latina, Boal (2008 [1975]) realizza che il pubblico popolare mostra maggior interesse verso la sperimentazione performativa e si stanca in fretta di fronte a presentazioni di spettacoli codificati:

“They try to enter into a dialogue with the actors, to interrupt the action, to ask for explanations without waiting politely for the end of the play. Contrary to the bourgeois code of manners, the people’s code allows and encourages the spectator to ask questions, to dialogue, to participate.” (Boal, 2008 [1975]).

Le forme più diffuse di Teatro dell’Oppresso sono dunque sperimentazioni, esperienze di cui si è certi dell’inizio ma non della conclusione poiché si concede allo spett-attore di trasformarsi in protagonista della scena. Tuttavia in quest’ultima fase, l’autore propone una serie di generi teatrali più chiusi, maggiormente definiti, che in ogni caso riscuotono grande successo.

Teatro-giornale

Il Teatro-giornale consta di dodici diverse tecniche grazie alle quali è possibile trasformare testi giornalistici in scene teatrali combinando immagini e parole, rivelando nuovi significati nascosti. Questo genere di performance utilizza l’improvvisazione per animare una lettura pubblica di quotidiani: in questo modo sarà possibile carpire informazioni che l’imparzialità dei mass media cerca di non far emergere (Boal, 2008 [1975]). Ciò è possibile grazie all’aggiunta di dati omessi, al confronto con altre notizie contraddittorie, alla relazione con dati storici, alla spiegazione del contesto ecc. Spesso la lettura, talvolta ritmata o cantata, è accompagnata da un’azione mimica o da un’interpretazione teatrale dei fatti.

In Italia le tecniche di Teatro-giornale furono molto utilizzate come movimento di controinformazione, prima e dopo gli eventi del G8 di Genova del 2001, al fine di porre l’attenzione sui problemi di informazione che il paese stava riscontrando (Senor & Mazzini, 2000).

Teatro-invisibile

Gli spettacoli di Teatro-invisibile vengono rappresentati in ambienti diversi dal teatro e di fronte a persone che non siano -o meglio che non sappiano di essere- spettatori. I luoghi scelti, dal mercato al treno, possono essere i più svariati purché di grande affluenza; pertanto chi vi assiste è un pubblico formato da persone che capitano lì per caso: per tutto il tempo della performance è importante che questi individui non sospettino che si tratti di uno spettacolo. La performance viene preparata scrupolosamente secondo un copione, cercando di immaginare qualsiasi intervento possibile da parte dei presenti, i quali, una volta coinvolti, sortiranno l'effetto della scena per molto tempo. È fondamentale che gli attori non si rivelino mai come tali, altrimenti l'attività teatrale perde la sua caratteristica invisibile che permette allo spettatore di agire liberamente come se fosse una situazione reale.

"It is necessary to emphasise that the invisible theatre is not the same thing as a 'happening' or the so-called 'guerrilla theatre'. In the latter we are clearly talking about 'theatre', and therefore the wall that separates actors from spectators immediately arises, reducing the spectator to impotence: a spectator is always less than a man! In the invisible theatre the theatrical rituals are abolished; only the theatre exists, without its old, worn-out patterns. The theatrical energy is completely liberated, and the impact produced by this free theatre is much more powerful and longer lasting." (Boal, 2008 [1975])

Flic-d ans-la-tête

Fig. 23

Attore durante la messa in scena de "Latin America Fair of Opinion", diretta da Boal, San Paulo, 1971



A partire dall'anno 1976, Augusto Boal risiede prima a Lisbona e successivamente a Parigi: questo trasferimento nel vecchio continente gli consente di lavorare, per quindici anni, in diversi paesi europei, stando a contatto con immigrati, insegnanti, donne e operai provenienti da contesti differenti ma vittime delle stesse oppressioni latinoamericane: sessismo, razzismo, sfruttamento sul lavoro, abusi di potere da parte della polizia (Boal, 2011 [1990]). Ciononostante il drammaturgo brasiliano si trova anche ad affrontare situazioni, specialmente in contesti privilegiati, in cui non è chiaramente visibile chi rappresenti il ruolo dell'oppressore e chi quello dell'oppresso (McLaverly-Robinson, 2017); se in America Latina il termine "oppressore" richiama ad una precisa figura

esterna come un poliziotto, un capo o un padrone di casa, e quindi si riferisce a problematiche piuttosto concrete come una situazione di lavoro precaria o una lotta di quartiere, in Europa questa parola non scaturisce alcun tipo di riconoscimento da parte dei partecipanti ai laboratori (McLaverly-Robinson, 2017). Ciò significa che nei paesi dove non si muore di fame, dove i bisogni primari sono soddisfatti, le oppressioni comunque esistono ma possiedono caratteristiche diverse e si presentano come "vissuti soggettivi" (Melli, 2011 [1994]); la solitudine, l'incapacità di comunicare, la paura del vuoto sembrano temi superficiali e poco degni di attenzione per chi, come Boal, fugge da dittature esplicite e brutali, eppure sono i fattori che innalzano il tasso di suicidi in paesi come la Svezia o la Finlandia (Boal, 2011 [1990]). L'autore racconta (2011 [1990]) nell'introduzione al libro "L'Arcobaleno del Desiderio" - *L'arc-en-ciel du désir* - di quanto spesso si chiedesse, quasi meccanicamente: "Ma dove sono i flic? dove sono i poliziotti?". Col tempo riesce a formulare questa risposta: "I flic sono nella testa, le caserme sono fuori: si tratta di scoprire come sono penetrati nelle nostre teste e inventare modi per farli uscire" (Boal, 2011 [1990]). In altre parole, gli oppressori si sono insinuati in maniera sottile e oscura all'interno del pensiero di uomini e donne ed è da lì che operano la loro funzione di sorveglianza e repressione (Melli, 2011 [1994]).

Accettando di lavorare con questo nuovo genere di problematiche, Boal apre un capitolo del Teatro dell'Oppresso più sofisticato e complesso (Melli, 2011 [1994]) che vede la sovrapposizione di due terreni, quello teatrale e quello terapeutico (Boal, 2011 [1990]). "Il Teatro dell'Oppresso si sviluppa in tre branche principali: educativa, sociale, terapeutica. Questo libro [L'arcobaleno del desiderio], specializzato nella branca terapeutica, utilizza in maniera nuova antiche tecniche dell'arsenale del Teatro dell'Oppresso e introduce delle tecniche recenti specifiche del Flic dans la tête" (Boal, 2011 [1990]).

L'arcobaleno del desiderio si avventura alla ricerca di cosa sia effettivamente il teatro. Per prima cosa il teatro è la capacità umana di vedere se stesso in azione: l'uomo ha la qualità di essere il soggetto che osserva un altro soggetto, sé stesso, che agisce. Questa caratteristica unica della sua natura, che lo contraddistingue da tutti gli altri esseri viventi, gli permette di guardare alla sua stessa azione: osservandola può immaginarne delle varianti, studiarne le alternative (Boal, 2011 [1990]). Nondimeno il teatro va oltre l'essere una proprietà dell'uomo: esso è anche luogo di rappresentazione, "uno spazio che esiste nella soggettività di coloro che lo praticano nel momento in cui lo praticano" (Boal, 2011 [1990]). L'esistenza del teatro o, come lo chiama Boal (2011 [1990]), dello "spazio estetico" non è pertanto determinata dai costumi di scena, dalle luci, dagli oggetti, ma dalla separazione tra attore che agisce e spettatore che guarda: talvolta possono essere due persone distinte, talvolta possono essere la stessa persona. Lo spazio estetico è uno spazio dicotomico, ciò significa che è formato da due spazi che occupano lo stesso posto: quello fisico, reale e quello illusorio che colui che agisce e colui che osserva accettano di vivere.

Nel suo essere dicotomico, lo spazio estetico crea dicotomia: "L'attore è colui che è e che sembra essere. È qui ed ora, davanti a noi, ma è anche lontano da noi in un altro luogo, in un altro tempo [...] Lo spazio estetico rende dicotomici anche gli spettatori: noi siamo qui in questa sala, e siamo nello stesso tempo nel castello di Elsinore" (Boal, 2011 [1990]). La dicotomia dello spazio estetico ha effetti sull'attore-protagonista, che ha piena consapevolezza di se stesso e delle sue azioni e contemporaneamente interpreta un personaggio con intenti diversi dai suoi, cosiccome sul corpo e sulla coscienza del paziente-protagonista che inscena nelle psicoterapie teatrali sé stesso che "è" e sé stesso che "è stato". Negli episodi di vita reale il paziente cerca di concretizzare i propri desideri, che si trattino di amore o di odio, tramite le proprie azioni; nello spazio estetico egli vuole mostrare la scena di cui è protagonista e mostrarsi al contempo in scena. Facendo vedere come l'azione si è svolta cerca la concretizzazione del desiderio e rivivendola lo reifica: il desiderio diventa un oggetto di studio, di analisi e può essere trasformato. "Un procedimento è terapeutico quando autorizza il

paziente -e lo incoraggia- a scegliere delle alternative alla situazione in cui si trova, che gli causa dolore o sofferenza indesiderata. Permettendo -ed esigendo- che il paziente osservi se stesso in azione, poiché il desiderio di mostrare lo obbliga a vedere e a vedersi, questo procedimento teatrale -la narrazione nel presente davanti a testimoni solidali di una scena vissuta nel passato- offre di per sé un'alternativa" (Boal, 2011 [1990]). Sulla scena il paziente-attore continua a vedere il mondo come lo interpreta di solito, con la differenza che gli è concesso di guardarlo anche con gli occhi dei diversi membri del gruppo: lo spazio estetico terapeutico fornisce lui il punto di vista altrui. Nell'altro versante del palco, coloro che osservano instaurano un rapporto di "sympathia" (pathos: emozione - sym: condivisa) con il paziente; riescono a percepire le emozioni di colui che inscena, a ricercare le analogie che accomunano le loro vite e di conseguenza ad aprire un dialogo con il protagonista e a condurre insieme a lui l'azione: l'"io" e il "noi" divengono soggetti. L'importanza delle terapie teatrali consiste proprio nel trasformare il paziente da "oggetto" di forze sociali e psicologiche in "soggetto" di se stesso. Ogni persona è oppressa dalle convenzioni sociali che determinano idee, valori, gusti; dai meccanismi di potere che interpenetrano nel singolo per osmosi esercitata in maniera repressiva, ma anche seduttiva. Questa oppressione produce nell'individuo due diverse reazioni: una di sottomissione e un'altra di sovversione: ciascun oppresso è un sovversivo sottomesso e la sua sottomissione si identifica nei flic dans la tête. Lo scopo del teatro boaliano è quello di far leva sul secondo elemento interiore, la sovversione, e dinamizzarla, indurla all'azione per distruggere i blocchi che la ostacolano, ottenendo così l'eliminazione dei flic (Boal, 2011 [1990]). Come si può raggiungere questo risultato? Attraverso il mondo delle immagini. In un incontro di Teatro dell'Oppresso, il paziente diventa un'artista che crea sulla base delle proprie oppressioni un mondo di immagini, trasformandole esteticamente, affinché acquisiscano un carattere simbolico. Non si tratta semplicemente di illustrare la realtà in maniera realistica: la creatività deve fornire all'immagine la sua dimensione estetica. L'immagine creata dall'oppresso è un mondo staccato da quello reale, autonomo, con la sua organicità: "l'immagine del reale è reale in quanto immagine" (Boal, 2011 [1990]). In questo mondo parallelo, l'oppresso artista proietta non solo la sua personalità ma anche i suoi desideri inconsci, si esprime risvegliando parti di se stesso che sembravano persi nell'oblio della mente, e con l'aiuto del gruppo raggiunge la liberazione dal proprio blocco interiore (Boal, 2011 [1990]). Il concetto di collettività è un principio

Fig. 24
Augusto Boal
durante un
Forum Theatre a
Stoccolma,
1979



cardine della filosofia del Teatro dell'Oppresso: le pratiche cominciano con un racconto individuale in cui si inserisce una pluralità di racconti di oppressioni simili tradotti in immagini e formano un modello collettivo di rottura dell'oppressione composto dalle singole circostanze di liberazione. Così facendo l'oppresso riflette sulla propria azione guardando alle alternative offerte dagli altri partecipanti, ciascuno che pensa alla propria singolarità. L'aspetto importante non è l'interpretazione o la diagnosi, ma "l'analisi che si fa attraverso lo specchio multiplo dello sguardo degli altri, ovvero la socializzazione di un problema che da individuale diventa del gruppo, dove ognuno proietta e lavora su aspetti che lo riguardano, cercando di trasformare la realtà rappresentata in futuri ideali possibili e allenandosi a combattere le dinamiche oppressive interiorizzate" (Mazzini & Talamonti, 2011). Le tecniche dell'arcobaleno del desiderio sono varie - circa 15-20 - e vanno dalle essere prospettive a introspezioni (Mazzini & Talamonti, 2011). Le pratiche fanno principalmente riferimento alle linee guida del genere Teatro-immagine: solitamente cominciano con un'improvvisazione, in cui un protagonista mette in scena la propria storia di oppressione con l'aiuto degli altri partecipanti; l'episodio porterà alla creazione di immagini attraverso i corpi dei membri del gruppo e successivamente avverrà un processo di dinamizzazione per raggiungere un'azione concreta.



Fig. 25
"Torquemada",
scritta da Boal
in prigione,
New York,
1971

"La complessità e la ricchezza del gioco delle immagini dipende dalla complessità e dalla ricchezza di questa prima improvvisazione" (Boal, 2011 [1990]). Di seguito si possono trovare alcuni esempi.

Una delle attività con cui si comincia il laboratorio si chiama "L'immagine delle immagini": suddivisi in gruppi da quattro persone, i partecipanti devono scolpire con il corpo dei compagni ciascuno una propria oppressione attuale, senza far uso della parola. Una volta che tutti hanno visto e commentato le composizioni altrui, il facilitatore chiede al gruppo di formare un'immagine unica che contenga l'essenza di tutte le altre.

A questo punto si cerca di dinamizzare la scultura complessiva: il primo passaggio è lasciar esprimere a tutti i personaggi contemporaneamente, attraverso un monologo, ciò che pensano in quell'istante, rimanendo però immobili; successivamente è loro permesso di dialogare, seppur senza muoversi; infine senza emettere una parola o un suono, agli attori viene concesso muoversi cercando di realizzare i desideri dei propri personaggi (Boal, 2011 [1990]). Per preparare il gruppo ad un'esposizione più chiara dei problemi su cui discutere Boal (2011 [1990]) suggerisce di usare la tecnica "Immagine contro-immagine": i partecipanti si dividono a coppie e una persona racconta all'altra una storia di oppressione subita; volgendo la schiena, il protagonista e il suo compagno

costruiranno poi ciascuno un'immagine che rappresenti a secondo loro l'episodio, servendosi di compagni e oggetti. Dopo aver confrontato le due immagini, il protagonista e il compagno possono dinamizzare la propria attraverso varie modalità, una tra le altre si tratta de "i tre desideri": l'autore dell'immagine modifica l'immagine per tre volte per ottenere ciò che realmente desidera.

Alcune tecniche invece si concentrano sulla tematica dei rituali e delle maschere: i codici sociali impongono una serie di norme di condotta che divengono dei rituali, forme e movimenti che esprimono visivamente le oppressioni della società. Ogni rituale determina delle maschere che l'uomo assume per svolgere un determinato compito di cui spesso è inconsapevole poiché fanno parte del suo mondo. Grazie al Teatro immagine le azioni predeterminate dei rituali vengono riproposte invertendo, modificando o ampliando le caratteristiche delle maschere dei ruoli sociali, così da stravolgere il loro significato e rompere la repressione che esercitano sui desideri delle persone.

La tecnica "L'immagine dell'arcobaleno del desiderio" presta il nome alla raccolta "L'arcobaleno del desiderio" ed è l'attività che meglio simboleggia questa forma teatrale terapeutica boaliana, tanto da essere presentata da Bola ad Amsterdam al X Congresso mondiale dell'Associazione internazionale di psicoterapie di gruppo nel 1989 (Boal, 2011 [1990]). Essa si trova tra le pratiche che richiedono ai partecipanti una profonda analisi introspettiva ed aiuta a chiarire loro quali desideri, volontà, emozioni e sensazioni provano. "Le passioni del protagonista si presentano qui con tutti i loro colori -invisibili ad occhio nudo- mediante un movimento simile a quello della luce bianca del sole, che, attraversando la pioggia, si trasforma in un arcobaleno nel quale possiamo vedere tutti i colori che questa luce bianca carpiva" (Boal, 2011 [1990]).

L'attività comincia con l'improvvisazione di un'oppressione messa in scena da un partecipante con i compagni che ritiene necessari; il conduttore chiede di creare al protagonista delle immagini, sempre attraverso il corpo altrui, che raffigurino i suoi desideri, stati d'animo, amori, pause e di tutte le forze che a suo dire sono importanti da analizzare nella scena. Il conduttore chiede dunque alle immagini-persone di disporsi in linea e per ciascuna il protagonista tiene un monologo confidenziale, cominciando da frasi tipo: "Sono così perché" o "Non vorrei essere così ma...". Rientra in scena l'oppressore dell'improvvisazione e ogni immagine dovrà affrontare da sola l'antagonista per poi uscire di scena: il gruppo osserva gli effetti e le conseguenze di questa lotta monocromatica. Successivamente "il protagonista rinvia le immagini ad una ad una sul campo, ma questa volta vi rimarranno. Poiché sono parti costitutive del protagonista questi [...] può controllarle o almeno cercare di farlo. Così le disporrà una ad una in una specie di costellazione, che avrà come punto centrale l'antagonista, e le muoverà a suo piacere, ponendole più vicine o più lontane dall'antagonista, di fronte, di profilo o di spalle, più in mostra o più nascoste [...] Quando il protagonista avrà finito di organizzare la sua costellazione, il suo arcobaleno, quando non sentirà più il bisogno di modificarlo e se ne dichiarerà soddisfatto, il conduttore gli chiederà di mettersi a fianco dell'antagonista, o dietro di lui. Potrà così osservare e sentire l'arcobaleno del suo desiderio dalla stessa prospettiva dell'antagonista" (Boal, 2011 [1990]) fino a quando il conduttore non chiederà a quest'ultimo di uscire di scena.

Le immagini cominciano a dialogare fra loro, a relazionarsi su come meglio affrontare l'antagonista -come se fosse ancora in scena- e il protagonista circolare nella sua costellazione per osservare le alternative, ascoltare opinioni e soluzioni. Al termine della performance gli attori e gli osservatori si confrontano in un dibattito su quello che hanno percepito stando dentro e fuori la scena (Boal, 2011 [1990]).

Di particolare rilevanza sono le conclusioni tratte da un ragazzo di 28 anni affetto da psicosi al termine di una serie di incontri terapeutici di giochi-esercizi e di tecniche di teatro forum tenuti dalla dott.ssa Claudia Melli: "Quello che penso che possa venire fuori da questi incontri è la padronanza, cioè essere padroni fuori di qui di sostenere il mondo che ci circonda. Perché? Proprio perché

se noi veniamo qui facciamo un lavoro di gruppo insieme, ci sentiamo amici; però in effetti ci manca la base comune che è la comunicazione, e qui riusciamo a comunicare lo stesso. Questo è un fatto. comunichiamo in modo diverso. E questo può essere utile fuori da questo luogo. Perché nel mondo che ci circonda abbiamo a che fare con tanta gente e con ognuno dovremmo avere un certo modo di comportamento che non sappiamo neanche noi. Però qua si può imparare. Perché si riesce a esprimere se stessi, non si ha più paura di quello che si deve dire, di quello che si deve fare." (Melli, 1994)

2.2 L'ATTUALITÀ DEL TEATRO DELL'OPPRESSO

Si potrebbe sostenere che dal 1970 ad oggi molte cose siano cambiate e che, come si pensava all'epoca, il TdO non sia comunque adatto al contesto occidentale, ma solo ai Paesi in via di sviluppo (Mazzini, 2011). Al di fuori del panorama latinoamericano, secondo la studiosa di teatro Mady Schutzman il Teatro dell'Oppresso perde di valore: esso è "ridotto a una tecnica di gestione di situazioni difficili e non è più una tecnica di cambiamento - in quanto si adatta alle cosiddette 'richieste' che una società ricca e privilegiata può avere riguardo a un'individualità plasmata sul consumo e sul capitalismo" (Schutzman, 1994). La trasposizione delle pratiche del teatro boaliano nel mondo occidentale trasforma inevitabilmente quelle che erano "prove di rivoluzione" in "prove di guarigione" (Bishop, 2012).

In realtà secondo l'opinione di Boal il TdO possiede la capacità di porsi obiettivi differenti a seconda del quadro sociale, da quelli politici (negli eventi e nelle manifestazioni), terapeutici (nel campo della psicanalisi), pedagogici (nelle scuole) a quelli legislativi (nelle città) (Bishop, 2012). La versatilità di questo genere teatrale ha permesso che la sua diffusione fosse molto ampia, arrivando a contare 85 paesi al mondo con una presenza ufficiale di gruppi che usano il metodo. In Europa pullulano singoli e organizzazioni, in Svezia, cosiccome in Austria, esiste una rete che organizza festival annuali (Mazzini, 2011), mentre in Canada Headlines Theatre Company mischia il Teatro Forum al mondo della televisione e di Internet (Mazzini, 2009). Sicuramente il contesto in cui è nato -Brasile degli anni Sessanta- è diverso da quello europeo di allora e di oggi, eppure la vitalità e l'adattabilità di questo metodo hanno favorito l'evolversi di nuove tecniche e l'adeguamento a diversi mondi culturali.



Fig. 26
Encontro
Internacional
tenuto da
Ma(g)dalenas,
un gruppo di
T.d.O. di stampo
femminista,
2013-2017

Fig. 27
 Enquentro
 Internationales
 Ma(g)dalenas,
 2013-2017



“Il TdO non è un sistema rigido di precetti, anzi, Boal e la sua opera sono ben vivi e incarnati nei corpi di decine di migliaia di persone che lo praticano: dai contadini del Sem Terra, ai ragazzi di strada di Vancouver, dai detenuti di Reggio Emilia ai “sans-papiers” di Parigi, dai giovani a rischio di alcolismo svedesi agli omosessuali in Germania” (Mazzini, 2011).

Di fronte alle problematiche dello scenario contemporaneo quali l'individualismo, l'omologazione culturale, crescenti fenomeni di razzismo e di intolleranza, l'emersione di nuove forme di violenza sull'infanzia (Aglieri & Aprigliano, 2019), riconsiderare la pratica e la teoria di Boal “non è un'operazione di recupero nostalgico o ideologico ma una necessità impellente di affrontare la crucialità delle sfide del nostro tempo sviluppando coscienza critica” (Reggio, 2017). Il Teatro dell'Oppresso rimane dunque attuale per la costruzione di uno scenario migliore in campo: politico, per creare percorsi di cittadinanza attiva e di controllo dal basso delle istituzioni politico amministrative; sociale, per supportare la liberazione di gruppi repressi e discriminati, ma anche per indagare le vite quotidiane di ciascun individuo e apportare i cambiamenti necessari; educativo, per fornire alle nuove generazioni strumenti di analisi della realtà, gestione dei conflitti, comunicazione costruttiva, autostima e fiducia; terapeutico, al fine di individuare i legami tra la sofferenza individuale psicologica e le contraddizioni sociali; teatrale, per restituire la funzione sociale del teatro e non lasciarlo cadere vittima del mero intrattenimento (Mazzini, 2011). Il dottor Roberto Mazzini, fondatore di uno dei centri di ricerca e sperimentazione di Teatro dell'Oppresso più attivo nel territorio italiano, la GIOLLI - Società Cooperativa Sociale, crede fermamente che tecniche del teatro boaliano possano essere nel panorama moderno un valido strumento di intervento rispettoso delle varie culture e della complessità dell'azione sociale, finalizzato ad “analizzare e trasformare il mondo presente, alla luce di quello passato, così da creare il mondo futuro che vogliamo, un altro mondo possibile” (Mazzini, 2009).

LA PARTECIPAZIONE COME ARTE

CAPITOLO 3

CAPITOLO 3

LA PARTECIPAZIONE
COME ARTE

L'interazione tra attore e partecipante nella costruzione narrativa della performance teatrale, l'educazione alla consapevolezza tramite un'azione che lo spettatore viene incoraggiato a compiere, l'impatto affettivo che le pratiche creano nello stato d'animo del pubblico: questi sono alcuni degli elementi chiave che giustificano la categorizzazione del Teatro dell'Oppresso, oltre che a tipologia di teatro politico e sociale, anche a forma di arte partecipativa (Bonazzi, 2019).

3.1 IL T.D.O. COME ARTE PARTECIPATIVA

Considerando il macrogruppo delle arti partecipative, le pratiche di Augusto Boal rientrano all'interno del sottoinsieme delle arti di comunità e attivismo (Cohen-Cruz, 2002) e influenzano altri progetti come, ad esempio, l'organizzazione inglese The Blackie, fondata dal coreografo Bill Harpe, il quale incontrò il drammaturgo brasiliano in ben due occasioni. Gli artisti di comunità, in opposizione alle gerarchie culturali elitarie, si distinguono per l'impatto che cercano di dare al contesto sociale, il più delle volte composto da emarginati, in cui svolgono le loro attività (Bishop, 2012). Attraverso gli strumenti artistici della partecipazione e della co-autorialità, il loro proposito mira ad arricchire l'esistenza delle persone con cui si relazionano e a renderle maggiormente consapevoli del proprio potenziale creativo (Bishop, 2012) "In vari gradi, essi vedono quest'azione come un mezzo di trasformazione psicologica o sociale o politica all'interno della comunità. Essi cercano di determinare questa maggiore consapevolezza e creatività, coinvolgendo la comunità nelle attività che promuovono [...] Si differenziano quindi dai professionisti delle arti più consolidate nell'occuparsi principalmente della creazione di un processo che di un prodotto finito; un processo poliedrico che include manualità, sport ecc., in cui l'elemento "artistico" è variabile e spesso non chiaramente distinguibile dal resto." (Commu-

Fig. 28
Sala principale
dell'edificio
Cedric, centro
dedicato alle arti
di comunità,
Londra



nity Arts. The Report of the Community Arts Working Party, 1974). Come nel caso dei laboratori di TdO, per gruppi come The Blackie, i giochi propedeutici cooperativi sono un principio strutturale dei loro esperimenti teatrali; tuttavia le pratiche performative si differenziano dal lavoro di Boal per essere meno "prove di rivoluzione" quanto piuttosto "una melanconica esposizione di come la realtà operasse realmente" (Bishop, 2012).



Fig. 29,
Fig. 30
Esperimento di
Invisible Theatre
di Augusto Boal,
"The Supermar-
ket",
Brusselle,
1978

Tra le innovazioni apportate in campo teatrale da Augusto Boal, una delle tecniche di maggior rilevanza nel panorama artistico risulta essere la pratica di Teatro Invisibile (Bishop, 2012). Quest'azione pubblica partecipativa, priva di una cornice teatrale, in cui gli spettatori vedono uno spettacolo, ma senza vederlo come uno spettacolo (Boal, 2001), fornisce alle nuove forme di performance gli strumenti per riuscire ad entrare di nascosto nello spazio pubblico (Bishop, 2012). Di conseguenza, il Teatro Invisibile diviene precursore di numerose sperimentazioni performative create senza preavviso in luoghi pubblici, fuori dal contesto delle gallerie. Opere di constructed situation come *Los Romeos* (I Romei, 2005) dell'artista spagnola Dora García o *Real Time Movie* (Film in tempo reale, 2000) dello scultore polacco Pawel Althamer si pongono l'obiettivo di penetrare in maniera del tutto inaspettata la quotidianità della vita urbana, con l'accortezza di non influenzare la reattività del pubblico rendendolo consapevole di ciò che succede, ma con il potenziale rischio di passare completamente inosservata (Bishop, 2012). Ciò che tuttavia discosta questo genere artistico dal Teatro Invisibile di Boal è, secondo Catherine Wood (2004), un tipo di ricerca che "non implica la spinta verso l'azione da parte dello spettatore ma, al contrario, registra la paura che qualsiasi genere di incontro privato potrebbe essere soggetto ad una manipolazione invisibile." Nonostante questo, ogni opera, con le proprie modalità, evidenzia "un paesaggio urbano paranoico stretto in una dilagante sfiducia nella percezione e, dunque, nella sfiducia nei presupposti da cui dipende il movimento sociale ed economico della città [...] la natura faticosa di tale ambiente, facendo notare le eruzioni isteriche del teatro in ogni aspetto dell'interazione - dall'incontro casuale per strada alla vista della folla che passa alla figura dell'autorità." (Wood, 2004)

I progetti sopra menzionati - le *constructed situation* e le arti di comunità - sono solo due dei numerosi fenomeni che denotano una crescita di interesse nei confronti della partecipazione nel mondo dell'arte; e gli ambiti del teatro e della performance raccolgono molti casi studio emersi nel corso della storia: la ragione sta nel fatto che l'incontro dal vivo con degli attori risalta con particolare forza l'effetto partecipativo di un determinato contesto (Bishop, 2012). La riconsiderazione dell'arte come fenomeno collettivo rimane confinata nella periferia del panorama artistico fino a quando non si palesa a livello globale negli anni Novanta, tanto da arrivare a occupare un intero genere, con i propri premi e Master dedicati (Bishop, 2012). Questa tendenza a realizzare lavori socialmente partecipativi è stata etichettata con svariati epiteti: arte impegnata socialmente, arte interventista, arte dialogica, arte contestuale. Tuttavia Claire Bishop (2012), autrice dell'analisi storica e teoretica "Inferni artificiali. La po-

litica della spettatorialità nell'arte partecipativa" - "Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship"- preferisce riferirsi ad essa usando il termine "arte partecipativa". La scrittrice, nonché teorica di punta in questo campo, sostiene che questo nome sia quello che meglio concettualizza il coinvolgimento di un alto numero di persone. Ma qual è la sua definizione di "arte partecipativa"?

Fig. 31
Los Romeos,
attori attraenti
che parlano con
visitatrici,
esperimento di
Dora Garcia



3.2 TEORIA SULL' ARTE PARTECIPATIVA

La discussione del testo di Bishop ruota attorno al concetto di partecipazione: all'interno di un esteso campo di pratiche le persone fungono sia da medium sia da materiale artistico fondamentale (Bishop, 2012). È importante chiarire che l'idea di partecipazione non racchiude semplicemente quelle opere interattive in cui, attraverso alcune istruzioni predisposte dagli artisti, avviene una mobilitazione fisica e formale del singolo (Bishop, 2006) È un genere artistico che vuole avvicinare l'arte alla vita quotidiana appropriandosi di forme sociali: si tratta di vere e proprie esperienze come bere della birra, discutere di filosofia e politica, gestire un caffè o organizzare un mercatino in garage (Bishop, 2006). L'opera artistica non viene presentata sotto forma di elaborato finito, commerciabile e trasportabile, quanto piuttosto un progetto a lungo termine il cui inizio e fine non sono ben definiti (Bishop, 2012). È difficile dunque che un'immagine, un concetto o un oggetto possano esprimere adeguatamente ciò che le pratiche partecipative cercano di valorizzare, dal momento che si tratta per lo più di dinamiche di gruppo, situazioni sociali, accrescimento di consapevolezza e trasformazioni di energia (Bishop, 2012). "Afferrare l'arte partecipativa dalle sole immagini è quasi impossibile: fotografie occasionali di persone che parlano, mangiano, partecipano a un laboratorio, a una proiezione o a un seminario ci raccontano molto poco, quasi nulla, del concetto e del contesto di un dato progetto. È raro che esse forniscano più di una frammentaria testimonianza, e non comunicano nulla della dinamica emotiva che spinge gli artisti a realizzare tali progetti e le persone a parteciparvi" (Bishop, 2012). L'enfasi riposta nella collaborazione e nella dimensione collettiva comporta una completa mescolanza tra performer e pubblico, professionista e dilettante, produttore e recettore. L'arte partecipativa si presenta come una forma priva di un preciso autore e che abbraccia una creatività comune (Bishop, 2006). Fin dai primi anni del XX secolo sono emersi diversi tentativi di ripensare alla relazione tra artista, opera d'arte e contesto sociale: le avanguardie hanno cercato di spezzare la tradizione utilizzando vari modelli di coinvolgimento dei partecipanti. Nel testo di Claire

Bishop, l'autrice (2012) evidenzia tre periodi di particolare fermento rivoluzionario in cui l'arte si è focalizzata sulla partecipazione: il 1917, dove la produzione artistica si concentra sulle reazioni di massa provocate dei Futuristi di Filippo Tommaso Marinetti e il collettivismo bolscevico della Rivoluzione Russa e del teatro Proletkult; il 1968, in cui la produzione artistica si carica della critica all'autorità costituita, all'oppressione e all'alienazione, periodo segnato da Guy Debord e l'Internazionale Situazionista, insieme a Jean-Jacques Lebel e i suoi happening; infine il 1989 che, con la caduta del socialismo e il compianto verso la perdita di una politica collettiva reale, vede nascere i progetti site specific e le performance cosiddette "per delega" (Bishop, 2012). Indipendentemente dal contesto storico-culturale e dalle diverse forme assunte in ciascun periodo, il gruppo di pratiche partecipative viene tenuto insieme da intenti comuni su tre tematiche fondamentali: comunità, autorialità e attivazione (Bishop, 2006).

Comunità

Il primo punto lega inevitabilmente l'aspetto partecipativo alla sfera politica - anche se questo rapporto con il tempo si è deteriorato-. Il mondo artistico sente che si sta perdendo il senso di responsabilità collettiva e, soprattutto con la caduta del comunismo e il progressivo avanzare del capitalismo, sta sopraggiungendo un fenomeno di alienazione e individualismo (Bishop, 2006). La critica di Guy Debord (1979) ne "La società dello spettacolo" - "la Société du Spectacle"- si muove contro "lo spettacolo" capitalista - inteso come rapporto tra persone mediato da immagini- che unisce gli individui nella separazione: ha una valenza sia pacificatrice sia divisoria : "The spectacle is by definition immune from human activity, inaccessible to any projected review or correction. It is the opposite of dialogue. [...] It is the sun that never sets on the empire of modern passivity." (Debord, 1979) In risposta a ciò, la partecipazione si rivela un aspetto fondamentale all'interno di un progetto: essa possiede una capacità ri-umanizzante verso una società repressa e frammentata dagli strumenti del capitalismo (Debord, 1979). "Siamo ridotti a una pseudo-comunità automatizzata di consumatori e le nostre sensibilità sono rese ottuse dallo spettacolo e dalla ripetizione" (Kester, 2004). In un mondo pressoché saturo di immagini da parte del mercato, non si può più accettare un'arte che produca oggetti per uno spettatore passivo; c'è bisogno di azioni artistiche che dialoghino con la realtà per ricostruire dei legami sociali (Debord, 1979). L'arte si assume, dunque, l'incarico di opporsi a una situazione simile: invece di piegarsi alle regole commerciali, incanala il proprio capitale simbolico verso un positivo cambiamento sociale (Bishop, 2012). Emerge di conseguenza l'impeto

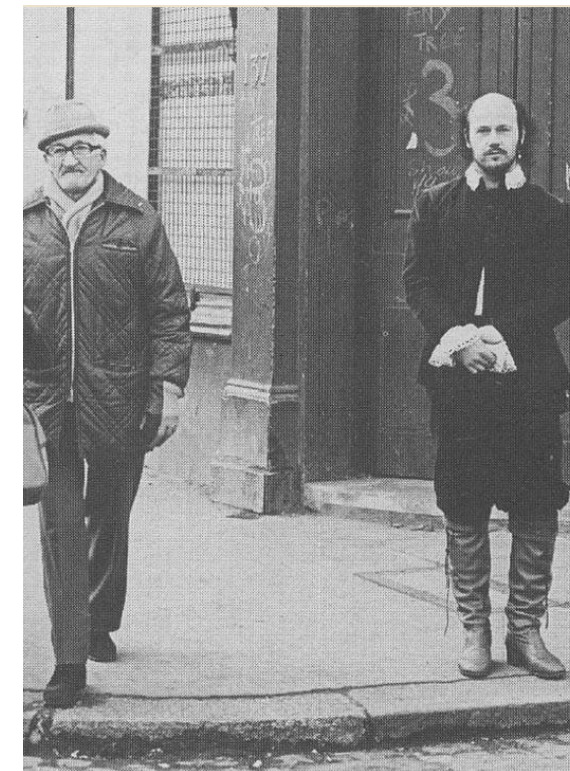


Fig. 32
Community
Cameos,
attori interpretano
personaggi
famosi itineranti
con cui i pas-
santi possono
dialogare,
1970

di ristabilire un legame sociale, costruendo un processo collettivo che elabori un significato. Innumerevoli opere, seppur seguendo diversi stili, esprimono il proprio desiderio di collettivizzazione, mentre l'individualismo viene percepito come un valore del liberismo, tipico delle situazioni artistico-commerciali e museali che girano attorno all'artista come figura di successo. Anche nel momento in cui un'opera non è dichiaratamente partecipativa ma si riferisce ai valori di comunità e rivoluzione, significa che sta prendendo le distanze dall'ordine neo-liberista mondiale.

“Insieme a “utopia” e “rivoluzione”, collettività e collaborazione sono state tra i temi più persistenti all'interno dell'arte d'avanguardia e della produzione espositiva dell'ultimo decennio [...] Si è tentati di affermare che quest'arte costituisca probabilmente l'avanguardia che abbiamo oggi: artisti che disegnano situazioni sociali come progetti de-materializzati, contro il mercato e politicamente impegnati a proseguire la vocazione dell'avanguardia a fare dell'arte la parte più vitale dell'esistenza” (Bishop, 2012).

Autorialità

Un'altra caratteristica dell'interesse artistico per il sociale è l'esigenza collettiva di ribaltare le relazioni tra pubblico, oggetto d'arte e artista. Considerando tale proposito, l'artista non ricopre più la figura di produttore singolo di un oggetto specifico; al contrario si pone come collaboratore nella creazione di situazioni (Bishop, 2012). L'artista si spoglia della propria autorialità: questo gesto viene visto più egualitario e democratico rispetto alla produzione di un'opera d'arte da parte di un singolo individuo (Bishop, 2006). Dalla costruzione di un modello sociale positivo e non gerarchizzato emerge la creatività collettiva: l'autorialità individuale viene repressa per lasciare il posto alla creatività altrui, con il vantaggio estetico di una maggiore imprevedibilità (Bishop, 2006).

In altre parole: l'artista sacrifica la propria figura d'autore per lasciare che i partecipanti esprimano, tramite lui/lei, il proprio potenziale creativo.

La rinuncia autoriale viene molto spesso encomiata e messa davanti al valore concettuale del lavoro come oggetto sociale estetico. L'attenzione si focalizza sulla rinuncia dell'artista ad occupare una posizione di supremazia pedagogica. Questa corrente di pensiero incentrata sui buoni principi ha portato l'arte partecipativa e socialmente impegnata ad essere esonerata dalla critica d'arte in quanto arte. “I risultati visivi, concettuali ed esperienziali dei rispettivi progetti sono messi da parte in favore di un giudizio sulla relazione degli artisti con i loro collaboratori” (Bishop, 2012). Le analisi riguardo alle opere vengono stilate sulla base dell'etica, sulle buone intenzioni.

Di contro l'estetica viene vista come un aspetto meramente visivo, superficiale e accademico - meno importante dei risultati sociali raggiunti-. La risoluzione di problemi reali, la promessa migliorativa di un progetto, la collaborazione consensuale, il rispetto per l'altro, l'azione politicamente corretta acquisiscono maggior valore rispetto alla tecnica e all'abilità dell'artista: ad estetica si collega disuguaglianza, oppressione ed esclusione, frutti di una cultura istituzionale e conservatrice (Bishop, 2012).

Il professor Kester (2004) critica qualsiasi movimento, come ad esempio quello Dadaista o Surrealista, tenda a turbare lo spettatore, anche se nel tentativo di renderlo più sensibile al mondo, poiché ciò supporrebbe che l'artista si ritenga un custode privilegiato di verità sul mondo (Bishop, 2012).

In totale opposizione, Claire Bishop (2012) dichiara: “Mi sentirei di affermare che inquietudine, disagio o frustrazione - insieme a paura, contraddizione, euforia e assurdità - possono essere di cruciale importanza per l'impatto artistico di ogni opera [...] I progetti più incisivi che costituiscono la storia dell'arte partecipativa destabilizzano tutte le polarità su cui tale dibattito si fonda (individuale/collettivo, autore/spettatore, attivo/passivo, vita reale/arte) ma non con lo scopo di appiattirne le differenze, bensì mantenere la tensione tra le due



Fig. 33
Santiago Sierra,
Línea de 250
cm tatuada sobre 6 personas
remuneradas,
1999

forme di critica”.

La retorica intorno all'arte partecipativa tende ad essere di stampo buonista, non tenendo in considerazione che l'estetica, secondo il filosofo Rancière (2003), è la capacità di pensare in modo contraddittorio: “ovvero la contraddizione politica produttiva tra l'arte e il cambiamento sociale, che è caratterizzata dal paradosso di credere in un'autonomia dell'arte e nel suo essere inestricabilmente vincolata alla promessa di un mondo migliore [...] In breve, l'estetica non necessita sempre di essere sacrificata sull'altare del cambiamento sociale, perché contiene già sempre questa promessa di emancipazione” (Bishop, 2012). “Invece di obbedire all'ingiunzione super-egoica di fare un'arte migliorativa, le forme di partecipazione più sorprendenti, toccanti e memorabili sono prodotte quando gli artisti agiscono intervenendo nel sociale con uno spirito d'indagine corrosivo e senza le restrizioni incapacitanti del senso di colpa [...] In tali progetti, le relazioni intersoggettive non sono un fine in sé, ma servono a esplorare e districare un più complesso nodo di questioni sociali riguardanti l'impegno politico, l'affettività, l'ineguaglianza, il narcisismo, la classe sociale e i protocolli comportamentali.” (Bishop, 2012)

Attivazione

Prima di parlare di relazione fra artista e pubblico, è necessario fare una precisazione. Nei progetti degli artisti partecipativi molto spesso il pubblico si divide in due tipologie: il primo gruppo riguarda gli spettatori del mondo dell'arte che assumono lo stato di voyeur, mentre il secondo coloro che si uniscono e partecipano al progetto (Cooke, 1993). Sebbene molte opere tentino di concepire il pubblico come una pluralità, come una combinazione di partecipanti e osservatori proveniente da vari strati sociali, queste due realtà non sempre coincidono (Bishop, 2012). In altre parole, in alcuni casi la partecipazione si rivolge più ad un concetto di pubblico, di visitatori, di *voyeur*; in altri essa appartiene a specifici partecipanti attivi, *i voyant*, membri di un gruppo ristretto richiesto dall'artista, e il frutto della loro esperienza viene contemplato dai voyeur, intrecciando le realtà delle due parti.

Ad ogni modo, nell'arte partecipativa il punto focale della situazione non sono né l'opera in sé, tanto meno chi la guarda: il centro dell'attenzione è l'atto stesso della creazione, è “l'osservatore in azione” che utilizza come strumenti primari il proprio potere di scelta e di intuito (Almenberg, 2010). Grant Kester (2004) sostiene che si possa parlare di pratiche partecipative solo quand'esse

Fig. 34
Thomas
Hirschhorn,
Deleuze
monument,
Avignone,
2000



sono modellate dai partecipanti: l'esperienza artistica viene coautrata insieme ai partecipanti, coinvolti in una negoziazione sul contenuto e sulla direzione del processo. *"The practice involves more than mere consultations with participants, but rather aims to activate critical thinking and decision-making, transforming participants into active citizens"* (Lockowandt, 2003).

Di fatto, come nella poetica del Teatro dell'Oppresso, l'arte partecipativa vede una diversa considerazione del pubblico inteso come "spettatore" o "osservatore": esso diventa co-produttore o partecipante. Tra gli artisti cresce il desiderio di dar vita ad un soggetto attivo, mosso dall'esperienza partecipativa sia a livello fisico che simbolico, affinché possa determinare la propria realtà sociale (Bishop, 2006). Le opere partecipative permettono allo spettatore di esprimersi combinando le proprie capacità intellettuali, i propri desideri estetici e le proprie esperienze sensibili (Almenberg, 2010). In questo contesto, le pratiche artistiche riprendono il concetto coniato da Umberto Eco (1962) di "opera in movimento", ovvero: "(la) possibilità di una molteplicità di interventi personali ma non è invito amorfo all'intervento indiscriminato: è l'invito non necessario né univoco all'intervento orientato, ad inserirci liberamente in un mondo che tuttavia è sempre quello voluto dall'autore" L'autore presenta al destinatario un progetto che dev'essere ancora completato: "non sa esattamente in qual modo l'opera potrà essere portata a termine, ma sa che l'opera portata a termine sarà pur sempre la sua opera [...] anche se organizzata da un altro in un modo che egli non poteva completamente prevedere" (Eco, 1962) Questa definizione differenzia l'arte partecipativa dalla semplice collaborazione e co-creazione in generale (Almenberg, 2010). L'opera diventa l'oggetto di mediazione artistica tra l'idea dell'artista, da una parte, e il sentimento e l'interpretazione del partecipante, dall'altra (Bishop, 2012). La creatività che lo spettatore esercita viene sfruttata dall'artista per il compimento del progetto; di contro la creatività che l'artista mette in gioco per preparare l'esperienza viene usata dal destinatario come spunto o direzione. Prorompe dunque un gioco di mutua tensione, riconoscimento e dipendenza tra l'artista e i partecipanti (Bishop, 2012). L'estetica della partecipazione nasce da un rapporto causale tra esperienza artistica e azione individuale/collettiva (Bishop, 2006). Tuttavia Claire Bishop (2012) mette in guardia davanti all'attuale paradosso della partecipazione: "dalla possibilità concessa al visitatore di manipolare e alterare un'opera, essa diventa rapidamente una vera e propria consuetudine altamente ideologizzata, per la quale l'osservatore di turno è manipolato affinché completi l'opera "correttamente" " Il rischio è quello che lo spettatore non faccia altro che eseguire le richieste espresse dall'artista. Questo accade nelle situazioni artistiche - come nel caso del GRAV negli anni Sessanta - in cui la partecipazione si rivela fine a se stessa, chiusa nelle convenzioni e non aperta al rischio, alla contraddizione,

all'audacia; insomma banale. Per evitare che la partecipazione finalizzata all'inclusione sociale dia per scontata e rafforzi la posizione di impotenza dei partecipanti, c'è bisogno di riportare la concentrazione degli artisti sulla complessità concettuale ed emotiva che possono generare i loro progetti.

"The tasks facing us today are to analyze how contemporary art addresses the viewer and to assess the quality of the audience relations it produces: the subject position that any work presupposes and the democratic notions it upholds, and how these are manifested in our experience of the work" (Bishop, 2004).

Le opere non devono per forza proporre soluzioni migliorative basate sull'etica umanista. Piuttosto, "poiché l'arte è pensata per mettere continuamente in dubbio i sistemi di valori prestabiliti, incluse le questioni di moralità, è più importante ideare nuovi linguaggi con cui rappresentare e mettere in discussione le contraddizioni della società" (Bishop, 2012).

L'Estetica relazionale

La retorica intorno alla ricerca di Claire Bishop riprende, almeno dal punto di vista teorico (Bishop, 2012), un testo che ha suscitato tra i critici d'arte molto dibattito negli anni Novanta: "L'Estetica relazionale" - *"L'Esthétique relationnelle"* - del curatore Nicolas Bourriaud (1998). Il critico francese individua, nel panorama dell'ultimo decennio del XX secolo, un crescente sviluppo di azioni sperimentali volte allo studio delle relazioni umane, in controtendenza rispetto alla controllabilità dei modelli tradizionali: *"I felt strongly that there was something new in their work, but it was never really commented on—critics were always using old categories, like Fluxus theories or appropriation art... Then I saw it—all those works commonly took as a starting point the sphere of human relations"* (Gardner & Palmer, 2005). Bourriaud si carica del compito di dare una definizione ai movimenti artistici degli anni Novanta, cosa che pochi altri fino ad allora avevano tentato di fare (Bishop, 2004). Egli sostiene che, in quel periodo, gli artisti cambino atteggiamento nei confronti della modernità: invece di porsi degli obiettivi futuri immaginari e utopici, decidono di imparare ad abitare meglio il mondo, costruendo, nelle loro opere, modi d'esistenza e modelli d'azione attaccati alla realtà attuale. In base alle circostanze che si presentano, l'artista trasforma il contesto della sua vita.

"Sembra più urgente inventare possibili relazioni con i nostri vicini nel presente piuttosto che scommettere su dei futuri più felici" (Bourriaud, 1998) L'opera contemporanea viene concretizzata in un tempo da sperimentare, una discussione sempre aperta, in un perpetuo *work-in-progress*: l'attenzione si concentra sul pubblico che vive insieme l'opera e comunitariamente ne elabora il significato; l'arte diventa un luogo di partecipazione sociale, interamente dipendente dal suo pubblico e dall'ambiente circostante (Bourriaud, 1998).

Bourriaud concettualizza così la nozione di estetica relazionale, secondo cui l'arte assume come emisfero teorico la sfera delle interazioni umane e il suo contesto sociale, capovolgendo gli obiettivi estetici, culturali e politici messi in campo nell'avanguardia moderna (Bourriaud, 1998).

Le pratiche degli artisti si focalizzano sulle dinamiche interpersonali: essi si preoccupano dei potenziali rapporti che possono scaturire tra il pubblico dai loro lavori e vanno alla ricerca di nuovi modelli di partecipazione sociale. L'opera si trasforma dunque in un dispositivo relazionale che provoca e gestisce incontri o individuali o collettivi con un certo livello di casualità. Essa rappresenta "un interstizio sociale" (Bourriaud, 1998): uno spazio di relazioni tra persone che suggerisce delle nuove possibilità di scambio (Bourriaud, 1998). Le figure di riferimento nell'ambiente delle connessioni umane diventano delle vere e proprie forme d'arte: riunioni, ritrovi, manifestazioni, giochi, feste, sono tutte rappresentazioni di oggetti estetici. "L'arte è uno stato di incontro" (Bourriaud, 2010 [1998]), pertanto non esiste forma d'arte se non attraverso l'intreccio dinamico di rapporti: l'essenza della pratica artistica risiede nell'inventare relazioni fra i

Fig. 35
Rirkrit Tiravanija,
Untitled (Free),
303 New York,
1992



soggetti (Bourriaud, 1998).

Tuttavia Nicolas Bourriaud porta tutta la sua attenzione ad un panorama artistico legato all'ambito curatoriale delle gallerie d'arte, per quanto cerchi di riconcettualizzare lo spazio espositivo più come un laboratorio artistico che come ambiente museale appesantito dalla burocrazia (Bishop, 2004).

Bourriaud attribuisce alle esposizioni un ruolo importante nella teoria dell'estetica relazionale, poiché esse creano spazi liberi in cui avvengono scambi interrelazionali (Bourriaud, 1998). Nel contesto delle mostre, sulla base della natura delle opere, prendono forma collettività istantanee a seconda del grado e dei modelli di partecipazione dello spettatore (Bourriaud, 1998).

Cionondimeno, contrariamente a ciò che sostiene il curatore francese, l'insistenza dell'idea di galleria come project space rischia però di innalzare lo status del curatore, che si prende il merito dell'elaborazione dell'esperienza, piuttosto che valorizzare le creazioni degli artisti (Bishop, 2012).

Come critica Hal Foster: "In this case the institution may shadow the work that it otherwise highlights: it becomes the spectacle, it collects the cultural capital, and the director-curator becomes the star" (Foster, 1996). I progetti artistici

Fig. 36
Rirkrit Tiravanija,
Untitled (Free),
303 New York,
1992



della corrente di arte partecipativa sono meno interessati alla forma estetica relazionale, quanto ad una gratificazione creativa ricavata da un lavoro politicizzato (Bishop, 2012).

Agli artisti che Bourriaud supporta - come Rirkrit Tiravanija e Liam Gillick - importa più della spettatorialità come parte integrante dei sistemi dell'allestimento, del design e dello scenario, piuttosto che delle relazioni intersoggettive e del contesto sociale. Non si occupano mai della qualità delle relazioni che le proprie opere generano, tantomeno affrontano attentamente l'aspetto politico di queste connessioni interpersonali (Bishop, 2004). Le installazioni diventano delle microtopie, delle piccole comunità che escludono chiunque possa minare la riuscita dell'opera stessa.

"[the artist Tiravanija's] installations reflect Bourriaud's understanding of the relations produced by relational art works as fundamentally harmonious, because they are addressed to a community of viewing subjects with something in common [...] Tiravanija's microtopia gives up on the idea of transformation in public culture and reduces its scope to the pleasures of a private group who identify with one another as gallery-goers" (Bishop, 2004).

Quelle che Claire Bishop (2004) sostiene essere esperienze artistiche collaborative autentiche si contrappongono all'estetica relazionale e alle comunità microtopiche, dal momento che i suoi esponenti - come Santiago Serra o Thomas Hirschhorn - instaurano relazioni che si diano risalto al dialogo, ma che non lo sostituiscano con il contenuto dell'opera. Il senso di appartenenza perseguito da Bourriaud lascia spazio alle sensazioni di disagio e di sconforto, affinché si mantenga uno stato di tensione tra gli osservatori, i partecipanti attivi e il contesto.

"The model of subjectivity that underpins their practice is not the fictitious whole subject of harmonious community, but a divided subject of partial identifications open to constant flux. If relational aesthetics requires a unified subject as a prerequisite for community-as-togetherness, then Hirschhorn and Sierra provide a mode of artistic experience more adequate to the divided and incomplete subject of today. This relational antagonism would be predicated not on social harmony, but on exposing that which is repressed in sustaining the semblance of this harmony. It would thereby provide a more concrete and polemical grounds for rethinking our relationship to the world and to one other." (Bishop, 2004)

3.3 IL NETWORKING COME ARTE

Un aspetto degno di nota all'interno delle tesi di Bourriaud è la sua riflessione sullo sviluppo di connessioni e di forme di intelligenza collettiva prodotto dalla nascita della cultura di Internet nel panorama artistico degli anni Novanta (Guida, 2012). Per quanto egli riconosca i cambiamenti apportati a livello sociale dalla tecnologia, la sua considerazione verte più su le implicazioni negative derivate dal rapporto tra progetti d'arte e nuovi media tecnologici. Secondo l'autore, il computer sarebbe un elemento di alienazione che limita le interazioni fisiche, a cui l'arte dovrebbe rispondere producendo nuove sorgenti di relazioni umane (Guida, 2012).

Se dalle analisi di Bourriaud si evince un'insistenza sull'azione antisociale delle tecnologie, da parte dell'estesa ricerca artistica di Claire Bishop è proprio assente tutto il discorso sul concetto di partecipazione per effetto della Rete, escludendo dunque i nuovi modi di vivere la quotidianità determinati da Google e dai social network (Guida, 2015). I new media, infatti, sono delle strutture che offrono nuove possibilità di connessioni interpersonali e forniscono gli strumenti per la nascita di opere aperte, collaborative, partecipate. La trasformazione delle pratiche partecipative è un processo evolutivo dinamico che parte dalla svolta delle avanguardie storiche dei primi del Novecento, passando per i ready-made di Duchamp, gli happening di Kaprow, gli eventi dei Fluxus e le Ne-

oavanguardie degli anni Sessanta, fino ad arrivare a completarsi ai giorni nostri nell'ambiente del Web, il cui modello si sviluppa a livello sociale (Guida, 2012). In tale contesto si creano delle differenze di linguaggio per quanto riguarda concetti come: l'interazione, la quale viene spesso sostituita con la nozione di interattività; la partecipazione, che si compie in diverse forme di cultura partecipativa; ed infine la collaborazione, che avviene a distanza, peer-to-peer, fra individui interconnessi (Guida, 2012). I media sono una struttura sociale, il cui sviluppo viene plasmato dalle possibilità d'uso che le persone creano (Guida, 2012). Il punto di vista con cui bisogna affrontare questo discorso, dunque, non è quello di cosa facciano i media agli individui, quanto piuttosto cosa facciano gli individui ai media (McLuhan, 2015). Sono le persone e l'utilizzo che ne fanno a plasmare la tecnologia, a rimodellarla attraverso l'appropriazione; e l'arte è il mezzo più incline per esaminare le potenzialità e i cambiamenti proposti dai nuovi medium.

Volendo fare un passo indietro, l'interesse nel diffondere le proprie opere in maniera reticolare si ritrova già nel movimento della mail art degli anni Cinquanta, una forma d'arte fatta di buste, francobolli, cartoline e persone che spediscono le loro opere ad un indirizzo postale prestabilito (Bazzichelli, 2006). Questo fenomeno è un filo conduttore che ci porta a una generazione di artisti che, a partire dagli anni Ottanta, cominciano a sperimentare modelli di comunicazione diffusa nel Web (Bazzichelli, 2006): essi propongono un uso creativo e alternativo di Internet, come fosse uno "spazio pubblico" d'incontro e di condivisione, contribuendo alla formazione di *network*, di reti, di connessioni (Guida, 2012). Gli artisti si cominciano a porre in una prospettiva di partecipazione e cooperazione diffusa, ossia di *networking*: fare *network* significa tessere dei legami, creare delle condivisioni di esperienze, di idee, dare vita a un contesto in cui le persone possono comunicare e creare artisticamente (Bazzichelli, 2006). Negli anni Ottanta vengono organizzati i primi festival sull'arte e la tecnologia in cui nascono diverse collaborazioni tra artisti e operatori di vari settori (Bazzichelli, 2006): lo scopo è quello di trovare per le pratiche artistiche dei percorsi non istituzionali, facendo un uso anticonvenzionale di sistemi pensati per funzionare diversamente (Guida, 2012). Da qui nasce, ad esempio, una delle prime sperimentazioni artistiche via satellite: il progetto "The Hole in Space" -1980-, di Galloway e Rabinowitz, costituito da due schermi disposti nei centri di New York e Los Angeles che, collegati via satellite, trasmettono in diretta le immagini dei passanti. All'epoca, questo intervento artistico costituisce una novità per l'uso sociale del medium: mescolando vita quotidiana e arte, si crea un'esperienza partecipativa e inclusiva che sfuma i confini tra emittente e destinatario, tra artista e pubblico, poiché le persone sono esse stesse gli attori che agiscono nella piattaforma. Questa sovrapposizione tra ciò che è interno ed esterno altro non è che precorritrice di ciò che accade oggi su YouTube (Guida, 2012).

Tra gli anni Ottanta e la prima metà dei Novanta, l'obiettivo di creare *network* è ciò che spinge le prime communities a organizzare delle *mailing list*, come "The Thing", "Nettime" e "Rhizome", ossia piattaforme di discussione e critica sull'arte, i nuovi media e la cultura digitale (Bazzichelli, 2006).

:"Seppure The Thing, Nettime e Rhizome nascano in un periodo in cui l'uso del computer e di Internet non sono un fenomeno di massa, e l'interattività è ancora a livello elementare, in ogni modo, si tratta di iniziative che sviluppano un senso di comunità rivolto ai membri della sfera dell'arte (artisti, critici e attivisti), connessi tra loro per un interesse comune nell'attivismo e nella politica dell'informazione, e recepite poco, o per niente, da altre persone.

Sono circuiti che rispondono, principalmente, a un bisogno condiviso di aggiornamento, archiviazione di contenuti e discussione.

I *network* di persone e progetti che si formano online dialogano con quelli del mondo *off-line* (o viceversa) attraverso pubblicazioni e simposi internazionali, contribuendo così alla diffusione della net culture" (Guida, 2012). Nonostante la tendenza a riprodurre su Internet i ruoli dell'arte tradizionale, le *mailing list*

si dimostrano di estrema rilevanza per la nascita di una nuova pratica artistica dialogica, plurale e collaborativa. "L'opera d'arte è perciò originata dall'azione spontanea e autonoma degli individui i quali, interfacciandosi e collaborando, danno vita a un processo in corso che si sviluppa come un organismo in divenire caotico e non casuale [...] Di conseguenza, diviene arte ciò che è generato collettivamente e criticamente dal basso, l'insieme delle pratiche spontanee che utilizzano linguaggi molteplici e costituiscono autonomamente le norme relazionali, reinventando e decostruendo quelle fatte proprie dalla cultura ufficiale, dando vita a comportamenti collettivi che non sono patrimonio specifico di nessun soggetto in causa" (Bazzichelli, 2006).

L'attività di *networking* diventa arte: un'arte che non è più legata al concetto di "oggetto", quanto di "rete di relazioni", di intrecci che permettono un intervento creativo personale e collettivo (Bazzichelli, 2006). Influenzato dagli ideali di liberazione e autogestione delle controculture *punk* e *cyberpunk*, l'ambito del *networking* racchiude una serie di pratiche, di esperienze artistiche che difficilmente rientrano in rigide categorizzazioni basate solo sul medium, ma che possiedono una forte identità artistica, tecnologica e politica (Bazzichelli, 2006). La rete come arte (Bazzichelli, 2006) viaggia attraverso una moltitudine di azioni differenti il cui fulcro è la costruzione di connessioni, di processi in divenire tra gli individui. Per citarne alcune: *web art*, *mail art*, *video art*, *computer art*, *net.art*, *software art*, *ascii art*, *hacker art* (Bazzichelli, 2006).

Si tratta di movimenti dal carattere collettivo molto forte: gli artisti, gli hacker e gli attivisti agiscono attivamente per il sociale, facendo scaturire nella Rete azioni di protesta, di critica allo status quo, e di ricerca di canali alternativi per la creazione di percorsi critici e creativi, non più soggiogati da emittenti dominati dall'economia del mercato e dalla politica del controllo (Bazzichelli, 2006). Il movimento dell'*hacker art*, ad esempio, viene definito da Tommaso Tozzi: "Come lotta contro le definizioni, contro i ruoli e le etichette della cultura ufficiale, contro le pratiche pubblicitarie sulle apparenze, contro la manipolazione delle cose e del reale tramite il linguaggio" *L'hacker art* si diffonde come un fenomeno virale e manipolatorio di un libero flusso di informazioni, in cui coloro che partecipano si immettono in una rete di contaminazioni creative di cui sono fruitori e produttori, determinando con la propria azione spontanea l'evento artistico stesso ((Bazzichelli, 2006)

Nelle pratiche di *networking* la figura dell'artista perde di significato: a questo punto ha più senso parlare di *networker*, di operatore di reti collettive, di creatore di piattaforme per la condivisione, per lo scambio tra tutti coloro che accettano il suo invito a produrre delle narrazioni.

"La poetica autoriale e spettatoriale diventano secondarie rispetto alle capacità aumentate di tali nuove soggettività e alle narrazioni consentite da uno spazio connesso e abitabile" (Guida, 2015). Il Web si presenta come uno spazio culturalmente e tecnologicamente partecipativo: l'artista si libera dalla figura di autore al fine di favorire la cooperazione, mentre l'opera si smaterializza e diventa una pratica esplorativa delle diverse possibilità sociali di creazione comune di conoscenza (Guida, 2012). Il mito dell'artista come genio non esiste più, dovendo egli mettere continuamente in discussione la propria autorialità collaborando con altri o delegando agli utenti o ai software la produzione del processo creativo. Il pubblico invece svolge più il ruolo di *flaneur*: gli utenti giravano tra un sito e l'altro, costruendo liberamente i propri percorsi e facendo esperienze sia da autori/produzioni sia da utenti consumatori. "Ai concetti di autore e di creazione/fruizione di un'opera si sostituiscono progressivamente l'intelligenza "connettiva" [...] distribuita all'interno di un contesto reticolare (il *network*), e la modalità processuale, dove ogni individuo (nodo) è, allo stesso tempo, co-autore (nella misura in cui è direttamente causa e effetto della cooperazione e dell'interscambio cognitivo) e fruitore" (Guida, 2012). Il vero significato delle esperienze artistiche risiede dunque nel percorso collettivo che ha contribuito alla loro creazione, all'interno del quale l'artista non determina più l'andamento del processo di realizzazione, ma al contrario ne favorisce uno

sviluppo libero e spontaneo (Bazzichelli, 2006). Le nuove tecnologie producono una vera e propria mutazione antropologica in cui si modifica la percezione spazio-temporale. La Rete viene usata come se fosse un luogo sociale: Internet, i siti dei blog e i social network sono degli ambienti tecnologici da abitare, progettati come degli spazi architettonici aperti con la valenza di “piazze” di incontro. I social network stanno apportando dei cambiamenti radicali sia dal punto di vista culturale sia da quello politico, che determinano un sempre maggiore empowerment dell’individuo (Guida, 2012). Una massa sempre più crescente di persone esplora siti come Facebook, Youtube, Wikipedia, Flickr, che altro non sono che dei contenitori vuoti che necessitano di essere riempiti di contenuti, dati personali, relazioni, preferenze. Viviamo in un’epoca in cui l’elemento rilevante è la relazione: lo spazio e le caratteristiche del Web danno l’opportunità a tutti di condividere del materiale, una ripresa video della propria giornata, un alterego impersonato da un avatar, facendo sì che ognuno collabori alla realizzazione di un’opera collettiva. È un sistema che realizza il desiderio di far sentire ciascuno appartenere ad una comunità interconnessa. “La Rete confonde le identità, indebolisce le distinzioni, smette di veicolare e diventa comunicazione essa stessa, esperienza in grado di estetizzare i momenti e le azioni della vita quotidiana” (Guida, 2012). L’arte della nostra contemporaneità è “allo stato gassoso”: la distinzione non è più tra artista, pubblico, partecipante, consumatore, produttore, ma tra coloro che capiscono, assimilano le strutture della rete e sperimentano le modalità partecipative del Web e coloro che non lo fanno con consapevolezza.

3.4 CASI STUDIO

Alla luce delle considerazioni fatte, di seguito vengono riportati tre casi studio che rappresentino un connubio tra partecipazione, comunità e rete Internet. I progetti rilevati si basano su piattaforme digitali e si concretizzano nell’idea che siano gli utenti a elaborare il contenuto. Gli obiettivi e le modalità con cui questo proposito viene raggiunto sono differenti e interessanti. I primi due esempi -Postsecret case e The File room- vengono menzionati per il loro intento di creare un archivio digitale basato su differenti tematiche proposte, che possa venire consultato e che scaturisca delle riflessioni molto profonde. Il terzo caso studio - The Johnny Cash project- viene preso in esame per il suo intento oltre che partecipativo anche collaborativo, dal momento che il risultato finale riguarda l’elaborazione di un artefatto co-creato. Ognuno di questi esempi rispecchia un diverso aspetto con cui le piattaforme partecipativa si presentano agli utenti: mantenendo un’interfaccia più simile ad un’enciclopedia, o richiamando il formato di un blog, o uno strumento di lavoro che faciliti la collaborazione e la creazione partecipata. I messaggi che diffondono sono diversi: uno di sensibilità

verso il genere umano, uno più provocatorio e politico, ed uno di tipo artistico.

Postsecret

Il progetto PostSecret si tratta di un’opera collettiva di mail art trasportata nel mondo del Web, attraverso il sito [postsecret.com/](http://www.postsecret.com/), al fine di amplificare la condivisione

e l’impatto emotivo di tale collezione.

L’idea nasce nel 2004 da Frank Warren, centralinista presso una linea telefonica pubblica di assistenza e prevenzione al suicidio (Shavelson, 2019). Venendo a conoscenza di centinaia di storie anonime, Warren comincia a pensare di voler creare un “posto” in cui le persone potessero condividere i propri segreti (Shavelson, 2019).

Il lavoro comincia nel mondo offline, in cui l’autore diffonde cartoline tra le persone, spesso in maniera casuale: “*He bought 3,000 blank postcards and wrote two things on the back: his home address and an invitation to anonymously share a secret. He passed the cards out on the street, stuck them in library books, left them behind in coffee shops; he didn’t put stamps on them*” (Dubner, 2007). Le istruzioni sono semplici: chiunque voglia può scrivere un segreto personale mai rivelato prima e appuntarlo su di una cartolina decorata a mano, personalizzata dall’emittente, per poi inviarla all’indirizzo stabilito da Warren. Non ci sono limiti di creatività nella realizzazione della missiva, tanto meno sugli argomenti del contenuto.

Nel 2019, la collezione ammontava a oltre un milione di più disparate opere d’arte, dalle fotografie, dai disegni e dai collage, a beni meno comuni come borse, targhe, ciabatte e noci di cocco (Shavelson, 2019). Sopra ciascuno di questi oggetti vi sono dichiarati paure, rimpianti, desideri, confessioni, umiliazioni e tradimenti. Da oltre quindici anni, ogni Domenica l’autore fotografa o scansiona dieci tra i segreti recapitati e li condivide sul suo sito, aperto nel 2005 (PostSecret, Wikipedia, l’enciclopedia libera, s.d.), che nel giro di pochi anni è diventato un fenomeno globale, uno dei siti più popolari al mondo, raccogliendo più di 800 milioni di visualizzazioni (Shavelson, 2019) La collezione è stata successivamente raccolta in cinque libri, dei veri e propri best-sellers, e esposta in svariate mostre itineranti per gli Stati Uniti, fino ad ottenere una sezione museale dedicata chiamata Museum of Man, a San Diego, in California.

Lo spazio della Rete ha permesso di amplificare la dimensione partecipativa di questo progetto tramite la Postsecret Community (<http://www.postsecretcommunity.com/>), una sezione del sito che permette agli utenti del Web di confrontarsi, commentare le implicazioni culturali e psicologiche che emergono da questo flusso di informazioni private.

I segreti che Warren riceve e colleziona vanno dal divertente come: “*I give decaf to customer who are rude to me!*” dal romantico: “*I’ll never regret anything more than the chances I didn’t take with you*” al travolgente: “*I pray every night that I won’t wake up in the morning. I don’t think God is listening*”.

Fig. 37
Cartolina inviata
a Post Secret,
13345 Copper
Ridge Road,
Germantown,
Maryland
20874

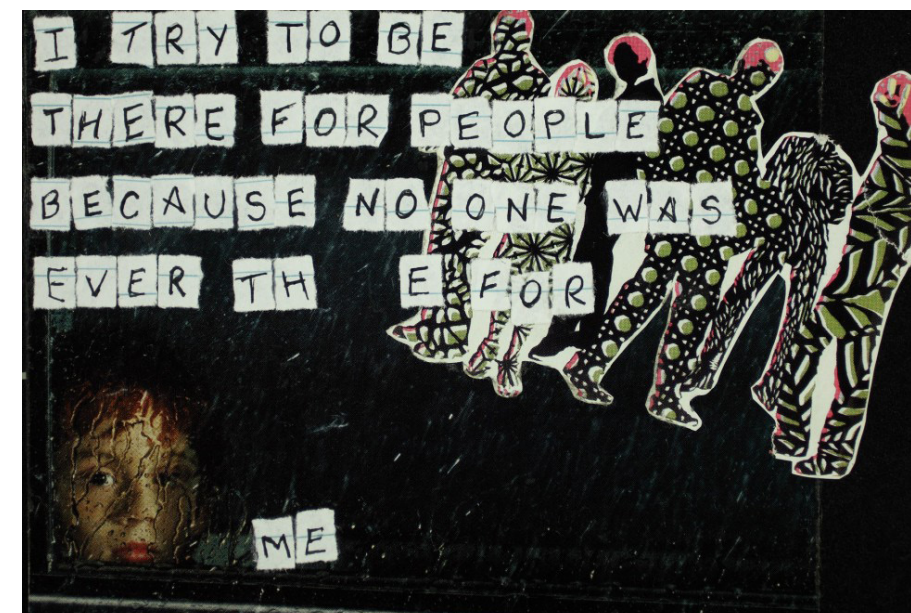
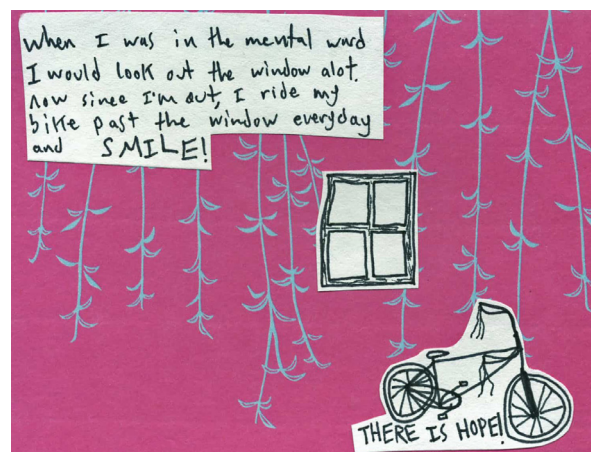


Fig. 38
Cartolina inviata
a Post Secret,
13345 Copper
Ridge Road,
Germantown,
Maryland
20874

Da diversi anni, Warren tiene comizi ed eventi in numerosi college degli U.S.A. per parlare del potere terapeutico nel rivelare un segreto, nel forte impatto emotivo e sociale che provoca confessarne uno così come leggere quelli altrui (Shavelson, 2019). Dall'aprile 2008, l'autore si è inoltre unito alla linea telefonica 1-800-SUICIDE, fondata dalla società di beneficenza Kristine Brooks Hope Centre per rispondere alle numerose anonime richieste di aiuto provenienti dai campus universitari (PostSecret, Wikipedia, l'enciclopedia libera, s.d.). Postsecret è un'opera che parla di esseri umani agli esseri umani: rende pubbliche le esperienze e i pensieri in modalità partecipativa, soddisfacendo il bisogno condiviso di comunicare e di far parte di una comunità di dimensioni globali. Dalle numerose dichiarazioni provenienti da tutto il mondo si percepisce un forte senso vicinanza e unione con un prossimo che non è così diverso da noi, che soffre allo stesso nostro modo e che quindi ci fa sentire meno isolati dal resto dal contesto sociale.

The File Room

Il sito web The File Room (www.thefileroom.org) è stato aperto nel 1994 dall'artista barcellonese Antoni Muntadas. Si tratta di un archivio che possa raccogliere tutti i casi di censura dall'antichità fino ai giorni nostri, dal momento che si tratta di un work in progress ancora accessibile nel 2020, nonostante nel 2001 sia stato modificato per rendere l'inserimento dei contenuti maggiormente automatizzato. In principio l'opera era stata presentata nel 1994 anche sotto forma di installazione fisica ospitata presso il Cultural Center of Chicago: al centro di una stanza buia e opprimente, con le pareti ricoperte di cassette per schedari, vi era stata installata una scrivania ed un computer attraverso il quale le persone potevano partecipare all'opera. Non essendo mai stata completato, il progetto è stato trasferito in versione digitale online e la pagina internet è stata ospitata dapprima nei server della Randolph Street Gallery di Chicago dal 1994 al 1998, poi in quelli di Media Channel, New York dal 1999 al 2001 ed infine dalla National Coalition Against Censorship di New York dal 2001 al 2016, fino al restauro da parte della piattaforma Rhizome.org (NET ART ANTHOLOGY, 2016).

Chiunque può inserire nuovi episodi sulla tematica della censura poiché il progetto è stato pensato come uno spazio in continua espansione, tenuto in moto dal continuo intervento da parte degli utenti. Come descritto nel sito ufficiale amministrato da Rhizome.org: *"The File Room, rather than being presented as a finished work, is [...] an open system that becomes activated, 'filed' and developed through the public process of its own existence"* (NET ART ANTHOLOGY, 2016)

La pagina si presenta con l'interfaccia originale di Windows degli anni Novanta e al suo interno si può trovare una sezione introduttiva, una parte di definizioni di cosa sia la censura, un tasto di ricerca per navigare nell'archivio -ordinato per geografia, storia, soggetto e media- e delle istruzioni per un eventuale contributo. Il progetto di Muntadas è stato sì avviato dall'artista ma è completamente fuori dal suo controllo e dalla sua competenza: l'archivio vuole essere un lavoro collettivo che si amplia sempre di più nel tempo, che scardina l'idea di un autore unico e che anticipa il concetto di informazione libera sviluppatosi a livello globale con Wikipedia, i blog, i forum e i social media (Guida, 2012). Diversamente da Wikipedia, The File Room non mira ad essere un mezzo di carattere enciclopedico, quanto più un'opera critica - ed anche un po' ironica- sulla natura contestata della cultura e della conoscenza attraverso le forme estetiche del database (NET ART ANTHOLOGY, 2016). La realizzazione di una biblioteca digitale sulla censura sfida le logiche del potere istituzionale, reintroducendo pubblicamente del materiale che era stato oscurato dai registri, e cerca di attivare un pensiero e un'azione critica da parte dei partecipanti. Navigando tra i file dell'opera, si capisce come non ci sia un luogo o un tempo

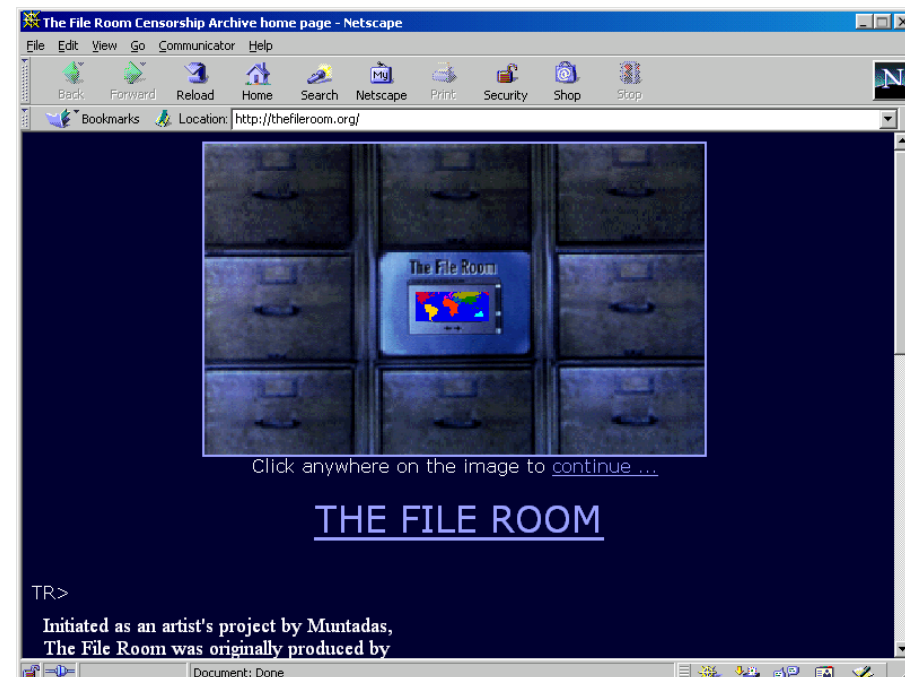


Fig. 39
Homepage del
simulatore del
sito File Room

storico in cui non sia stato esercitato un controllo morale della conoscenza, sia sotto forma di palese tattica repressiva istituzionale, ma anche attraverso le strutture ideologiche che plasmano in maniera invisibile la conoscenza

The Johnny Cash project

Nell'anno 2003, la superstar della musica country Johnny Cash muore, all'età di 71 anni, poco dopo aver inciso il suo ultimo singolo "Ain't No Grave" - Non c'è una tomba-, il quale viene poi rilasciato come opera postuma nel 2010 (The Johnny Cash Project, the MIT Open Documentary Lab, s.d.). Come tributo alla sua morte, l'artista Chris Milk, in collaborazione con Google's Creative Data Arts Team, realizza un'opera video musicale completamente interattiva e partecipativa. Il progetto The Johnny Cash Project (www.thejohnnycashproject.com) consiste in un video realizzato tramite il concetto di crowdsourcing che, sulle note del brano "Ain't No Grave", raccoglie un'espressione creativa dell'ideale collettivo raccolto nel tempo intorno alla figura iconica della musica americana (The Johnny Cash Project, the MIT Open Documentary Lab, s.d.).

Il sito dell'opera si apre con un invito all'utente a lasciare il proprio contributo attraverso una piattaforma progettata *ad hoc*: in una pagina interattiva, dall'interfaccia semplice e piuttosto intuitiva, il partecipante può interpretare una versione personalizzata di un frame del video, disegnandoci sopra. Il visitatore/artista può usufruire di diverse tipologie di pennelli, mentre la palette colori rimane limitata alla scala di grigi, per mantenere un livello di coerenza estetica tra le varie opere (The Johnny Cash Project, the MIT Open Documentary Lab, s.d.). Al pubblico è permesso reinterpretare il frame propostogli seguendo qualsiasi stile, aggiungendo elementi e sentimenti, donando una visione più umoristica così come più cupa all'immagine, a seconda dei gusti.

Una volta inviato il singolo intervento, è possibile prendere visione del video allo stato attuale: un algoritmo riproduce il brano e la clip scegliendo in maniera randomica fra i frame realizzati dai fans, cosicché ad ogni persona venga proposta una versione differente dello stesso pezzo. Vi è inoltre la possibilità di vedere diverse tipologie della stessa clip selezionando vari tipi di filtri, ad esempio seguendo uno specifico stile artistico o secondo le immagini più popolari (The Johnny Cash Project, 21st Century Digital Art, s.d.). Il progetto ha riscon-

trato un grandissimo apprezzamento da parte del pubblico, tanto che, a pochi mesi dal lancio del sito nel 2010, aveva raccolto oltre 250.000 partecipazioni da parte di artisti provenienti da 172 paesi differenti, ed è stato nominato Best Short Form Music Video al cinquantatreesimo Grammy Awards (Ehrlich, 2010). *“That’s what’s so singular about The Johnny Cash Project — behind every frame is a real person, a fan”* (Ehrlich, 2010).

Il video per Johnny Cash ha un carattere fortemente partecipativo che mostra come l’amore dei fan nei confronti dell’icona musicale si trasformi in qualcosa di tangibile e permanente (Ehrlich, 2010). Il collettivo apprezzamento verso il musicista si sposa perfettamente con il concetto di immortalità cantato nel brano “Ain’t No Grave”. Se la musica del cosiddetto Man in black (The Johnny Cash Project, 21st Century Digital Art, s.d.) rimarrà un’eredità musicale senza tempo, l’idea di base di questo progetto contribuisce nel rafforzare il concetto di conservazione nel tempo, grazie alla sua capacità di continuare a vivere, a evolversi e a plasmarsi negli anni. L’impatto visivo è esteticamente molto forte, poiché concede di avere una visione panoramica e complessiva delle diverse espressioni artistiche provenienti da tutto il mondo, che danno vita ad uno sfaccettato e complesso ritratto della stessa persona, attraverso migliaia di prospettive differenti.

Fig. 40
Frame del video
“The Johnny
Cash Project”
realizzati da
diversi autori



Fig. 41
Frame del video
“The Johnny
Cash Project”
realizzati da
diversi autori

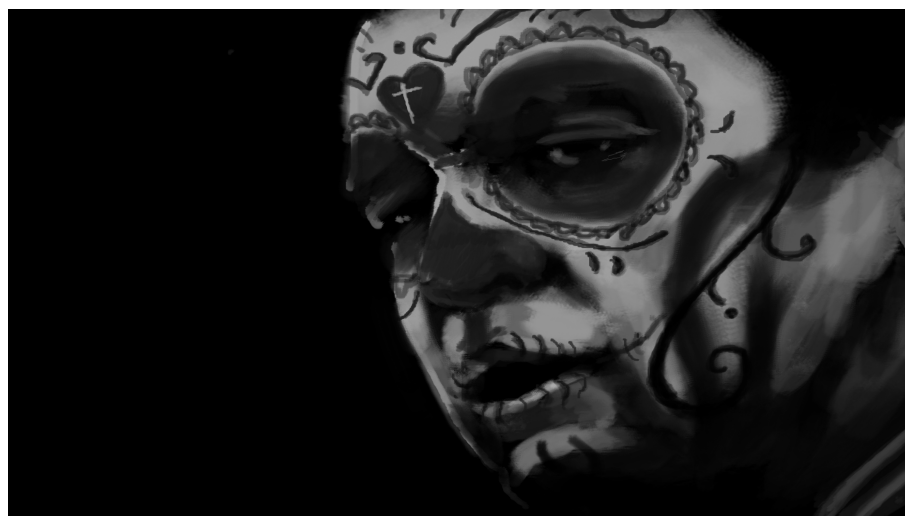



Fig. 42
Frame del video
“The Johnny
Cash Project”
realizzati da
diversi autori



Fig. 43
Frame del video
“The Johnny
Cash Project”
realizzati da
diversi autori



LA FUNZIONE DEL DESIGN

CAPITOLO 4

CAPITOLO 4

LA FUNZIONE
DEL DESIGN

“*The theatre [...] can be transformed into a magic mirror, as in the Theatre of the Oppressed, a mirror we can enter if we do not like the image it shows us and, by penetrating it, rehearse modifications of this image, rendering it more to our liking. In this mirror we see the present, but can invent the future of our dreams: the act of transforming is itself transformatory. In the act of changing our image, we are changing ourselves, and by changing ourselves in turn we change the world.*” (Boal, 2006).

4.1 IL T.D.O. COME INNOVAZIONE SOCIALE

Augusto Boal descrive le pratiche del Teatro dell’Oppresso come una prova, una preparazione verso un’azione futura volta al cambiamento. Come visto più volte nei capitoli precedenti, il Teatro dell’Oppresso ha come principale scopo il rinnovamento sociale, sfruttando appunto il potere trasformativo intrinseco all’arte teatrale. In ogni tecnica del teatro boaliano l’obiettivo è quello di raggiungere una trasformazione migliorativa politico-sociale, agendo sul fattore dell’empowerment individuale; un processo che permette al singolo di essere parte attiva nell’evoluzione del proprio contesto collettivo (Mazzini & Talamonti, 2011). La metodologia maieutica del T.d.O. favorisce lo sviluppo di un

ambiente aperto all’ascolto in cui ogni elemento del gruppo è invitato all’espressione delle proprie idee, elevandosi così a protagonista della riforma sociale e politica (Mazzini & Talamonti, 2011). Non a caso nel libro “The Open Book of Social Innovation” (Murray et al., 2010) le pratiche di Teatro dell’Oppresso vengono annoverate tra le tecniche utilizzate per trovare nuove proposte e spunti inaspettati al fine di raggiungere l’innovazione sociale. Inoltre, secondo la visione più generale di Diane Conrad (2015), le comunità sono un sistema complesso, vivo e connesso: questa caratteristica di interconnes-



Fig. 44
Augusto Boal
tiene una lezione
di T.d.O.
a San Paolo,
1979

sione viene sfruttata dalle pratiche partecipative, come il T.d.O., a vantaggio dell’innovazione. L’azione di invitare gruppi di individui ad analizzare il proprio mondo, la realtà che li circonda, attraverso le proprie modalità espressive, provoca un effetto a catena su di una collettività più ampia, andando di conseguenza ad influenzare il cambiamento sociale.

Queste iniziative artistiche partecipative rispondono a problemi specifici collettivi guardando all’innovazione sociale, affrontando queste sfide in maniera anticonvenzionale. Le arti di comunità e l’innovazione sociale, infatti, condividono la concezione del mondo come un sistema articolato imprevedibile, caotico, collegato, e si avvicinano ad esso facendo leva sull’immaginazione, sull’intuizione, sul riconoscimento di modelli e processi emergenti che riescano a favorire la nascita di un rinnovamento (Conrad, 2015).

Arrivati al punto in cui si è ampiamente trattato delle arti di comunità, delle loro caratteristiche e principi, sarebbe opportuno chiedersi cosa sia l’innovazione sociale, dal momento che tale concetto rappresenta un elemento di grande rilevanza all’interno di queste attività artistiche, costituendone sia l’approccio al contesto sia il fine ultimo.

4.2 L’INNOVAZIONE SOCIALE

A seguito di una discussione internazionale intavolata nel 2010, il Government of Canada Policy Research Initiative ha stabilito che l’innovazione sociale si tratta di “*a responding to [social] challenges that are not being addressed through conventional approaches...often requiring new forms of collaboration...[and] including ‘co-creation’ and ‘co-production’ among citizens and institutional actors*” (Conrad, 2015).

Una definizione simile si può trovare anche nel sopracitato testo “The Open Book of Social Innovation”, di Robin Murray, Julie Caulier-Grice e Geoff Mulgan (2010), secondo cui “*We define social innovations as new ideas (products, services and models) that simultaneously meet social needs and create new social relationships or collaborations. In other words, they are innovations that are both good for society and enhance society’s capacity to act.*” Le iniziative volte all’innovazione sociale si distinguono dunque per la rielaborazione in chiave creativa di risorse già esistenti, con lo scopo di raggiungere obiettivi d’impatto sociale in un modo totalmente nuovo (Manzini, 2015).

L’innovazione sociale tende a concentrarsi su problematiche particolarmente difficili da risolvere, se non addirittura dichiarate intrattabili, e che dunque sono state abbandonate dal sistema istituzionale e dai processi di mercato, i cui strumenti si sono rivelati inadeguati per far fronte alla situazione. A questo punto, l’innovazione sociale si differenzia rispetto ad altri approcci poiché offre soluzioni in grado di rompere i modelli economici tradizionali e di proporre di nuovi, a seconda delle motivazioni e delle aspettative dei differenti attori coinvolti (Manzini, 2015). Le idee innovative che ne emergono combinano in maniera alternativa risorse e capacità attualmente esistenti con lo scopo di dare vita a nuove funzioni e nuovi significati (Manzini, 2015). Così facendo, prendono forma modi di pensare e strategie di problem-solving in completa rottura con i metodi considerati tradizionali, o “normali”, che vengono comunemente applicati nei diversi contesti socio-tecnologici (Manzini, 2015). Non basta che le problematiche trattate vengano affrontate attraverso l’utilizzo di particolari strategie, piuttosto tramite la riformulazione delle problematiche stesse, azione che porta a risultati completamente differenti. Per usare le parole del professor Manzini (2015) “*radical innovation generate answers that change the questions themselves*”. Il professor Ezio Manzini è un professore emerito del Politecnico di Milano che si interessa di tematiche come l’innovazione e la sostenibilità sociale in rapporto con l’universo del design e della progettazione (Ezio Manzini, The MIT Press, s.d.). Nel suo libro “Design, When Everybody Design” del 2015, l’autore puntualizza come l’innovazione sociale sia da sempre esistita ma che oggi si stia propagando molto più velocemente, assumendo caratte-

ristiche senza precedenti. Alcuni fattori determinanti di questo fenomeno sono il crescente numero di persone, provenienti da diversi contesti, che si trovano a dover reinventare le proprie vite, riconsiderando la propria idea di benessere sociale e lavorativo, così come la diffusione di tecnologie per l'informazione e per la comunicazione, che rendono possibili nuove forme di interazione sociale (Manzini, 2015).

In un'intervista del 2011, Manzini dichiara: "La tecnologia ha avuto un ruolo fondamentale.[...] Quello a cui stiamo assistendo è il frutto di una combinazione molto articolata di fenomeni che non avrebbero potuto verificarsi se non fosse aumentato il grado di connettività delle persone. E siccome la società è fatta da persone che dialogano, le forme sociali sono date anche dai mezzi che si possono utilizzare in queste nostre conversazioni. Anche in passato quando sono cambiati i mezzi di comunicazione tra le persone, quando si è passato, per esempio, dalle culture non letterate a quelle che avevano capacità di scrivere, da quelle che usavano la mano per scrivere alla macchina, da quelle che comunicavano solo vis à vis a quelle con il telefono e la televisione, la società ogni volta ha subito profondi mutamenti." (Mainieri, 2015). Essendo la società umana profondamente legata alla tecnologia, dal punto di vista teorico di Manzini (2015), qualsiasi cambiamento radicale è di natura sia sociale sia tecnologica. Di conseguenza, nel momento in cui ci si riferisce all'innovazione sociale, sarebbe più preciso parlare di un'innovazione sociotecnica generata da un cambiamento sociale (Manzini, 2015). La nascita di una nuova forma sociale capace di fare un uso nuovo delle tecnologie esistenti comporta a tutti gli effetti un cambiamento dal punto di vista sociotecnico. In altre parole, l'innovazione sociotecnologica non deriva solamente da un cambiamento tecnico scientifico, ma anche culturale e sociale. Quanto più un sistema tecnico è penetrato nella società, tanto maggiore sarà il suo impatto sul contesto sociale a cui si rivolge; d'altra parte più la società è esposta a tali tecnologie, più sarà in grado di assorbirle, capirle e manipolarle per scopi differenti rispetto a quelli per cui erano designate (Manzini, 2015). Dunque attualmente l'aspetto sociale e quello tecnologico sono compenetrati a tal punto che una modifica radicale di uno influenza inevitabilmente anche l'altro: l'innovazione riguarda entrambi gli ambiti. La convergenza dell'innovazione tecnica e sociale interagisce con il modo di essere e i sistemi di pensiero delle persone: tale fenomeno produce come risultato un'innovazione culturale che coevolve con quella sociotecnica, in cui emergono altri rinnovati valori e comportamenti. Nascono moderne idee riguardanti la qualità della vita, capaci di ridisegnare il concetto di benessere e di influenzare le scelte quotidiane individuali (Manzini, 2015). Nel sistema di innovazione socioculturale le persone danno vita a nuove organizzazioni collaborative le cui proposte e soluzioni guardano ad una ricerca della qualità vitale del contesto fisico e sociale. Il professor Manzini (2015) le definisce qualità sostenibili che sostituiscono l'insostenibile approccio votato al consumismo del passato; esse sono molteplici, diversificate e tuttavia interconnesse nel ampio quadro dell'innovazione sociale. Infatti, l'innovazione sociale porta a soluzioni complesse, nate da molteplici stimoli, che hanno come scopo ridisegnare le attività umane ed il contesto sociale per ottenere un futuro sostenibile. Vengono rivalutate tutte quelle azioni che permettono di affrontare i problemi imposti dalla quotidianità e di costruire il tessuto fondamentale per migliorare la qualità della vita (ad esempio la gestione e la cura di un quartiere, o la costruzione di una comunità attiva). In questo processo di riconsiderazione, affiora il concetto di collaborazione, un presupposto che consente ai partecipanti di svolgere un ruolo attivo nella costruzione del futuro che hanno scelto. Si afferma il desiderio di interconnessione per cui il singolo abbandona la propria individualità con l'idea di creare una rete connettiva con altri soggetti che, per loro scelta, vengono coinvolti. Le motivazioni che spingono alla collaborazione sono varie, così come le modalità con cui viene applicata. *"In these initiatives there is a blend of discovery of the practical effectiveness of doing things together and the cultural value of sharing ideas and projects. In contrast to what used to happen*

in traditional communities, this form of collaboration is not mandatory: it is "collaboration by choice" where people can freely opt in or out." (Manzini, 2015). Manzini (2015) guarda in particolar modo alle organizzazioni sociali, la cui struttura si fonda sull'intreccio di relazioni tra persone, luoghi e prodotti. Tali organizzazioni possiedono una certa sensibilità nei confronti delle interazioni umane complesse e profonde, la cui ricerca determina anche le scelte da esse intraprese.

In contrapposizione al veloce e superficiale sistema di consumo tradizionale, le organizzazioni producono soluzioni che, nella loro diversità, mantengono le relazioni vive e attive; perché ciò avvenga, decidono dunque di accettare la lentezza del tempo come prerequisito nella costruzione di rapporti durevoli e profondi. La caratteristica di interconnessione, propria di queste organizzazioni, permette loro di essere al contempo radicate in luogo e aperte a flussi globali di idee e informazioni. Sta dunque crescendo il numero di attività locali in grado di aprirsi e fare parte di una rete a lunga distanza che collega le singole comunità al resto del mondo. Queste iniziative diffuse, nel loro piccolo, si stanno dirigendo verso la sostenibilità, il cui principale motore di cambiamento è l'innovazione sociale. L'innovazione sociale ha pertanto il potere di cambiare il mondo; tuttavia perché ciò accada è indispensabile lo sviluppo di una nuova cultura e una nuova pratica. *"Design could become this new culture and practice, but to do so it must itself change and become a widespread activity, permeating the multiple nodes of the unprecedented sociotechnical networks in which we all live and operate."* (Manzini, 2015)



Fig. 45
The Shodh Yatra, una camminata di chilometri nell'India rurale organizzata da Honey Bee Network



Fig. 46
The Shodh Yatra, una camminata di chilometri atta condividere soluzioni sostenibili sull'agricoltura, la salute e la biodiversità

4.3 IL PROCESSO DI DESIGN

Grazie alla sua natura dinamica, il design viene considerato dal professor Manzini (2015) come un terreno estremamente fertile per lo sviluppo dell'innovazione sociale. Non è dunque casuale che tale campo sia stato fortemente influenzato dalle profonde trasformazioni tecniche e sociali degli ultimi anni, essendo per sua natura l'attività in grado di colmare il divario esistente tra i due aspetti. Pertanto, prestandosi il design egregiamente a servizio dell'innovazione, quest'ultima ha comportato, insieme all'innovazione tecnologica, dei radicali cambiamenti all'interno del panorama della progettazione secondo il processo di design (Manzini, 2015).

Il processo progettuale di design si distingue rispetto a un modello di progettazione fondato sulla tradizione, sulla conoscenza accumulata empiricamente e tramandata nel tempo, per la sua capacità di immaginare qualcosa che ancora non esiste, ma che, date le giuste condizioni e azioni, potrebbe esistere. Questa attitudine del design è dovuta da tre sue caratteristiche fondamentali: il senso critico (la capacità di analizzare le cose e scegliere ciò che non dovrebbe essere accettabile), la creatività (la capacità di immaginare l'inesistente) e il senso pratico (la capacità di trovare il modo di far accadere le cose) (Manzini, 2015). Con le rivoluzioni tecnico scientifiche e i conseguenti cambiamenti socioculturali, tale metodo di progettazione comincia a diffondersi a tal punto da aver raggiunto, ai giorni nostri, una fase esplosiva, favorita dalla connettività delle reti moderne e dei media digitali.

“The consequence is that the design mode is becoming dominant in all fields, at all levels of human activity, and for every kind of “subject,” whether individual or collective” (Manzini, 2015) Questo crescente fenomeno comporta che, in un mondo altamente interconnesso in cui si dissolve la conoscenza delle tradizioni, *“organizations too (from businesses to public bodies and associations, from cities to regions and nations) are driven to present themselves and operate in design mode, in terms of both what to do and what to be like”* (Manzini, 2015). La seguente affermazione sembra portare a conseguenze negative per cui gli individui, nel tentativo di pianificare la propria vita, creano delle aspettative difficili da soddisfare che aumentano solo le difficoltà. Tuttavia, nella visione positivista di Manzini (2015), il processo di progettazione di design racchiude le potenzialità per portare avanti il progresso umano, poiché è in grado di supportare gli individui ad immaginare e definire i propri obiettivi di vita.

Se secondo Herbert Simon (1996) il design si occupa di risolvere problemi, di *“how the things ought to be - how they ought to be in order to attain goals and functions”*, nell'ottica manziniana questa definizione considera il ruolo del design unicamente come *problem solver* all'interno dell'universo fisico e biologico umano, in un ecosistema vivente e strettamente funzionale. Collocando il processo di design nell'ambito sociale, in cui tra gli esseri umani nasce esiste un dialogo e le cose si caricano di significato, esso assume la funzione di *sense maker*: secondo questa prospettiva, il design si occupa di dare senso alle cose, di come esse dovrebbero essere per creare entità significative. Tale attività collabora attivamente e proattivamente nella costruzione sociale di senso e, di conseguenza, nella creazione di qualità, valori e bellezza (Manzini, 2015). *Problem solving* e *sense making* sono due dimensioni autonome e coesistenti all'interno del processo di design. Entrambe interagiscono, si influenzano e producono risultati differenti a seconda delle aspettative che si creano nei confronti delle potenzialità del design. A seconda del tipo di progetto, un aspetto tende a prevalere sull'altro, costituendo due diverse polarità che offrono un campo di alternative. In altre parole, in fase di progettazione qualcuno si aspetterà che il design risolva un problema -ad esempio migliorare la vita di un diabetico-, qualcun altro che crei significati -per esempio progettare spazi di coabitazione e condivisione-. Per quanto la discussione debba cercare di includere entrambe le dimensioni, spesso essa si sposta più verso l'aspetto tecnico piuttosto che quello culturale. Nell'attività di design esistono inoltre due tipologie di soggetti attivi

che si incaricano del compito di progettare: nasce un campo di possibilità che va da colui che progetta seguendo la propria capacità naturale di progettare, definita *diffuse design*, alla figura del designer professionista la cui conoscenza permette di operare a livello professionale come designer, i cosiddetti *design experts*, attraverso una serie di strumenti specifici, di una specifica cultura e di un'attività di ricerca esplorativa (Manzini, 2015). Se si incrociano le quattro polarità sopra descritte - il *problem solving* con il *sense making* e il *diffuse design* con il *design expert*- si ottiene una mappa che, per quanto approssimativa, restituisce una visione piuttosto chiara riguardo le motivazioni e i modi con cui un progetto viene affrontato. Essa permette di discutere a proposito di che cosa i soggetti attivi stanno facendo, perché e con quali modalità. La mappa si costituisce appunto di quattro assi: quello verticale che riguarda gli attori della progettazione e le loro competenze, e quello orizzontale che determina le motivazioni e le aspettative nei confronti del design. Da qui emergono quattro distinti quadranti, uno per un diverso tipo di progettazione, ognuna delle quali sta subendo con il tempo delle considerevoli trasformazioni.

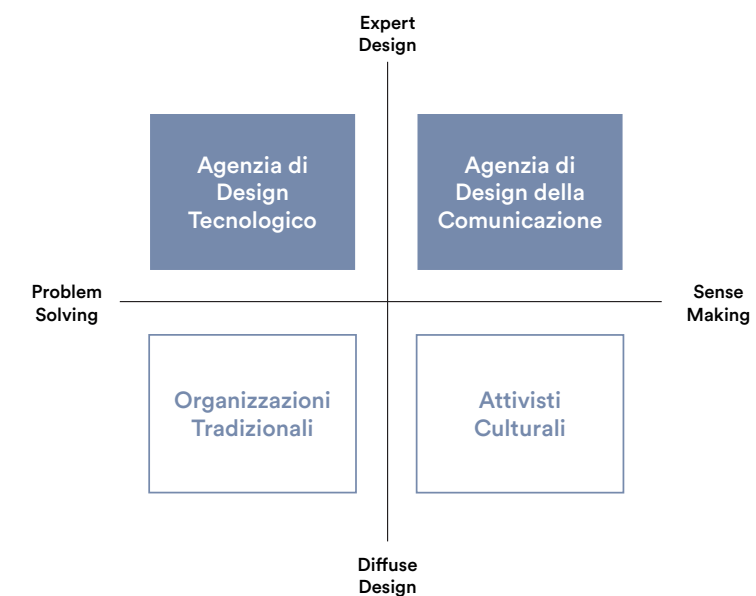


Fig. 47
La mappa del
Design mode
definito da
Manzini, 2015

I° quadrante: Organizzazioni tradizionali (*design diffuse e problem solving*)

Modalità di progettazione utilizzata da gruppi di persone, spesso mossi da motivazioni politico ideologiche, che cercano di affrontare problemi locali - come la mancanza di aree verdi nei quartieri o la difficile reperibilità di cibo a km 0-. In passato consistevano principalmente in piccoli gruppi di persone; tuttavia nel tempo, grazie ad internet e ai media digitali, sono diventati più aperti e flessibili. Oggigiorno riescono a farsi conoscere, a dimostrare il proprio valore d'azione e dunque a raggruppare un numero considerevole di persone, spinte da motivazioni differenti. Si sono trasformate in organizzazioni collaborative altamente connesse.

II° quadrante: Attivisti culturali (*design diffuse e sense making*)

Riguarda la progettazione da parte di soggetti coinvolti nell'organizzazione di attività culturali, come l'allestimento di esposizioni, presentazioni e luoghi di dibattito -possono andare dal cineforum all'arte di strada, dalle radio locali ai centri sociali-. Anche in questo caso il livello di partecipazione da parte delle persone sta aumentando in maniera considerevole, favorita dai social media che si offrono come spazio di condivisione di interessi.

III° quadrante: Agenzia di design della comunicazione (*design expert e sense making*)

Processo di progettazione di cui usufruiscono i designer professionisti che creano prodotti e servizi di comunicazione. In alcuni casi si tratta di agenzie che operano solo a scopo di ottenere visibilità; tuttavia esistono team di designer che sentono l'esigenza di creare servizi ed artefatti di alto valore in termini di qualità, prezzo e sostenibilità. In questo ambiente esistono figure di professionisti che lavorano al servizio di comunità locali, come i *place maker*, o i design activist che si impegnano nel sensibilizzare il pubblico sui propri comportamenti

IV° quadrante: Agenzia di design tecnologico (*design expert e problem solving*)

Processo di progettazione proprio di team interdisciplinari, costituiti da designer con un bagaglio culturale altamente specializzato e tecnico. Dunque il loro intento è quello di risolvere problemi di natura funzionale e tecnica. Nell'ultimo decennio hanno cominciato ad approcciarsi a problemi di tipo sociale e ambientale, sfruttando una metodologia incentrata sull'utente e sulla co-progettazione. Di conseguenza il loro compito è diventato quello di dar vita e supporto ai processi di progettazione, costruendo coalizioni di attiva partecipazione tra diversi partner.

Culture emergenti

Guardando allo schema sopra delineato, Manzini (2015) colloca al suo interno una varietà di culture emergenti nel campo del design, volte all'innovazione sociale. Esse si distinguono per le loro idee radicalmente nuove nella sfera del *problem solving* o del *sense making*, anche se, in molti dei casi, i cambiamenti proposti sono così innovativi che queste due polarità tendono a sfumare e a confondersi fra loro. Soluzioni differenti a livello pratico inevitabilmente elaborano nuovi significati e viceversa. Di fatto, quando si fa fronte a problemi complessi, è pressoché inaccettabile che esista ancora questo genere di separazione: nessun tipo di scelta di progetto può riguardare unicamente l'aspetto tecnico, ma deve prendere in considerazione che genere di significati produce nelle soluzioni proposte (Manzini, 2015). Di fatto, ciò che sta accadendo all'interno del processo del design attuale è uno spostamento di tipo progettuale verso l'area centrale dei quadranti della mappa. Questo fenomeno cosa comporta? Comporta che dal punto di vista del *design expert* nascono team di designer focalizzati non solo sugli individui come entità singole ma anche sulle comunità. Di conseguenza il processo utilizzato per la realizzazione di un progetto include metodologie di co-design, in cui gli attori coinvolti sono proiettati verso una ricerca sia di tipo tecnico sia di tipo semantico. Considerando la prospettiva del *diffuse design*, invece, si possono trovare sempre più organizzazioni collaborative in grado di proporre soluzioni senza precedenti a problemi complessi e di promuovere idee innovative - a livello di tempo, luogo e lavoro- che vanno a costituire la componente culturale delle azioni e delle scelte sostenibili che intraprendono (Manzini, 2015). Con l'affiorare di queste nuove culture progettuali, si delineano delle differenti figure professionali rispetto a quelle tradizionali quali: i designer come *place maker*, ossia professionisti nel ramo del design dediti a risolvere problematiche locali o regionali. Il loro obiettivo è una riqualificazione del territorio, creando una nuova ecologia del luogo tramite la collaborazione con istituzioni e associazioni; i designer come attivisti, cioè team di progettazione costituiti da volontari, attivisti culturali e designer professionisti, i quali, anziché concentrarsi sulla concreta risoluzione di un problema, cercano di creare una nuova visione del problema stesso, spesso presentandolo in

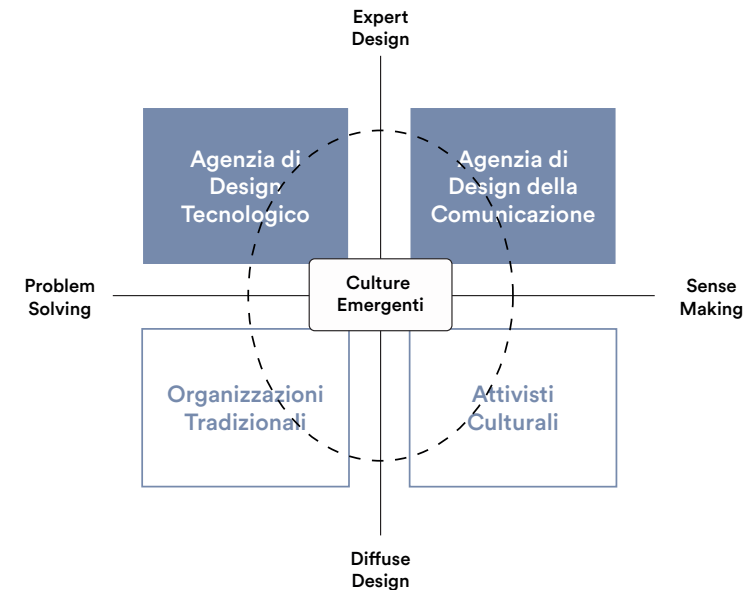


Fig. 48
Culture emergenti nella mappa del Design mode definito da Manzini, 2015

modo paradossale o provocatorio sfruttando la visibilità mediatica; i designer come produttori, vale a dire un'evoluzione della figura professionale del design volta a creare e diffondere microimprese, fondate sul concetto di open design e sulla produzione distribuita nel territorio. Tale fenomeno dà vita a una rete di piccole attività imprenditoriali collegato sul territorio, che diano valore alla dimensione del locale e che costituiscano una rete di sistemi distribuiti (Manzini, 2015). Dunque, tornando al discorso dell'impatto dell'innovazione nel campo del design, si manifesta sempre di più la tendenza da parte di coloro che sono interessati a creare comunità creative o organizzazioni collaborative a rivolgersi a figure professionali quali i designer. Aumenta dunque il livello di interazione fra i non esperti e i professionisti, che supportano il processo creativo tramite le metodologie di co-design.

Il co-design è una conversazione sociale in cui gli attori coinvolti si relazionano fra loro in diversi momenti della progettazione. Esso è costituito da processi altamente dinamici, attività creative e proattive che stimolano un complesso dialogo tra le parti coinvolte, di cui il designer è mediatore e si avvale di specifici strumenti. Questa metodologia si inserisce in una rete di relazioni in cui tutti, professionisti e non, collaborano nella progettazione. Questa rete composta da entità diverse e separate propendono per essere scoordinate, per influenzarsi a vicenda senza avere un intento comune e, dunque, per entrare in conflitto (Manzini, 2015). A questo punto subentrano le coalizioni di design, ossia reti interrelazionali più strette capaci di collaborare tra loro poiché condividono la stessa visione a proposito di cosa fare e come agire. Tali coalizioni sono frutto di strategiche scelte di design, che indagano alla ricerca di gruppo di partner adeguati che abbracciano gli stessi valori ed intenti. Volendo riassumere, la rete più ampia e sciolta, composta da figure diverse, costituisce l'intero processo di design, al cui interno si innestano *network* più piccoli, piccole iniziative di cui fanno parte solo i designer - tra cui le coalizioni, le agenzie di design o i singoli designer-. Il ruolo di questi ultimi è quello di concepire e favorire la diffusione di tali iniziative nella vasta rete di progettazione, affinché emergano dalle diverse capacità progettuali una varietà di proposte differenti. Infatti, ogni iniziativa di design si dedica al proprio progetto autonomo il quale, in una prospettiva allargata, sostiene il processo di co-design nel suo insieme, avendo un peso anche su larga scala.

Alla luce delle considerazioni fatte, Manzini (2015) cerca di dare una ridefinizione del concetto di design, nell'ottica delle trasformazioni che l'innovazione ha apportato sul suo funzionamento

:” *Design is a culture and a practice concerning how things ought to be in order to attain desired functions and meanings. It takes place within open-ended co-design processes in which all the involved actors participate in different ways. It is based on a human capability that everyone can cultivate and which for some—the design experts—becomes a profession. The role of design experts is to trigger and support these open-ended co-design processes, using their design knowledge to conceive and enhance clear-cut, focused design initiatives.*”

4.4 IL DESIGN PER L'INNOVAZIONE SOCIALE

Come anticipato precedentemente, il design possiede le capacità per stimolare e sostenere il cambiamento sociale e dunque per essere un tipo di pratica al servizio dell'innovazione sociale. Non si tratta di creare una nuova disciplina, con delle nuove figure competenti e dei nuovi metodi, bensì di far fronte alla progettazione con uno sguardo diverso sul mondo e su come il design stesso possa contribuire a vantaggio delle persone che lo abitano (Manzini, 2015). Con l'intento di promuovere l'innovazione sociale, ciò che viene richiesto ai designer è di saper riconoscere, servendosi delle proprie competenze e capacità, i promettenti casi di invenzioni sociali laddove compaiono. A questo punto è loro dovere impegnarsi nel rafforzarli, renderli più efficaci, duraturi, accessibili e replicabili. Dunque una prima definizione di design per l'innovazione sociale può essere: tutto ciò che i designer possono fare - grazie alle proprie abilità creative, critiche e dialogiche- per attivare, sostenere e orientare i processi di cambiamento sociale volti alla sostenibilità (Manzini, 2015). L'attività del design per l'innovazione sociale si inserisce quindi nell'intreccio tra i fenomeni concernenti l'innovazione sociale e le iniziative di designer professionisti, dando vita ad una vasta gamma di possibilità. Questo connubio si costituisce di un insieme di conversazioni tra varie parti coinvolte, che si prefiggono di raggiungere il medesimo traguardo, e formano a tutti gli effetti il materiale costituente del co-design: un processo dinamico in cui i partecipanti intervengono per condividere le proprie conoscenze e capacità progettuali. In sintesi, il design orientato all'innovazione sociale è il contributo da parte dei designer nel processo di co-creazione atto al cambiamento della società.

“*In my view, “to make things happen, to listen to the feedback and reorient the action,” is the most concise (and precise) way of describing the design expert's role in the co-designing processes that we normally refer to when talking about design for social innovation*” (Manzini, 2015). L'apporto di questi professionisti si fonda su un insieme di elementi, provenienti da un approccio costruito sulla base dell'esperienza: idee e visioni originali, creatività e strumenti pratici per la progettazione. “*Design for social innovation acts within open-ended processes through a multiplicity of design initiatives which have their own well-defined modes, timelines, and results.*” Il tratto distintivo del design consiste nell'essere composto da attività in cui le persone pensano e agiscono attraverso i progetti: rompono la continuità degli eventi, immaginando un possibile cambiamento nello stato delle cose e applicandosi per raggiungerlo. Tuttavia, se in passato ai professionisti del design veniva richiesto di progettare un prodotto e, pertanto, l'attività di design si concludeva nella realizzazione del prodotto stesso, oggi, a maggior ragione operando nel campo dell'innovazione sociale, per le organizzazioni è necessario mantenere aggiornato il proprio lavoro per rimanere al passo coi tempi. Da ciò ne consegue che le iniziative di design a supporto di tali organizzazioni devono raggiungere un punto in cui i partner interessati possano essere autonomi e possano portare avanti le attività di collaborazione e coproduzione che potranno nascere in seguito. A livello pragmatico, i designer accompagnano e guidano gli altri partecipanti alla creazione di un particolare prototipo, dopodiché spetta a questi ultimi decidere quali mosse compiere in futuro (Manzini, 2015). “*The ‘special’ kind of prototype [...] is something that contributes to qualify and distinguish the method: it is, in fact, not a simple*

functional test of potential innovation, but is an engaging event (or sequence of events) which aims to activate the social innovators to move the initiative ahead and become independent of the designers. It is, in other words, a farewell action that must be carefully planned as a part of the exit strategy of the project” (Meroni et al., 2013).

Nell'offrire il proprio sostegno all'interno della sfera delle conversazioni sociali, le figure professionali del design possono giocare ruoli differenti, che vanno dal dare origine alla conversazione stessa, all'alimentarla o al sostenerla con mezzi di mediazione. I designer possono dunque scegliere se approcciarsi come figure di: facilitatori nei confronti dei progetti di innovazione sociale, rendendoli più efficaci, accessibili e replicabili; come attivisti, ovvero studiando i comportamenti comuni e generando discussioni, anche in maniera provocatoria, con l'intento di attirare un cambiamento; come stratega, in grado di offrire proposte che diano vita a collaborazioni e sinergie tra diverse parti e progetti; infine come promotori culturali, fornendo teorie e considerazioni che suscitino nuove idee, nuovi strumenti per l'azione, coltivando un terreno fertile per ulteriori e sempre diversi spunti di riflessione. I designer sono liberi di poter scegliere quale tipologia - quali tipologie- di approccio preferiscono utilizzare, seguendo la propria sensibilità e le proprie capacità, poiché ognuna delle modalità descritte, anche se combinata con le altre, è in grado di portare a dei risultati positivi.

“*Having said this, design experts must be able to operate in these various modalities bringing the viewpoint, culture, and skills proper to design. This means they must guarantee that their way of being facilitators, activists, strategists, and critics of the existent is an expression of their technical culture and competence.*” (Manzini, 2015).

4.5 CASI STUDIO

La frase esortativa “*making things happen*” si rivela per Manzini (2014) il modo più conciso per riassumere il compito che la disciplina del design deve affrontare se il suo intento è quello di appoggiare l'innovazione sociale. Nel far sì che le cose accadano, il design si trova a poter scegliere tra una costellazione di azioni progettuali (Manzini, 2014), a seconda del contributo che ritiene di voler dare. Si tratta di pratiche che cercano di alimentare la diffusione di una nuova cultura volta al benessere sociale, costruendo scenari, producendo idee di qualità sulla sostenibilità, rendendo visibili e tangibili nuovi concetti di benessere individuale e comunitario (Manzini, 2015). Al fine di rendere più chiare questo genere di attività, di seguito sono stati riportati dei casi studio esemplificativi e rappresentativi per ognuna di esse.



Fig. 49
Kuras S.C.,
opera design
attivista
di Santiago
Cirugeda,
Seville,
1997

L'azione "making things visible and tangible"

Un'iniziativa in cui il design si impegna a dare maggiore visibilità attraverso prodotti e servizi quali infografiche, costruzione di scenari, video di storytelling, ambienti virtuali, alle organizzazioni collaborative il cui segnale è troppo debole per raggiungere un considerevole numero di persone.

Immagina Milano

"Immagina Milano" è un progetto di ricerca del Dipartimento di Design del Politecnico di Milano del 2009. Il progetto nasce come esperimento sull'impatto della comunicazione visiva nella trasformazione urbana. Parte della ricerca consiste nel creare una strategia comunicativa avvalendosi di venti brevi elaborati audiovisivi su un egual numero di differenti aree cittadine. Vengono realizzati diversi filmati, che abbracciano generi diversi, specialmente quello documentaristico, che mette insieme filmati, interviste e materiale iconografico per raccogliere storie individuali di quartiere, opinioni sui cambiamenti in atto e quelli da applicare nella dimensione cittadina. Oltre a questa categoria, molti sono i video scenari, filmati a sostegno dell'immaginazione nel ripensare ad una città del futuro in cui certi comportamenti vengono mantenuti dall'intera comunità. Dal 2009 il programma si è evoluto verso la sperimentazione transmediale e la promozione tramite i social media (Manzini, 2015)

Fig. 50
Scena tratta da
uno dei video
per Immagina
Milano,
2011



L'azione "making things possible and probable"

Un tipo di attività tramite cui il design si propone di favorire il comportamento attivo, partecipativo e educato alla sostenibilità da parte delle persone fornendo a loro e alle organizzazioni nuove infrastrutture. Un sistema strutturato e complesso, di cui fanno parte siti web, spazi fisici, servizi logistici, servizi di assistenza, che favorisca, che renda possibili questi nuovi atteggiamenti all'interno dell'ecosistema sociale.

The Neighborhood

Il Living Lab "The Neighborhood", a Malmö, in Svezia, è un laboratorio dedicato alla ricerca di risorse per l'innovazione, che appoggia mettendo in contatto potenziali innovatori con partner commerciali ed universitari. Il laboratorio si compone di uno spazio fisico intorno al quale ruotano diverse piattaforme di-

gitali, un team di assistenza e una serie di canali relazionali costruiti nel tempo. Tutti questi elementi vanno a formare un sistema complesso grazie al quale si sono concretizzate diverse iniziative territoriali, che difficilmente avrebbero avuto luogo prima della nascita di questo progetto, come, ad esempio, il programma Krinnoförening volto a promuovere attività di produzione gestite da donne immigrate dall'Afghanistan, dall'Iraq, dall'Iran e dalla Bosnia.

L'azione "making things effective and meaningful"

Proposta da parte dei designer di risolvere le problematiche tecniche dei prodotti e servizi di cui dispongono le organizzazioni, così da renderli sia fruibili sia efficaci. Al contempo si impegna nel rendere tali artefatti convincenti in termini culturali, attribuendo loro un valore di significato (Manzini, 2015).

Via Scarsellini: Vicini più vicini

In un condominio di un centinaio di abitazioni, in via Scarsellini a Milano, nasce un progetto di service design che mira a promuovere uno stile di vita collaborativo tra i vari condomini. Nell'arco di tre anni, dal 2010 al 2013, dei ricercatori di dottorato danno vita a svariate attività in merito alla sostenibilità ambientale e sociale, applicabili alla vita quotidiana di ogni residente del complesso. Tra le varie iniziative, i designer creano una piattaforma digitale affinché i residenti possano conoscersi virtualmente e possano partecipare a forum di discussione. Le testimonianze raccolte nel tempo hanno dimostrato l'apporto di diversi benefici, primo tra tutti la costruzione di un senso di comunità, di condivisione di beni e servizi, di aiuto nella quotidianità e di collaborazione -favorita dalla progettazione di spazi condivisi- (Manzini, 2015).

L'azione "making things local and open"

Il design si occupa di supportare le organizzazioni legate a spazi fisici, affinché questi vengano riqualificati, così che al loro interno possano nascere iniziative a promozione del territorio. Il design si applica perché si creino luoghi di incontro per la costruzione di dialoghi sociali, generando ecosistemi sostenibili in cui le persone riescano ad intrecciare dei rapporti significativi ed ecologici.



Fig. 51
Banchetto
promozionale di
Nutrire Milano,
2010

Nutrire Milano: l'energia per il cambiamento

Da una partnership tra il DESIS Lab del Politecnico di Milano, l'Università di Scienze Gastronomiche e Slow Food Milano, prende vita il progetto di ricerca Nutrire Milano, il cui campo di applicazione risiede a sud della città, nel Parco Agricolo Sud. Feeding Milan si concentra nella realizzazione di uno spazio di incontro, composto da una rete di servizi, tra produzione alimentare delle aree suburbane di Milano e i cittadini consumatori del centro cittadino. In un sistema di progetti autonomi, gli obiettivi condivisi sono: il sostegno delle risorse esistenti in campo agricolo; la valorizzazione di risorse inutilizzate o non più in uso; il miglioramento dell'aspetto multifunzionale delle azioni agricole attraverso promozioni da parte di ristoranti e agriturismi. Infine una piattaforma digitale, oltre a coordinare tutte le iniziative, aiuta a collegare il servizio agricolo con il cittadino (Manzini 2015).

L'azione "making things replicable and connected"

Una pratica in cui il design si attiva per sostenere le organizzazioni locali ad operare per un cambiamento a livello più ampio del tessuto sociale, pur mantenendo le proprie dimensioni in scala ridotta. Questa iniziativa è principalmente favorita dalla connettività delle tecnologie digitali che aprono ad una visione globale e potenziano le strategie innovative, dando vita a sistemi distribuiti altamente collegati ad una rete economica distribuita.

Slow Food

Nel 1989 Carlo Petrini fonda, con degli amici, il movimento internazionale dello Slow Food, un progetto a sostegno del patrimonio sul cibo, sulla tradizione e sulla cultura. Slow Food vuole valorizzare prodotti alimentari a rischio di estinzione per via dell'industria agroalimentare dominante. Il movimento si è lanciato in una campagna di consapevolizzazione alimentare nei confronti dei consumatori, ravvivando di conseguenza un mercato fatto di prodotti locali e tradizionali di altissima qualità. Tuttavia la chiave del suo successo è stata la capacità di promuovere e coordinare una moltitudine di iniziative che condividono la stessa visione, spostandosi dunque da una scala locale ad una nazionale e trasformando l'intero sistema agroalimentare (Manzini, 2015).

IL PROGETTO

CAPITOLO 5

CAPITOLO 5

IL PROGETTO

Come considerato dal professor Roberto Mazzini (2011) nei precedenti capitoli di ricerca, il Teatro dell'Oppresso si presenta come uno strumento utile per ogni contesto, adattabile alle esigenze di qualsiasi comunità, portatore di concreti benefici senza circoscrizioni geografiche e soprattutto senza limitazioni temporali. Il T.d.O. continua a mantenere la propria autenticità e attualità anche ad oltre quarant'anni dalla sua invenzione. D'altro canto, la modernità che stiamo vivendo è caratterizzata dai media digitali, da Internet e dai social network, i quali hanno considerevolmente condizionato la nostra quotidianità, dando vita a nuovi modelli sociali e comunicativi (Bennato, 2012) e sollevando nuove problematiche inaspettate rispetto a quelle del secolo scorso (Arvidsson & Delfanti, 2013). Oltretutto, alla luce delle considerazioni fatte precedentemente, la tecnologia ha toccato e inevitabilmente influenzato tutto il panorama artistico, incluso quello teatrale, stravolgendo il concetto di performance ed espandendo l'idea di partecipazione e d'inclusione. Eppure, a dispetto di altre categorie teatrali, durante la mia ricerca ho potuto riscontrare come il Teatro dell'Oppresso sia stato raggiunto in minima parte da tentativi di coniugare le sue pratiche con gli strumenti tecnologici, molto probabilmente a causa della specificità dei requisiti richiesti da tale genere che lasciano spazio a poca sperimentazione persino dal punto di vista teatrale. Di fatto, sono stata capace di reperire in tutta la letteratura legata al teatro boaliano solamente due casi studio che cercassero di approfondire il rapporto tra il T.d.O. e la tecnologia, i quali andrò di seguito ad esplicitare e analizzare.

5.1 TEATRO DELL'OPPRESSO E TECNOLOGIA

Entrambi i progetti riportati in questa sezione provengono da ambienti accademici, pertanto sono di stampo ricercatorio e sperimentale. Questo comporta che se dal punto di vista teorico gli elaborati siano molto accurati e approfondiscano i concetti del Teatro dell'Oppresso, della nozione di ludus e del rapporto tra teatro e educazione, nella prospettiva progettuale tendono ad essere più ipotetici, meno precisi nel giustificare i criteri seguiti nello sviluppo dei sistemi digitali. Ad ogni modo ritengo che sia necessario riportare tali casi studio in questa ricerca poiché illustrano l'attuale stato dell'arte a proposito del progresso in campo digitale del Teatro dell'Oppresso; inoltre si sono rivelati di aiuto nella messa a punto dei requisiti del mio elaborato di tesi.

Durante lo studio di ambo i progetti, infatti, ero principalmente alla ricerca di spunti, di riferimenti e di chiarezze su come muovermi per poter sviluppare un possibile artefatto digitale che racchiudesse il T.d.O.; al contrario sono venuta a contatto prevalentemente con i limiti e gli errori da tenere in considerazione, da evitare nella fase di progettazione, aspetti che mi sono stati comunque di grande utilità e mi hanno guidato nelle scelte che ho successivamente intrapreso

Videogame of the Oppressed

Il primo caso riguarda una tesi di laurea del 2001 ad opera dello studente Gonzalo Frasca presso il Georgia Institute of Technology. Con l'elaborato "Videogame of the Oppressed", il candidato presenta un esame delle meccaniche

dei videogiochi come mezzo per stimolare nei giocatori un pensiero critico e sollevare delle discussioni in merito a problemi sociali e personali. L'autore sostiene che la tecnologia videoludica sia un sistema dinamico in grado di evolvere, cambiare e dunque adattarsi ai concetti che costituiscono il pensiero teorico di Augusto Boal (Frasca, 2001). Egli suggerisce due potenziali -in via del tutto teorica- videogiochi in cui applicare le tecniche del Teatro dell'Oppresso: il primo prevede una rielaborazione in chiave critica del prodotto "The Sims", un simulatore di vita reale molto diffuso tra i giovani nel primo decennio del ventunesimo secolo; il secondo consiste in una riproduzione ludica di problemi o situazioni non risolte riguardanti dei giocatori specifici, di modo che essi possano condividere l'esperienza e avanzare un dibattito con i loro pari. Nello specifico, Frasca (2001) propone di modificare il sistema di rappresentazione di ideale di vita americano che appare in "The Sims", offrendo la possibilità al giocatore di scaricare da siti online avatar dai caratteri più verosimili, che rispecchino problematiche reali quali alcolismo o fanatismo politico. L'idea che Frasca (2001) cerca di comunicare insiste sul fatto che il suo "The Sims of the Oppressed" possa, attraverso una meta-simulazione, coltivare nel giocatore un pensiero critico, un senso di consapevolezza nei confronti del comportamento umano. La seconda tesi progettuale, invece, mira a alzare il livello di partecipazione e personalizzazione dei videogiocatori: Frasca (2001) esamina una situazione in cui un utente attivo in un forum di discussione online, supportato da un game designer, progetti un videogioco che rappresenti la propria situazione problematica, riprendendo le dinamiche ludiche di modelli classici come "Space Invaders", "Adventures" o "Tetris". Il gioco viene caricato online e gli altri partecipanti lo provano in maniera asincrona, esprimendo successivamente il proprio parere sul forum; l'obiettivo non è tanto quello di risolvere il problema in sé quanto di sollevare delle discussioni inerenti alla tematica affrontata (Frasca, 2001).

A questo punto vorrei aggiungere qualche commento personale a proposito dello studio qui riportato. Innanzitutto è importante prendere in considerazione come i videogiochi e i mezzi videoludici esaminati in questa tesi siano piuttosto datati: negli ultimi vent'anni il settore del game design è stato testimone di un veloce progresso tecnologico, che ha dato vita ad esperienze di gioco altamente immersive grazie ai dispositivi di Virtual e Augmented Reality. Dunque ritengo molto interessante l'idea di partenza di Frasca, ossia ricreare, attraverso un videogioco, il Teatro dell'Oppresso; tuttavia bisogna, a mio avviso, porre molta attenzione nel non sostituire completamente l'azione reale del giocatore con quella di un avatar che agisca al posto dello spettatore da un lato, e dall'altro nel far affidamento su tecnologie, seppur molto avanzate, troppo costose e fruibili da uno scarso pubblico. Al di là di questo problema tecnico relativo al tempo e alle tecnologie a disposizione in base all'epoca dei fatti, considero in ogni caso "Videogame of the Oppressed" un progetto molto superficiale dal punto di vista sia contenutistico sia di sviluppo -che purtroppo non è mai avvenuto e quindi mai testato-. Il forte messaggio positivo che caratterizza tutto il teatro di Boal - la partecipazione individuale, la possibilità di azione, il cambiamento sociale in una comunità unita - viene completamente ignorato, o trattato in maniera sbrigativa, mentre l'autore concentra tutti i suoi sforzi nel riuscire ad incastrare le attività di Teatro Forum o di Teatro Immagine in alcuni sistemi di gioco preesistenti, portando ad un risultato piuttosto artificioso e di dubbia efficacia. Trovo che gli scenari illustrati da Frasca siano particolarmente irrealistici, fallaci, perché non indagano sulle reali motivazioni che potrebbero spingere un giocatore a svolgere determinate azioni, ma tengono in considerazione solamente il desiderio dell'autore che certe attività vengano intraprese al fine di confutare la propria tesi. Inoltre, quando Frasca parla di una "presa di consapevolezza" da parte dell'utente, non entra mai nel merito della questione, lasciando il lettore completamente ignaro di quali cambiamenti possano essere avvenuti nella mentalità dello spettatore. Infine, ho trovato piuttosto discutibile il modo in cui Frasca consideri la condivisione di problemi personali da parte

di potenziali utenti in un ipotetico forum, e come questi vengano trattati con il fine di sviluppare di videogiochi. Il coming-out di un adolescente - esempio proposto da Frasca (2001)- è un evento molto delicato, e spesso dalle conseguenze piuttosto dolorose: dare per scontato che un ragazzo decida di farlo su un forum online di sconosciuti lo considero un pensiero carente di tatto. Cosiccome privo di sensibilità ritengo sia creare un videogioco in cui il protagonista, come la navicella di "Space Invaders", debba evitare gli insulti lanciati a lui contro da degli stickman che avanzano in sua direzione.

VTF: Virtual Forum Theatre

Il secondo caso studio che mi è pervenuto riguarda una tesi di Dottorato del 2008 ad opera di Alice Cristina Mello Cavallo per la TUFTS University. Il suo progetto porta il titolo di "Virtual Forum Theatre: Creating and sharing drama to resolve conflicts" e consiste in un'esperienza computerizzata di apprendimento, che sia strumento di supporto alle attività teatrali in presenza e di co-creazione drammaturgica di attività online. L'intero sistema si suddivide in tre parti: il Virtual Forum Theatre come mezzo multimediale per la creazione di spettacoli teatrali ludici fatti di audio e immagini; come attività collaborativa di gioco e di esercizi propedeutici per il rafforzamento di legami di gruppo nello spazio fisico; infine come esecuzione di una performance in cui i partecipanti assistono e partecipano al gioco digitale creato collaborativamente sulla piattaforma (Cavallo, 2008). Il progetto VFT racchiude in sé l'idea di creare e partecipare ad un'attività di Teatro Forum declinata in chiave ludica attraverso il mezzo informatico e di organizzare laboratori di gruppo al di fuori del mondo online. Entrando nel dettaglio, gli strumenti forniti da questo programma, realizzato con Java e con l'ausilio di Real One, Ambulant Player e altri programmi che supportino il formato SML, permettono di realizzare dei giochi digitali creando animazioni, disegni, foto modificate e animate e videoclip delle attività in presenza. L'intero processo si conclude con una performance ludica caricata online su un server da esperire simultaneamente da tutti i partecipanti, che hanno la possibilità di interrompere e di rimaneggiare il progetto in qualsiasi momento, richiamando le meccaniche del Teatro Forum classico. Inoltre sono previsti degli incontri di gruppo nel mondo offline che stimolino il dibattito e l'espressione creativa da parte dei bambini (Cavallo, 2008). L'autrice si concentra, infatti, sull'aspetto educativo del Teatro dell'Oppresso, indagando su come il teatro digitale possa avere un impatto nel processo di apprendimento di bambini e ragazzi, facendo leva su aspetti come la creazione, l'espressione, la simulazione digitale e la collaborazione (Cavallo, 2008).

Ci tengo a sottolineare come anche questa ricerca di dottorato faccia riferimento a tecnologie desuete, poiché vecchie di quasi vent'anni dalla stesura di questa tesi; tuttavia, a dispetto del precedente caso studio, differente è la mia opinione nel caso del lavoro svolto da Cavallo con "Virtual Forum Theatre": l'autrice espone punto per punto le caratteristiche di un sistema che viene completamente prototipato e testato dagli utenti per cui era destinato, conferendo all'intero progetto un senso argomentabile. Trovo molto interessante l'attenzione che l'autrice pone nei confronti delle immagini: il fatto che i bambini abbiano la possibilità di modificare in digitale le fotografie dei volti per cambiare le espressioni facciali dei personaggi e l'idea che si realizzi un video in maniera collaborativa per creare una storia, maneggiandolo e modificandolo con disegni, scritte e animazioni, a seconda del messaggio che i giovani utenti desiderano comunicare. Tuttavia mi permetto di esporre un paio di osservazioni critiche nei confronti di questo studio: la prima verte sul target a cui si rivolge il progetto, mentre la seconda su come l'interfaccia sia stata programmata. Anzitutto il VTF di Cavallo si rivolge unicamente ad un pubblico molto giovane, ossia ragazzi di età compresa fra i 10 e i 18 anni - al contrario di Frasca che si astiene dal circoscrivere un bacino di utenza- ; il lavoro di Cavallo (2001) viene

nettamente influenzato, oltre che dal T.d.O., anche dalla corrente di pensiero di Heathcote e dal suo libro "Collected Writings on Education and Drama" del 1984. L'intero sistema viene dunque sviluppato per un target molto specifico, vertendo le attività sul piano ludico ed educativo; ne consegue che la ricerca e la progettazione escludano un'ampia categoria di utenza che, a mio avviso, sarebbe interessante riuscire ad attrarre e coinvolgere, con l'intento di identificare le problematiche moderne della società attraverso il mezzo tecnologico. In secondo luogo, ritengo che Cavallo si impegni in modo eccessivo nel ricreare fedelmente tutte le dinamiche che appartengono alle attività di Forum Theatre e Image Theatre, ottenendo come risultato finale un programma piuttosto complicato, macchinoso, che offre diverse funzionalità scollegate tra di loro. L'impressione che ne deriva, posto l'obiettivo di consentire ai bambini di disporre di tutti quegli elementi che caratterizzano il Teatro dell'Oppresso dal vivo, è che Cavallo abbia aggiunto sempre più strumenti all'interno dell'interfaccia, perdendo di vista il senso generale del teatro boaliano.

5.2 MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

Durante l'estesa ricerca che ho svolto in merito al teatro digitale, anche sulla base della mia personale esperienza e delle opinioni che ho raccolto da parte di diversi professionisti del settore, sono diventata presto consapevole dell'irriproducibilità del teatro in presenza, dell'impossibilità attuale delle nuove tecnologie di poter ricreare in un ambiente digitale completamente l'esperienza, e dunque le sensazioni, le emozioni e le opportunità, di un'azione teatrale svolta nello spazio fisico. Dato per assodato questo punto, ciò che io ritengo fondamentale in una pratica di teatro trasfuso nell'universo tecnologico sia il voler veicolare un determinato messaggio, il voler dare un significato alle attività da proporre agli utenti, reinterpretando, invece che trasferendo, a seconda delle potenzialità dei media le caratteristiche dell'evento.

La ragione che mi ha spinto a intraprendere questo tipo di progetto è stata quella di voler rielaborare attraverso la tecnologia le attività del T.d.O., non con l'obiettivo di sostituire completamente le attività di gruppo e di comunità in presenza ma, al contrario, sfruttare i suoi stessi principi per indagare le oppressioni che oggi giorno attanagliano le comunità e i singoli. L'intento primario del Teatro dell'Oppresso è lasciare che le persone esternino i propri problemi, sia sociali che psicologici, e che esse stesse, unite e coese, possano essere la risorsa per raggiungere un cambiamento; dunque ciò che mi porta a abbracciare questo progetto è l'interesse nel poter ottenere lo stesso risultato attraverso i media digitali e tecnologici. Naturalmente le organizzazioni di T.d.O. continuano a lavorare a contatto con i membri delle comunità, specialmente gruppi di individui con un elemento comune che li unisce - studenti, donne vittime di violenza, immigrati- tuttavia ciò che ho appreso interrogando Elisabetta Bonizzi, attrice e performer del Teatro della Zucca di Milano, e il professor Roberto Mazzini, fondatore della cooperativa sociale Giolli Coop di Parma è che il Teatro dell'Oppresso sia poco utilizzato come metodo di risoluzione sociale nel territorio italiano ed europeo, dunque venga applicato come supporto a un limitato numero di persone che riesce a raggiungere. Di fatto questo genere teatrale appartiene a un filone del Teatro sociale e di Comunità piuttosto di nicchia, che nel tempo si è diffuso a macchia di leopardo, dando vita a numerose ma pur sempre piccole organizzazioni indipendenti che operano in modo poco coordinato all'interno di comunità ristrette, delimitate dalle aree geografiche in cui hanno sede tali iniziative. Inoltre, il T.d.O. viene spesso criticato e screditato in ambito accademico per i suoi metodi teatrali poco convenzionali, come testimonia la dottoressa Claudia Melli (2011) nella postfazione all'edizione italiana del libro "Il Teatro degli Oppressi" (Boal, 2011 [1975]) e come mi hanno potuto confermare Bonizzi e Mazzini. Tuttavia, sia la ricerca letteraria che ho intrapreso sull'argomento sia l'opinione dei due attivisti del T.d.O. mi hanno dato

prova della forza e del valore migliorativo in ambito collettivo delle teorie e tecniche di Augusto Boal, che ho deciso di fare mie e di usarle come ispirazione, come punto di riferimento per la mia personale indagine sulle problematiche, le necessità e le esperienze odierne e su come la comunità, grazie alla tecnologia, possa collaborare nel dare vita ad una considerazione collettiva e spingere all'azione. Da questo ragionamento sorge la domanda di ricerca -RQ-:

“Come utilizzare i media digitali e i principi del Teatro dell’Oppresso per indagare su tematiche oppressive e spingere ad un’azione sociale?” In risposta a questa domanda ho scelto di voler dare il mio contributo in quanto designer dell’interazione digitale.

Come promosso da Manzini (2015) in “Design When Everybody Design” ho voluto assumere il ruolo designer come sia activist sia cultural promoter. Il primo :” *focus general attention on ways of being and behaving that may be provocative in a certain context, but nevertheless offer opportunities that trigger very profitable discussion ... and, hopefully, action*” spiega Manzini (2015) mentre il secondo:” *can feed the social conversations with their specific culture, moving from criticizing the state of things toward presenting new ideas and values (and) [...] to develop actions that are also fertile ground for new reflections, thus generating a positive circle between action and reflection.*” Nello sviluppo di questo progetto il mio punto di partenza è il Teatro dell’Oppresso, dunque ho optato per rivolgere il mio studio nei confronti di un target che abbia interesse per il teatro e che l’abbia praticato, dal momento che i principi del teatro boaliano si basano sull’uso del corpo, della performatività, dell’improvvisazione e dell’interpretazione artistica al fine di veicolare un messaggio e creare un significato.

5.3 REQUISITI PROGETTUALI

Partendo dunque dalla sopracitata domanda di ricerca, ho stilato una serie di punti chiave da seguire durante tutto l’andamento dello sviluppo progettuale. Sono elementi fondanti che mi hanno permesso di delineare le caratteristiche basilari proprie del progetto, affinché esso possa riflettere in maniera efficace e coerente gli aspetti teorici e pratici del Teatro dell’Oppresso.

Come primo requisito ho riflettuto in merito a una sintesi di quale sia l’opportunità fornita ai partecipanti dal Teatro dell’Oppresso durante un laboratorio o uno spettacolo: l’espressione individuale di ciascuno dei presenti; questo aspetto è così importante per Boal che spesso racconta di come abbia modificato nel tempo le tecniche da lui sviluppate per lasciare che le persone tirassero fuori ciò che sentivano di voler comunicare: “[...] poiché le persone per me sono più importanti delle tecniche, essendo queste al servizio delle persone e non il contrario [...]” (Boal, 2011 [1990]). Perciò sostengo che sia significativo creare uno spazio inclusivo in cui ciascun individuo possa comunicare la propria idea di oppressione, possa manifestare liberamente la sua visione in merito ad uno specifico argomento. Come diretta conseguenza dell’espressione individuale, emerge la necessità di rendere il progetto partecipativo, ossia un sistema digitale in grado di coinvolgere chiunque desideri prendere parte all’esperienza di affrontare una determinata tematica ed abbracciarne il suo contributo, esattamente come gli spettacoli di Teatro Forum si fondano sulla partecipazione del pubblico nella scena attoriale: se non esistesse il principio di coinvolgimento degli spettatori nelle rappresentazioni di Teatro dell’Oppresso, esso stesso verrebbe snaturato e perderebbe di significato. A livello pratico, questo ragionamento si tramuta nel permettere all’utente di creare egli stesso i contenuti di espressione secondo la propria inclinazione, sentendosi libero di interpretare il progetto seguendo le sue personali esigenze. In secondo luogo, sviscerando i concetti fondamentali delle pratiche artistiche di Boal, ho riflettuto sull’im-

portanza durante le attività della collaborazione da parte di membri di una comunità nel cercare di affrontare collettivamente un argomento di conflitto: “Il Teatro dell’Oppresso è il teatro della prima persona plurale.

Si deve assolutamente cominciare con il racconto individuale, ma se non si pluralizza da solo lo si deve superare mediante l’induzione analogica, perché possa essere studiato da tutti i partecipanti” (Boal, 2011 [1990]).

Ho tratto perciò la conclusione di dovermi attenere alla caratteristica collaborativa durante il processo di sviluppo progettuale, con l’intento di favorire un sistema di cooperazione che abbia come obiettivo la realizzazione di un prodotto comunitario, oltre che rivelarsi terreno fertile per la discussione e lo scambio di prospettive.

Dando per assodati questi tre principi fondamentali, ho considerato quale dovesse essere il criterio di accessibilità del progetto nei confronti degli utenti: il T.d.O. nasce con l’obiettivo che chiunque, da colui che vive in condizioni più svantaggiate a colui che è più agiato, possa usufruire delle sue tecniche per trarne beneficio. A tal proposito ritengo che sia fondamentale che l’elaborato rispecchi questa connotazione: il teatro boaliano è di stampo popolare, si rivolge a tutti, perciò il sistema deve essere il più inclusivo possibile, facilmente condivisibile e raggiungibile attraverso tecnologie che oggigiorno siano alla portata di una consistente parte di popolazione sia nazionale sia mondiale.

In sintesi dunque, i requisiti progettuali che ho prefissato sono:

- Libera espressione individuale dell’utente
- Partecipazione attiva nella creazione dei contenuti del progetto
- Collaborazione nel condensare i contenuti individuali in un elaborato comune
- Accessibilità tecnologica affinché siano attuabili i primi tre aspetti del progetto

5.4 UNA STRADA PERCORRIBILE

Facendo nuovamente riferimento alle parole di Manzini (2015), nel suo capitolo “*Collaborative Organizations*” egli spiega come le tradizionali organizzazioni sociali si stiano muovendo verso la rete digitale come mezzo di supporto, al fine di sviluppare nuove forme di socialità tra persone interconnesse e aumentare di livello il proprio impatto sulla collettività. Per usare le parole che mi hanno ispirata: “*Today, surfing the web, we find thousands of web-sites that propose doing something together, with different motivations and modalities, but with a clear, strong common denominator: to create contact between scattered individuals who do not know each other, yet have similar visions and interests, and live not so far away (that is, they live near enough to make face-to-face encounters possible)*” (Manzini, 2015). Riflettendo dunque sulla diffusione al giorno d’oggi di Internet e sulla facilità con cui i mezzi di comunicazione a basso costo di cui disponiamo ci permettono di navigare nel Web, ho trovato molto stimolante l’idea di elaborare una piattaforma web capace di sostenere sia il significato etico dietro al teatro boaliano, sia la comunità che ne ruota attorno, e infine permettere una condivisione più ampia di tale pratica sociale. Ritengo che lo spazio della rete rispecchi le caratteristiche popolari e accessibili del Teatro dell’Oppresso, che si riveli un luogo favorevole allo sviluppo di movimenti *bottom-up*, ossia iniziative la cui esistenza si determina sulla base dell’attivo coinvolgimento delle persone direttamente interessate (Manzini, 2015). Essendo uno degli obiettivi che mi sono prefissata quello di indagare quali tematiche di discussione possano emergere dall’espressione degli utenti, ho considerato interessante sfruttare lo spazio democratico e interconnesso di Internet per scoprire quali aspetti della vita, della quotidianità e della modernità gli utenti possano percepire come oppressioni e di conseguenza desiderino condividere con il resto del gruppo. Successivamente, tenendo a mente le caratteristiche di partecipazione e collaborazione collettiva che ho deciso di mantenere all’interno del progetto, ho approfondito la ricerca in merito all’arte

partecipativa, concentrando i miei studi sul panorama artistico nell'universo del World Wide Web e trovando molti spunti e casi studio capaci di supportare e guidare i requisiti progettuali prefissati. Dati questi presupposti, ho avanzato tale ipotesi -H-:

“Progettare una piattaforma web che, sfruttando l'accessibilità e l'interconnessione di Internet, possa diventare uno spazio di espressione individuale, di partecipazione e collaborazione sociale tramite una reinterpretazione delle tecniche del Teatro dell'Oppresso”.

5.5 METODOLOGIA

Nel far fronte a questa ricerca progettuale ho considerato il processo di Design Thinking come il miglior strumento per ottenere la trasmutazione e l'evoluzione del Teatro dell'Oppresso che stavo cercando, essendo questo metodo famoso per offrire soluzioni innovative in campi multidisciplinari.

Il *design thinking* -inizialmente con le lettere minuscole- nasce nei primi anni Novanta come studio del processo cognitivo proprio della figura del designer: in pratica l'interesse si focalizza sull'identificazione delle strategie mentali adoperate dei designer nell'affrontare un problema e nel progettare (Tschimmel, 2012). Con l'inizio degli anni Duemila, il Design Thinking - a lettere maiuscole- cambia connotazione, grazie all'influenza di figure come Tim Brown - CEO dell'agenzia IDEO, autore del libro “Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation”, 2009- e Roger Martin -scrittore di “The Design of Business: Why Design Thinking is the Next Competitive Advantage”, 2009- assumendo il significato di metodo per la creazione e lo sviluppo di nuove realtà, capace di fornire modelli e strumenti per la visualizzare, accelerare e migliorare il processo creativo.

Il Design Thinking si concentra su problemi complessi, la cui risposta non è univoca ma possono essere molteplici e sfaccettate, con la costante di considerare l'uomo il punto centrale del processo di creazione. Questo metodo si fonda dunque sulla capacità del designer di dare importanza a:

- Le necessità e i bisogni dell'essere umano, dunque a immaginare nuove soluzioni per implementare il suo benessere
- Le risorse e i materiali oggi a disposizione per realizzare nuovi progetti
- Tenere in considerazioni le opportunità ma anche i vincoli che possono emergere nel processo di sviluppo del progetto

Fig. 52
Schema illustrativo della metodologia del Design Thinking

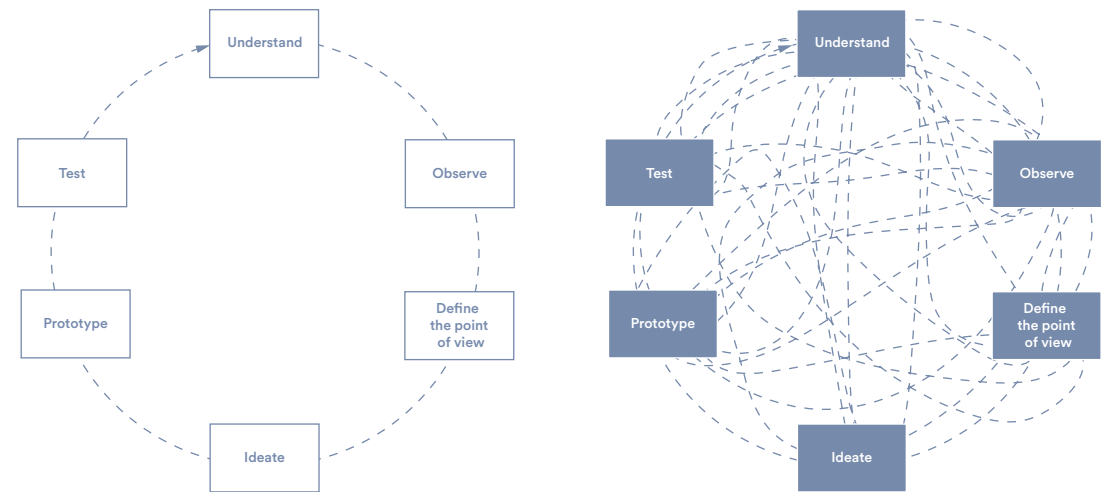
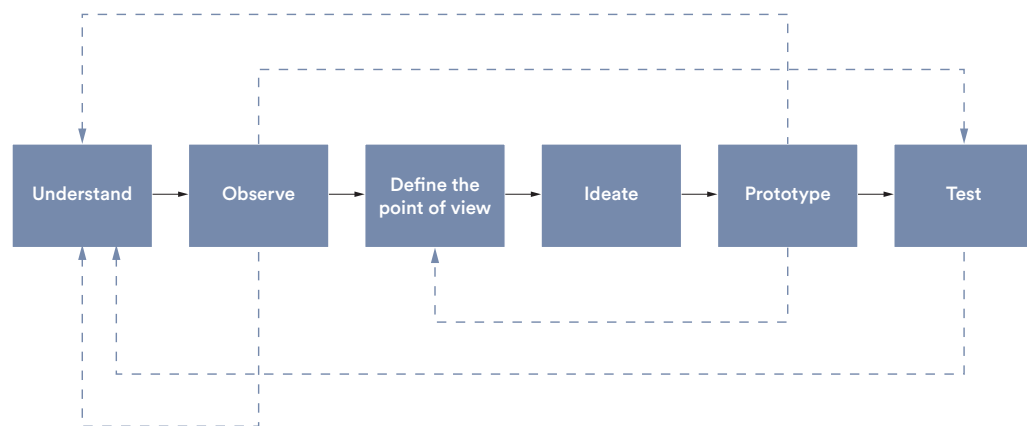


Fig. 53
Confronto tra processo ideale e processo reale di Design Thinking

Questi tre fattori richiedono al designer sapersi destreggiare tra diverse qualità quali l'empatia e la razionalità, la precisione e l'intuizione (Tschimmel, 2012). Nell'evoluzione concettuale del Design Thinking, questo procedimento è passato dall'essere una pratica riflessiva e analitica ad assumere l'aspetto di un metodo di progettazione olistico, non lineare quanto piuttosto iterativo che, invece di suddividersi in diverse fasi, si concretizza in un “system of overlapping spaces” (Brown & Wyatt, 2010). Tuttavia, essendo comunque una metodologia studiata per guidare l'individuo o il team lungo il cammino della progettazione attraverso il processo creativo, sono stati pubblicati vari modelli, ognuno caratterizzato dalle differenti fasi in cui è stato suddiviso: dal Double Diamond del British Design Council, dal HDC Model e 3 I model dell'agenzia IDEO, al Design Thinking della d-school dell'Hasso-Plattner Institute dell'Università di Potsdam, Germania, in collaborazione con l'Università di Stanford e la IDEO (Tschimmel, 2012). Quest'ultimo - disponibile sul sito http://www.hpi.uni-potsdam.de/d_school/design_thinking/components.html?L=1, 10/09/2011- si tratta del metodo che ho deciso di utilizzare come punto di riferimento per l'elaborazione della mia ricerca di tesi e si costituisce di sei fasi, non sempre affrontate in maniera sequenziale, che sono: *Understand*, *Observe*, *Define the point of view*, *Ideate*, *Prototype* e *Test* (Design Thinking Process, Hasso Plattner Institute, s.d.).

Understand

E' il momento in cui si raccolgono gli aspetti rilevanti del progetto, i suoi presupposti e si acquisiscono le conoscenze generali per ampliare le prospettive (Design Thinking Process, Hasso Plattner Institute, s.d.). Ho dedicato questa fase a quella che viene definita desk research (Travis, 2016), ossia allo studio su libri e articoli specializzati in merito al rapporto tra Teatro e Nuove Tecnologie, concentrando la mia attenzione sulla forma sociale del Teatro dell'Oppresso, sulle sue pratiche e sullo stato dell'arte a proposito dell'impatto che ha avuto su questo genere teatrale il mondo digitale.

Observe

In questa fase il designer cerca di comprendere quanto più possibile e da vicino il contesto in cui si andrebbe a inserire il progetto e il tipo di utenza per cui si andrebbe a progettare (Design Thinking Process, Hasso Plattner Institute, s.d.). Per quanto riguarda la mia ricerca di tesi, dunque, ho condotto una serie di in-

terviste a svariate figure appartenenti al mondo del Teatro dell'Oppresso, come a Marta della compagnia Teatro Liquido e a Olivier di Parteciparte; inoltre ho preso parte a diverse riunioni collettive online tra vari organizzatori di attività del T.d.O. sparse lungo tutto il territorio italiano, con l'obiettivo di conoscere quali iniziative stessero prendendo forma.

Define the point of view

In tale frangente i designer sono chiamati a sintetizzare i dati emersi dalle ricerche svolte e a orientare la direzione delle future fasi di sviluppo (Design Thinking Process, Hasso Plattner Institute, s.d.). Nel caso della mio progetto, dopo aver raccolto tutte le informazioni utili sul T.d.O., ho riassunto per ordine di importanza i concetti chiave del Teatro dell'Oppresso - espressione, empowerment, comunità, oppressione- e ho ampliato il mio panorama di conoscenze analizzando il concetto di partecipazione come forma artistica e come i dispositivi tecnologici abbiano cambiato la sua connotazione.

Ideate

Nel processo di Design Thinking, la fase di ideazione prevede l'esplosione del momento creativo, in cui numerose idee e proposte vengono alla luce grazie a metodi creativi, come ad esempio brainstorming, bodystorming o role play (Design Thinking Process, Hasso Plattner Institute, s.d.).

Dunque, ho cominciato a immaginare possibili soluzioni per rispondere alla mia domanda di ricerca: ho preso in considerazione diverse strade da percorrere senza limitare il mio estro creativo e cercando di stilare i pro e i contro di ogni idea. Le difficoltà sono state tante, spesso i problemi erano più numerosi delle potenzialità, fino alla definizione di un'idea convincente, che, come vedremo in seguito, si concretizza in una piattaforma web di arte partecipativa che si ispira al Teatro dell'Oppresso per indagare sull'oppressione, per stimolare la collaborazione e la riflessione collettiva.

Prototype

Questo stadio riguarda la realizzazione di disegni, bozzetti e schizzi che diano una forma generale all'idea che il designer decide di implementare. Mano a mano che il progetto prende forma, vanno a definirsi sempre più dettagli, il prototipo diventa mano a mano più accurato, fino a diventare sempre più somigliante nell'aspetto al prodotto finale (Design Thinking Process, Hasso Plattner Institute, s.d.). Inizialmente anche io mi sono avvicinata al progetto con mappe mentali che mi aiutassero a costruire la struttura dell'esperienza, abbozzando poi con sketch su carta il wireframe dell'interfaccia della piattaforma. Infine, dapprima tramite dei mock-up creati nel programma Adobe Illustrator, successivamente con l'uso del programma Figma, ho dato forma ad un prototipo il più verosimile e navigabile possibile, pronto per la fase di testing.

Test

Ogni prototipo che viene realizzato dal designer, viene sottoposto a persone del target verso cui si rivolge e le opinioni raccolte sono stimolo di ridefinizione, riorganizzazione e implementazione (Design Thinking Process, Hasso Plattner Institute, s.d.). Pertanto, dal bozzetto su carta al mock-up su Adobe Illustrator fino al progetto realizzato grazie a Figma, ogni prototipo è stato sottoposto a delle revisioni da parte di persone direttamente interessate, che potessero offrirmi la loro opinione come stimolo per il miglioramento del progetto. Per prima

cosa, con l'idea ancora interamente depositata sui fogli del mio quaderno ho parlato con Elisabetta Bonizzi di Teatro della Zucca; successivamente ho mostrato il progetto in formato PDF a Roberto Mazzini della Cooperativa sociale GIOILLI Coop e a Uri Noy-Meir, facilitatore di numerosi laboratori di Teatro dell'Oppresso. Infine, grazie al prototipo realizzato su Figma, ho potuto condurre diversi test sull'utente online, suddividendoli in due categorie distinte: quelli di elaborazione del contenuto con figure affini al T.d.O. e al teatro in generale, e quelli di analisi della User Experience e User Interface con utenti esperti in materia di interazione digitale.

LO SVILUPPO

CAPITOLO 6

CAPITOLO 6

LO SVILUPPO

In fase di ideazione ho preso in considerazione molte possibili soluzioni, riscontrando non poche difficoltà a livello tecnico e semantico. Le idee emerse sono state innumerevoli: dal creare una piattaforma di comunicazione a distanza, una variante degli attuali Zoom e Skype, che fornisse degli strumenti di collaborazione e di gioco progettati esclusivamente per la propedeutica teatrale; dallo sviluppo di una stanza virtuale accessibile via web in cui, attraverso la fotocamera del computer e un sistema di Intelligenza Artificiale, i partecipanti potessero interagire tra di loro come nello spazio fisico; ad una board online per il disegno collaborativo, in cui le persone potessero creare delle piccole opere espressive, funzionalità che oggi possiamo ritrovare in molte altre piattaforme come Concept Board, AWW App o Aggie.io.

Tuttavia il problema che continuamente riscontravo era quello di rischiare di uscire dalla sfera teorica del Teatro dell'Oppresso: mi sono più volte fermata a pensare di star elaborando semplicemente degli strumenti che andassero a ricreare in maniera quasi maniacalmente fedele l'attività di teatro nello spazio online, perdendo completamente di vista il punto di ciò che avevo appreso nel lungo studio sul T.d.O. Di conseguenza ho deciso di fare un passo indietro e riconsiderare i miei obiettivi iniziali: come affrontato nel precedente paragrafo, ciò che ho realizzato nei lunghi confronti con attori professionisti è che l'esperienza teatrale fisica sia pressoché insostituibile; esistono molti diversivi, li definirei quasi dei palliativi, di cui gli insegnanti di teatro fanno uso per sperimentare, esplorare e non lasciarsi fermare dalle logistiche, ma, come da loro stessa ammissione, devono continuamente cercare di reinventarsi e mettere costantemente se stessi e i partecipanti alla prova.

Dunque ho deciso di focalizzarmi non tanto sulla costruzione di una serie di strumenti da utilizzare a proprio piacimento durante una sessione di laboratorio, quanto sulla progettazione di un'esperienza guidata, fruibile in maniera asincrona ed autonoma da ogni utente, strutturata sui principi del Teatro dell'Oppresso, che inviti le persone a riflettere a proposito di determinate tematiche, a contribuire all'espansione della piattaforma attraverso la condivisione

Fig. 54
Schermata di
lavoro di
Concept Board

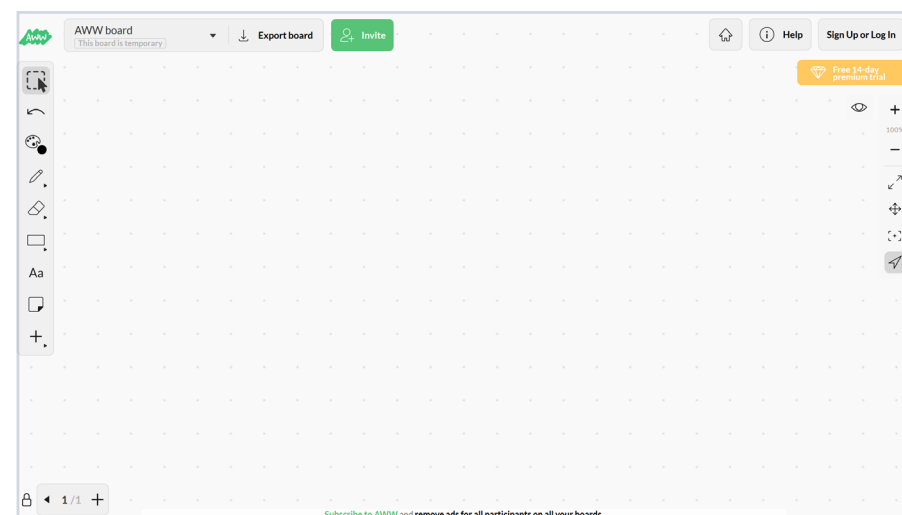
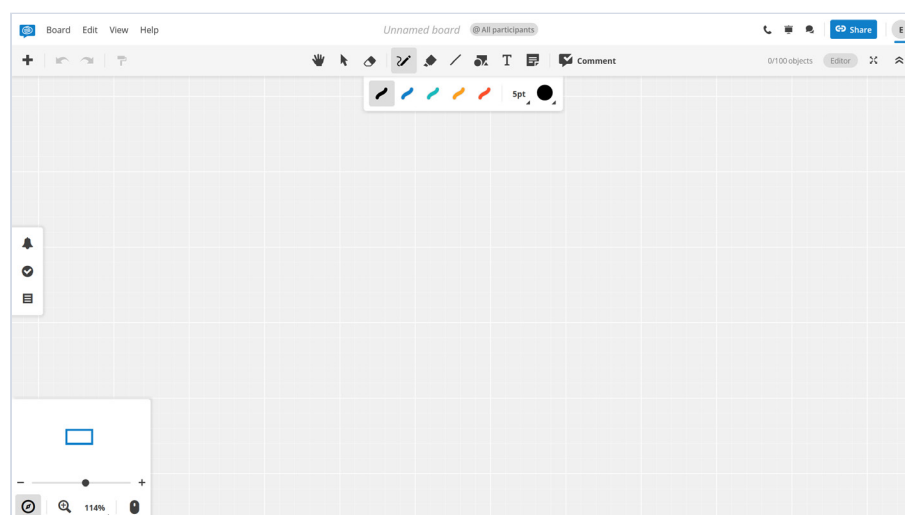


Fig. 55
Schermata della
Tavola da
disegno di AWW
App

del proprio punto di vista con l'elaborazione di contenuti, a interagire con gli altri utenti usufruendo di tecniche differenti rispetto al linguaggio in forma scritta. Un punto che vorrei precisare è la mia intenzione a voler partire dal Teatro dell'Oppresso come base teorica di innovazione sociale per poi raggiungere un elaborato che appartenga più al mondo dell'arte partecipativa online piuttosto che alla strumentazione teatrale. Le attività di T.d.O. sono un riferimento importante, una linea da seguire, ma il fine ultimo non consiste nel riprodurre il teatro boaliano nel mondo digitale, quanto nel perseguire i suoi principi di cambiamento, di dialogo, di empowerment in forma artistica.

6.1 CONCEPT DELL'ESPERIENZA

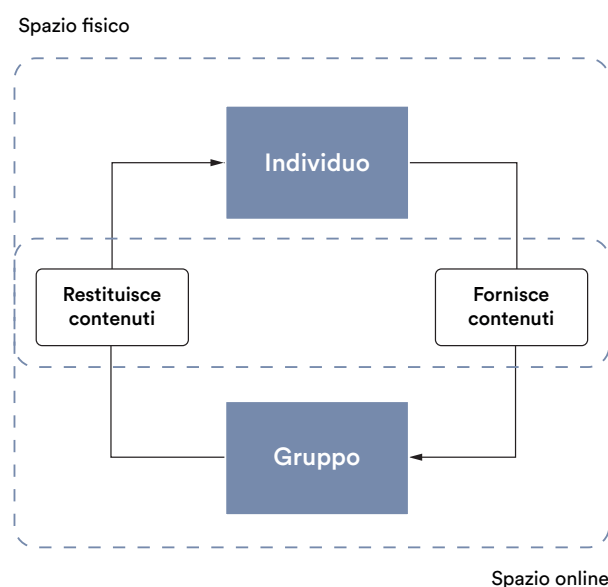
L'Individuo e il Gruppo

Nel definire il processo di fruizione del progetto secondo la modalità asincrona, ho identificato due soggetti distinti che interagiscono fra loro nello spazio della piattaforma, concentrando la mia attenzione sul concetto di partecipazione e collaborazione che l'esperienza desidera promuovere:

- L'individuo appartenente allo spazio fisico che naviga all'interno del sito e che decide di fornire un contenuto che possa accrescere il sistema
- Il gruppo che prende vita sulla piattaforma, che vive nello spazio online e si costituisce di tutte le unità dello spazio fisico: questo gruppo risponde al singolo, attraverso le possibilità offerte dal sito, con la restituzione di altri contenuti

Ho delineato dunque un sistema di regolare interazione che permetta il continuo progredire della piattaforma, affinché l'individuo possa essere costantemente interessato a fornire contenuti grazie alla risposta del gruppo e al tempo stesso il gruppo possa rimanere sempre attivo attraverso il regolare intervento dell'individuo. Nel momento in cui uno di questi due elementi venisse a mancare o si sbilanciasse - ad esempio gli individui creano contenuti solo per se stessi e interagiscono poco con il gruppo- il flusso si interromperebbe e l'esperienza tenderebbe ad esaurirsi in breve tempo. A tal proposito ho cercato di tenere a mente questa importante dinamica di interazione durante tutta la fase di progettazione, facendo in modo che l'interfaccia e le azioni fornite dal sistema non privilegiassero un'identità piuttosto che l'altra.

Fig. 56
Schema
illustrativo del
rapporto tra
Individuo e
Gruppo



Le Immagini

Il cuore di questo progetto di ricerca risiede nei contenuti che gli utenti producono per e sulla piattaforma; ma a che genere di contenuti ci si riferisce?

Nel momento in cui mi sono posta questa domanda, lo studio sui testi di Boal mi è venuto in aiuto: in un capitolo del libro *"Theatre of the Oppressed"*, Boal (2008 [1975]) racconta di come, nel programma di alfabetizzazione ALFIN delle popolazioni rurali peruviane, tra le figure organizzative delle attività ci fosse una fotografa che distribuiva nei suoi laboratori macchine fotografiche ai partecipanti e analizzava in seguito con il gruppo gli scatti prodotti.

La descrizione che l'autore riporta nel suo saggio consente al lettore di percepire la potenza semantica di quelle immagini: fotografie che ritraggono spaccati di una vita fatta di degrado, di sofferenza, di ingiustizia, realizzate da fotografi improvvisati che ingenuamente cercano di rappresentare la loro quotidianità. L'interpretazione del drammaturgo di quegli scatti mi ha profondamente colpita e mi ha fatto riflettere sul valore impattante della visualità.

Inoltre, proseguendo la lettura degli scritti di Boal, mi sono resa conto di come

le modalità performative del Teatro Immagine si sposassero bene con la sfera della fotografia: nelle sessioni di queste attività teatrali i corpi degli spett-attori si posizionano con lo scopo di comporre immagini statiche, o come le definisce Boal (2011 [1990]) "sculture", dal momento che vengono poi modellate, cambiate, spostate, ricomposte da altri partecipanti, che devono agire appunto come degli scultori. Tali immagini cercano di comunicare attraverso l'immobilità del corpo un pensiero, uno stato

Fig. 57
Partecipanti ad
un laboratorio
di Teatro Imma-
gine tenuto da
Parteciparte,
s.d.



d'animo, una situazione, un avvenimento, partendo da una specifica tematica oppressiva scelta dal gruppo. L'intera gamma di esercizi del Teatro Immagine si fonda sull'evoluzione di composizioni visive a seconda del punto di vista dei partecipanti: l'attività comincia sempre con la scelta di una tematica da parte del gruppo, sulla base della quale viene creata quella che Boal (2011 [1990]) chiama immagine iniziale, proposta sia da uno sia da più spett-attori. L'immagine iniziale ad ogni intervento del gruppo cambia, trasformandosi mano a mano nelle cosiddette immagini di transizione, fino a raggiungere una totale trasmutazione che può essere spunto di riflessione, di dibattito e di rivelazione. Seguendo dunque le dinamiche del Teatro Immagine, ho cominciato a considerare il mezzo artistico della fotografia come ottimo punto di incontro tra lo spazio fisico e la piattaforma online: la fotografia di fatto è un efficace mezzo di comunicazione ed espressione attraverso la visualità, esattamente come le tecniche del teatro di Boal.

A riprova di ciò lo è la ricerca scientifica condotta da Caroline C. Wang e Mary Ann Burris (1997) che ha dato vita a Photovoice, un progetto di Participatory Action Research (PAR) utilizzato dalle ricercatrici per la prima volta nella regione rurale dello Yunnan, in Cina, con l'obiettivo di sensibilizzare sulla condizione di diseducazione e analfabetismo delle donne autoctone.

Photovoice è un processo costituito da una serie di laboratori in cui vengono fornite ai partecipanti delle macchine fotografiche, viene spiegato loro sinteticamente come farne uso, successivamente vengono invitati a scattare immagini su diverse tematiche - per esempio alle donne cinesi di Yunnan fu proposto di immortalare "lo spirito della vita quotidiana delle donne" - con l'intento, in ultimo, di alimentare un dibattito (C. C. Wang & Burris, 1997). Questo metodo che integra empowerment, femminismo e documentarismo fotografico permette alle persone di documentare la propria quotidianità, le proprie esperienze e i propri bisogni, dando vita, grazie alla potenza visiva delle immagini, a riflessioni critiche che possano spingere la comunità ad un'azione sociale. Le radici di questa ricerca affondano nelle teorie educative del pedagogista brasiliano Paulo Freire (2000), autore del libro *"Pedagogia degli Oppressi"* - *Pedagogy of the Oppressed* -, lo stesso testo da cui Boal ha attinto durante l'elaborazione dei principi e delle tecniche del Teatro dell'Oppresso. Così riportano le autrici i concetti di Freire sul ruolo della fotografia come strumento di cambiamento sociale: *"In the Freirian term, photographs serves as one kind of code that reflects the community back up itself, mirroring the everyday social and political realities and influence people's lives."* (C. C. Wang & Burris, 1997) Ed anche: *"Finally embedded in a freirian context of problem-posing education, the*



Fig. 58
Foto creata
dalle parteci-
panti al progetto
Photovoice,
Yunnan,
1997

Fig. 59
Foto creata
dalle parteci-
panti al progetto
Photovoice,
Yunnan,
1997



images produced and the issues discussed and framed by people may stimulate social action” (C. Wang & Burris, 1994). Un problema che le ricercatrici Wang e Burris nei tardi anni '90 hanno dovuto affrontare è stato quello di dover fornire e insegnare alla popolazione l'utilizzo di una macchina fotografica analogica: come averne cura, come regolare la luce e inquadrare i soggetti. Fortunatamente, la realtà che mi circonda è ben diversa rispetto a quella che ha visto la nascita di Photovoice: al giorno d'oggi dispositivi di uso comune, quali smartphone, tablet e computer, sono dotati di fotocamere sempre più potenti e precise, dalla qualità quasi paragonabile alle macchine fotografiche professionali; inoltre la facilità con cui è possibile scattare una fotografia è imparagonabile rispetto al secolo precedente al nostro. Infine spazi di condivisione online come Instagram, Flickr e Tumblr portano le persone ad essere più propense a scattare fotografie e a pubblicarle in queste piattaforme social. Pertanto, date queste considerazioni, mi sono sentita ulteriormente motivata a incentrare il punto focale del mio progetto sulla creazione e la condivisione di immagini fotografiche.

I Temi

Come più volte spiegato all'interno di questa tesi, le tematiche di oppressione sono un elemento chiave per quanto riguarda l'esperienza della piattaforma. Si evince chiaramente dalle motivazioni che ho dato a proposito di questa ricerca di tesi che essi siano il nucleo che dà vita a tutto il progetto e il punto di incontro tra esso e il Teatro dell'Oppresso: di fatto ogni attività di laboratorio teatrale - al di là dei giochi per il riscaldamento - comincia sempre con il concordare tra i partecipanti il nome di un tema su cui lavorare (Boal & Jackson, 2005 [1992]; Boal, 2011 [1990]; Boal, 1993). Vi sono diversi modi per poter raggiungere questo obiettivo e all'interno dei suoi testi Boal ne descrive svariati: può emergere dalla proposta di un singolo sulla base di un episodio accaduto realmente, può nascere dalla sintesi di molte esperienze condivise dagli spett-attori unite tra di loro, può essere frutto di un dibattito verbale tra i membri del gruppo, oppure può risaltare all'occhio del facilitatore quando si affrontano certi rituali sociali che costringono le persone a comportamenti imposti dalla collettività. Nel caso in cui questo tema non emerga spontaneamente, Boal racconta di essere lui stesso a proporlo uno per tutti: tra i suoi preferiti primeggia la tematica della “paura”, che accomuna tutti noi esseri umani (Boal, 2011 [1990]). Di conseguenza nella fase di elaborazione del concept, ho deciso di dare centralità all'inserimento di aree tematiche a proposito di cui discutere, facendo in modo che fossero l'elemento iniziale dell'intero progetto. Tuttavia sebbene

la ricerca del tema -o dei temi- durante un corso di propedeutica di T.d.O. sia un processo piuttosto semplice - non per questo immediato- da intraprendere, durante l'ideazione del progetto si è rivelato come un aspetto complesso da definire, a fronte del fatto che ho stabilito di costruire un'esperienza accessibile in maniera asincrona e individuale. Il problema principale che ho dovuto affrontare risiedeva nel capire quale fosse il modo migliore affinché questi temi venissero registrati sulla piattaforma: sarebbe stato più opportuno inserire un passaggio iniziale in cui ogni singolo utente propone un tema e, dopo un processo di votazione, si producono le immagini sulla base di quello che ha ricevuto più consenso? Oppure fornire all'utente un tema preimpostato, periodicamente aggiornato dai moderatori, su cui può decidere di esprimersi o aspettare uno successivo? In alternativa sarebbe stato meglio realizzare un archivio di temi proposti da ogni singolo utente senza nessun vincolo di moderazione, correndo il rischio di ripetizione di argomenti già affrontati?

Un primo concept

Il risultato finale di questo progetto di ricerca è stato raggiunto dopo una lunga serie di rimaneggiamenti del concept, del flusso di interazione e della struttura. Il processo di progettazione è stato iterativo, come previsto nella metodologia del Design Thinking, passando spesso da una fase a quella successiva per poi tornare nuovamente indietro. Questo primo concept che vado ad illustrare ne è una dimostrazione. Inizialmente l'idea di progetto è stata così strutturata:

Fase Individuale

- L'utente raggiunge la piattaforma e viene accolto da un video interattivo che racconta cosa sia il T.d.O., come funziona il Teatro Immagine e lo invita al momento a fare delle piccole attività di riscaldamento teatrale, al fine di coinvolgere quanto più possibile l'individuo nell'esperienza e preparare il suo corpo per la fase successiva.

Le attività sono tre e consistono nel conoscere il proprio corpo, rendere il corpo espressivo e parlare attraverso il corpo.

- Sempre usufruendo del video introduttivo viene chiesto all'utente di raccontare una storia su un tema già fornito dalla piattaforma creando un'immagine. Viene spiegato con regole ed esempi il modo in cui creare l'immagine - ad esempio usare il proprio corpo, le persone che ci circondano e gli oggetti a disposizione-.

- Si apre la videocamera, l'utente crea l'immagine e la invia ai moderatori.

Fase di Gruppo

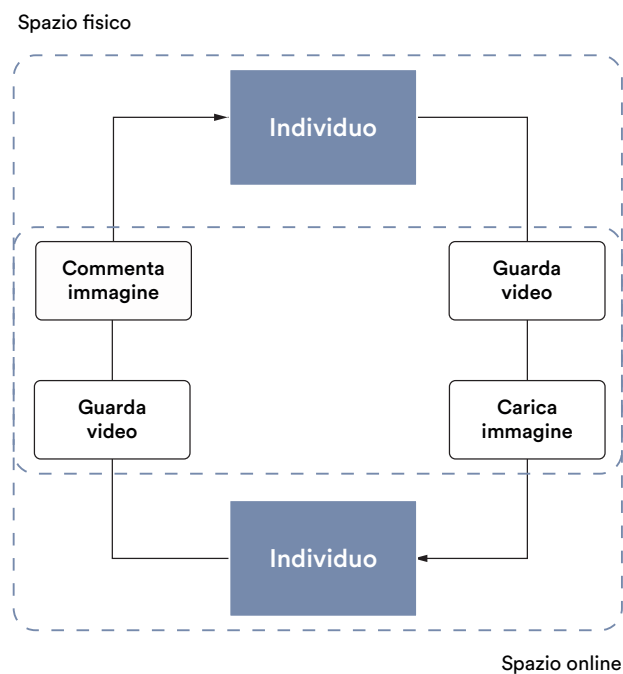
- Vengono pubblicate dai moderatori sulla piattaforma, dopo un certo intervallo di tempo, le immagini che ogni utente ha inviato attraverso il video sotto la categoria della tematica proposta.

- Viene chiesto al resto degli utenti che ne prendono visione di restituire una diversa interpretazione di ogni immagine come commento sotto ognuna di esse. Pertanto per ogni immagine pubblicata si crea una sezione di commento dove vengono pubblicate le immagini di risposta alla suddetta.

Il concept dunque consisteva nel realizzare un video guida interattivo che facesse caricare le immagini al singolo e un sistema di archiviazione per tema delle immagini raccolte con relativo commentario costituito da altre immagini

del gruppo per ogni contenuto prodotto dall'utente. Questo primo concept si è presto rivelato insoddisfacente sotto molti punti di vista: innanzitutto la fase individuale era molto più articolata e dettagliata rispetto a quella dedicata al gruppo; in secondo luogo non vi era alcun tipo di ricerca sui temi -andando dunque a contraddire le motivazioni progettuali- poiché l'argomento da affrontare era suggerito dal video stesso, soffocando la volontà espressiva del soggetto; complessivamente l'intera piattaforma mancava di identità, non fornendo alcun elemento di collaborazione collettiva ma semplicemente un video interattivo particolarmente lungo e una sezione commenti che non distingueva la piattaforma da un comune blog; infine il flusso di interazione era particolarmente lento e macchinoso, costringendo l'utente a ripetere ogni volta la riproduzione del video per poter partecipare, ad attendere i tempi di pubblicazione delle immagini e non invogliava in alcun modo a interagire con le immagini altrui.

Fig. 60
Schema
illustrativo del
rapporto tra
Individuo e
Gruppo del
primo concept



Definizione del concept

Una volta identificato il problema del concept iniziale, ho cercato di riformulare una seconda idea in cui fosse chiaro per gli utenti l'obiettivo, che motivasse la loro navigazione sulla piattaforma, al di là del condividere la propria immagine; mi sono proposta come sfida il trovare un oggetto di collaborazione attorno al quale si potesse creare un gruppo partecipativo. La strada che mi ha condotto alla formulazione di quale potesse essere l'elemento in grado di attirare la cooperazione si è concretizzata, ancora una volta, con la rilettura del libro "L'Arcobaleno del Desiderio" - *L'arc-en-ciel du désir*- di Boal. Tra i diversi passaggi che compongono le pratiche di Teatro Immagine, una fase comune a quasi tutte queste attività il cosiddetto passaggio di dinamizzazione: trattasi del momento in cui i protagonisti all'interno della scultura possono finalmente muoversi per raggiungere, dall'immagine iniziale di oppressione, un'immagine ideale che dia risalto ad un possibile cambiamento (Boal, 2011 [1990]). La parola "dinamizzazione" mi ha portato a soffermarmi sul concetto di movimento e a ragionare su come le immagini iniziali degli utenti potessero prendere vita nello spazio offerto dalla piattaforma: è stato al quel punto che ho

concepito l'idea di permettere alla piattaforma di creare un video in stop motion, in cui l'immagine di ogni utente prendesse parte all'interno di una timeline collaborativa nel ruolo di fotogramma dell'intera composizione. Inizialmente però ho mantenuto la convinzione che tutta l'esperienza vertesse e si esaurisse con la co-creazione di un video unico per tutti gli utenti: tale prodotto, che per praticità si sarebbe basato su una tematica predefinita, avrebbe avuto come punto di partenza un'immagine iniziale stabilita dai moderatori, che fosse dettata in termini di estetica e di composizione. Tuttavia continuava a sussistere la contraddittorietà a proposito dell'indagine sui temi di oppressione, oltre alla mia personale insoddisfazione nel fornire un'immagine iniziale uguale a tutti gli utenti: mi sono presto resa conto di stare imponendo numerose limitazioni alla libera espressione e stabilendo troppe regole laddove non fosse necessario, se non addirittura incongruente con i principi abbracciati nei requisiti progettuali.

A seguito di un confronto con Elisabetta Bonizzi del Teatro della Zucca, ho potuto formulare un concept definitivo, che rispettasse le motivazioni di ricerca e rispecchiasse le qualità progettuali richieste.

È nato dunque Storybody, una piattaforma di arte partecipativa in cui ogni utente può aggiungere un qualsiasi tema decida di affrontare o esplorare quelli già presenti sul sito condivisi da altri utenti: all'interno di ogni tematica infatti vengono pubblicate tutte le immagini iniziali che i singoli individui decidono di creare come rappresentazione dello specifico argomento. Inoltre da ciascuna immagine iniziale può nascere un video in stop motion generato automaticamente nella piattaforma: è necessario che gli utenti aggiungano un'altra immagine a quella iniziale e si creerà una timeline - visivamente generata dalla piattaforma-; dalla timeline che prende vita possono nascere infinite ramificazioni, con lo scopo di fornire agli utenti la possibilità di modificare l'evoluzione del video a seconda del proprio punto di vista.

Inizialmente nell'esperienza di Storybody era previsto il supplemento di un algoritmo per il body tracking di ogni foto caricata: in questo modo, l'utente avrebbe avuto un riferimento scheletrico sulla propria fotocamera che orientasse sulla posizione dei corpi dell'immagine a cui era in procinto di collegarsi. Tuttavia questa *feature* è stata eliminata proprio per lasciare che la composizione dell'immagine sia priva di vincoli e libera di abbracciare qualsiasi estetica. In alternativa, per comunicare l'idea dell'uso del corpo come si fa in ambiente teatrale, ho deciso di inserire all'intero del nome della piattaforma la parola inglese-

Tema delle Oppressioni

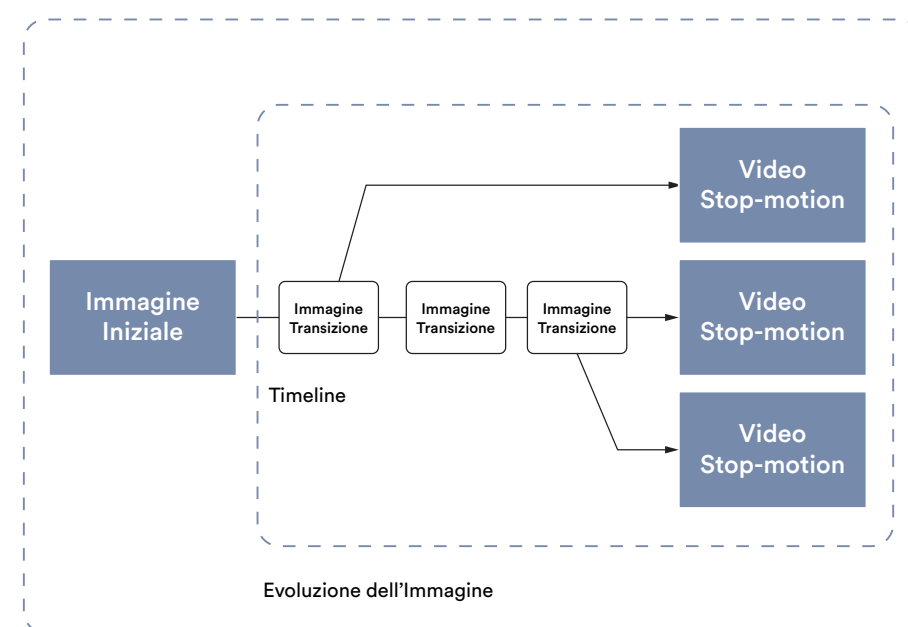


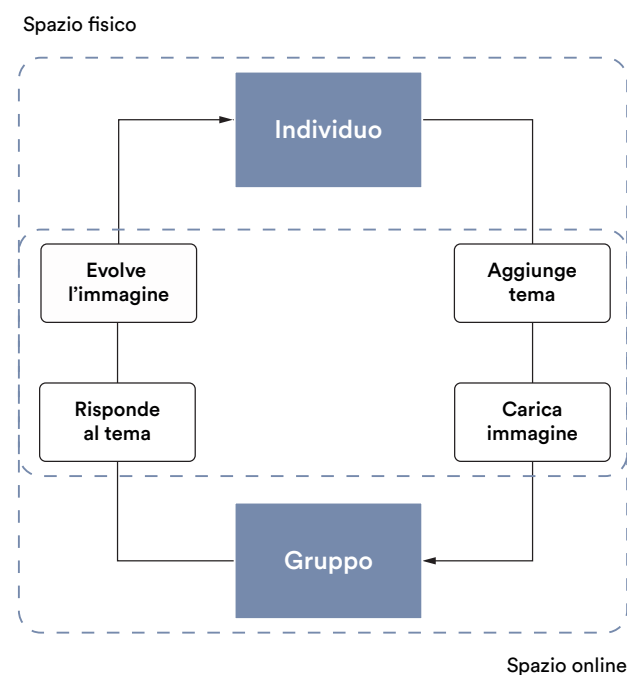
Fig. 61
Schema
illustrativo del
concept

se *body*, ossia “corpo”: in questo modo è nato il titolo per il sito “Storybody”. In un secondo confronto con Roberto Mazzini della Cooperativa GIOILLI, una figura molto importante nell’ambiente del Teatro dell’Oppresso - che in questa tesi ho avuto modo di citare numerose volte-, mi è stato suggerito di inserire una sezione all’interno del sito dedicata a dei piccoli giochi teatrali rielaborati in chiave digitale, affinché l’utente si possa divertire prima di esplorare le tematiche e possa riscaldare il proprio corpo, il proprio spirito di osservazione e la propria immaginazione. Ho trovato che potesse essere un consiglio interessante da sviluppare e ho deciso di dedicare questo spazio in relazione ma non indispensabile sulla piattaforma, per accogliere anche gli utenti meno esperti nelle pratiche teatrali, magari più bloccati e insicuri su come poter partecipare. Volendo riassumere, questo nuovo concept affonda le sue radici nei concetti di espressione e cambiamento. Ogni utente dev’essere libero di poter comunicare e condividere attraverso il mezzo artistico dell’immagine un messaggio personale nello spazio della piattaforma. Ogni immagine pubblicata successivamente può essere rinnovata, trasformata, riproposta sotto una nuova luce. Storybody offre dunque la possibilità di dare vita a processi di cambiamento attraverso lo strumento della timeline, che rappresenta visivamente lo sviluppo di questa evoluzione. Infine il video in stop motion, il cui aspetto certamente non sarà un prodotto qualitativamente professionale, racchiude in sé il significato di rappresentazione dell’intero processo espressivo, creativo e dinamico. Storybody si identifica dunque in una piattaforma realizzata per lo sviluppo di un processo partecipativo, che integra la filosofia del Teatro dell’Oppresso, l’arte della collaborazione online, la fotografia e le nuove tecnologie digitali esistenti e accessibili, pensata per favorire l’innovazione sociale sfruttando nuove dinamiche di interazione. Riprendendo il flusso di interazione tra le due identità - utente singolo e gruppo- ho analizzato la dinamica di interdipendenza che, grazie alle nuove possibilità offerte, si genera sulla piattaforma:

Fase Individuale

- L’utente raggiunge la piattaforma, esplora le varie tematiche e decide di aggiungere un nuovo tema, una nuova immagine iniziale e inserirsi in un tema e un’immagine già evoluta.

Fig. 62
Schema
illustrativo del
rapporto tra
Individuo e
Gruppo del
nuovo concept



Fase di Gruppo

- Il gruppo risponde con la volontà dei singoli utenti di continuare sulla tematica avanzata dall’individuo, evolvere l’immagine iniziale da lui creata o aggiungersi a quella inserita nell’evoluzione esistente

- L’individuo, curioso di conoscere l’esito delle proprie proposte da parte degli altri utenti, torna sul sito e, stimolato dal riscontro ricevuto, entra a far parte della dinamica collettiva della piattaforma, producendo contenuti propri e rispondendo a quelli altrui.

6.2 ARCHITETTURA DELLE INFORMAZIONI

Dal momento che l’esperienza di Storybody si concretizza in un sito web, mi è stato molto utile, per procedere con il suo sviluppo, organizzare una buona architettura delle informazioni. E’ piuttosto complesso dare una definizione semplice e immediata al significato di architettura delle informazioni -in inglese *Information Architecture* -, poiché si tratta di un sistema complesso che raccoglie diversi elementi e ambiti. Secondo Louis Rosenfeld, Peter Morville e Jorge Arango (2015) si potrebbe descrivere l’architettura delle informazioni come:

- La progettazione della struttura dello spazio digitale in cui si desidera fornire delle informazioni.

- La sintesi tra gli aspetti di organizzazione, catalogazione, ricerca e sistema di navigazione all’interno di un ecosistema digitale e fisico interconnesso.

- L’arte e la tecnica che da vita a prodotti capaci di informare l’utente e di promuovere un’esperienza di navigazione di efficace usabilità, reperibilità e comprensibilità.

- Una disciplina e una pratica emergente intenta a trasporre le regole architettoniche e di design nello spazio digitale.

Si tratta di un processo di progettazione fondato sul rapporto tra linguaggio e rappresentazione:

“The relationship between words and meaning is tricky at best. And here’s the paradox of defining information architecture: by defining and clarifying semantic concepts, IA makes them more understandable and findable, but at a cost, because definitions are so imperfect and limiting at the same time. The definition of IA itself is a great illustration of this paradox” (Rosenfeld et al., 2015).

Nel momento in cui si parla di informazione si asserisce ad uno stadio intermedio tra ciò che sono i dati, ossia fatti e valori che rispondono a specifiche domande, e a quello che rappresenta la conoscenza che le persone possiedono nel proprio bagaglio culturale. L’informazione risponde a questo bisogno di conoscenza attraverso documenti, siti web, applicazioni, immagini e molti altri sistemi (Rosenfeld et al., 2015).

Per realizzare una buona architettura delle informazioni è necessario prendere in considerazione tre fattori fondamentali che costituiscono l’ecologia dell’informazione:

- Contesto: ogni progetto digitale esiste in un particolare contesto caratterizzato da una propria cultura, degli obiettivi, dei processi, delle risorse tecnologiche e dei vincoli. E’ importante dunque che la IA possa essere in grado di combaciare con esso.

- Users: ossia le persone, accompagnate dai loro desideri e dai loro bisogni. Ave-

Fig.5
Schreenshot
della schermata
di Aggie.io

re una buona conoscenza delle persone a cui è riferito il sistema, comprendere le loro preferenze e comportamenti nel mondo fisico è fondamentale per poter tradurre le loro esigenze di informazione e di ricerca nello spazio online.

- **Contenuto:** sono gli elementi che chi progetta un sito possiede, che dovrebbe possedere e di cui avrebbe bisogno, poiché sono i documenti, le applicazioni, i sistemi, gli schemi, i dati e i metadati di cui gli utenti usufruiscono all'interno di un sistema.

Considerato il fatto che nell'ambito di questa ricerca il contesto in cui si andrebbe ad inserire Storybody - artistico, partecipativo e di innovazione sociale- e il tipo di utenza- individui interessati al teatro e alle arti performative- sono stati descritti nei precedenti paragrafi, mi sono cimentata nell'organizzazione dei contenuti da inserire nella piattaforma, nello schematizzare i componenti dei contenuti e di come essi siano connessi tra loro affinché sia possibile la navigazione, come si potrà evincere nelle seguenti pagine.

Gerarchia dei contenuti

Le fondamenta di una buona architettura delle informazioni risiedono in un'adeguata progettazione della gerarchia dei contenuti.

Pianificare in maniera gerarchica le informazioni secondo un modello ben organizzato permette agli utenti di capire facilmente la struttura del sito, di sviluppare una mappa mentale dell'ambiente di navigazione e di riconoscere dove sono posizionati gli elementi. Si tratta di un approccio di ordinamento considerato "top-down", in cui le categorie secondo cui vengono suddivisi i contenuti sono mutualmente esclusive (Rosenfeld et al., 2015).

Nel caso del progetto Storybody, ho cercato di stilare quali fossero gli elementi fondamentali che andassero a comporre la parte contenutistica dell'esperienza. Seguendo le linee guida del concept ho dunque stabilito che fosse necessario inserire nella piattaforma i seguenti contenuti principali, che andranno poi suddivisi per insiemi e sottoinsiemi:

- **I Temi di Oppressione:** una sezione dove l'utente può prendere visione degli argomenti già esistenti e eventualmente aggiungere il proprio.

- **Le Immagini del Tema:** ogni tema viene affrontato dagli utenti proponendo delle immagini. Queste immagini necessitano di essere raccolte e ordinate.

- **Evoluzione dell'Immagine:** da ogni immagine nasce una timeline e dei video grazie all'aggiunta delle immagini di altre persone. E' importante dunque rappresentare questo rapporto generativo accostando questi tre contenuti tra loro. Pertanto l'evoluzione dell'immagine raccoglierà:

- **Immagine Iniziale:** la prima immagine proposta da un utente a proposito di un tema

- **Immagini di Transizione:** le immagini inserite in successione come risposta all'immagine iniziale da parte di diversi utenti

- **Timeline:** elemento fondamentale perché oltre a rappresentare visivamente come cambia il racconto dalla prima immagine, permette a chi desidera partecipare di capire dove connettere la propria immagine alle altre già presenti

- **Video:** elaborati che animano le evoluzioni della prima immagine coniugando ad essa quelle successive

- **I Giochi:** brevi attività teatrali per divertire l'utente e aumentare la confidenza nei confronti della piattaforma e delle immagini da realizzare con il corpo. Studiando i giochi del Teatro dell'Oppresso, ho stilato tre tipi di pratiche adatte al trasferimento in digitale:

- **Giochi di Osservazione:** l'utente osserva la fotografia di una posa umana e cerca di riprodurla

- **Giochi di Immaginazione:** l'utente immagina di relazionarsi ad un oggetto invisibile e cerca di riprodurre come si comporterebbe il proprio corpo se tale oggetto esistesse veramente

- **Giochi di Demeccanizzazione:** l'utente compie dei movimenti particolari suggeriti dalla piattaforma per riscaldare i propri muscoli

- **About:** una sezione dove viene spiegato all'utente cosa sia Storybody e le informazioni necessarie perché possa partecipare usufruendo della piattaforma correttamente. In questa parte l'utente può trovare un Video sul Teatro Immagine come approfondimento.

- **Account:** sezione dedicata all'utente cosicché possa registrarsi sulla piattaforma ed entrare nella propria pagina di profilo; in questo modo a livello di ordine e catalogazione è più agevole assegnare le immagini caricate sulla piattaforma a degli autori

Pertanto i vari componenti da inserire nelle pagine della piattaforma Storybody vengono riportati nella seguente tabella, accompagnati da una descrizione di quali elementi visuali potrebbero essere all'interno del sito.

Per realizzare uno schema della gerarchia degli elementi ho utilizzato un modello di organizzazione cosiddetto ibrido (Rosenfeld et al., 2015), ossia ordinando gli elementi secondo gli argomenti della piattaforma e incasellandoli anche secondo le azioni che ogni utente deve compiere in determinate fasi della navigazione dell'esperienza: "Esplora", sezione in cui l'utente scopre ciò che si trova nella piattaforma; "Conosci", ossia un invito all'utente ad informarsi a proposito della piattaforma del Teatro Immagine; "Partecipa", area del progetto dedicata all'inserimento di un elaborato dell'utente che si unisce agli altri; infine "Unisciti", con cui si intende l'iscrizione alla comunità della piattaforma.

Tipo di Azione	Descrizione
Esplora	Attività di scoperta dei contenuti -temi, immagini, video- raccolti sulla piattaforma
Conosci	Attività di informazione a proposito del progetto, del suo funzionamento e dei suoi principi
Partecipa	Attività di creazione attraverso la piattaforma dei contenuti raccolti
Unisciti	Attività di registrazione sulla piattaforma per prendere parte alla comunità

Fig. 63
Tabella della gerarchia dei contenuti seguendo le azioni

Ognuno dei seguenti elementi viene poi sistemato secondo quale sia il contenitore e quale il contenuto, per poi essere inserito in una dimensione più ampia, ossia quella delle azioni che l'utente compie interagendo con i singoli contenuti e contenitori. Ci tengo a precisare che alcune delle azioni potrebbero sovrapporsi - es. in una sezione si potrebbe sia esplorare sia partecipare-; per evitare un effetto di poligerarchia ho cercato di inserire all'interno delle azioni gli elementi seguendo la logica a quali opportunità offre la navigazione all'utente.

Fig. 64
Tabella della gerarchia dei contenuti seguendo le tematiche

Componente	Descrizione
Temi di Oppressione	Archivio e punto di raccolta dei temi proposti dagli utenti
Immagini del Tema	Raccolta delle Immagini Iniziali e delle rispettive evoluzioni secondo un tema
Evoluzione dell'Immagine	Rappresentazione visiva che racchiuda l'Immagine Iniziale e i video che essa ha generato
Immagine Iniziale	Componente visuale generata dagli utenti e utilizzata dalla piattaforma per realizzare video
Timeline	Componenti visuali generate dalla piattaforma per la rappresentazione dell'evoluzione
Immagine di Transizione	Componente visuale generata dagli utenti e organizzata dalla piattaforma per visualizzare l'evoluzione e realizzare video
Video	Componente visuale generato dalla piattaforma sulla base dei contenuti forniti dagli utenti
Giochi Esercizi	Archivio di raccolta dei tipi di giochi ed esercizi teatrali per riscaldare l'utente
Giochi di Osservazione	Attività interattiva proposta dalla piattaforma
Giochi di Immaginazione	Attività interattiva proposta dalla piattaforma
Giochi di Demeccanizzazione	Attività interattiva proposta dalla piattaforma
About	Documento informativo a proposito della piattaforma e del suo utilizzo
Video su Teatro Immagine	Documento audio visivo informativo a proposito del Teatro dell'Oppresso e del Teatro Immagine
Account	Punto di raccolta dei dati dell'utente che prende parte alla generazione di contenuti sulla piattaforma

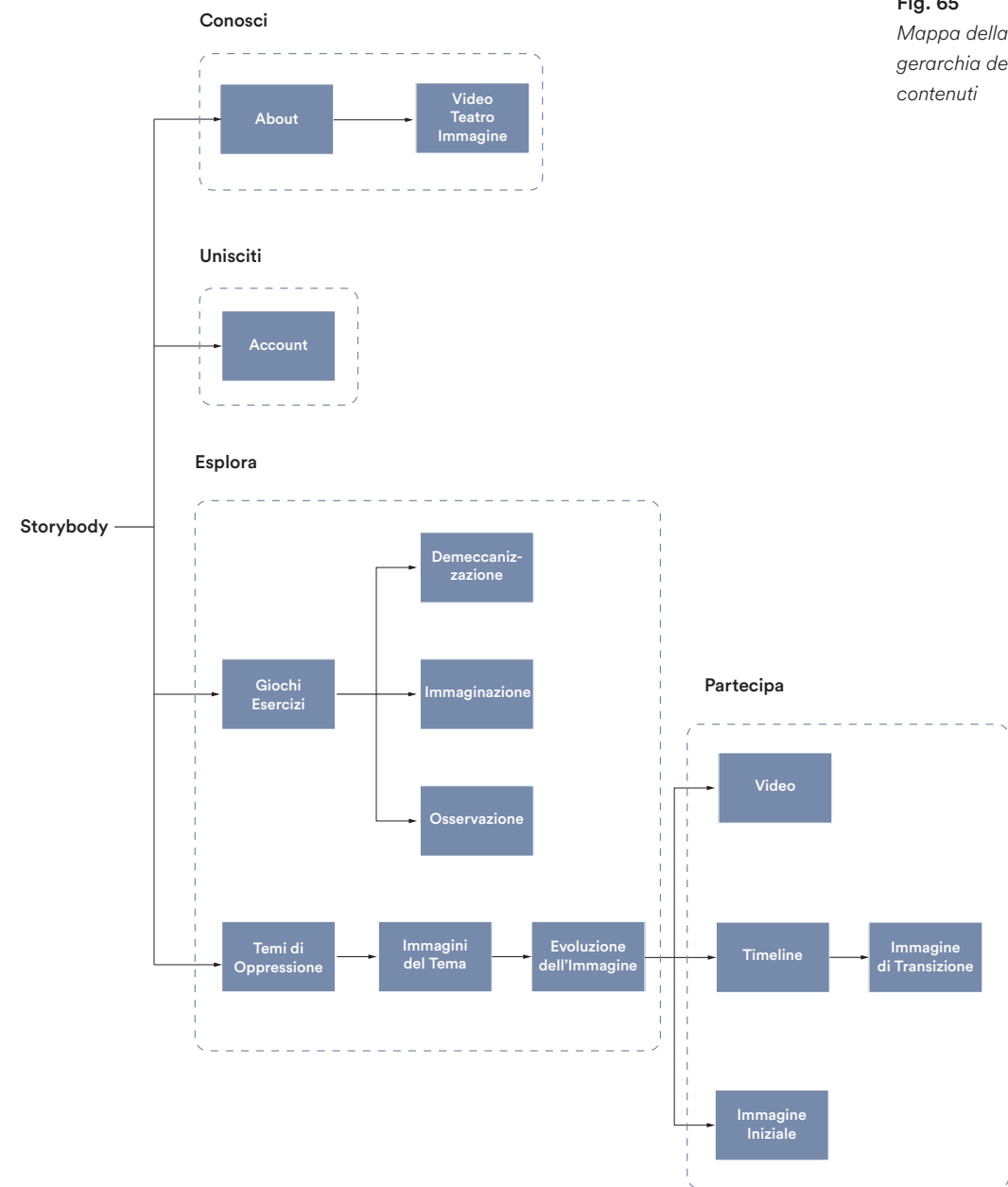


Fig. 65
Mappa della gerarchia dei contenuti

Mappa della navigazione

La cosiddetta high level sitemap altro non è che uno schema capace di illustrare le relazioni che intercorrono tra gli elementi informativi del progetto, vale a dire le pagine così come gli altri componenti del contenuti (Rosenfeld et al., 2015). Questa mappa visuale è molto efficace nel rappresentare a livello strategico l'organizzazione, la navigazione e la classificazione dell'intero sistema: infatti il diagramma che si prospetta offre una visione panoramica dello spazio e della forma del modello informativo. Dunque la *high level sitemap* si rivela uno strumento estremamente utile per esplorare l'organizzazione generale e primaria delle aree principali, senza ancora inoltrarsi in dettagli progettuali meno rilevanti (Rosenfeld et al., 2015). Nel caso di Storybody, il risultato che si ottiene dal diagramma è una mappa non eccessivamente ampia, quindi che non offre una grande varietà di opzioni tra cui scegliere, quanto piuttosto profonda, senza però che richieda all'utente di sottoporsi ad uno sproporzionato numero di passaggi, composta da molte pagine uguali tra loro, a causa della sua natura

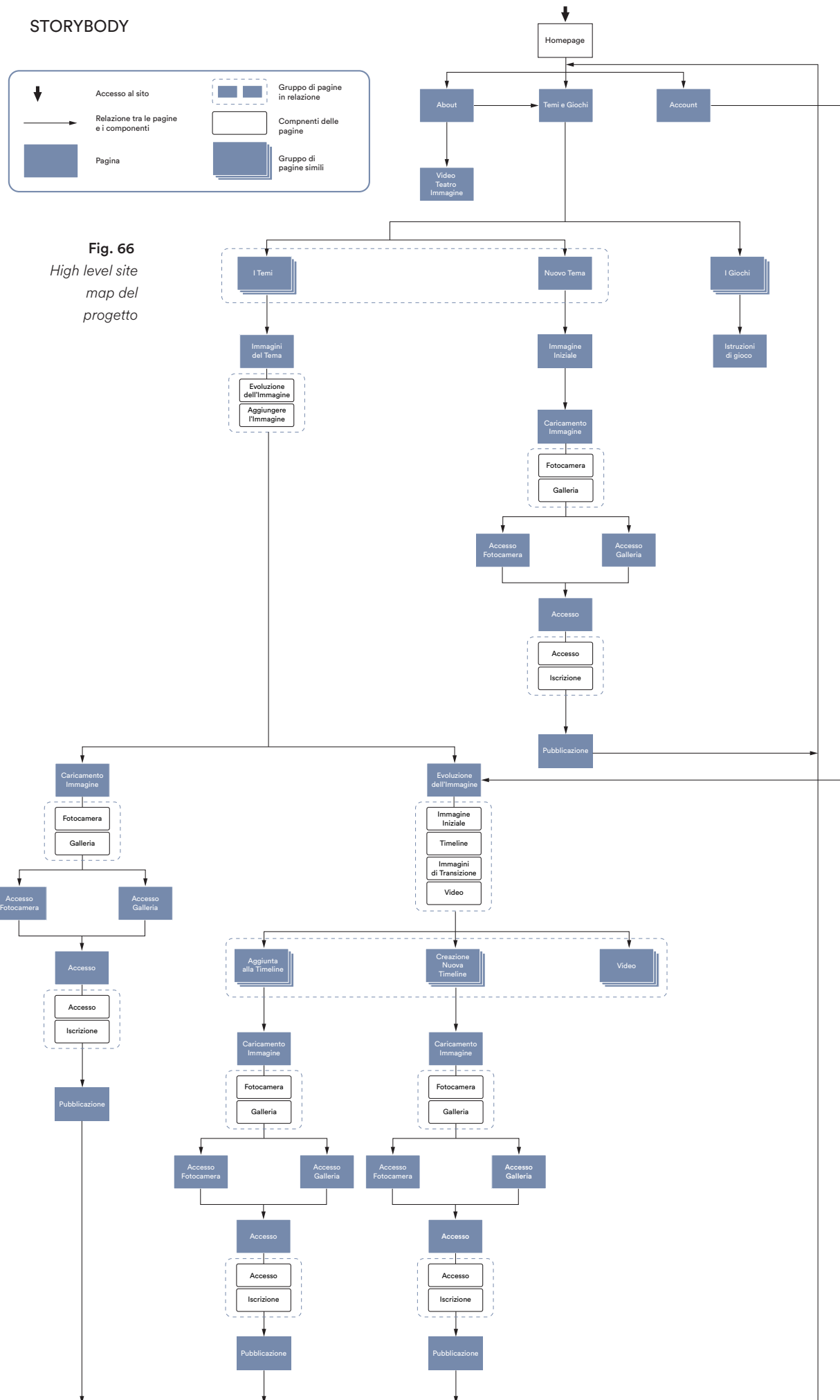


Fig. 66
High level site
map del
progetto

archivistica. La parte centrale riguarda la sezione di raccolta dei Temi e dei Giochi, non a caso ogni volta che l'utente termina il processo di navigazione in profondità nella mappa, la struttura lo riporta nella suddetta pagina, a mio avviso quella attorno a cui ruota tutta l'esperienza. Per quale motivo non ho deciso di inserirla come pagina iniziale? Perché ho strategicamente scelto di creare una homepage capace di "scremare" due diversi tipi di utenti: coloro che non hanno ancora mai provato la piattaforma e necessitano di linee guida sulla navigazione, cosa che io ritengo fondamentale al fine di usufruire al meglio dell'esperienza, e coloro che sono già familiari al progetto e desiderano entrare direttamente nel sistema. Una volta raggiunta la pagina dei Temi e dei Giochi, l'utente può decidere quale sezione preferisce esplorare per prima.

Mentre tra le schermate dedicate ai Giochi l'interazione uomo macchina è piuttosto passiva, poiché all'interno si possono trovare solo le istruzioni per ogni attività, nella sezione di archiviazione dei Temi è possibile compiere una duplice scelta: creare una nuova raccolta, generando così una pagina vuota dove inserire nuove immagini legate all'argomento; oppure esplorare le pagine di Temi già proposti. Anche in questo caso può avvenire una doppia interazione: colui che naviga può aggiungere una nuova immagine sul tema, così come scoprire più in profondità le evoluzioni delle immagini presenti. In questa sezione è importante che il fruitore dell'esperienza possa decidere se creare una ramificazione dalla timeline iniziale, dando vita ad un nuovo video, piuttosto che proseguire la linea di evoluzione della storia già esistente. In ogni caso, ogni qual volta egli scelga di caricare sulla piattaforma una propria immagine, è necessario che inserisca i propri dati sul sito attraverso un processo di iscrizione o di accesso, nel caso il suo profilo sia già presente su Storybody: questo permette di creare una comunità all'interno della piattaforma e registrare le azioni degli utenti. Infatti nella pagina di Account accessibile all'utente, è possibile vedere quali contenuti siano stati caricati sotto quel profilo e raggiungere agevolmente la loro posizione all'interno del sito.

6.3 WIREFRAME E PROTOTIPO

La high level sitemap aiuta a stabilire dove vadano inseriti i contenuti in che modo possano essere raggiunti nel contesto del sito, mentre il wireframe ricopre il ruolo di rappresentare come le pagine singolarmente o secondo un template predefinito dovrebbero apparire dai punti di vista strutturale. Il wireframe è dunque il punto di connessione tra l'architettura delle informazioni e il design

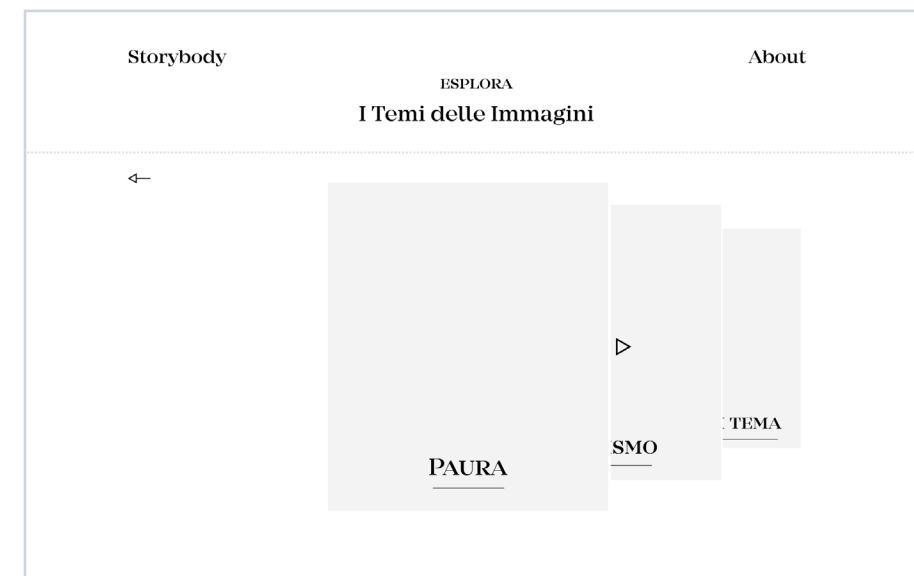


Fig. 67
Schermata sui
Temi del primo
wireframe

Fig. 68
Schermata sulle Immagini del Tema del primo wireframe

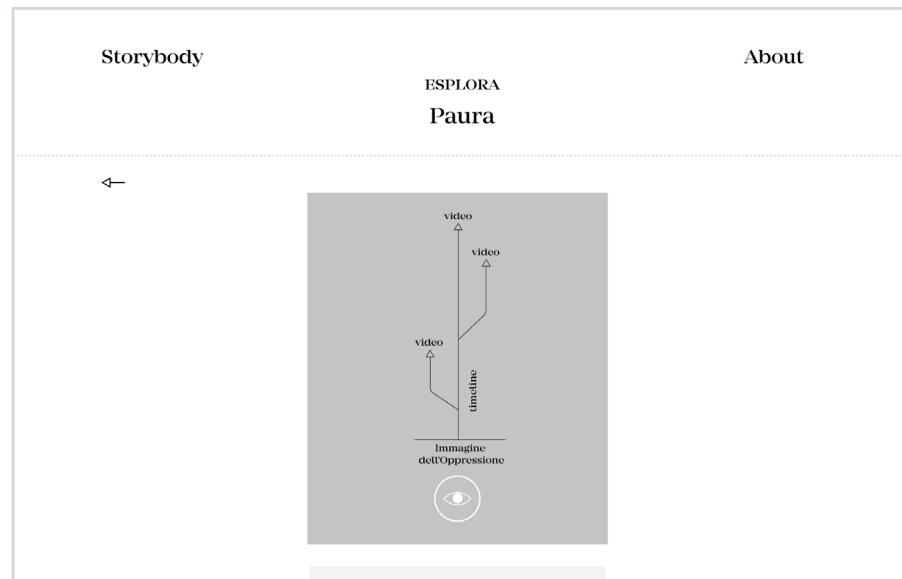


Fig. 69
Schermata sulle Evoluzioni delle Immagini del primo wireframe

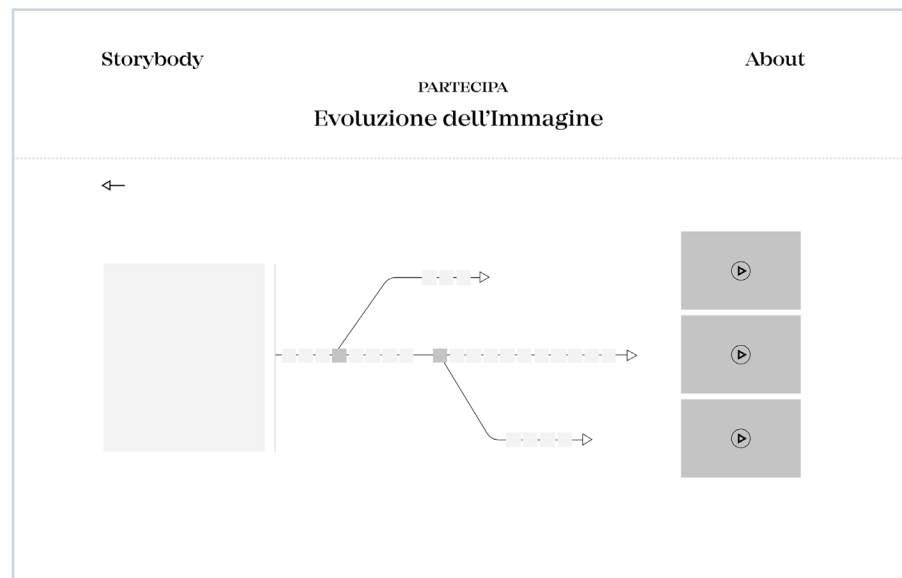
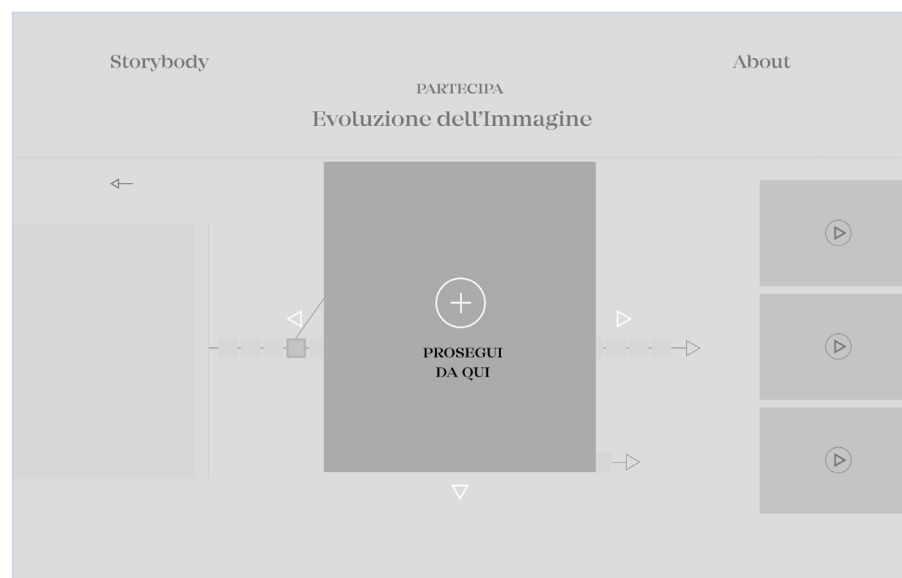


Fig. 70
Schermata sulle Evoluzioni delle Immagini del primo wireframe



dell'interazione da parte dell'utente del prodotto (Rosenfeld et al., 2015). Nello sviluppo di Storybody ho adottato un *“activity-based approach”*, partendo quindi con la definizione delle principali funzioni che caratterizzano il sito web, ossia la pagina di raccolta e l'aggiunta dei temi, l'organizzazione e la rappresentazione delle immagini suddivise per argomento, la visualizzazione dell'evoluzione delle immagini e l'interazione di caricamento dell'immagine sulla piattaforma. Sebbene il primo wireframe sia stato abbozzato in maniera molto semplice, per permettermi di capire dove posizionare gli elementi nelle singole pagine e come farli interagire con le altre schermate, ho fin da subito -quasi istintivamente- assegnato un'impronta stilistica al progetto, organizzando visivamente i contenuti come se fossero delle raccolte all'interno di un archivio fotografico. Tuttavia mi sono presto resa conto di quanto fosse necessario avere delle immagini esemplificative e al contempo significative per poter progettare al meglio l'esperienza, sia a livello strutturale - dimensione e formato delle immagini, costruzione dei video- sia a livello di interazione- passare sopra con il mouse sulle immagini, inserire dei pulsanti, quali immagini rendere responsive e quali statiche- ed infine per poter accedere alla fase successiva, ossia la realizzazione di un prototipo funzionante. Per questo motivo ho organizzato un breve laboratorio teatrale in presenza con sei volontari attori del Teatro delle Biglie, un'associazione gestita da studenti del Politecnico di Milano, di cui sono stata coordinatrice e moderatore. I partecipanti, su base volontaria, erano: Ali, 27 anni; Federico, 26 anni; Nicolas, 25 anni; Alberto, 25 anni; Viviana, 22 anni; Giulia, 22 anni. Ho strutturato le attività esattamente secondo come si compone la navigazione del sito: per prima cosa giochi di riscaldamento, successivamente proposta di temi di oppressione, realizzazione di un'immagine sul tema, rielaborazione dell'immagine secondo il punto di vista di ogni partecipante. Da questo laboratorio sono emersi due temi principali, che ho di conseguenza inserito nella piattaforma: il tema dell'ansia e il tema della distanza. Successivamente, partendo da quattro di queste immagini sono state create da parte dei partecipanti delle evoluzioni interessanti che ho potuto documentare scattando delle fotografie. Il materiale raccolto mi ha certamente aiutato ad avere una visione più realistica e verosimile della composizione del sito, tenendo comunque in considerazione che a livello stilistico gli scatti realizzati in quell'occasione - trattandosi di immagini create nello stesso luogo con le stesse persone secondo la stessa angolazione- non avrebbero certamente rispecchiato il reale risultato che si otterrebbe sulla piattaforma se fruita dagli utenti in maniera asincrona. Arrivata a questo punto mi sono trovata in possesso di contenuti sufficienti per la costruzione di un prototipo funzionale e interattivo, grazie al quale poter studiare con maggiore accuratezza la responsività dei vari elementi, mantenendo comunque una soluzione grafica molto semplice ed essenziale.



Fig. 71
Foto del laboratorio con i volontari del Teatro delle Biglie

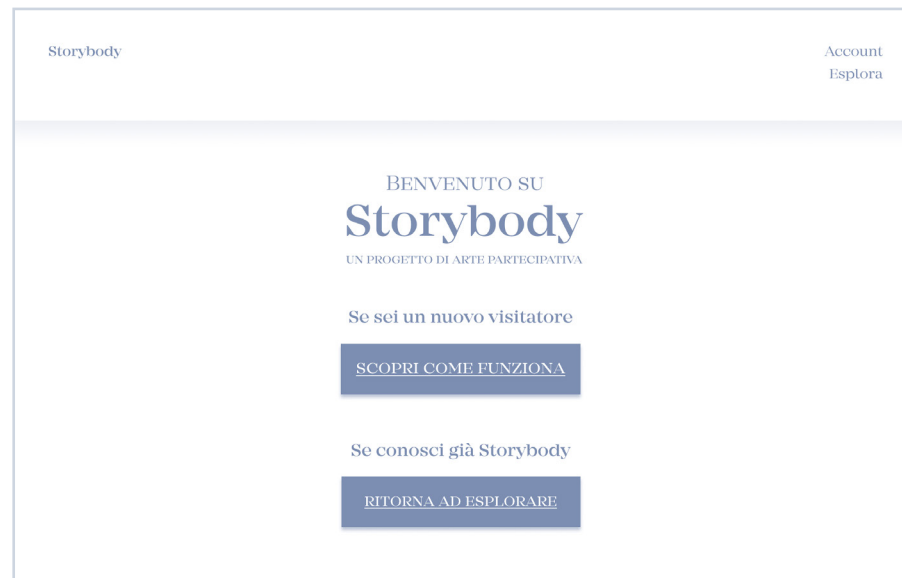
Prototipo per Desktop

Nel contesto di questa tesi di ricerca vorrei specificare che, dal punto di vista della prototipazione, non mi è stato possibile sviluppare il sistema tecnologico di Storybody nella sua interezza, vale a dire realizzando un codice in HTML e CSS, un database di raccolta delle immagini e soprattutto un algoritmo capace di generare automaticamente le timeline sulla piattaforma e di creare dei video automatizzati con il materiale fornito dagli utenti. Utilizzando il programma Figma, un editor di grafica vettoriale per la realizzazione di siti web e applicazioni, ciò che con le mie competenze sono riuscita ad elaborare è stato un simulatore in grado restituire un'esperienza quanto più somigliante al prodotto finale in termini di navigazione e interfaccia.

Homepage

La homepage di Storybody è molto semplice: accoglie i visitatori e aiuta loro a compiere una scelta sulla navigazione dell'esperienza, a seconda che siano nuovi utenti o utenti esperti.

Fig. 72
Schermata della
Homepage del
progetto



About

Nell'area About l'utente può trovare una descrizione a proposito della piattaforma Storybody e, suddivise per sezioni, tutte le istruzioni necessarie per navigare la piattaforma: nella prima parte vengono spiegati cosa sono i Temi e i Giochi Esercizi; nella seconda come si compongono le l'Evoluzione delle Immagini; ed infine nella terza come poter contribuire con l'aggiunta di un'immagine, se creando una nuova timeline o proseguendo con quelle esistenti. Nella parte finale della piattaforma viene proposta all'utente una scelta: o cominciare ad esplorare la piattaforma o approfondire le tecniche del Teatro Immagine tramite un breve video esplicativo. Questa sezione di About è stata introdotta all'inizio poichè ho trovato fosse più utile per l'utente avere una panoramica generale a proposito dell'utilizzo della piattaforma, piuttosto che avere ad ogni nuova schermata dei messaggi *pop-up* che suggeriscono come comportarsi all'utente; trovo che così il flusso di navigazione venga troppo spesso interrotto, rompendo così la spontaneità dell'esplorazione. La sezione è stata inserita all'interno della barra del menu in alto così da poter essere facilmente raggiungibile ogni qual volta l'utente sia in difficoltà durante l'utilizzo dell'interfaccia.



Fig. 73
Schermata della
pagina About
del progetto



Fig. 74
Schermata della
pagina About
del progetto

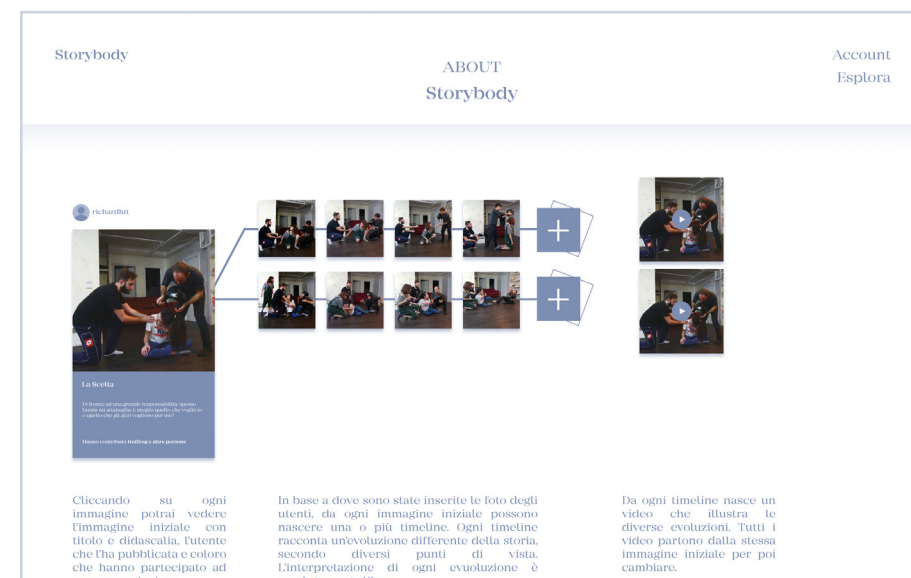


Fig. 75
Schermata della
pagina About
del progetto

Fig. 76
Schermata della pagina About del progetto

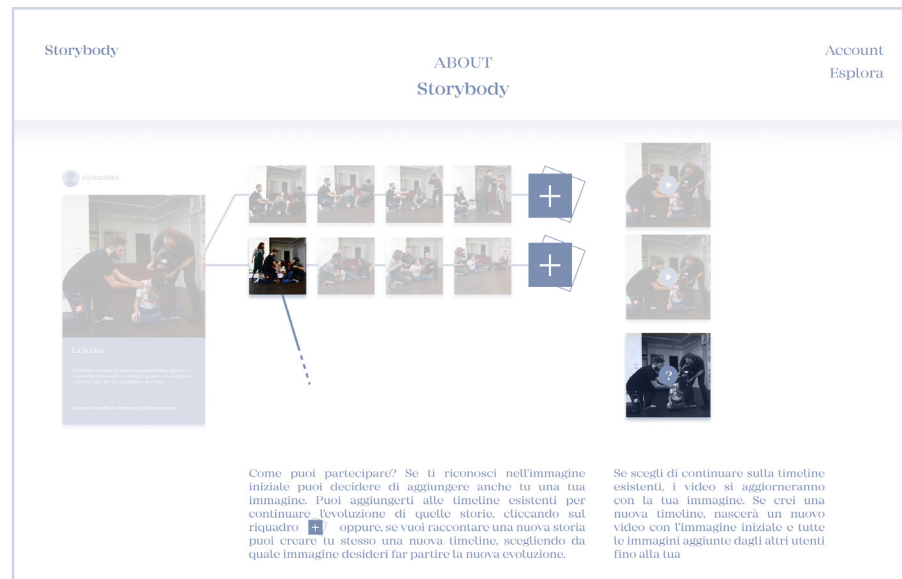
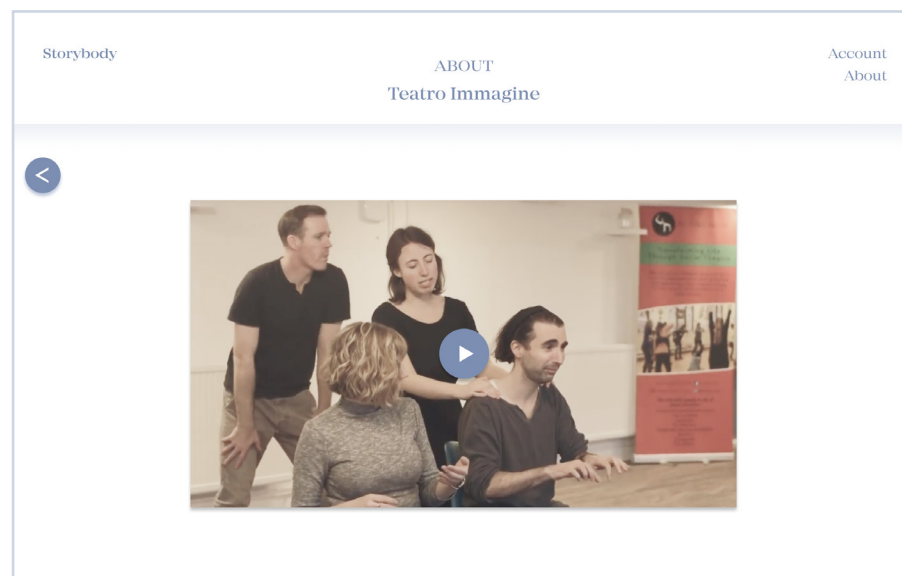


Fig. 77
Schermata della pagina About del progetto



Fig. 78
Schermata della pagina About del progetto



I Temi e i Giochi

Questa si tratta della parte centrale per quanto riguarda la navigazione del sito. In questa sezione infatti, chiamata "Esplora", possiamo trovare le due macrocategorie che dividono l'intera esperienza: quella dedicata ai Temi delle Immagini - più corposa- e quella dedicata ai Giochi Esercizi. In questa parte si può già notare l'impostazione visiva che richiama delle fotografie impilate. Per rappresentare la sezione Temi delle Immagini è stata usata la foto del primo Tema caricato, mentre è stata creata un'illustrazione *ad hoc* per i Giochi Esercizi. Attraverso il sistema di hovering del mouse è possibile conoscere quale sia la sezione ed entrarci: è un sistema che sarà usato spesso. L'impostazione di questa schermata è stata pensata per dare rilevanza alla sezione dei Temi delle Immagini, ossia il cuore del progetto. L'area dedicata ai Giochi Esercizi infatti consiste in un valore aggiuntivo all'esperienza, che invogli l'utente a prendere confidenza con il teatro, di fatto dunque non è centrale per lo sviluppo della piattaforma. L'area Giochi Esercizi non è stata ampiamente sviluppata; il potenziale è comunque molto alto ma ulteriori aggiunte potrebbero trasformare Storybody in uno strumento per esercizi di teatro.

Fig. 79
Schermata della pagina Temi delle Immagini del progetto



Fig. 80
Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto



Fig. 81
Schermata della pagina Temi delle Immagini del progetto con hovering



Fig. 82
Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto con hovering



I Giochi Esercizi

I Giochi Esercizi riportati in questo progetto sono tre e sono stati suddivisi in diverse categorie, seguendo anche il libro *“Games for Actors and Non Actors”* di Augusto Boal (1995): “Osservazione”, “Demecanizzazione” e “Immaginazione”. Osservazione è un gioco dedicato al riprodurre con il proprio corpo l’elemento e i dettagli di un’immagine proposta dalla piattaforma; Demecanizzazione mira a risvegliare i muscoli del corpo per scioglierlo da qualsiasi tensione muscolare e riscaldarlo; Immaginazione è pertinente all’area mimica e attoriale, poichè richiede di fingere di maneggiare un oggetto inesistente. Per ogni gioco è stata creata un’illustrazione che ne rappresentasse il contenuto in modo fantasioso. Sempre attraverso il sistema di hoverign del mouse è possibile conoscere il titolo di ogni esercizio e selezionare quello desiderato. Dentro ogni gioco si può trovare una fotografia e del testo esplicativo che invogli l’utente a mettersi in gioco. L’attività Occhi Aperti, ossia quella di Osservazione, si differenzia dalle altre poichè è stata proposta in maniera interattiva, aprendo una pagina che mostra un’immagine per poi scomparire. Questo livello di complessità cerca di coinvolgere ancora di più l’utente nell’esperienza della piattaforma.

Fig. 83
Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto: gioco Occhi Aperti

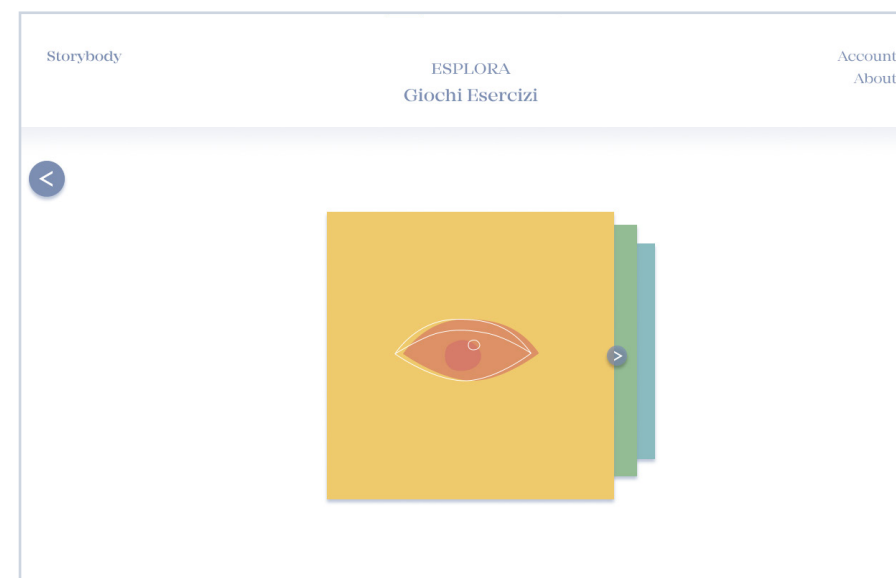


Fig. 84
Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto: gioco La bottiglia ubriaca

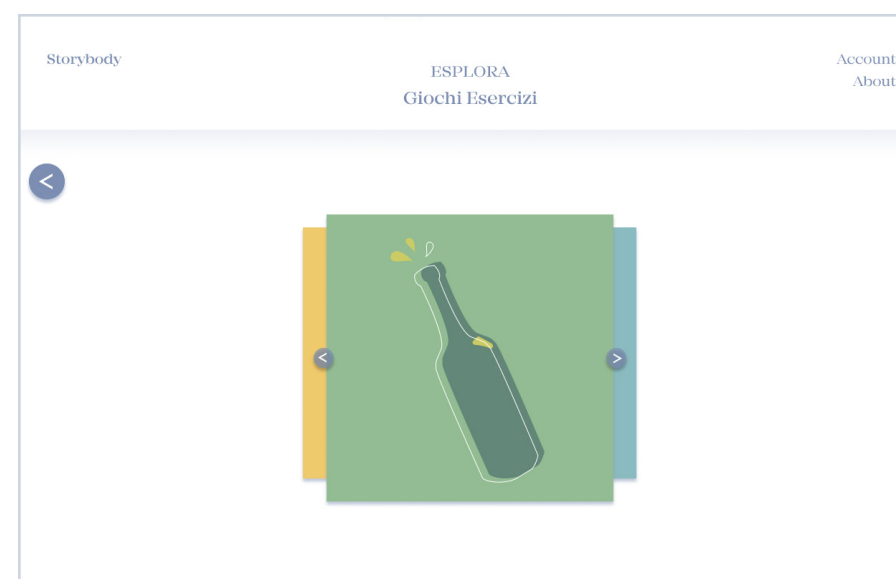


Fig. 85
Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto: gioco Il pupazzo di neve

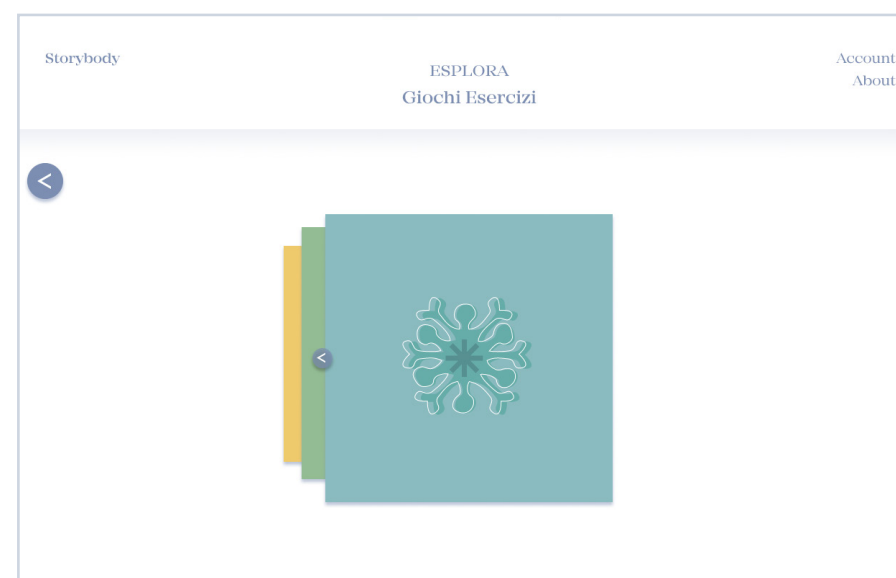


Fig. 86
Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto: gioco Occhi Aperti



Fig. 87
Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto: gioco Occhi Aperti



Fig. 88
Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto: gioco Occhi Aperti



Fig. 89
Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto: gioco La bottiglia ubriaca



Fig. 90
Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto: gioco Il pupazzo di neve



I Temi delle Immagini

Una volta selezionato “Esplora i Temi”, l’utente entra nella sezione del progetto più interessante a livello di contenuto, vale a dire quella che raccoglie i Temi delle Immagini caricate dagli utenti. Anche in questo caso, per mantenere coerenza interna al sito, i contenuti sono stati rappresentati visivamente con delle fotografie per ogni Tema - la prima per ordine di caricamento - e sono stati disposti a rappresentazione di fotografie impilate; con il sistema di hoverign del mouse è possibile visualizzare il nome del Tema ed entrare nella specifica pagina dedicata ad esso. Attraverso le frecce laterali è possibile scorrere tra i vari Temi delle Immagini caricati; l’ultimo riquadro è sempre dedicato alla sezione di aggiunta di un Tema. Perché l’utente possa aggiungere un nuovo tema - segnalato dalla scritta e dall’icona della matita, che verrà utilizzata in tutto il sito con il significato di “Crea” - è necessario che clicchi sul tasto “Aggiungi Tema” e comparirà una casella di testo in cui può digitare il nome dell’argomento desiderato per poi cliccare il tasto “Pubblica”. Quando ciò avviene il sistema crea una pagina vuota riguardo a quel Tema da cui è possibile aggiungere una nuova Immagine. Per creare un nuovo Tema non è necessaria alcuna registrazione.

Fig. 91
Schermata della pagina I Temi delle Immagini



Fig. 92
Schermata della pagina I Temi delle Immagini con hovering

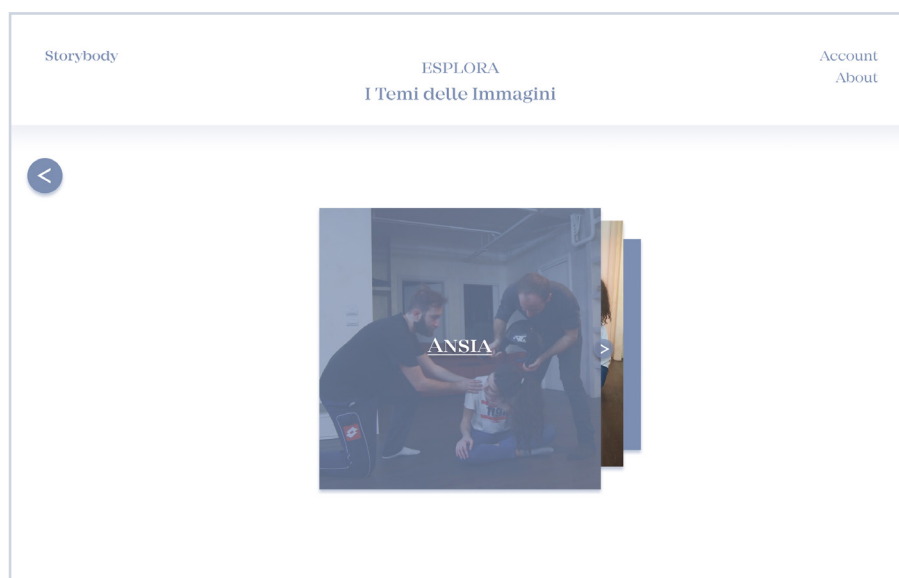


Fig. 93
Schermata della pagina I Temi delle Immagini

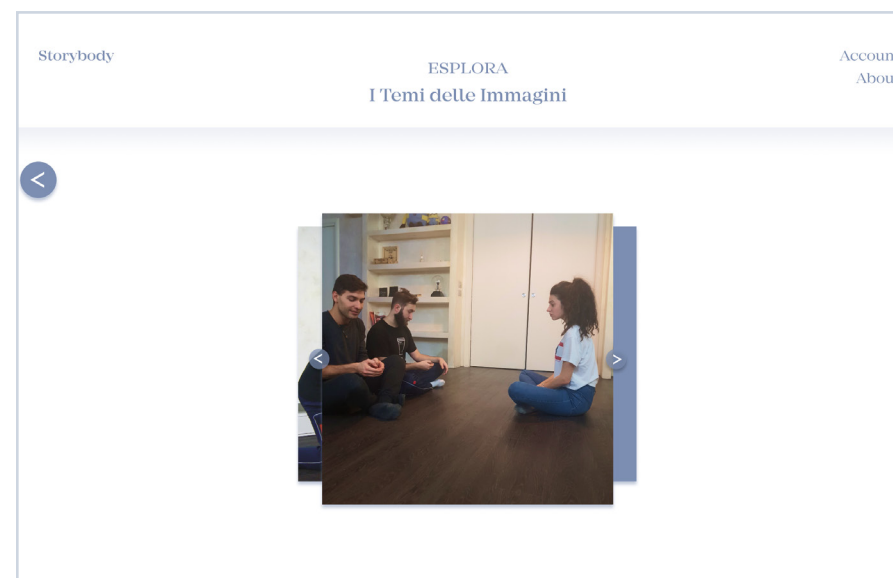


Fig. 94
Schermata della pagina Aggiungere un Tema

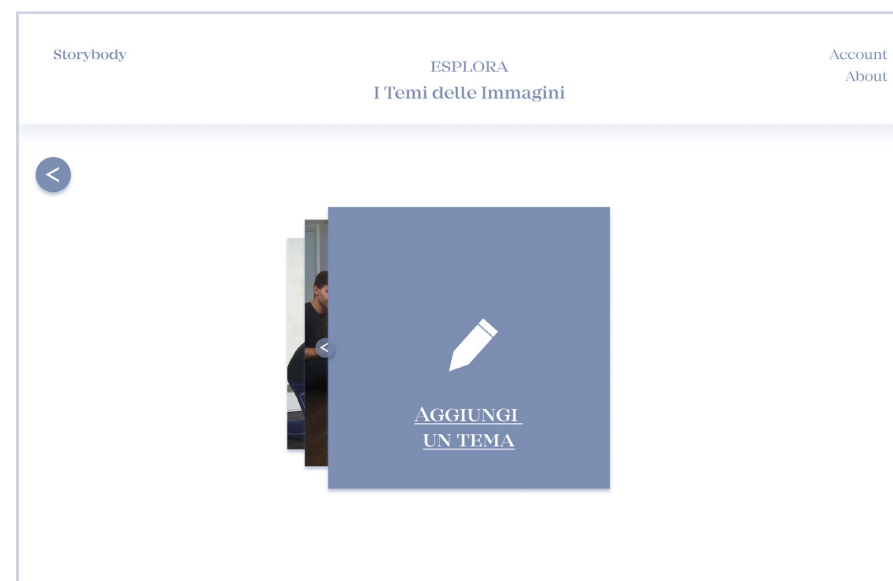
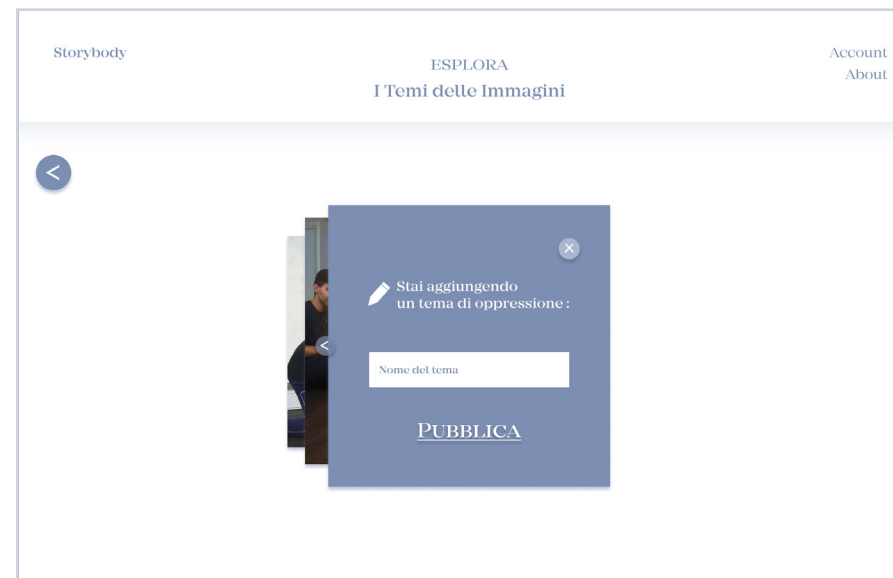


Fig. 95
Schermata della pagina Aggiungere un Tema



Le Immagini del Tema

All'interno di ogni Tema possiamo trovare l'omonima pagina contenente le Immagini Iniziali caricate dagli utenti. Ogni Immagine Iniziale è contenuta all'interno di un riquadro, chiamato Evoluzione dell'Immagine. In ogni Evoluzione dell'Immagine possiamo trovare: il profilo dell'utente che ha caricato l'immagine, l'Immagine Iniziale e una grafica che rappresenta sintenticamente le timeline create, le ramificazioni e i video generati. I suddetti video vengono poi proposti dietro ogni Immagine Iniziale: è possibile prenderne visione scorrendo con le frecce laterali. Guardando l'Immagine iniziale e i video, l'utente può farsi un'idea sull'Evoluzione dell'Immagine. Sotto ogni video la grafica cambia, mostrando a quale timeline il prodotto visivo si riferisce. Le Immagini Iniziali e le relative Evoluzioni vengono disposte impilate all'interno della pagina: con un sistema di hovering è possibile scoprire il titolo dell'Immagine e entrare nella sua Evoluzione. Terminate le Immagini Iniziali troviamo il riquadro con relativa icona -usata più volte nell'interfaccia della piattaforma- che consente all'utente di aggiungere un'Immagine Iniziale. Si aprirà dunque una nuova pagina che dà accesso alla fase di caricamento dell'Immagine.

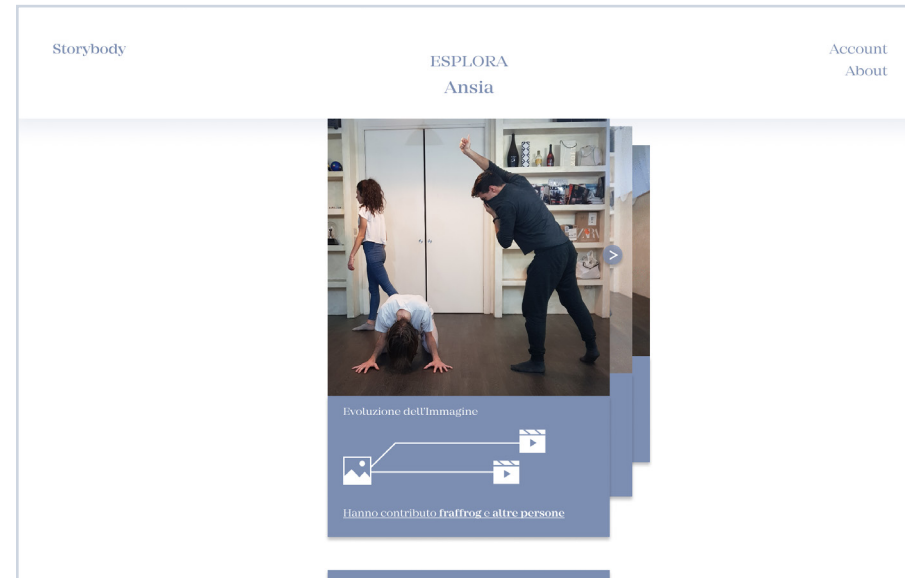


Fig. 98
Schermata dello scorrimento verso il basso per visualizzare le Immagini

Fig. 96
Schermata della pagina le Immagini dei Temi del progetto

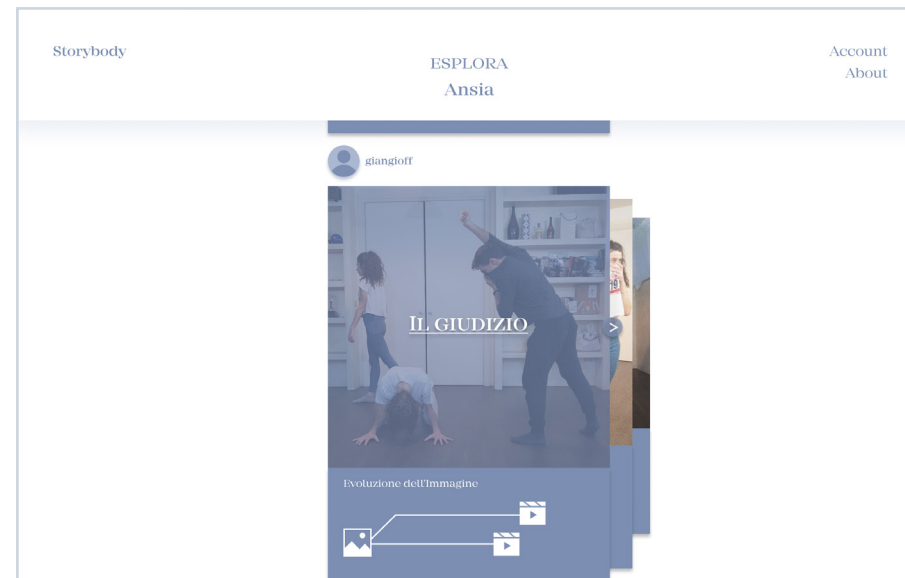
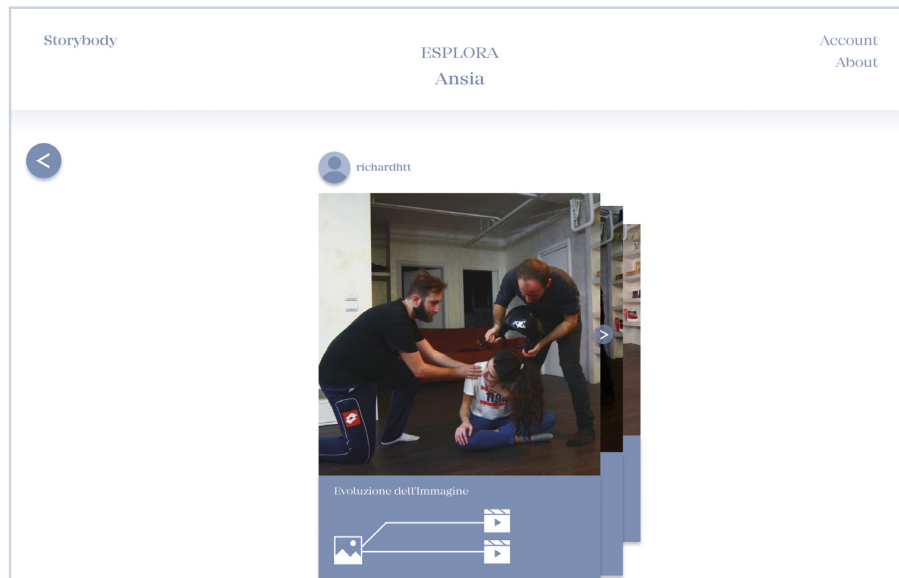


Fig. 99
Schermata del hovering per entrare nell'evoluzione dell'Immagine

Fig. 97
Schermata dello scorrimento dall'immagine ai video generati

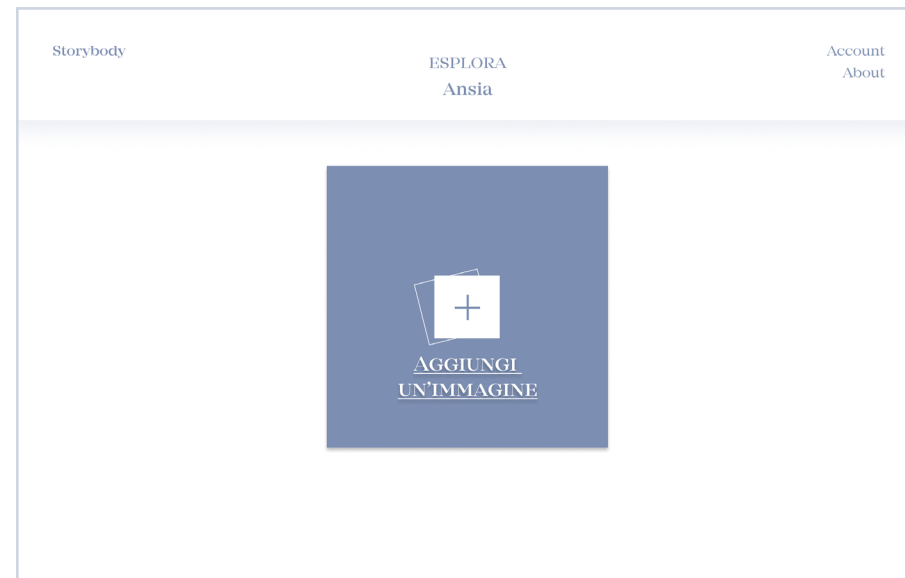
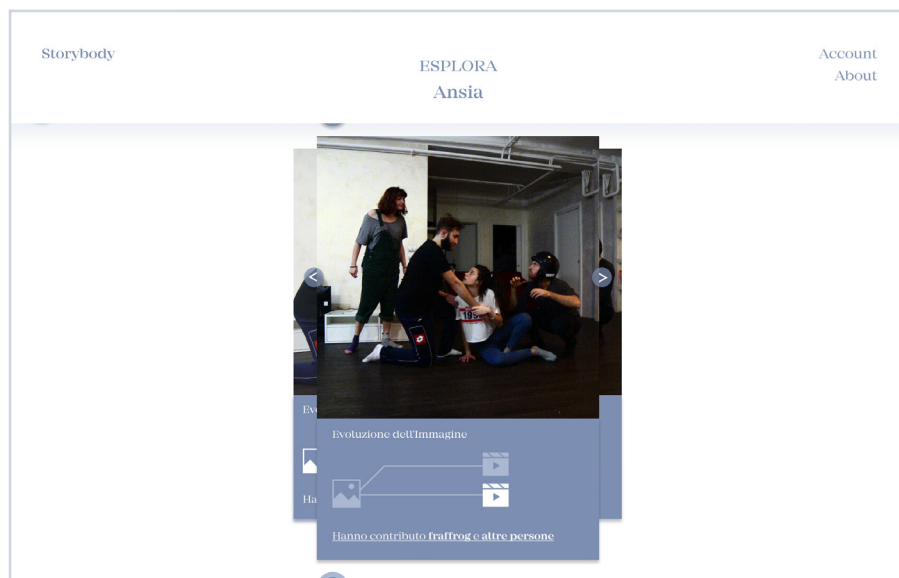


Fig. 100
Schermata di aggiunta dell'immagine del Tema scorrendo a fondo della sezione

Evoluzione dell'Immagine

Ogni Immagine Iniziale si incasella in una Evoluzione. Per essa vi è una pagina dedicata in cui è possibile visualizzare se e quali immagini sono state aggiunte a quell'Immagine Iniziale. In ogni Evoluzione è possibile vedere l'unica spiegazione data dall'utente a proposito della prima immagine. Il resto del progetto è completamente "muto", ossia l'utente non può comunicare con altre parole, ma unicamente attraverso le immagini - salvo per l'aggiunta del Tema-. Da ogni immagine può nascere una o più timeline, a seconda della scelta degli utenti. Ad ogni timeline corrisponde un video che raccoglie tutte le immagini di quella timeline e le mostra in sequenza. Nella prima schermata si può avere una visione complessiva dell'andamento dell'Evoluzione; le immagini aggiunte sono molto piccole proprio perchè vanno contenute insieme in un'unica schermata - nel caso le ramificazioni dovessero aumentare e spaziare il altezza ci sarebbe un sistema di scrolling-. Per avere una visione dettagliata delle immagini collegate a quella iniziale, basta passare sopra ognuna di esse con il mouse e un'icona ti segnalerà che è possibile ingrandirle. Cliccare sulle immagini o sulle icone a fine timeline permetterà all'utente di aggiungere la propria immagine.

Timeline Esistente e Nuova Timeline

Allo scopo di lasciare quanta più libertà possibile, come anticipato è possibile generare più timeline piuttosto che aggiungersi a quelle esistenti. Se si volesse creare una nuova timeline bisogna cliccare sull'immagine da cui si vuole che essa cominci: si aprirà un'ingrandimento della suddetta immagine. Questa sezione permette di avere una visione più grande dell'immagine e anche di spostarsi fra la mappa dell'evoluzione per avere ulteriori dettagli. una versione scalata e in trasparenza dell'Evoluzione permette l'utente di sapere sempre in che posizione si trovi. L'utente può prendere visione anche dei video generati ingranditi e può navigare tra l'uno e l'altro grazie alle frecce laterali. Tornando alle immagini, utilizzando il consueto sistema di mouse hovering, l'utente può visualizzare la scritta che consente di creare una nuova timeline. In alternativa, può aggiungersi a quelle esistenti facendo riferimento all'icona di aggiunta ben visibile sia nella mappa dell'Evoluzione nella schermata precedente e raggiungibile anche nella sezione di "zoom" delle immagini aggiunte. Quando avesse deciso a quale immagine aggiungersi, si apre all'utente la fase di caricamento che consente di scegliere tra l'utilizzo della fotocamera o la galleria del computer.

Fig. 101
Schermata dell'Evoluzione dell'Immagine



Fig. 102
Schermata dell'Evoluzione dell'Immagine con hovering del mouse



Fig. 103
Schermata della visualizzazione dei video

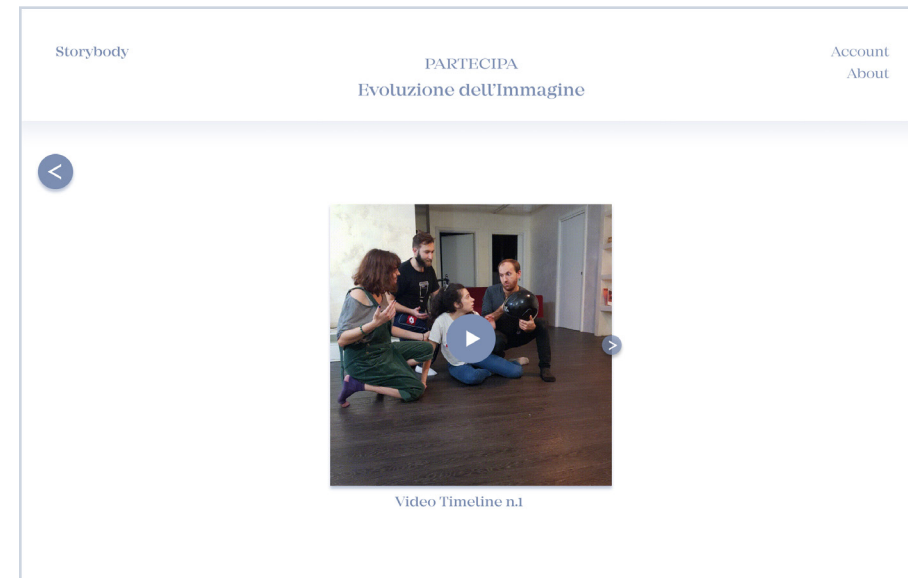


Fig. 104
Schermata della visualizzazione delle Immagini aggiunte e della mappa sottostante



Fig. 105
Schermata della creazione di una nuova Timeline



Aggiungere un'Immagine

Una volta che l'immagine scelta è stata caricata sul database della piattaforma, viene chiesto all'utente di ridimensionare in formato quadrato la propria creazione; questa scelta progettuale consente di avere uniformità nelle dimensioni delle immagini caricate. In questo prototipo non è visibile, ma il sistema segnalerrebbe errore qualora si caricassero immagini di formato diverso dal .JPEG, .PNG e .TIFF. Quando viene premuto il tasto "Pubblica", la piattaforma richiede una registrazione - o un accesso nel caso questa fosse già avvenuta - all'utente. Tale processo può essere anche annullato in caso di dissenso da parte dell'utente, che tuttavia perderà l'immagine creata. Terminata la registrazione la piattaforma ringrazia l'utente per aver partecipato con un contributo alla costruzione dell'esperienza di Storybody: l'utente non può subito prendere visione della propria immagine per via del sistema di moderazione - da parte di un amministratore- che filtra le immagini inappropriate; si richiede dunque di tornare ad esplorare altri temi. Nel caso l'utente volesse annullare la pubblicazione della propria immagine, ciò è possibile grazie al pulsante in basso.

Fig. 106
Schermata di aggiunta alla Timeline esistente



Fig. 107
Schermata di caricamento dell'Immagine



Fig. 108
Schermata di ridimensionamento dell'Immagine caricata



Fig. 109
Schermata di iscrizione prima di caricare l'Immagine

Fig. 110
Schermata di richiesta di pubblicazione avvenuta



Fig. 111
Schermata di richiesta di pubblicazione annullata



Account

Come anticipato nei precedenti paragrafi, è possibile registrarsi o accedere al profilo sulla piattaforma. Ciò può avvenire sia caricando un'immagine oppure tramite la barra di menu in alto: all'utente si apre una schermata dove inserire i propri dati e dalla quale entrare nel proprio profilo. All'interno del proprio profilo può trovare tutte le immagini che ha caricato differenziate per: Immagini Iniziali e Immagini di Transizione; vale a dire quelle che danno vita ad una nuova Evoluzione e quelle che si aggiungono ad Evoluzioni esistenti. In questo modo, cliccando sull'immagine dal profilo, si può raggiungere la sua posizione all'interno dell'Evoluzione in cui è inserita più rapidamente. Ovviamente questo processo funziona anche nella pagina utente altrui visionabile da tutti: i profili di coloro che fanno parte della comunità di Storybody sono accessibili tramite le icone in alto ad ogni Immagine Iniziale e attraverso la scritta presente in ogni riquadro di evoluzione "Hanno contribuito nome utente". Nella pagina profilo di ogni membro è possibile vedere le creazioni da lui fatte per la piattaforma ed è possibile contattarlo tramite accesso esterno ad un account e-mail.

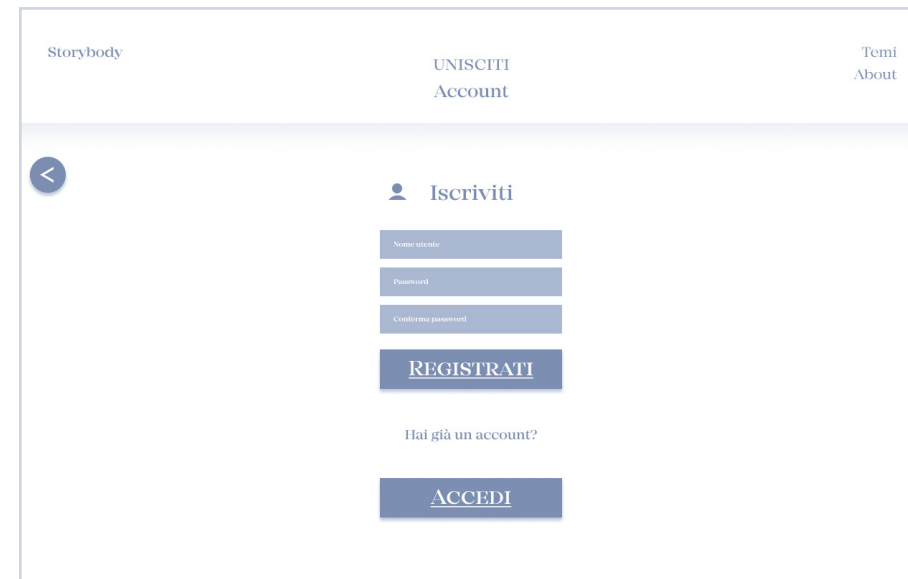


Fig. 112
Schermata di registrazione o accesso tramite Menu del progetto

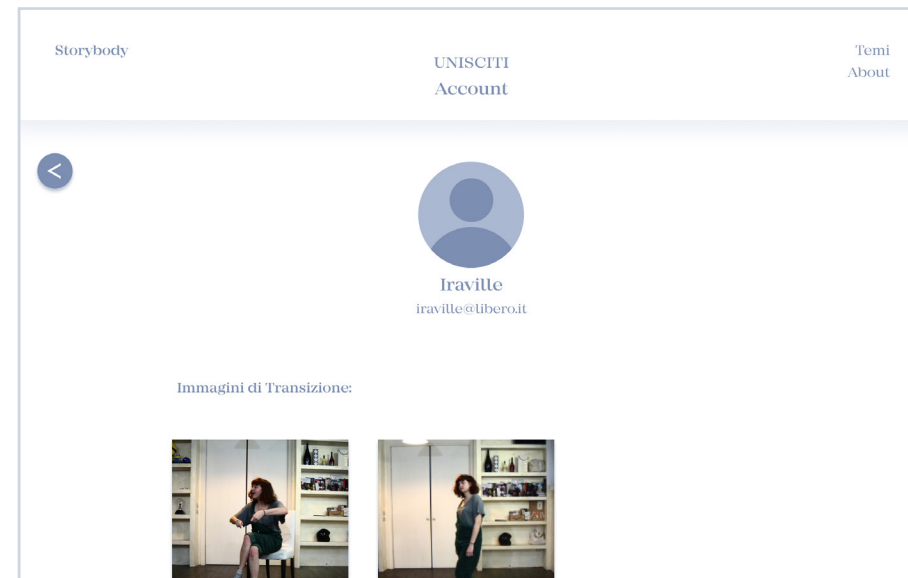


Fig. 113
Schermata di profilo utente del progetto

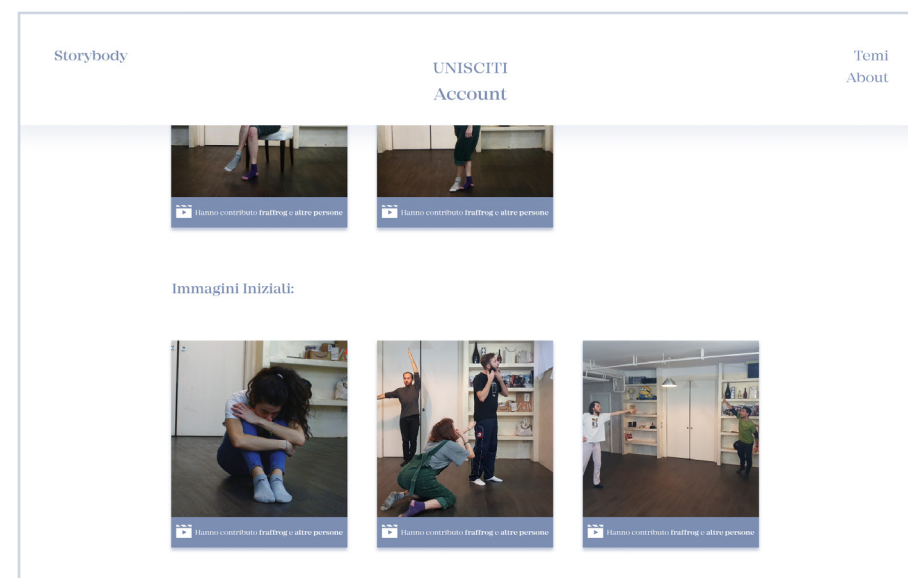


Fig. 114
Schermata di profilo utente del progetto

I Contenuti

Nel laboratorio di Teatro dell'Oppresso da me tenuto sono emerse due tematiche principali: "Ansia" e "Distanza". Per la prima sono affiorate due Immagini Iniziali -una delle quali usata come esempio in tutta la dimostrazione della piattaforma-: "La Scelta" e "Il Giudizio". Nell'immagine in alto riporto quest'ultima, che ha visto nascere una timeline e una ramificazione partendo dalla prima immagine aggiunta. Le altre immagini in questa pagina di tesi riportano le tre evoluzioni del tema "Distanza": "Il Telefono e Viviana", un'immagine che ha visto tante piccole e brevi timeline per dare diversi risvolti alla storia; "Guardami", esempio interessante perchè, non avendo avuto alcuna evoluzione mi ha permesso di progettare a livello visivo il caso in cui ci fossero immagini senza alcuna evoluzione; ed infine l'evoluzione "Io vi confesso", la quale ha generato una timeline principale piuttosto corta così come la sua ramificazione sulla penultima immagine. Per aumentare la versimiglianza del prototipo con un possibile prodotto finale, è stato sviluppato ogni singolo caso di evoluzione, permettendo agli utenti nella fase di testing di navigare tra tutti questi contenuti e scegliere quale immagine potesse catturare la loro attenzione.

Fig. 115
Evoluzione dell'Immagine "Il Giudizio"



Fig. 116
Evoluzione dell'Immagine "Il Telefono e Viviana"

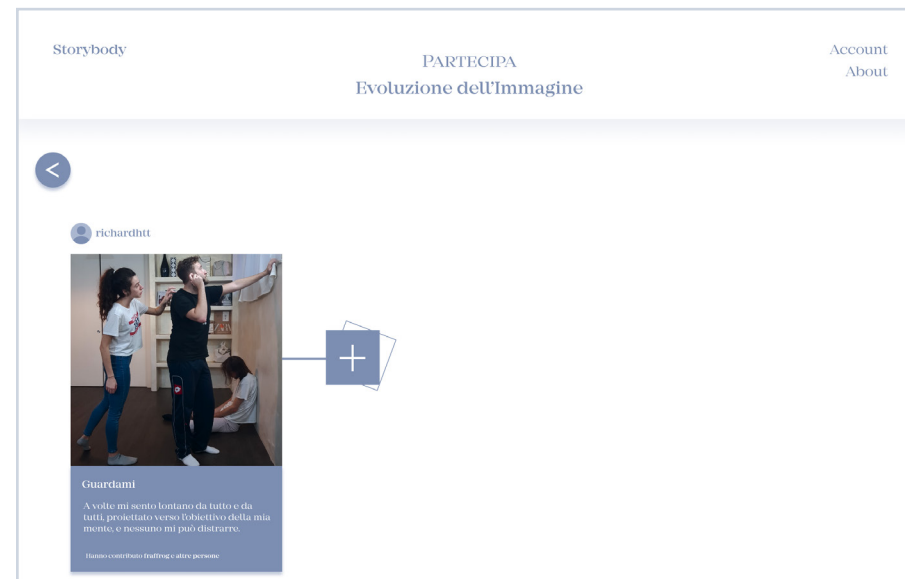
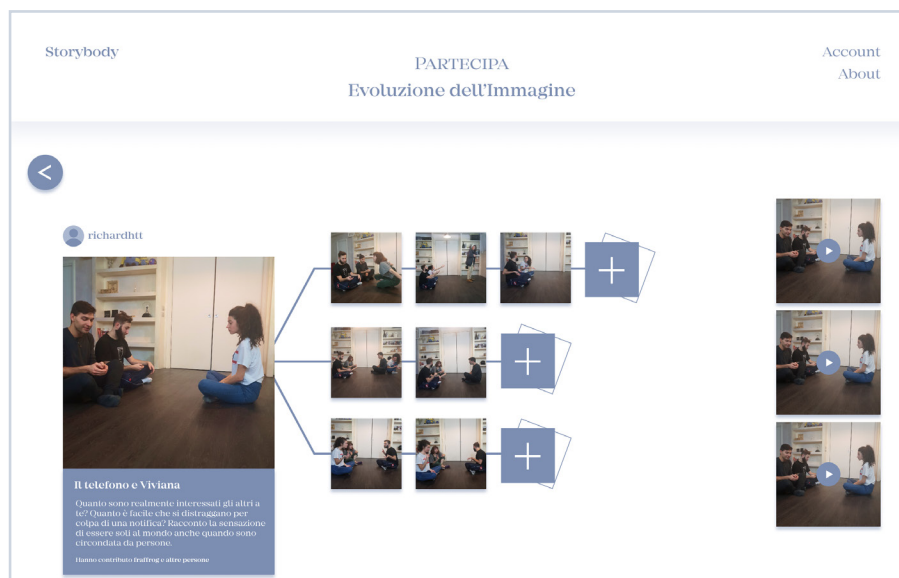


Fig. 117
Evoluzione dell'Immagine "Guardami"

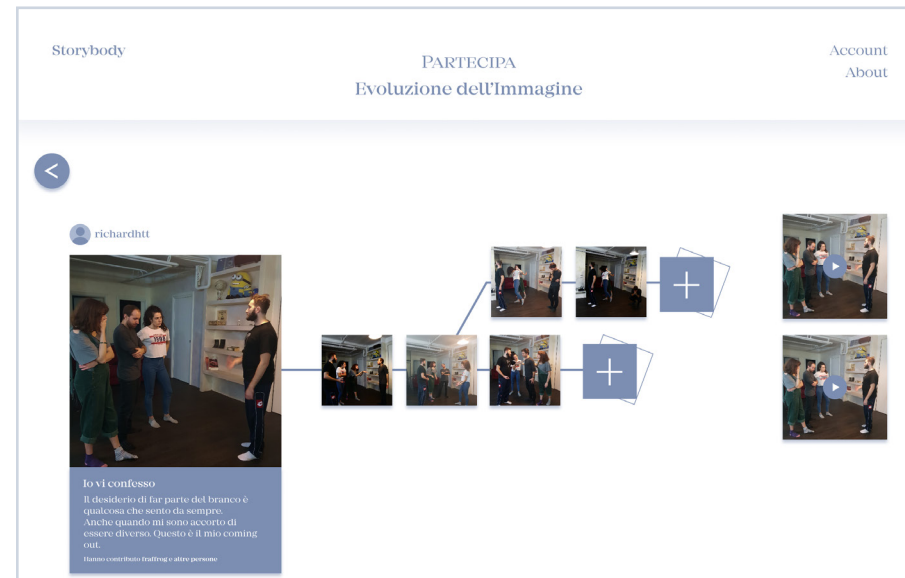


Fig. 118
Evoluzione dell'Immagine "Io vi confesso"

Prototipo per dispositivo mobile

In ultima fase di prototipazione, ho preso nuovamente in esame il fattore di fruibilità di un progetto come questo, al fine di rimanere coerente con la natura sociale del Teatro dell'Oppresso. A tal proposito ho stabilito che la piattaforma dovesse essere raggiungibile tramite qualsiasi dispositivo capace di navigare in rete, anche alla luce del fatto che dalle odierne statistiche di Audiweb l'83,5% della popolazione italiana (Total Digital Audience, Audiweb, 2020) e il 50,1% della popolazione mondiale (Kemp, 2020) si connette online tramite smartphone, anziché tablet e computer. Di conseguenza ho elaborato un prototipo non interattivo capace di restituire la struttura della piattaforma se fruita attraverso un dispositivo mobile come uno smartphone. Di seguito sono mostrate le schermate principali, la cui grafica è stata adattata secondo i vincoli di interazione che uno smartphone impone. Pertanto è stato eliminato il sistema di hovering: ogni immagine è corredata di testo interno. Inoltre la sezione di Evoluzione dell'Immagine, a causa delle dimensioni ridotte dello schermo, non è visibile nel complesso, tuttavia è possibile navigare scorrendo liberamente nella mappa composta dalle varie immagini.

Fig. 119,
Fig. 120
Schermata
Home e About
versione mobile

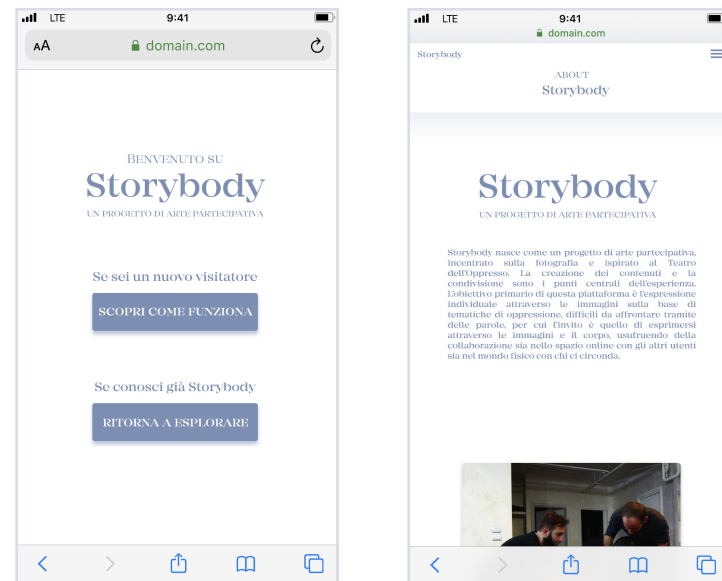


Fig. 125,
Fig. 126
Schermata
delle Immagini
del Tema e
dell'Evolutione
dell'Immagine
versione mobile

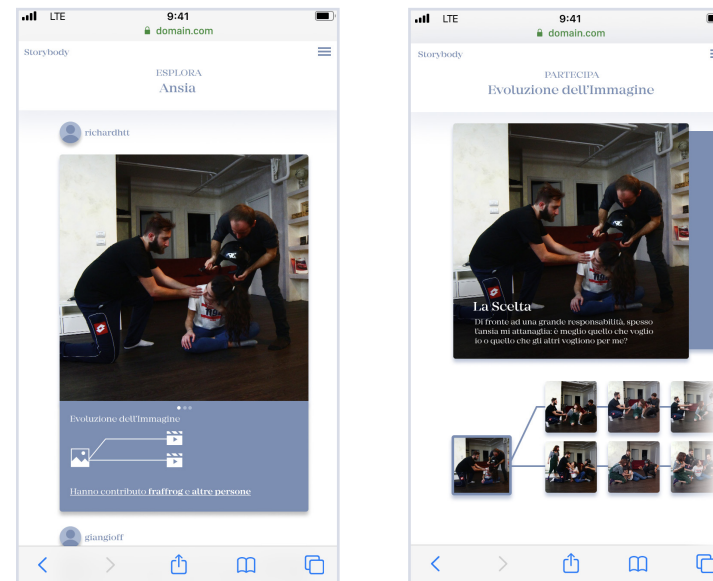


Fig. 121,
Fig. 122
Schermata Temi
delle Immagini e
Giochi Esercizi-
versione mobile

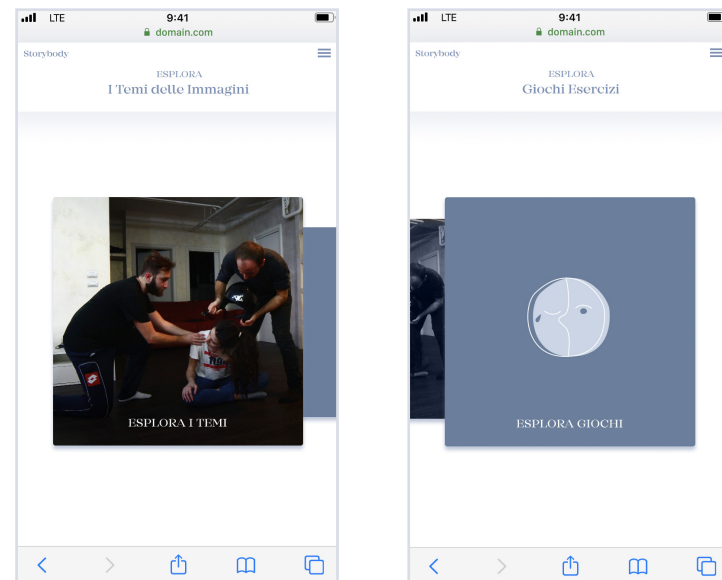


Fig. 127,
Fig. 128
Schermata di
Creazione di
una Timeline o
Aggiunta alla Ti-
meline esistente
versione mobile

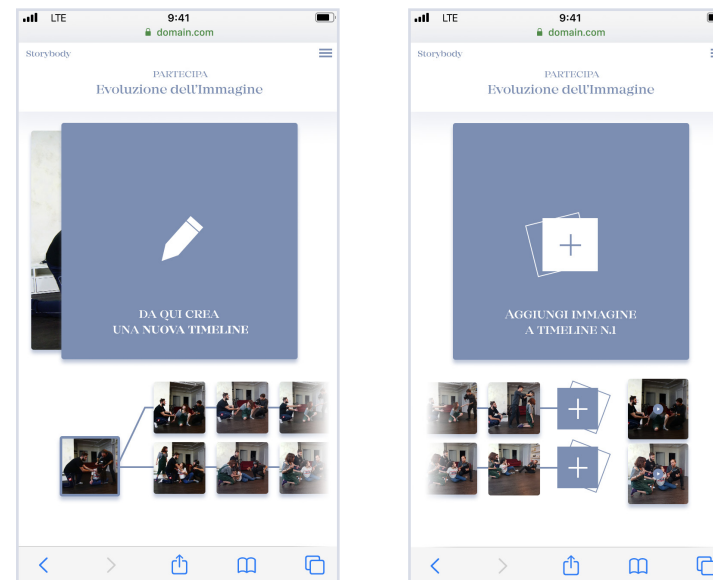


Fig. 123,
Fig. 124
Schermata Tei
Temi e
dell'Aggiunta di
un tema versione
mobile

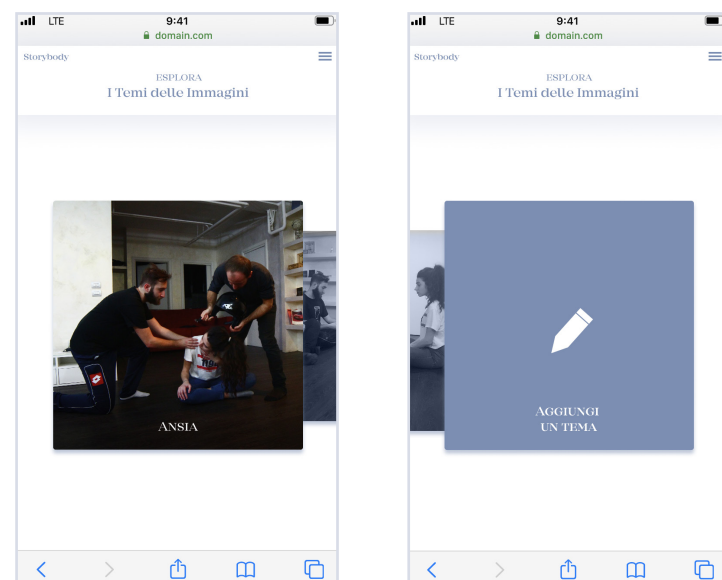
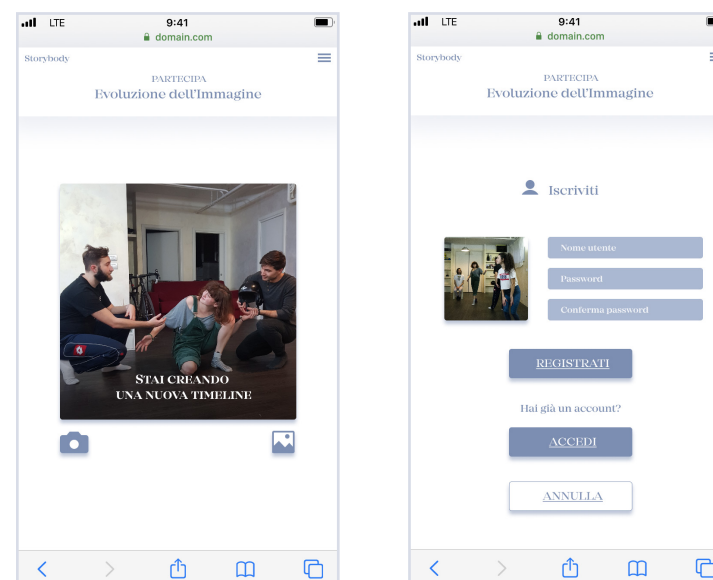


Fig. 129,
Fig. 130
Schermata
caricamento
dell'Immagine e
di iscrizione alla
pagina versione
mobile



FASE	HOME	ABOUT	ESPLORA I GIOCHI	ESPLORA I TEMI	PARTECIPA	UNISCITI	PUBBLICA e RITORNA														
AZIONI	Entra nella pagina di Storybody	Sceglie di scoprire come funziona il progetto	Legge la descrizione e le istruzioni	Guarda il video su Teatro Immagine	Nella pagina principale sceglie di provare i Giochi	Naviga e sceglie quale Gioco vuole provare	Legge le istruzioni e prova ad eseguire il Gioco	Torna alla pagina principale e sceglie di esplorare i Temi	Esplora tra i Temi già presenti e pensa se aggiungerne uno	Non se la sente entra in una pagina di Temi già esistenti	Naviga nel Tema e cerca di interpretare le Immagini	Sceglie un'immagine che lo colpisce e decide di visitarla	Guarda tutta l'evoluzione nel suo insieme e legge la didascalia	Guarda i video che sono generati da ogni timeline	Scorre tra le Immagini già presenti e decide a quale aggiungersi	Seleziona l'immagine e pensa alla composizione che potrebbe creare	Si scatta una foto e la carica sulla piattaforma	Si iscrive alla piattaforma inserendo E-mail e Password	Autentica la sua identità	Pubblica l'immagine e esplora il suo Account	Dopo qualche tempo torna nella piattaforma per vedere la sua Immagine
OPPORTUNITÀ	Aiuta la navigazione dell'utente a seconda della sua esperienza, per guidarlo o meno nell'interfaccia	Permette di capire se il progetto può interessare all'utente e spiega ogni passaggio in modo chiaro. Utile anche in fase di navigazione	Consente di capire a fondo l'argomento per l'utente che non conosce il Teatro dell'Oppresso	Aumenta la confidenza dell'utente meno esperto in materia di teatro a familiarizzare con la pratica	Riscalda il corpo dell'utente e lo mette nella condizione di capire come usare il corpo in modo espressivo	Diverte l'utente proponendo attività insolite rispetto a ciò che si aspetterebbe da una piattaforma	Aumenta la consapevolezza dell'utente a proposito di Tematiche di Oppressione	Permette di riflettere a proposito di quali siano le Tematiche proprie di Oppressione	Consente di empatizzare con coloro che hanno affrontato certi temi	Accresce il desiderio di interpretazione che si cela dietro ogni immagine	Amplifica la curiosità riguardo al progetto e alle evoluzioni delle singole immagini	Capisce le potenzialità evolutive della piattaforma	Aumenta il desiderio di esplorare e analizzare le immagini di ciascuno	Empatizza con una certa interpretazione piuttosto che con altre	Consente di poter scegliere quale sia l'immagine e l'evoluzione più affine all'utente perchè partecipi	Aumenta l'espressività e la creatività dell'utente che cerca di interpretare un proprio messaggio	Favorisce la partecipazione seguendo le direttive delle altre immagini ma senza vincolare	Consente all'utente di capire chi ha caricato le immagini e quanto abbia usufruito dell'esperienza	Permette all'utente di avere una pagina con le immagini caricate e di poterle raggiungere facilmente	Consente all'utente di non terminare l'esperienza ma di tornare più volte per conoscere l'esito delle proprie creazioni e le esplorare altre evoluzioni e contenuti caricati dagli utenti	
EMOZIONI	[Area grafica con onde sinusoideali in tonalità blu e grigie]																				

Fig. 131 User Journey Map

User Journey Map dell'esperienza dell'utente durante la navigazione

Infine ho realizzato una sintetica *User Journey Map* che mi permettesse di visualizzare nel complesso l'esperienza dal punto di vista dell'utente, di modo tale che potessi empaticamente calarmi nei suoi panni e capire quali fossero i punti più interessanti della piattaforma e quali meno accattivanti. Ho dunque suddiviso la navigazione per fasi, indicando per ciascun momento le azioni che l'utente è tenuto a compiere, le opportunità che queste sono in grado di fornire durante la navigazione e le sensazioni che possono suscitare in colui che usufruisce della piattaforma.

6.4 USER TEST

Una volta raggiunto l'ultimo stadio della progettazione, ho organizzato due fasi distinte di test con l'utente, al fine di valutare l'esperienza complessiva di Storybody. In entrambi i casi ho deciso di adottare un metodo di testing diretto, moderato da me in presenza, attraverso cui fornire singolarmente ad ogni tester un computer con il prototipo realizzato sul programma Figma. Sfortunatamente, a causa del contesto pandemico in cui mi sono trovata a portare a termine questa ricerca di tesi, le valutazioni si sono svolte online a distanza, usufruendo di canali di comunicazione quali Zoom e Skype. Grazie alla condivisione dello schermo del computer del tester e del link al prototipo della piattaforma, mi è stato ugualmente possibile condurre in diretta delle sessioni di validazione del progetto. Così facendo ho potuto analizzare e monitorare il comportamento dell'utente osservando la navigazione del sito, fornendo assistenza e rispondendo alle domande qualora vi fosse la necessità. Come sopra menzionato, ho suddiviso l'attività di user testing in due momenti, con l'intento di valutare due differenti aspetti della piattaforma. La prima sessione ha previsto un'analisi secondo la metodologia euristica della User Experience e della User Interface del progetto ed ha coinvolto tre figure esperte nel settore dell'interaction design. Una volta sistemate le criticità del progetto in termini di usabilità, ho avviato il secondo ciclo di testing: in questa sessione ho valutato il desiderio di partecipazione e di intervento sulla piattaforma da parte degli utenti, ascoltando le loro impressioni, pareri e suggerimenti a proposito del concept dell'esperienza e raccogliendo i contenuti da loro realizzati per essa; il numero di soggetti interessati per quest'ultima fase di analisi equivale a otto persone appartenenti principalmente all'ambiente teatrale, ma non solo, come vedremo nei prossimi paragrafi.

Valutazioni euristiche

"*The heuristic evaluation*" (Nielsen, 1994) è un metodo ingegneristico capace di individuare i problemi relativi all'usabilità di un sistema di interfaccia, affinché nel processo iterativo il prodotto possa essere sistemato e testato nuovamente. Lo svolgimento di questo tipo di valutazione prevede la presenza di un osservatore - la sottoscritta-, o *experimenter* (Nielsen, 1994), che assiste all'analisi dell'interfaccia da parte di un esaminatore, o *evaluator* (Nielsen, 1994), per poterlo aiutare durante la navigazione e per interpretare i suoi comportamenti e le sue azioni. Lo svolgimento di una *heuristic evaluation*, della durata media di una o due ore, prevede che l'esaminatore ispezioni il sistema un paio di volte: la prima per capire lo scopo del progetto e per avere un'idea del flusso di interazione; la seconda per focalizzare meglio la sua attenzione sugli elementi presenti nell'interfaccia, per analizzare come dialogano fra loro e come si inseriscono all'interno del sistema, seguendo i criteri stabiliti dalle euristiche. Le euristiche sono dieci regole generali stilate da Jakob Nielsen (1994) che stabiliscono le proprietà necessarie che un'interfaccia digitale dovrebbe avere per un corretto funzionamento in termini di usabilità. L'analisi dell'interfaccia si basa dunque sul rispetto del sistema della seguente lista di principi:

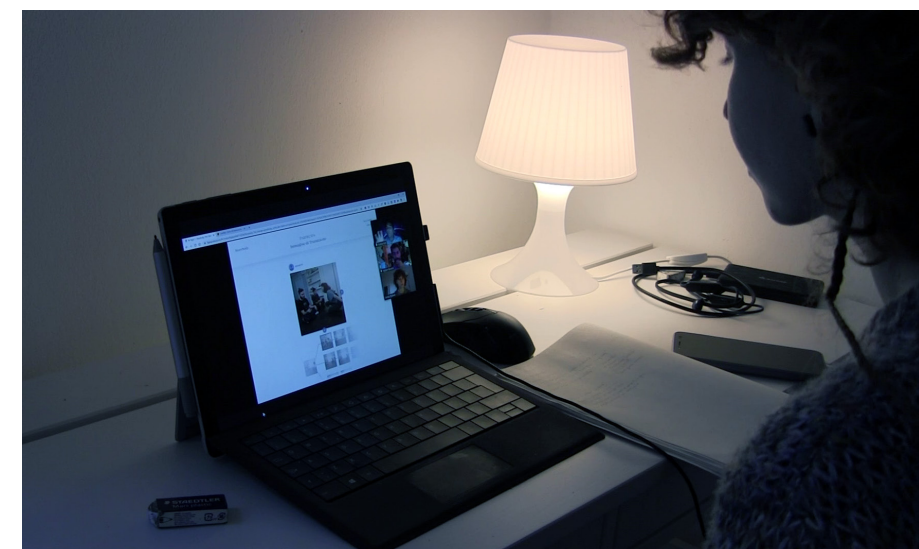


Fig. 132 Fotografia degli user test condotti a distanza

- *Visibility of system status*: Il sistema deve sempre comunicare all'utente a proposito del proprio stato, di modo che l'utente capisca se l'esito di un'interazione sia andato a buon fine.

- *Match between system and the real world*: Il design dell'interfaccia deve rispecchiare sia nell'aspetto così come nel linguaggio elementi, oggetti e simboli familiari al mondo dell'utente, affinché possa interpretarne facilmente il significato.

- *User control and freedom*: Nel caso in cui l'utente scelga per errore una funzione del sistema, è necessario che abbia sempre la possibilità di lasciare quello status indesiderato.

- *Consistency and standards*: Il sistema deve mantenere una propria coerenza interna, assegnando sempre lo stesso significato agli stessi elementi. In aggiunta è bene che faccia uso di elementi standard esterni al prodotto utilizzati da altre interfacce.

- *Error prevention*: Il sistema deve cercare di prevenire qualsiasi errore accidentale, ma se dovesse accadere, in particolar modo nelle azioni più importanti, è bene che si possa sempre rimediare annullando l'operazione.

- *Recognition rather than recall*: il sistema deve sempre evitare che l'utente debba ricordare delle informazioni per usufruire dell'interfaccia. È necessario dunque che le informazioni di cui necessita siano sempre ben riconoscibili.

- *Flexibility and efficiency of use*: un'interfaccia ben articolata permette di compiere le stesse azioni in diversi modi, alcune chiaramente indicate ma che prevedono un maggior numero di passaggi per utenti meno esperti; altre più veloci ma da memorizzare, di cui usufruiscono gli utenti esperti.

- *Aesthetic and minimalist design*: L'interfaccia deve avere un design minimalista con il giusto bagaglio di informazioni, evitando decorazioni che possano confondere l'utente.

- *Help users recognize, diagnose, and recover from errors*: Nel caso l'utente commetta un errore, il sistema deve sempre segnalarlo e, ove possibile, indicare come può essere sistemato, suggerendo delle soluzioni.

- *Help and documentation*: Nel caso l'utente necessiti di linee guida per l'utilizzo dell'interfaccia, è importante che siano facilmente reperibili e chiare.

Ho presentato il prototipo di Storybody a tre interaction designer, conducendo delle valutazioni individuali di circa un'ora e mezza secondo le modalità sopra descritte. Le osservazioni fatte durante il confronto con i principi euristici sono state dichiarate a voce piuttosto che attraverso un questionario, per non richiedere un ulteriore sforzo all'esaminatore. Di seguito riporto i commenti più rilevanti a proposito di aspetti positivi e negativi dell'interfaccia.

Tobia, UX designer e developer, anni 26

Complessivamente l'esaminatore trova che il sistema segnali sempre il suo stato e che l'interazione con gli elementi sia responsiva. Non ci sono particolari problemi nel linguaggio così come nell'uso della grafica, dei simboli e delle icone. Per sua personale scelta stilistica non avrebbe adoperato lo stesso simbolo sia per tornare indietro tra una schermata e l'altra sia per muoversi tra un'immagine e l'altra del tema. L'esaminatore osserva come il sistema potrebbe migliorare molto a livello di flessibilità, ma purtroppo denota dei grossi problemi di organizzazione del menù.

Il menù infatti è poco sviluppato, confusionario e tende a cambiare tra le varie schermate: questo costringe l'utente a dover navigare a memoria, senza avere delle precise informazioni a proposito di quale sia la sua posizione all'interno della piattaforma. Attraverso una buona implementazione del menù, il sistema potrebbe fare un ottimo salto qualitativo. Ad ogni modo il design è minimalista e comprensibile, a livello di micro interazioni è molto ben fatto. C'è sempre un modo per evitare di commettere un grosso errore e per rimediare nel caso ciò avvenga. Le spiegazioni, anche se un po' lunghe, sono chiare, accessibili e ordinate. Grazie al sistema di hovering del mouse e allo strategico utilizzo del testo, l'utente non deve sforzarsi di richiamare alla memoria la funzione degli elementi.

Anna, Ux designer, anni 25

Secondo l'opinione del secondo tester, la user experience non è per niente complessa, il sistema risponde bene ai comandi e alle interazioni. Le istruzioni iniziali spiegano molto bene l'intera esperienza, anche se a prima vista un uso così estensivo del testo potrebbe scoraggiare l'utente. Il sistema di hovering rende chiaro dove è possibile cliccare tra una schermata e l'altra. Non vi è alcuna incoerenza semantica tra gli elementi grafici, le azioni sono ripetitive tra loro perciò una volta appurato il tipo di interazione è piuttosto facile navigare.

L'esaminatore avanza una considerazione sull'aspetto dell'icona dell'evoluzione dell'immagine nel momento in cui il sistema dovesse raggiungere un alto livello di complessità e di articolazione nei contenuti. Infine ritiene che possa essere importante dare la possibilità all'utente di eliminare una fotografia dal proprio account e modificare le proprie informazioni personali.

Pierstefano, interaction designer e creative coder, anni 27

L'esaminatore ha trovato molto interessante l'intera esperienza dell'interfaccia, le istruzioni sono abbastanza scorrevoli e occupano poco tempo. Il sistema avvisa sempre l'utente a proposito del suo stato, solo nella sezione del gioco "Occhi Aperti" sarebbe bene inserire un timer che dia modo all'utente di capire tra quanto tempo sparirà l'immagine. Le illustrazioni vengono molto apprezzate, anche se tendono ad essere poco in linea con il restante aspetto dell'interfaccia: in occasione di questo prototipo non è essenziale, trattandosi di un wireframe dettagliato, ma sarebbe bello se la grafica venisse elaborata in futuro secondo lo stesso stile. Le vie di uscita sono sempre presenti e ben visibili così da poter entrare o uscire dalle varie schermate agevolmente.

Anche nel caso di questa valutazione, l'esaminatore riflette sulla necessità di inserire la funzione di eliminazione delle immagini caricate dall'utente e si domanda cosa potrebbe succedere nella visualizzazione dell'evoluzione dell'immagine se una foto dovesse essere cancellata.

Ridefinizione del prototipo

A fronte di questi problemi ho apportato le seguenti modifiche al progetto: per prima cosa ho migliorato il menù della piattaforma, rendendolo uniforme per tutte le pagine, capace di informare della posizione dell'utente nel sito e di navigare in modo flessibile tra una sezione e l'altra.

Ho migliorato l'interattività del gioco "Occhi Aperti" e ho aggiunto la possibilità da parte dell'utente di modificare le impostazioni di profilo. Un'ultima modifica è stata apportata al prototipo permettendo all'utente di eliminare un'immagine caricata: al suo posto, nella visualizzazione dell'evoluzione dell'immagine rimarrebbe un quadrato colorato, che un altro utente può riempire con una propria immagine.

Fig. 133
Schermata del progetto con Menu ridefinito

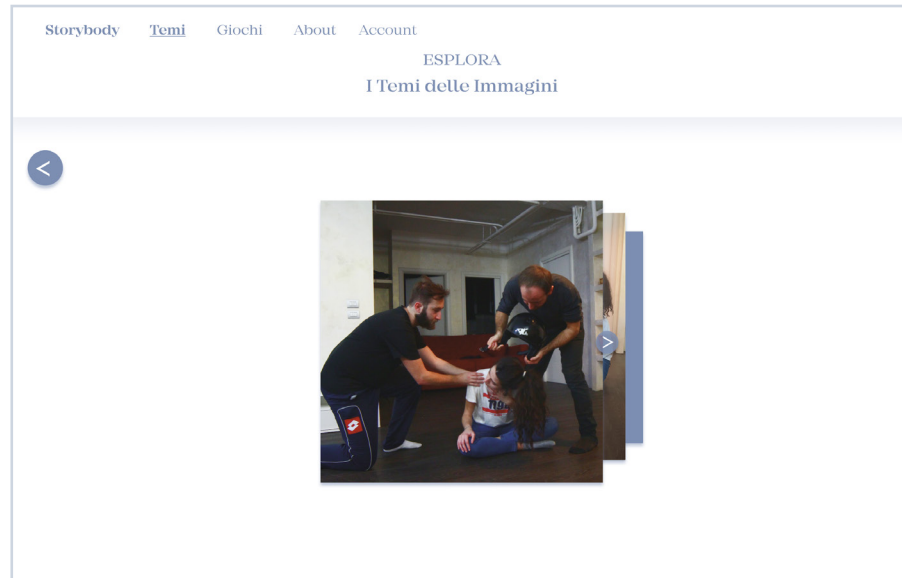


Fig. 134
Schermata del progetto con Menu ridefinito

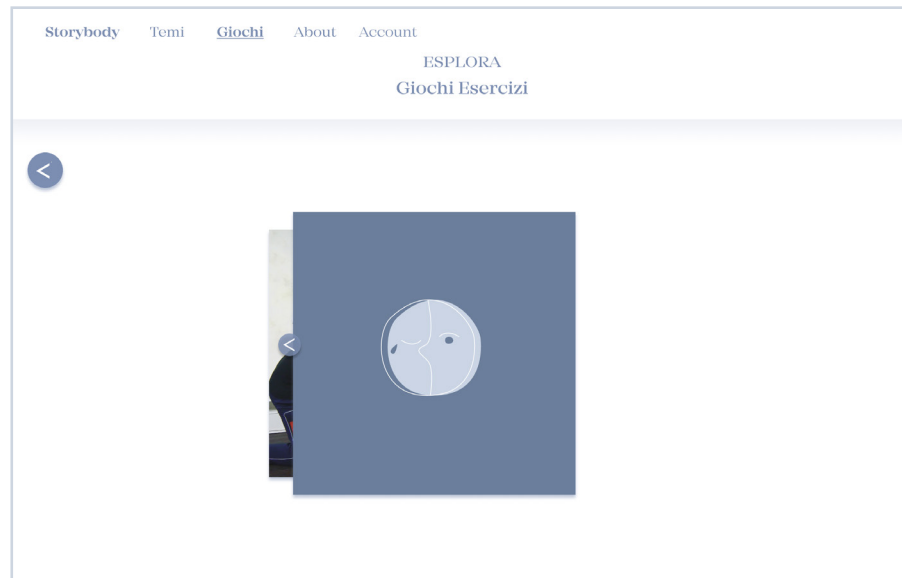


Fig. 135
Schermata del gioco Occhi Aperti con timer

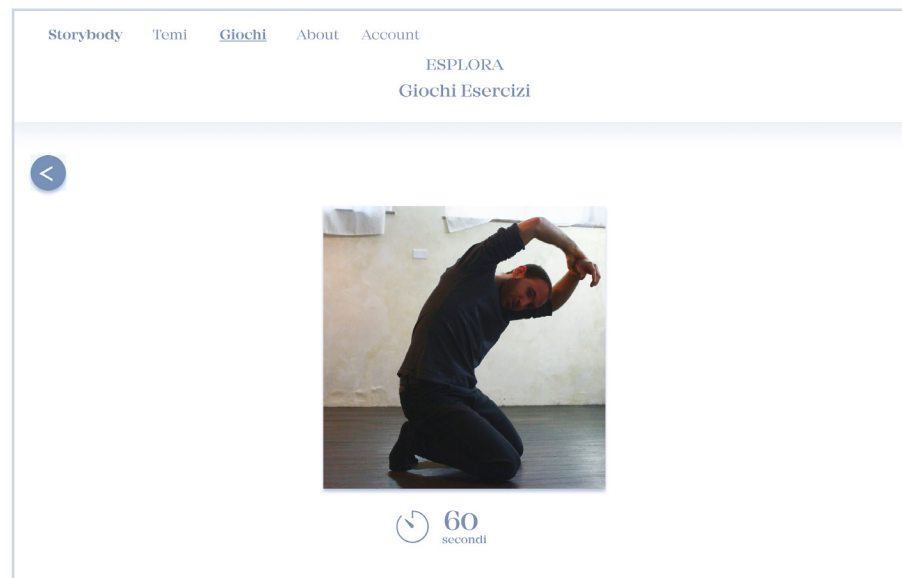


Fig. 136
Schermata del profilo con la funzione di Eliminazione dell'Immagine

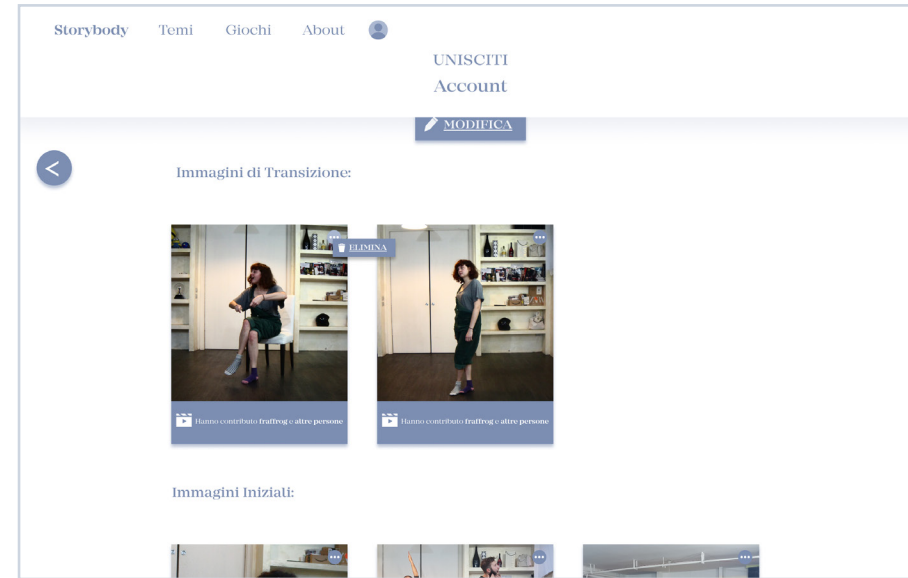


Fig. 137
Schermata del profilo con la funzione di Eliminazione dell'Immagine

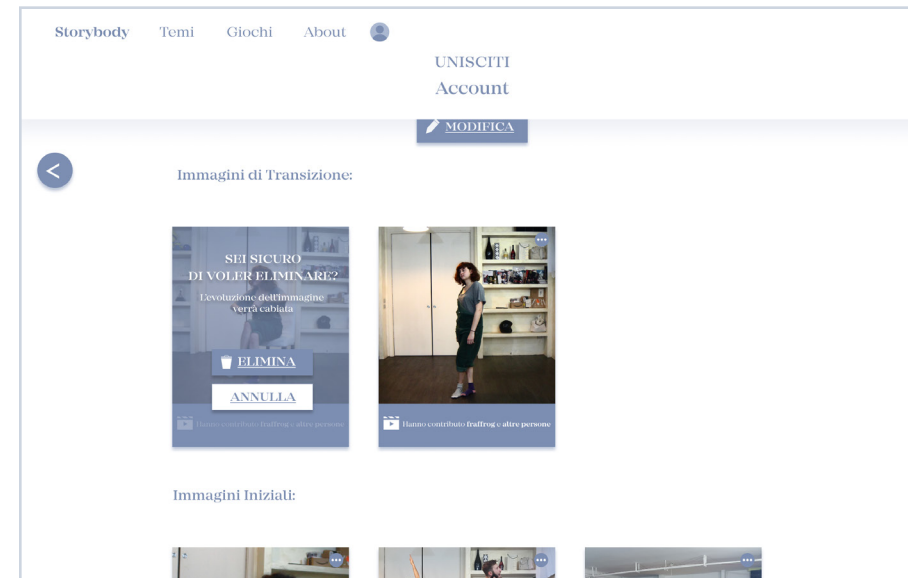
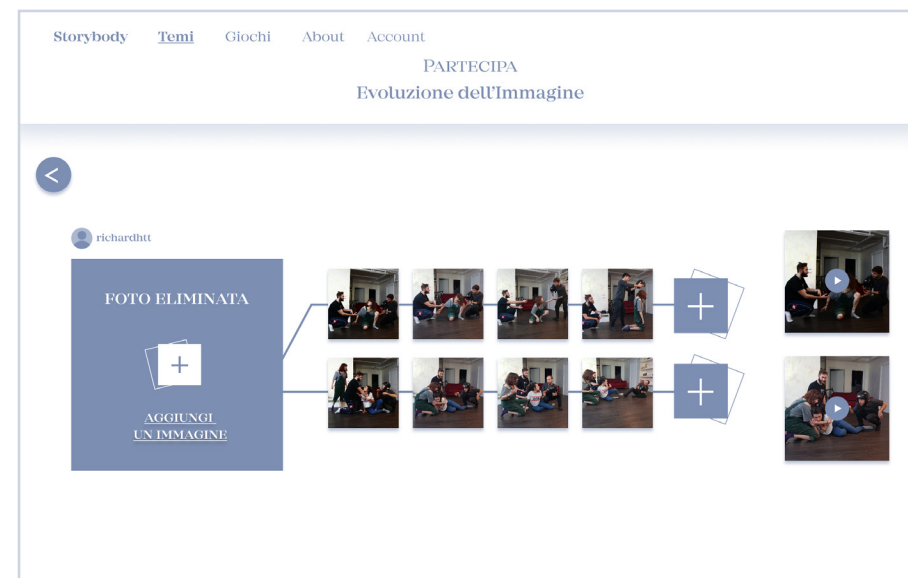


Fig. 138
Schermata dell'Evoluzione dell'Immagine con Immagine mancante



User test sui contenuti

Dal momento che la user experience e l'interfaccia sono state migliorate secondo le direttive raccolte dalle valutazioni euristiche, ho deciso di sottoporre il prototipo all'utenza per cui è stato progettato, per valutare se la piattaforma fosse in grado di suscitare un desiderio di partecipazione e una volontà di creazione di contenuti da inserire. Fortunatamente, nonostante le difficoltà riscontrate dal periodo storico che stavamo vivendo, tutte le otto persone a cui è stato presentato il prototipo hanno accettato volentieri di contribuire alla crescita dell'esperienza con una propria immagine, ciascuno nel limite delle proprie possibilità. Anche in tale occasione i test si sono svolti singolarmente, in diretta tramite la condivisione dello schermo durante una videochiamata. Ho lasciato che gli utenti navigassero il sito per capire il concetto dietro l'intero progetto; tuttavia in questa occasione ho preferito mantenere un approccio più informale nei confronti dei tester, cercando di metterli a proprio agio affinché esprimessero le proprie impressioni il più liberamente possibile. Non ho dunque posto delle domande specifiche, piuttosto ho cercato di raccogliere e spingere a delle riflessioni durante la fruizione dell'esperienza. Al termine del confronto ho lasciato ai tester un ragionevole lasso di tempo (un paio di giorni) affinché potessero realizzare le immagini, per poi condividerle con me attraverso una cartella condivisa su servizio di Cloud.

User test con esperti del settore teatrale

I primi cinque utenti, rispettivamente Emanuele, Michele, Laura, Serena e Fulvio, sono accomunati da un'esperienza di lunga data in ambito teatrale, ed in particolar modo gli ultimi due soggetti sono esperti facilitatori di Teatro dell'Oppresso. L'impressione generale a proposito del progetto è stata molto positiva e di seguito sono riportati i commenti più rilevanti:

Emanuele, regista teatrale, 25 anni

Emanuele si è dimostrato molto incuriosito e interessato al progetto. Inizialmente mi ha fatto però notare come le immagini che ho usato in modo esemplificativo scoraggino la partecipazione da parte dell'utente poiché non riflettono il reale risultato estetico dell'esperienza: le immagini sarebbero molto più variegate e astratte. Tuttavia, analizzando il concept e lo sviluppo dell'interfaccia, ha considerato quanto questo progetto sia in linea con la direzione che attualmente sta prendendo il teatro contemporaneo; riportando alcuni passaggi di un testo, "Estetica del performativo" di Erika Fischer-Lichte (2004), Emanuele ha spiegato come nell'attuale performatività prevalga un'estetica della ricezione, secondo cui sempre più performance in divenire coinvolgono il pubblico in continui scambi autoreferenziali.

Michele, attore teatrale, 26 anni

Michele ha analizzato il progetto Storybody in un'ottica più giocosa e divertita, mostrando molta curiosità nei confronti di quale potrebbe essere il potenziale. Gli è molto piaciuta l'idea di utilizzare in modi sorprendenti la piattaforma, coinvolgendo anche persone sconosciute in contesti inusuali: a suo dire la spontaneità è un ottimo modo per far parlare la gente. Non a caso un suo suggerimento è stato quello di dedicare lo sviluppo dell'interfaccia alla progettazione per dispositivi mobili, per favorire la naturalezza e la spensieratezza dei soggetti degli scatti. Inoltre a suo dire il sistema di interfaccia smartphone è progettato in maniera più intuitiva e accattivante.

Laura B., regista e attrice teatrale, 33 anni

Laura si è dimostrata molto forte nella sua convinzione che tale progetto possa avere un inestimabile potenziale se inserito in un contesto scolastico e formativo, essendo l'idea di Storybody quella di poter analizzare temi complessi con un linguaggio più semplice. A suo avviso, la piattaforma non richiama all'espressione persone provenienti da un contesto attoriale, poiché solite a parlare attraverso molteplici forme; piuttosto potrebbe essere molto utili per soggetti più fragili, vulnerabili, incapaci di scegliere le parole giuste. Conoscendo abbastanza bene il teatro educativo, Laura ha più volte ribadito come Storybody possa rivelarsi un ottimo strumento per risolvere conflitti e creare legami forti tra gli adolescenti, che attualmente comunicano molto attraverso le immagini. Anche in questo caso, Laura ha considerato fuorvianti le immagini di esempio.

Serena, facilitatrice di Teatro dell'Oppresso, 35 anni

Serena è rimasta molto sorpresa dalla facilità e dall'intuitività dell'interfaccia - non considerandosi molto pratica di dispositivi digitali-. Ha trovato molto particolare e interessante il progetto alla luce di tutte le potenziali immagini che potrebbero nascere da un'iniziativa simile: a suo dire, dal momento che il progetto non è più così vincolato dalle tecniche specifiche del Teatro dell'Oppresso, può staccarsi dall'universo del linguaggio corporeo per aprirsi in elaborazioni di immagini ancora più fantasiose, intriganti e espressive.

Fulvio, facilitatore di Teatro dell'Oppresso, 39 anni

Fulvio ha insistito molto sul fatto che Storybody possa essere sfruttato anche in maniera sincrona da gruppi di lavoro guidati dalla figura del facilitatore. Ha infatti considerato quanto la piattaforma possa rivelarsi utile nella co-creazione simultanea, anche in condizioni di distanza logistica tra i partecipanti, di qualcosa di bello e interessante. Secondo la sua opinione dunque è un progetto che si rivela per la sua duplice utilità: sia come sito di stampo più sociale, sia come strumento per laboratori di gruppo. Ha avuto piacere di definire Storybody con tre aggettivi: coraggioso, utile e stimolante.

User test con non esperti del settore teatrale

Le osservazioni ricevute in merito al tipo di target a cui è rivolto Storybody mi hanno dato modo di riflettere se effettivamente un genere di utenza meno esperta in materia teatrale possa essere interessata comunque a prendere parte all'iniziativa promossa dal progetto. Pertanto ho deciso di sottoporre ad altre tre persone, scelte su base volontaria, il prototipo della piattaforma, applicando le stesse procedure dei test precedenti, e ho chiesto loro se si sentissero capaci di creare un contenuto per essa. La risposta comune è stata inaspettatamente positiva, pertanto ho deciso di raccogliere le loro immagini e impressioni all'interno di questa tesi. Di seguito ho annotato le considerazioni più rilevanti:

Laura C., 25 anni

Laura ha considerato la potenzialità di questo strumento nell'incentivare l'espressione di chi tende ad avere un carattere più introverso e timido, dal momento che prevede la collaborazione ad un progetto ampio e collettivo. Si è augurata, infine, che questo progetto non sia unicamente associato alla situazione di distanziamento sociale che stavamo vivendo.

Adele, 27 anni

Adele ha mostrato interesse nei confronti del progetto ed ha apprezzato molto il fatto che la piattaforma inviti ad un'osservazione e un ascolto inusuale del proprio corpo. Ha gradito molto vedere i corpi comunicare senza suono, nè voce, nè movimento. Ha trovato curioso scoprire come si possa esprimere una tematica attraverso il proprio corpo per poi confrontare il risultato con interpretazioni diverse.

Marta, 27 anni

Marta ha giudicato Storybody usando l'aggettivo "innovativo" poiché unisce la narrazione corporea tipica della performance e del teatro con le caratteristiche e l'unicità dei progetti di crowdsourcing. La piattaforma dà alle persone forme nuove di espressione. Infine dichiara di aver avuto molto piacere a provare ad interpretare un tema usando il proprio corpo.

Quest'ultima fase di test mi ha permesso di fare alcune considerazioni finali a proposito dell'aspetto artistico del progetto e riguardo le impressioni che il progetto riesce a suscitare. Il concept di Storybody non ha mai generato un'interpretazione univoca per tutti i tester, al contrario sono state molteplici e variegate: alcune più affini al mio punto di vista e agli obiettivi che ho cercato di perseguire in questa ricerca, altre molto diverse e inaspettate, tuttavia non per questo considerabili come erranee. Dal mio punto di vista, Storybody si presenta come un progetto artistico capace di offrire differenti chiavi di lettura. Ho inoltre avuto modo di notare come quasi tutti i tester interpellati mi abbiano suggerito di ampliare e differenziare il target a cui rivolgere questo progetto al fine di aumentarne le potenzialità. In ultimo, ho dovuto riconoscere di aver commesso un errore nello sviluppo delle immagini esemplificative inserite nel progetto, poiché mi è stato fatto presente dalla quasi totalità degli utenti: avendo organizzato un laboratorio in presenza, le immagini inserite risultano molto omogenee tra loro e riflettono l'immagine di un laboratorio teatrale chiuso a livello espressivo in sé stesso. Questo fattore ha fatto emergere la problematica secondo cui difficilmente gli utenti si sentissero invogliati ad unirsi a quelle precise immagini, oltre che a dare un risultato molto diverso rispetto a quello realistico della piattaforma. Fortunatamente, il concept di Storybody è stato ugualmente compreso dai tester, che hanno fatto uso di un occhio più lungimirante e hanno saputo esprimere giudizi guardando oltre l'attuale rappresentazione di Storybody.

Fig. 139
Fotografia degli user test condotti a distanza

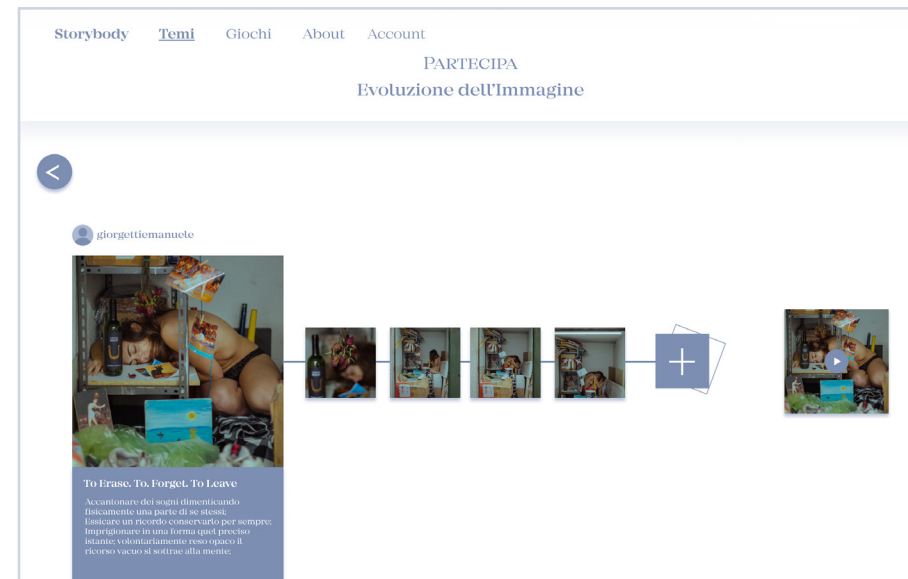
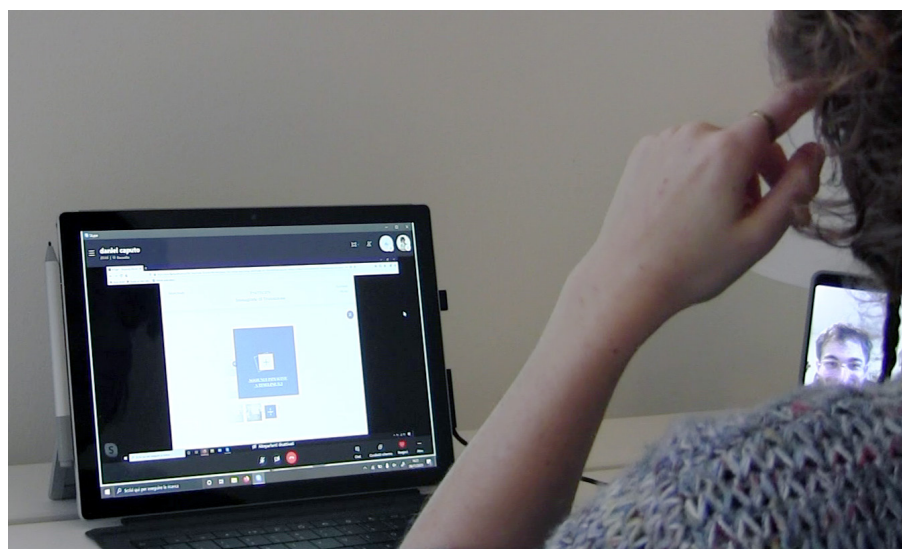


Fig. 140
Contributo di Emanuele

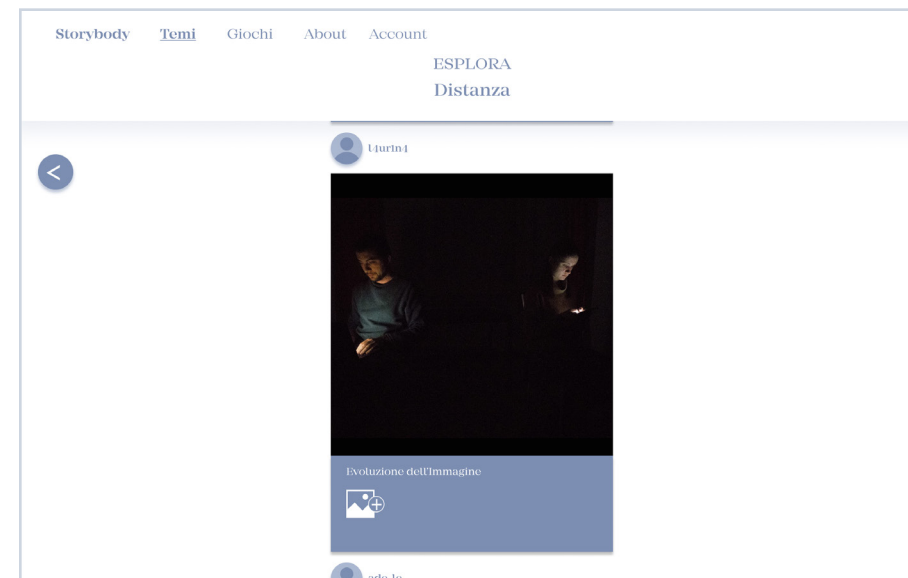


Fig. 141
Contributo di Laura C.

Il contributo degli user tester

Terminato ogni test con l'utente, mi sono state inviate delle immagini da ciascuno degli intervistati. Inserire le immagini composte da altre persone è stato molto significativo e soddisfacente poiché ha aggiunto valore a tutta l'esperienza che ho costruito intorno a Storybody. I contenuti prodotti sono amatoriali e rispecchiano l'espressione di chi li ha prodotti: ha molto risuonato negli utenti la tematica "Distanza", per cui sia Laura C., sia Adele sia Fulvio hanno deciso di creare un'Immagine Iniziale su tale argomento. All'immagine di Adele, Marta ha deciso di aggiungere altre due fotografie che a suo dire rispecchiassero la sua evoluzione. Emanuele invece ha preferito creare una propria Immagine Iniziale e evoluzione a proposito di un Tema da lui scelto: "Dimenticare". L'evoluzione si compone di altre quattro Immagini di Transizione da lui prodotte. Infine utenti come Michele, Serena e Laura B. hanno preferito continuare l'evoluzione delle Immagini Iniziali esemplificative. Michele ha creato una nuova timeline ne "Il Telefono e Viviana"; Serena è stata la prima ad aggiungere un'immagine a "Guardami", generando una prima timeline; infine Laura B. ha preferito continuare la seconda timeline de "La Scelta".

Fig. 142
Contributo di Adele

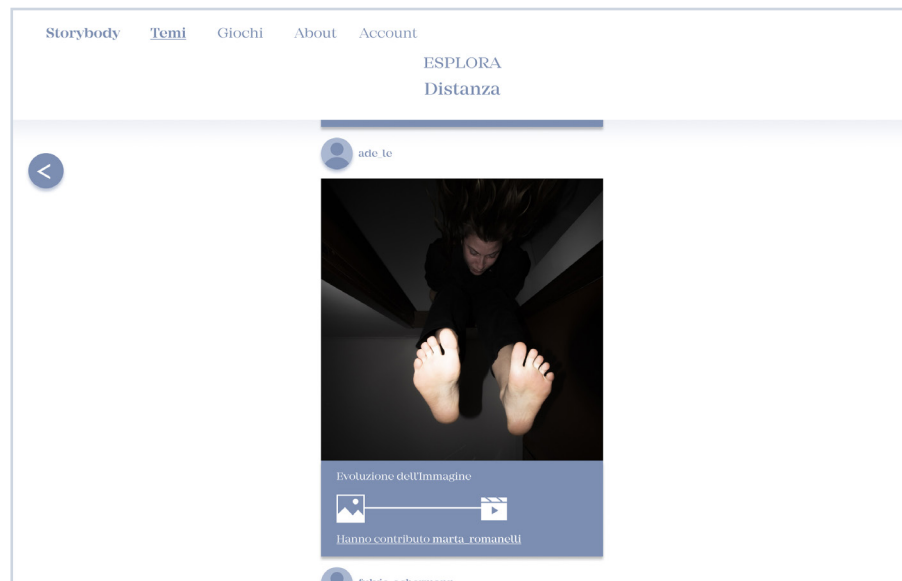


Fig. 145
Contributo di Laura B.



Fig. 143
Contributo di Marta

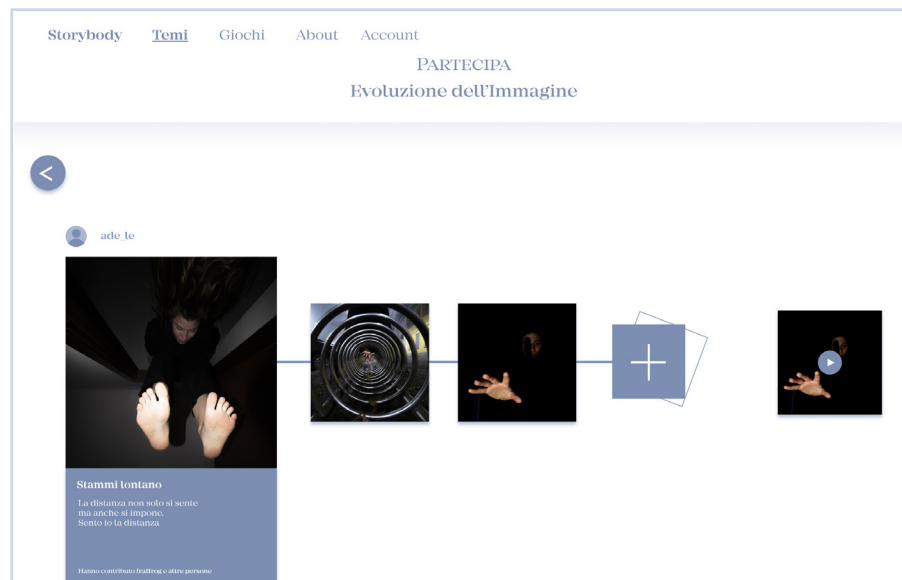


Fig. 146
Contributo di Michele



Fig. 144
Contributo di Fulvio

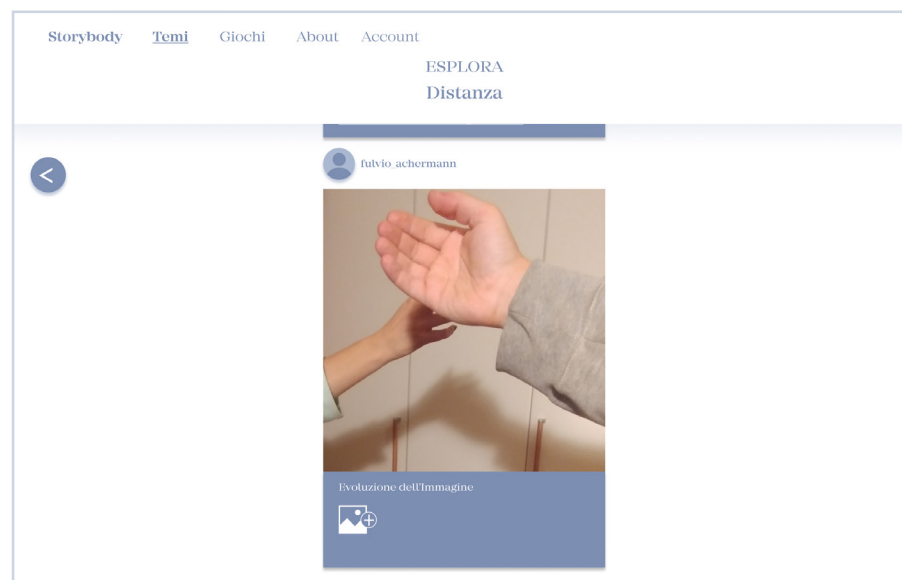
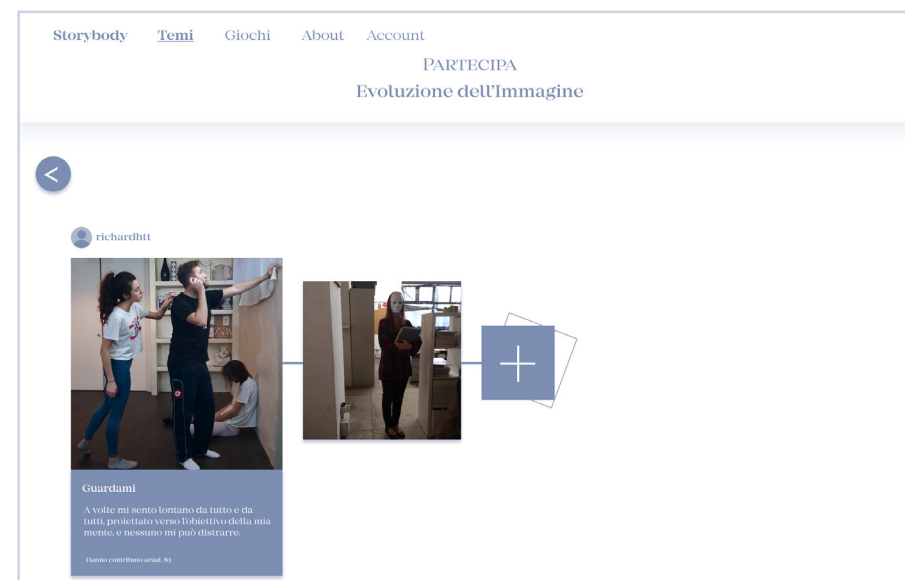


Fig. 147
Contributo di Serena



CONCLUSIONI E RINGRAZIAMENTI

CAPITOLO 7

CAPITOLO 7

CONCLUSIONI

“**L**a comunicazione univoca attraverso le immagini è sia la sua forza sia la sua debolezza.” Trovo che questa frase espressa da uno dei tre esaminatori, Anna, sia la più rappresentativa per quanto riguarda l'intero progetto. Storybody nasce come piattaforma artistica che richiede un alto coinvolgimento da parte dell'utente e, come tale, può essere sia misinterpretato e guardato con scetticismo, così come apprezzato e dunque utilizzato.

Una duplice interpretazione

L'intento di questa esperienza non risiede nel rispondere ad una reale necessità, ad un bisogno umano primario, tanto meno mira a risolvere un problema pragmatico; ne consegue che il progetto non fornisca una risposta precisa e diretta, quanto piuttosto sia da scintilla per una riflessione, un pensiero ed un dibattito. L'aspetto che è stato considerato più caratteristico e rilevante risiede nella libertà di espressione, di utilizzo e di interpretazione che il progetto concede: inizialmente, in quanto designer, ho affrontato questo lato della piattaforma in modo negativo e ho cercato di ostacolarlo; con il tempo e grazie all'opinione di coloro che hanno seguito lo sviluppo dell'esperienza, l'ho riconsiderato da una prospettiva autoriale e artistica, rivalutandolo oggi come una qualità e un punto di forza.

Nell'ottica dello sviluppo dell'interfaccia, l'andamento progettuale non è andato esattamente per come mi sarei aspettata in principio: nel momento in cui sono riuscita a dare una maggiore definizione al concept, ho pensato che tutta l'esperienza avrebbe avuto come fulcro i video generati dalla piattaforma. In realtà, ho presto avuto modo di realizzare che l'elemento catalizzatore dell'attenzione degli utenti fossero le timeline. Ha suscitato molto fascino il concetto di linea sequenziale che evolve, che si scompone e divide in tanti pattern differenti. Questa componente ha tolto il risalto ai video, che sono stati considerati come la cosiddetta “ciliegina sulla torta”; al contempo ha dato estremo risalto visivo all'idea di partecipazione attorno a cui ruota la piattaforma.

Un secondo risvolto positivo che ha accompagnato l'idea di Storybody è manifestato dal fatto che l'esperienza non si esaurisca unicamente sulla piattaforma, ma prenda vita anche al di fuori di essa: infatti coloro che hanno prodotto le immagini hanno trovato interessante il concetto di mettere in gioco sé stessi, la propria immaginazione e il proprio corpo con lo scopo di veicolare un messaggio. Se guardato da questo punto di vista, Storybody invoglia gli utenti a compiere piccoli gesti performativi, a riflettere sui propri pensieri correlati alle proprie azioni. Tuttavia, uno dei difetti dell'intero progetto ha preso corpo nel senso di insicurezza che un dialogo fatto solo di immagini può suscitare nelle persone. Ho dovuto considerare come Storybody possa creare delle difficoltà nel trovare consenso e partecipazione, dal momento che richiede uno sforzo di tipo interpretativo, così come tempo da parte degli utenti perché riescano a creare un'immagine significativa.

Se finito in mani sbagliate, Storybody può essere deturpato, oppure può semplicemente venire ignorato e avere un utilizzo prevalentemente passivo. Ciò nonostante, voglio sperare che, se ampliato il pubblico di riferimento a cui offrire questa esperienza, possa raggiungere anche un tipo di utenza positiva, attiva e riflessiva.

Il Covid-19 e la partecipazione

L'ambito di questa tesi di ricerca, vale a dire lo studio sull'interazione delle tecnologie digitali e dei nuovi media, mi permettono di avanzare una riflessione a proposito del contesto in cui è stato sviluppato questo progetto. Il distanziamento sociale, l'isolamento, lo smart working e la conseguente crescita di utilizzo di piattaforme per la comunicazione e la collaborazione a distanza hanno inevitabilmente influenzato la percezione di questo progetto e la sua partecipazione. Storybody purtroppo soffre della tendenza ad essere concepito come uno strumento di cui usufruire durante questo specifico periodo storico, per sopperire della mancanza di molte attività performative che al momento non possono essere svolte. Contraddittoriamente, una critica spesso ad esso rivolta risuona nelle parole: “Ma per chi in questo momento non ha lo spazio, non ha la compagnia e i mezzi per partecipare?” Vorrei dunque portare all'attenzione come questo progetto, per le modalità in cui è stato sviluppato, sia in grado di superare questa -seppur lunga- temporanea situazione. Indubbiamente è possibile usufruire dell'esperienza di Storybody in un momento delicato come quello in cui ha preso vita, ma non si esaurisce con esso. Il progetto è pensato per aumentare considerevolmente le proprie potenzialità e qualità se associato alle circostanze che possiamo definire nella norma. In conclusione vorrei sottolineare come la piattaforma possa sopravvivere al Covid-19, ma evolvere e crescere al di fuori di essa.

Sviluppi futuri

Il prototipo di Storybody si concretizza in un elaborato di grafica vettoriale estremamente semplice sia dal punto di vista visivo sia interattivo. Come implementazioni future andrebbe sviluppato un concept grafico ottimale per aggiungere valore all'intera esperienza e per renderla maggiormente accattivante dal punto di vista estetico. Parallelamente l'evoluzione dal punto di vista progettuale dovrebbe prevedere un ulteriore livello di dettaglio in termini di interazione e navigazione del sistema, come ad esempio la segnalazione di errori nel caso di mancanze da parte dell'utente o la responsività del sistema alla luce di determinate azioni - messaggi pop-up ecc.-. Infine l'esperienza andrebbe sviluppata a livello informatico creando un sistema di database per la raccolta di immagini ed un algoritmo che sia in grado di generare automaticamente timeline complesse e video automatizzati.

In un'ottica futura più lungimirante, nel caso in cui il progetto su Internet dovesse raggiungere un ampio consenso e partecipazione da parte del pubblico, sarebbe molto interessante trasporlo in una installazione artistica interattiva, cambiando dunque completamente punto di vista. Potrebbe essere allestita, ad esempio, una stanza dalle pareti bianche su cui proiettare le evoluzioni delle immagini riprendendo la metafora visuale dell'albero: i temi delle oppressioni costituiscono il suolo, mentre i semi sono le immagini iniziali; i rami sono composti dalle immagini di transizione ed i video rappresentano i frutti della pianta. Per incentivare la partecipazione dei visitatori, potrebbe venire installato uno schermo attraverso cui aggiungere i temi e una postazione dotata di fotocamera con cui scattare le immagini.

RINGRAZIAMENTI

Vorrei esprimere il mio grazie di cuore verso i miei genitori, per avermi permesso di arrivare alla fine di questo percorso formativo, per aver dedicato tempo e fatica nel realizzare i miei desideri, nell'incoraggiarmi e nell'aiutarmi sempre.

Vorrei ringraziare i miei fratelli, perché anche se sparpagliati in luoghi diversi, sappiamo restare uniti come se non ci fossimo mai separati.

Grazie al professor Spallazzo, che ha saputo guidarmi per portare a termine questa sfida con grande disponibilità e sincerità, spingendomi sempre a dare il massimo.

Grazie agli Oldies but Goldies -non la band, papà-: a Marta, per i consigli, i mantra, i meme e le gif; ad Adele, per la sua imprevedibilità che ormai è una certezza e per la sensibilità; ad Apo, perché sa essere fonte di risate e di supporto in ogni momento; a Laura, per avermi indicato più e più volte la strada laddove rischiavo di perderla.

Grazie a tutti i ragazzi di Misandria per essere unici e sorprendenti, perché avete dato vita a un gruppo straordinario; Milano è una città che mi rimane nel cuore anche per merito vostro.

Vorrei ringraziare Federico, per averci creduto più di quanto facessi io e per portarmi costantemente oltre tutti i miei limiti; inoltre un grazie ad Alberto, Il Presidente, Daniel, Viviana, Giulia e a tutte le Biglie, compagni di avventure pazzesche, di condivisione e di amore per il teatro.

Vorrei ringraziare tutti i tester Tobia, Anna, Pierstefano, Serena, Ruben, Laura, Fulvio, Emanuele, Melissa, Mike e Paula; così come gli intervistati Roberto Mazzini, Elisabetta Bonizzi e Uri Noymeir: mi avete dedicato tempo e consigli estremamente preziosi per la riuscita di questo progetto.

Grazie a Ginginha per essere indiscutibilmente se stessa, per le fusa durante la scrittura, per le nanne sopra il computer. Sei la mia inesauribile fonte di coccole.

Grazie a Nicolas, perché starmi accanto è un'impresa che sfidi ogni giorno con coraggio, ed io non posso che ripagarti con tutto il mio amore.

**BIBLIOGRAFIA
E INDICE DELLE
FIGURE**

BIBLIOGRAFIA

A

- Aglieri, M., & Aprigliano, S. (2019). ESERCIZI DI LIBERTÀ. ESPERIENZE DI TEATRO DELL'OPPRESSO NELLA DIDATTICA UNIVERSITARIA. *MEDIA EDUCATION*, 10(2), 212–231. <https://doi.org/10.14605/MED1021906>
- Almenberg, G. (2010). Notes on Participatory Art: Toward a Manifesto Differentiating It from Open Work, Interactive Art and Relational Art. AuthorHouse.
- Arcagni, S. (2018). *L'occhio della macchina*. Einaudi.
- Arvidsson, A., & Delfanti, A. (2013). Introduzione ai media digitali. In *Introduzione ai media digitali* (pag. 29). Il Mulino.

B

- Balzola, A. (2009). Una drammaturgia multimediale. Testi teatrali e immagini per una nuova scena. *Editoria & Spettacolo*.
- Balzola, A. (2011). La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo. Audino.
- Balzola, A., & Rosa, P. (2011). *L'arte fuori di sé*. Feltrinelli.
- Bauchard, F. (2003, maggio 14). Teatro delle interfacce. *ateatro.it*. <http://www.ateatro.it/webzine/2003/05/14/teatro-delle-interfacce/>
- Bauman, Z. (2010). *Modernità e ambivalenza*. Bollati Boringhieri.
- Bazzichelli, T. (2006). *Networking. La rete come arte*. Costa & Nolan.
- Beckerman, B., Beckerman, G. B., & Coco, W. (1990). *Theatrical Presentation: Performer, Audience, and Act*. Routledge.
- Bennato, D. (2012). *Sociologia dei media digitali: Relazioni sociali e processi comunicativi del web partecipativo*. Gius.Laterza & Figli Spa.
- Bishop, C. (2004). Antagonism and Relational Aesthetics. *October*, 110, 51–79. <https://doi.org/10.1162/0162287042379810>
- Bishop, C. (A c. Di). (2006). *Participation*. Whitechapel Gallery.
- Bishop, C. (2012). *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Verso Books.
- Boal, A. (1993). *Il poliziotto e la maschera. Giochi, esercizi e tecniche del teatro dell'oppresso* (R. Mazzini, Trad.). la meridiana.
- Boal, A. (2001). *Hamlet and the Baker's Son: My Life in Theatre and Politics*. Psychology Press.
- Boal, A. (2006). *The Aesthetics of the Oppressed*. Routledge.
- Boal, A. (2008). *Theatre of the Oppressed (Get Political)* by Boal, Augusto (2008) Paperback (New edition edition). Pluto Press.
- Boal, A. (2011). *L'arcobaleno del desiderio* (2 edizione). la meridiana.
- Boal, A., & Jackson, A. (2005). *Games for Actors and Non-Actors*. Taylor and Francis. <http://qut.eblib.com.au/patron/FullRecord.aspx?p=241887>
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1998). *Remediation: Understanding New Media*. MIT Pr.
- Bonazzi, M. (2019). *Arte Partecipativa e Sex Trafficking*. 40, 24.
- Bourriaud, N. (1998). *Esthétique relationnelle*. Presses du réel.
- Brown, T., & Wyatt, J. (2010). *Design Thinking for Social Innovation*. Stanford Social Innovation Review.

C

- Caronia, A. (1997). *Corpi come dispositivi*.
- Cavallo, A. C. M. (2008). *Virtual Forum Theatre: Creating and sharing drama to resolve conflicts*. TUFTS University.
- Chapple, F., & Kattenbelt, C. (2006). *Intermediality in Theatre and Performance*. Rodopi.
- Cohen-Cruz, J. (2002). *An Introduction to Community Art and Activism*. 7.
- Conrad, D. (2015). *Education and Social Innovation: The Youth Uncensored Project—A Case Study of Youth Participatory Research and Cultural Democracy in Action*. 25.
- Cooke, L. (1993, novembre). *Arnhem and Chicago. Outdoor Exhibitions of Contemporary Art*. *The Burlington Magazine*, 135.

D

- De Marinis, M. (2014). *Il corpo dello spettatore*. *Performance Studies e nuova teatrologia*. 14.
- Debord, G. (1979). *La società dello spettacolo*. Vallecchi.
- Design Thinking Process, Hasso Plattner Institute. (s.d.). Recuperato 17 novembre 2020, da <https://hpi.de/en/school-of-design-thinking/design-thinking/background/design-thinking-process.html>
- Dixon, S., & Smith, B. (2007). *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. MIT Pr.
- Dubner, S. J. (2007, ottobre 12). *Will Frank Warren Spill His Secrets? Bring Your Questions for the «PostSecret» Guy*. *Freakonomics*. <https://freakonomics.com/2007/10/12/will-frank-warren-spill-his-secrets-bring-your-questions-for-the-postsecret-guy/>

E

- Eco, U. (1962). *Opera aperta: Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*. Bompiani.

F

- Foster, H. (1996). *The Artist as Ethnographer*. In *The Return of the Real* (1st ed., pag. 293). MIT Pr.
- Frasca, G. (2001). *Videogame of the Oppressed*. Georgia Institute of Technology.

G

- Gardner, A., & Palmer, D. (2005). *NICOLAS BOURRIAUD INTERVIEWED*. *Broadsheet*, 34.3, 2.
- Giannachi, G. (2004). *Virtual Theatres: An Introduction* (1 edizione). Routledge.
- Giorgetti, E. (2017). *La scena video*. Civica Scuola Luchino Visconti.
- Guida, C. (2012). *Spatial practices. Funzione pubblica e politica dell'arte nella società delle reti*. FrancoAngeli.
- Guida, C. (2015). *Postfazione di Inferni artificiali. La politica della spettatorialità nell'arte partecipativa*. In *Inferni Artificiali. La politica della spettatorialità nell'arte partecipativa*. Luca Sossella Editore.

I

Iacobone, P. (2013). Paola Iacobone, Applied Theatre e teatro sociale: L'estetica del teatro fuori dal teatro. <http://www.iperstoria.it/joomla/numeri/23-saggi/saggi-num-3/128-iacobone>

K

Kemp, S. (2020, gennaio 30). Digital trends 2020: Every single stat you need to know about the internet. Podium | The Next Web. <https://thenextweb.com/podium/2020/01/30/digital-trends-2020-every-single-stat-you-need-to-know-about-the-internet/>

Kester, G. H. (2004). *Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art.* University of California Press.

Knapp, B. (1969). Armand Gatti: Multiplicity Of Vision In Action Theatre. *Modern Drama*, 12(1), 57–63. <https://doi.org/10.3138/md.12.1.57>

L

Lischi, S. (2005). *Il linguaggio del video.* Carocci.

Lockowandt, M. (2003). Inclusion Through Art: An Organisational Guideline to Using the Participatory Arts with Young Refugees and Asylum Seekers. RSN research.

M

Mainieri, M. (2015, luglio 6). Intervista al prof. Ezio Manzini. Collaboriamo! <https://collaboriamo.org/intervista-al-prof-ezio-manzini/>

Manovich, L., & Tarantino, M. (2010). *Software culture.* Edizioni Olivares.
Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation.* The MIT Press.

Mazzini, Roberto, & Talamonti, L. (2011). Teatro dell'oppresso, potere, conflitto, empowerment. In *L'empowerment dei servizi sociali e sanitari. Tra istanze individuali e necessità collettive.* Il pensiero scientifico editore.

McLaverly-Robinson, A. (2017, agosto 21). Augusto Boal: The Rainbow of Desire | Ceasefire Magazine. Ceasefire.Co.Uk. <https://ceasefiremagazine.co.uk/augusto-boal-rainbow-desire/>

McLuhan, M. (2015). *Gli strumenti del comunicare (Garzanti edizione).* Il Saggiatore.

Meroni, A., Fassi, D., & Simeone, G. (2013). Design for Social Innovation as Design Activism: An Action Format". In *Social Frontiers: Social Innovation Research Conference.* NESTA.

Monteverdi, A. (2005). *TEATRO MULTIMEDIALE.* Dall'opera d'arte totale al cyber teatro. Saggio di AMM (2005) – Digital Performance. <https://www.annamonteverdi.it/digital/teatro-multimediale-dallopera-darte-totale-al-cyber-teatro-saggio-di-amm-2005/>

Monteverdi, A. M. (2013, novembre). I nuovi formati del teatro mediale – Digital Performance. <https://www.annamonteverdi.it/digital/i-nuovi-formati-del-teatro-mediale/>

Monteverdi, A. M. (2016, settembre). La scena multimediale. WeSchool. <https://library.weschool.com/lezione/la-scena-multimediale-19549.html>

Monteverdi, A. M. (2020). Leggere uno spettacolo multimediale. La nuova scena tra video mapping, interaction design e Intelligenza Artificiale. Dino Audino.

Morandi, E. (2011). *Isole Compresse Teatro. Un'esperienza di teatro sociale [Tesi di Laurea magistrale].* Università degli Studi di Genova.

Murray, R., Caulier-Grice, J., & Mulgan, G. (2010). *The Open Book of Social Innovation: Ways to Design, Develop and Grow Social Innovation.* NESTA.

N

NET ART ANTHOLOGY: The File Room. (2016, ottobre 27). NET ART ANTHOLOGY: The File Room. <https://anthology.rhizome.org/the-file-room>

O

O'Toole, J. (1977). *Theatre in Education.* Hodder.

P

Pizzo, A. (2013). *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo (Prima edizione).* Accademia University Press.

Ponte di Pino, O. (2012). Teatro della persona, teatri delle persone. Una riflessione sul teatro sociale e di comunità. Dall'archivio di ateatro. [ateatro.it. http://www.ateatro.org/mostranew.asp?num=139&ord=7](http://www.ateatro.org/mostranew.asp?num=139&ord=7)

PostSecret. (2020). In Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=PostSecret&oldid=977260456>

Prendergast, M., & Saxton, J. (2010). *Applied Theatre: International Case Studies and Challenges for Practice.* Intellect L & D E F A E.

R

Reggio, P. (2017). *Reinventare Freire. Lavorare nel sociale con i temi generatori (1 edizione).* Franco Angeli.

Rosenfeld, L., Morville, P., & Arango, J. (2015). *Information Architecture: For the Web and Beyond (4 edizione).* O'Reilly Media.

S

Schutzman, M. (1994). Brechtian Shamanism: The Political Therapy of Augusto Boal. In *Playing Boal. Theatre, Therapy, Activism (1st edition, pag. 256).* Routledge.

Senor, P., & Mazzini, R. (2000). *La ribalta degli invisibili. Storie e strumenti del teatro dell'oppresso.* Terre di Mezzo.

Shakespeare, W. (1599). Come vi piace. https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Come_vi_piace&oldid=113086475

Shavelson, A. (2019, aprile 28). PostSecret: Private secrets anonymously shared with the world. CBS News. <https://www.cbsnews.com/news/postsecret-private-secrets-anonymously-shared-with-the-world/>

T

Thompson, J., & Schechner, R. (2004). Why "Social Theatre"? *TDR/The Drama Review*, 48(3), 11–16. <https://doi.org/10.1162/1054204041667767>

Tolomelli, A. (2016). Theatre of the oppressed: Linking research, political commitment and pedagogical perspectives. *Revista Internacional Interdisciplinar INTERthesis*, 13(3), 43. <https://doi.org/10.5007/1807-1384.2016v13n3p43>

Travis, D. (2016, gennaio). Desk research: The what, why and how. <https://www.>

userfocus.co.uk/articles/desk-research-the-what-why-and-how.html
Tschimmel, K. (2012). Design Thinking as an effective Toolkit for Innovation.
20.

W

Wang, C., & Burris, M. A. (1994). Empowerment through Photo Novella: Portraits of Participation. *Health Education Quarterly*, 21(2), 171–186. <https://doi.org/10.1177/109019819402100204>

Wang, C. C., & Burris, M. A. (1997). Photovoice: Concept, Methodology, and Use for Participatory Needs Assessment. *Health Education & Behaviour*, 24(3), 369–387.

What is Mobile Media Technologies | IGI Global. (s.d.). Recuperato 6 luglio 2020, da <https://www.igi-global.com/dictionary/effective-cultural-communication-via-information-and-communication-technologies-and-social-media-use/60807>

Wood, C. (2004). Form Invisible Theatre to Thai Soup. Untitled.

INDICE DELLE FIGURE

- Fig. 1 Io in una scena de “La Visita della Vecchia Signora”, 2019
- Fig. 2 Allan Kaprow, “18 happening in 6 parts (sandwich man)”, 1959
- Fig. 3 G. B. Corsetti, Studio Azzurro, “Prologo”, 1985
- Fig. 4 Robert Lapage “The Seven Strams of River Ota”, 1994
- Fig. 5 Motus, “Twin Rooms”, 2002
- Fig. 6 Marce.li Antunez Roca, “Epizoo”, 1994
- Fig. 7 Kònic Thtr, “Near in the distance”, 2015
- Fig. 8 Kònic Thr, “Before the Beep”, 2011-2012
- Fig. 9 Nobumichi Asai, “Omote”, facemapping real time
- Fig. 10 Nobumichi Asai, “Omote”, facemapping real time
- Fig. 11 Festival Anticorpi, Roma, 2014
- Fig. 12 Workshop con italiani e rifugiati, Asinilas, Roma, 2020
- Fig. 13 Augusto Boal con i facilitatori (da sx) Olivar Beudelak, Helen Sarapect, Claudete Felix, Barbara Santos, Geo Britto
- Fig. 14 Laboratorio di teatro per minori stranieri, Centro Civico Zero, 2016-2018
- Fig. 15 Boal tiene una lezione a Rio, 1980
- Fig. 16 Augusto Boal trasforma una caffetteria in un teatro a Rio, 1986
- Fig. 17 Augusto Boal trasforma una caffetteria in un teatro a Rio, 1986
- Fig. 18 Il gioco “Slow motion race”, tratto da “Giochi per Attori e Non Attori”
- Fig. 19 Il gioco “Hypnosis”, tratto da “Giochi per Attori e Non Attori”
- Fig. 20 Il gioco “Greek exercize”, tratto da “Giochi per Attori e Non Attori”
- Fig. 21 Partecipanti immersi nello spazio estetico ad un workshop di T.d.O., Rio de Janeiro, 1980

- Fig. 22 Spettacolo di Forum Theatre tenuto da Boal, Parigi, 1980
- Fig. 23 Attore durante la messa in scena de “Latin America Fair of Opinion”, diretta da Boal, San Paulo, 1971
- Fig. 24 Augusto Boal durante un Forum Theatre a Stoccolma, 1979
- Fig. 25 “Torquemada”, scritta da Boal in prigione, New York, 1971
- Fig. 26 Enquentro Internacionales tenuto da Ma(g)dalenas, un gruppo di T.d.O. di stampo femminista, 2013-2017
- Fig. 27 Enquentro Internationales Ma(g)dalenas, 2013-2017
- Fig. 28 Sala principale dell’edificio Cedric, centro dedicato alle arti di comunità, Londra
- Fig. 29 Esperimento di Invisible Theatre di Augusto Boal, “The Supermarket”, Brusselle, 1978
- Fig. 30 Esperimento di Invisible Theatre di Augusto Boal, “The Supermarket”, Brusselle, 1978
- Fig. 31 Los Romeos, attori attraenti che parlano con visitatrici, esperimento di Dora Garcia
- Fig. 32 Community Cameos, attori interpretano personaggi famosi itineranti con cui i passanti possono dialogare, 1970
- Fig. 33 Santiago Sierra, Línea de 250 cm tatuada sobre 6 personas remuneradas, 1999
- Fig. 34 Thomas Hirschhorn, Deleuze monument, Avignone, 2000
- Fig. 35 Rirkrit Tiravanija, Untitled (Free), 303 New York, 1992
- Fig. 36 Rirkrit Tiravanija, Untitled (Free), 303 New York, 1992
- Fig. 37 Cartolina inviata a Post Secret, 13345 Copper Ridge Road, Germantown, Maryland 20874
- Fig. 38 Cartolina inviata a Post Secret, 13345 Copper Ridge Road, Germantown, Maryland 20874
- Fig. 39 Homepage del simulatore del sito File Room
- Fig. 40 Frame del video “The Johnny Cash Project” realizzati da diversi autori
- Fig. 41 Frame del video “The Johnny Cash Project” realizzati da diversi autori
- Fig. 42 Frame del video “The Johnny Cash Project” realizzati da diversi autori
- Fig. 43 Frame del video “The Johnny Cash Project” realizzati da diversi autori
- Fig. 44 Augusto Boal tiene una lezione di T.d.O. a San Paolo, 1979
- Fig. 45 The Shodh Yatra, una camminata di chilometri nell’India rurale organizzata da Honey Bee Network

Fig. 46 The Shodh Yatra, una camminata di chilometri atta condividere soluzioni sostenibili sull'agricoltura, la salute e la biodiversità

Fig. 47 La mappa del Design mode definito da Manzini, 2015

Fig. 48 Culture emergenti nella mappa del Design mode definito da Manzini, 2015

Fig. 49 Kuras S.C., opera design attivista di Santiago Cirugeda, Seville, 1997

Fig. 50 Scena tratta da uno dei video per Immagina Milano, 2011

Fig. 51 Banchetto promozionale di Nutrire Milano, 2010

Fig. 52 Schema illustrativo della metodologia del Design Thinking

Fig. 53 Confronto tra processo ideale e processo reale di Design Thinking

Fig. 54 Schermata di lavoro di Concept Board

Fig. 55 Schermata della Tavola da disegno di AWW App

Fig. 56 Schema illustrativo del rapporto tra Individuo e Gruppo

Fig. 57 Partecipanti ad un laboratorio di Teatro Immagine tenuto da Partecipante, s.d

Fig. 58 Foto creata dalle partecipanti al progetto Photovoice, Yunnan, 1997

Fig. 59 Foto creata dalle partecipanti al progetto Photovoice, Yunnan, 1997

Fig. 60 Schema illustrativo del rapporto tra Individuo e Gruppo del primo concept

Fig. 61 Schema illustrativo del concept

Fig. 62 Schema illustrativo del rapporto tra Individuo e Gruppo del nuovo concept

Fig. 63 Tabella della gerarchia dei contenuti seguendo le azioni

Fig. 64 Tabella della gerarchia dei contenuti seguendo le tematiche

Fig. 65 Mappa della gerarchia dei contenuti

Fig. 66 High level sitemap del progetto

Fig. 67 Schermata sui Temi del primo wireframe

Fig. 68 Schermata sulle Immagini del Tema del primo wireframe

Fig. 69 Schermata sulle Evoluzioni delle Immagini del primo wireframe

Fig. 70 Schermata sulle Evoluzioni delle Immagini del primo wireframe

Fig. 71 Foto del laboratorio con i volontari del Teatro delle Biglie

Fig. 72 Schermata della Homepage del progetto

Fig. 73 Schermata della pagina About del progetto

Fig. 74 Schermata della pagina About del progetto

Fig. 75 Schermata della pagina About del progetto

Fig. 76 Schermata della pagina About del progetto

Fig. 77 Schermata della pagina About del progetto

Fig. 78 Schermata della pagina About del progetto

Fig. 79 Schermata della pagina Temi delle Immagini del progetto

Fig. 80 Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto

Fig. 81 Schermata della pagina Temi delle Immagini del progetto con hovering

Fig. 82 Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto con hovering

Fig. 83 Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto: gioco Occhi Aperti

Fig. 84 Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto: gioco La bottiglia ubriaca

Fig. 85 Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto: gioco Il pupazzo di neve

Fig. 86 Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto: gioco Occhi Aperti

Fig. 87 Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto: gioco Occhi Aperti

Fig. 88 Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto: gioco Occhi Aperti

Fig. 89 Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto: gioco La bottiglia ubriaca

Fig. 90 Schermata della pagina Giochi Esercizi del progetto: gioco Il pupazzo di neve

Fig. 91 Schermata della pagina I Temi delle Immagini

Fig. 92 Schermata della pagina I Temi delle Immagini con hovering

Fig. 93 Schermata della pagina I Temi delle Immagini

Fig. 94 Schermata della pagina Aggiungere un Tema

Fig. 95 Schermata della pagina Aggiungere un Tema

Fig. 96 Schermata della pagina le Immagini dei Temi del progetto

Fig. 97 Schermata dello scorrimento dall'Immagine ai video generati

Fig. 98 Schermata dello scorrimento verso il basso per visualizzare le Immagini

Fig. 99 Schermata del hovering per entrare nell'evoluzione dell' Immagine

Fig. 100 Schermata di aggiunta dell'Immagine del Tema scorrendo a fondo della sezione

Fig. 101 Schermata dell'Evoluzione dell'Immagine

Fig. 102 Schermata dell'Evoluzione dell'Immagine con hovering del mouse

Fig. 103 Schermata della visualizzazione dei video

Fig. 104 Schermata della visualizzazione delle Immagini aggiunte e della mappa sottostante

Fig. 105 Schermata della creazione di una nuova Timeline

Fig. 106 Schermata di aggiunta allaTimeline esistente

Fig. 107 Schermata di caricamento dell'Immagine

Fig. 108 Schermata di ridimensionamento dell'Immagine caricata

Fig. 109 Schermata di iscrizione prima di caricare l'Immagine

Fig. 110 Schermata di richiesta di pubblicazione avvenuto

Fig. 111 Schermata di richiesta di pubblicazione annullata

Fig. 112 Schermata di registrazione o accesso tramite Menu del progetto

Fig. 113 Schermata di profilo utente del progetto

Fig. 114 Schermata di profilo utente del progetto

Fig. 115 Evoluzione dell'Immagine "Il Giudizio"

Fig. 116 Evoluzione dell'Immagine "Il Telefono e Viviana"

Fig. 117 Evoluzione dell'Immagine "Guardami"

Fig. 118 Evoluzione dell'Immagine "Io vi confesso"

Fig. 119 Schermata Home e About versione mobile

Fig. 120 Schermata Home e About versione mobile

Fig. 121 Schermata Temi delle Immagini e Giochi Eserciziversione mobile

Fig. 122 Schermata Temi delle Immagini e Giochi Eserciziversione mobile

Fig. 123 Schermata Tei Temi e dell'Aggiunta di un tema versione mobile

Fig. 124 Schermata Tei Temi e dell'Aggiunta di un tema versione mobile

Fig. 125 Schermata delle Immagini del Tema e dell'Evoluzione dell'Immagine

versione mobile

Fig. 126 Schermata delle Immagini del Tema e dell'Evoluzione dell'Immagine versione mobile

Fig. 127 Schermata di Creazione di una Timeline o Aggiunta alla Timeline esistente versione mobile

Fig. 128 Schermata di Creazione di una Timeline o Aggiunta alla Timeline esistente versione mobile

Fig. 129 Schermata caricamento dell'Immagine e di iscrizione alla pagina versione mobile

Fig. 130 Schermata caricamento dell'Immagine e di iscrizione alla pagina versione mobile

Fig. 131 User Journey Map dell'esperienza dell'utente durante la navigazione

Fig. 132 Fotografia degli user test condotti a distanza

Fig. 133 Schermata del progetto con Menu ridefinito

Fig. 134 Schermata del progetto con Menu ridefinito

Fig. 135 Schermata del gioco Occhi Aperti con timer

Fig. 136 Schermata del profilo con la funzione di Eliminazione dell'Immagine

Fig. 137 Schermata del profilo con la funzione di Eliminazione dell'Immagine

Fig. 138 Schermata dell'Evoluzione dell'Immagine con Immagine mancante

Fig. 139 Fotografia degli user test condotti a distanza

Fig. 140 Contributo di Emanuele

Fig. 141 Contributo di Laura C.

Fig. 142 Contributo di Adele

Fig. 143 Contributo di Marta

Fig. 144 Contributo di Fulvio

Fig. 145 Contributo di Laura B.

Fig. 146 Contributo di Michele

Fig. 147 Contributo di Serena

