

Laboratori didattici ABITARE: Una Pratica di Empowerment tra Arte Programmata e Linguaggio Teatrale

Abstract del Progetto

Abitare non è inteso come semplice stasi in un luogo, ma come l'atto di costruire relazioni positive con sé stessi, con gli altri e con l'ambiente. In un contesto storico di forte destabilizzazione, il progetto si propone come una palestra di agency, dove il "vivere" diventa un atto creativo consapevole. Attraverso il dialogo tra il rigore della forma architettonica e la fluidità dell'azione teatrale, il laboratorio trasforma la percezione del caso in un'opportunità di scelta, fornendo ai giovani gli strumenti per sentirsi registri della propria esistenza.

Obiettivi: Dall'Evento alla Scelta

L'obiettivo primario è il rafforzamento dell'empowerment personale.

- **Autorialità:** Restituire ai ragazzi la capacità di agire e decidere, anche di fronte a eventi non controllabili.
- **Gestione dell'Imprevisto:** Abitare sé stessi significa comprendere che, sebbene non si possano sempre scegliere gli eventi (il "caso"), è sempre possibile scegliere la propria risposta a essi.
- **Relazione e Supporto:** Comprendere che la propria stabilità può vacillare (come una tenda a cui saltano i picchetti) e che la relazione con l'altro è la chiave per ripristinare l'equilibrio o trovare rifugio.

Metodo: Il Linguaggio Duplice e la Regola T21

Il progetto adotta una metodologia multidisciplinare che garantisce un tempo di sedimentazione dei concetti (15 giorni tra gli incontri).

- La Regola T21: "Ognuno fa quello che può, come può, senza giudicare se stesso e gli altri". Questa cornice etica abbatte la performance a favore dell'esperienza.
- Linguaggio Teatrale: Utilizza il corpo e il "qui ed ora" per esplorare infinite narrazioni umane. Sostiene l'attivazione del corpo prima del pensiero.
- Linguaggio Architettonico: Crea forme precise ma vive, capaci di mutare in base al vissuto del gruppo.

Tecnica e Materiali

Il fulcro tecnico risiede nell'Arte Programmata, dove la bellezza nasce dall'incontro tra una struttura data e la variabile del caso. Il progetto nelle scuole si articola in 3 incontri da due ore. Tale lavoro può essere rimodulato per un'unica esperienza dimostrativa in un convegno o un evento di piazza.

- Tappeto in PVC (2x3m): Una griglia di riquadri che funge da piano d'azione collettivo.
- Dado e Figure: Strumenti di aleatorietà che determinano i materiali di partenza per la composizione.
- Scatola Riflettente e Specchi: Dispositivi per il cambio di prospettiva e l'osservazione del sé.
- Supporti Bibliografici: L'albo illustrato "A te la Scelta" (Ed. Panini) come guida teorica su cui l'insegnante può tornare oltre al laboratorio. Aiuta, spostando il piano della narrazione, a comprendere il tema centrale del lavoro da ulteriori punti di vista.

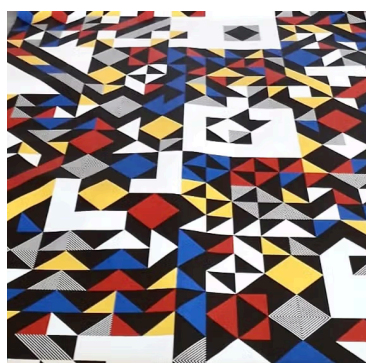
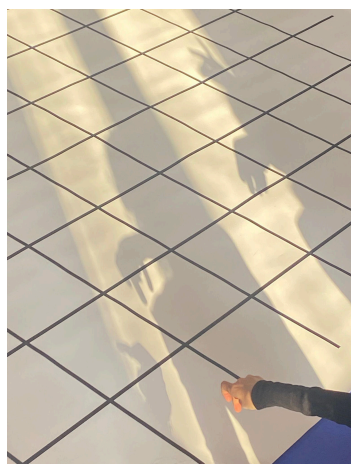


Articolazione del Lavoro

Il percorso si sviluppa in tre fasi sequenziali:

- Fase 1: La Composizione Aleatoria. Modeling in cerchio per l'attivazione corporea. Segue la creazione di un'opera collettiva sul tappeto PVC: il lancio del dado introduce il caso, la scelta individuale e collettiva definisce l'opera finale, documentata da istantanee fotografiche.
- Fase 2: La Mappa Autonoma. Ogni partecipante realizza in autonomia la propria mappa seguendo le regole dell'Arte Programmata, utilizzando fogli A4 e pennarelli (nero e arancione) per tradurre il pensiero astratto in segno grafico.
- Fase 3: La Molteplicità dei Punti di Vista. Utilizzo dello specchio per riflettere sul sé e accettare lo sguardo altrui. Pratica della tecnica dello "Stormo": un movimento di gruppo dove la leadership è alternata e fluida, insegnando ad accettare la guida altrui e a condurre con responsabilità

Le foto mostrano la progressione del lavoro: dalla neutralità del tappeto PVC alla complessità delle riflessioni negli specchi.



Sintesi Analitica

L'analisi critica del rapporto tra l'Opera Collettiva e le Mappe Individuali rivela il cuore pedagogico del progetto nel passaggio cruciale dalla dimensione sociale e sistemica a quella dell'auto-consapevolezza e dell'agency personale. Se l'opera realizzata sul tappeto in PVC rappresenta il macro-sistema sociale in cui ogni ragazzo sperimenta l'appartenenza a un quadro più ampio, negoziando la propria scelta individuale con lo spazio degli altri e con l'imprevedibilità del caso, la successiva creazione della mappa individuale segna il momento dell'introiezione. In questa transizione dal macro al micro, la pressione del gruppo svanisce e lo studente diventa l'unico autore della propria geografia interiore: se il tappeto è il mondo, la mappa su foglio A4 diventa lo strumento con cui l'individuo decide, in piena autonomia, come abitare se stesso al suo interno.

Questa evoluzione si fonda su una dialettica profonda tra caso e intenzionalità. Mentre nella prima fase l'enfasi è posta sull'accoglienza dell'imprevisto e sulla reazione collettiva al caos generato dal lancio del dado, nella seconda fase la "Regola dell'Arte Programmata" viene applicata con un rigore più intimo e riflessivo. L'uso limitato dei colori nero e arancione costringe lo studente a superare il mero decorativismo per concentrarsi sulla struttura e sullo scopo, dimostrando che, pur partendo da elementi predefiniti e binari strutturati, il risultato finale resta un'espressione unica della propria volontà.

Fondamentale in questo processo è l'intervallo di quindici giorni tra le attività, un tempo necessario per la sedimentazione in cui l'esplosione di energia estemporanea tipica del "qui ed ora" teatrale può trasformarsi in consapevolezza pedagogica. È proprio in questo passaggio che l'esperienza ludica matura in pensiero critico, portando il ragazzo a comprendere che la bellezza non è un frutto del caso, ma della capacità umana di dare un ordine intenzionale al caos.

In ultima analisi, il rapporto tra queste due fasi funge da ponte necessario verso la dimensione della leadership fluida prevista nella fase finale del progetto. La definizione della propria rotta attraverso la mappatura individuale è infatti propedeutica alla tecnica dello "Stormo": solo chi ha imparato a governare il proprio spazio in autonomia è in grado di alternarsi con responsabilità nel ruolo di guida o di seguire consapevolmente la direzione altrui. Il percorso si configura quindi come una successione necessaria in cui l'opera collettiva insegna la convivenza e la mappa individuale fornisce gli strumenti per l'autodeterminazione.

Conclusioni

Abitare è un atto di resistenza e di costruzione. Realizzare "bellezza dall'imprevisto" è possibile solo se non ci si lascia trasportare passivamente dal caso, ma si agisce con uno scopo chiaro e condiviso. Il progetto consegna alla scuola non solo un prodotto artistico, ma una nuova consapevolezza: le nostre scelte si riflettono inevitabilmente sul sistema di cui tutti facciamo parte.

Il progetto nasce dall'incontro di Teatro 21 con la Scuola di Architettura per bambine e bambini di Dialoghi d'Arte , da una idea di Sara Moretti e dalle competenze trasversali di chi poi ha realmente ideato e condotto gli incontri:

- *Silvia Lucibello Operatrice Teatrale*
- *Alessandro Chiossone e Roberta Volpone Architetti*

I laboratori didattici Abitare, si sviluppano all'interno del progetto "L'Accoglienza che Cura 2" , capofila il Comune di Savona in rete con diversi enti del terzo settore. Bando Territori Inclusivi Fondazione Compagnia San Paolo in collaborazione con Fondazione A. De Mari.

Bibliografia

- ❖ Bandura, A. (2000). *Autoefficacia: teoria e applicazioni*. Trento: Erickson.
- ❖ Bovio, G. (2024). *Verso l'architettura. Verso la partecipazione culturale*. Torino: Dd'A Kids. ISBN 978-88-95459-57-8.
- ❖ Eco, U. (1962). *Opera aperta*. Milano: Bompiani.
- ❖ Heidegger, M. (1976). *Costruire, abitare, pensare*. In *Saggi e discorsi*. Milano: Mursia (Ed. originale 1951).
- ❖ Munari, B. (1977). *Fantasia*. Bari: Laterza.
- ❖ Sanna, G. & Gosh (2022). *A te la scelta*. Modena: Franco Cosimo Panini Editore.

Savona, Marzo 2026

Responsabile Progetto

Sara Moretti