



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

CONTRASTARE LE DISUGUALIANZE DI GENERE ATTRAVERSO IL TEATRO FORUM



AGES: ADDRESSING GENDER EQUALITY IN SCHOOLS

AGES

AGES: Addressing
Gender Equality in
Schools



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Using Philosophy for Children and forum theatre to develop critical thinking and creating spaces to discuss gender

Project number: 2019-1-UK01-KA201-062068



anthropolis



 Nyköping



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Cos'è il Teatro per il cambiamento sociale?

Il Teatro per il cambiamento sociale coinvolge le persone in tematiche che le riguardano attraverso la discussione e l'esplorazione partecipativa. I partecipanti possono esplorare una varietà di soluzioni diverse a questioni e problemi rilevanti utilizzando tecniche teatrali. Il Teatro per il cambiamento sociale ha 3 elementi: teatro invisibile, teatro d'immagine e Teatro Forum. Il programma Erasmus AGES vorrebbe sapere la vostra opinione e fornire un caso di studio delle vostre esperienze, partendo dalla sperimentazione dell'uso di queste attività.

Attività di riscaldamento

Molti di queste attività (o giochi) sono basate sulla concentrazione e l'attenzione, e presentano tutte un elemento di silenzio, controllo e autoregolazione. Quando viene introdotto un elemento di rottura, si potrebbe notare che gli alunni che normalmente "non riescono a concentrarsi" o "non riescono a stare in silenzio" saranno invece in grado di mantenere lo spazio e autoregolarsi. Fa sempre parte dei miei programmi aggiungere una riflessione finale sulle attività, indagando su come le persone riescono a trattenersi e a rimanere in silenzio. Le attività che seguono non devono seguire un ordine particolare e possono essere usate come meglio credete.

Il tuo nome e un'azione

Il gruppo si mette in piedi in cerchio. Una persona entra nel mezzo del cerchio, dice il suo nome, fa un'azione/un gesto e ritorna alla sua posizione nel cerchio. Il gruppo, a questo punto, deve ripetere esattamente la stessa azione/gesto. È un modo per permettere alle persone di guardarsi e diventare consapevoli della presenza l'uno dell'altro senza troppa pressione.

ZIP ZAP BOING

In un cerchio il gruppo si passa una 'palla di energia' immaginaria attraverso dei suoni. Di' "Zip" quando la passi alla persona accanto a te nel cerchio e "Zap" invece se la passi a qualcuno che non è accanto a te (per esempio all'altro lato del cerchio), se una persona vuole rifiutare l'offerta grida "Boing" e alza le mani e la persona che aveva "lanciato la palla" sceglie qualcun altro. Le azioni possono essere interpretate in modo più teatrale, così potrete osservare come le persone si sentono libere di divertirsi, di prendere o di rifiutare.



(1,2,3 Stella)

Il gruppo sceglie una persona che deve stare in piedi con le spalle al resto del gruppo. Il gruppo deve cercare di arrivare alla persona in piedi di spalle, ma quando la persona si gira, dicendo “1,2,3 stella!”, tutto il gruppo deve bloccarsi e mantenere una posizione, ogni volta che si muove e viene individuato deve tornare in fondo alla stanza e ricominciare.

Il custode delle chiavi

Il gruppo si siede in un cerchio di sedie con una sedia al centro, una persona si siede al centro bendata. Ai piedi della sedia al centro ci sono delle chiavi (o qualsiasi altro oggetto) e chi si siede al centro ne diventa il/la custode. Una persona del cerchio è nominata per mettersi dietro alla sua sedia, camminare intorno a tutte le sedie del gruppo e tornare indietro alla propria sedia, poi può cercare di afferrare le chiavi (o qualsiasi oggetto) che sono ai piedi della persona al centro, il/la "custode". Il/la custode deve cercare di ascoltare i passi della persona e cercare di indicare dove crede che sia nel cerchio. Se il/la custode indovina, la persona deve sedersi di nuovo sulla propria sedia. L'obiettivo è che una persona vada in giro e prenda le chiavi senza essere preso.

Un giro di ritmo e movimento

Una persona viene scelta come “detective” e deve lasciare la stanza o chiudere gli occhi. Dentro la stanza, si sceglie un'altra persona e a quel punto il “detective” viene fatto entrare nella stanza. La persona scelta all'interno della stanza deve fare un gesto e il gruppo la imita completamente: imitando, ognuno deve tenere gli occhi direttamente davanti a sé, senza guardare la persona che ha fatto il gesto. La persona che ha fatto il gesto continua a cambiare il ritmo e cerca di vedere quante volte può cambiare senza essere scoperta dal detective. I partecipanti imitano a loro volta i nuovi gesti solo quando la persona di fronte a loro cambia e non guarda il “detective”.

Omicidio con l'occholino

Una persona viene scelta come “detective” e deve lasciare la stanza o chiudere gli occhi.. Un'altra persona nella stanza viene poi scelta e il detective entra nella stanza. La persona scelta all'interno della stanza diventa l'“assassino”. Deve stabilire un contatto visivo con tutti gli altri componenti del cerchio e far a qualcuno di loro l'occholino. Se questo accade a te, tu “muori” e sei invitato a mettere in scena una morte elaborata ed esagerata. La sfida è che il detective capisca chi è l'assassino prima che tutti vengano uccisi.

In piedi



Il gruppo si siede sulle sedie e una persona alla volta cerca di alzarsi in piedi, finché tutti sono in piedi. Se più di una persona si alza nello stesso momento, allora tutti devono sedersi e ricominciare. Notate se questo continua a ripetersi, se le persone stanno accelerando o diventano frustrate. Riflettete su questo e invitate il gruppo ad essere lento e controllato e vedere se a quel punto c'è una differenza. Una versione simile di questa attività consiste nel provare a contare in gruppo fino a 21 e se più di una persona grida lo stesso numero si deve ricominciare da capo.

Nelle attività a coppie

Quando si lavora in coppia si può cambiare coppia a seconda dell'attività o mantenere la stessa coppia. Per esempio, se si tratta di un gruppo che non si conosce, mantengo le stesse coppie, se il gruppo si conosce, allora forse cambierò coppie ad ogni attività per portarli fuori dalla zona di comfort. Anche in questo caso sta al facilitatore decidere, potete anche chiedere al gruppo cosa preferiscono.

1-2-3

A coppie, ripetete i numeri 1, 2 e 3 in maniera alternata fino a creare uno schema (A: 1, B:2, A:3 e così via). Sostituite 1 e con un suono e un'azione, poi ripetete con 2 e 3 (A: bau, B:2, A:3 e così via). L'obiettivo è vedere quali gruppi riescono a farlo più velocemente e chi riesce a trovare un ritmo comune con il proprio partner.

Guidare un partner

Prima di questa attività, anticipate che prevede del contatto fisico. La coppia può discutere di quali sono i punti in cui non apprezza il contatto fisico e quali invece la fanno sentire a proprio agio. La coppia si mette d'accordo su 3 punti del corpo che verranno toccati per dare indicazioni. Di solito quello che funziona meglio è: la parte superiore della colonna vertebrale per "avanti"; il centro per lo "stop"; e la parte inferiore della schiena per "l'indietro". Per cambiare direzione, si toccherà la spalla.

Livellare

1. Prima di tutto, provate farvi muovere, attraverso il tocco, l'un l'altro e vedete com'è essere guidati
2. Vedete se i partner riescono a farlo con o senza gli occhi chiusi.
3. Riflettete se è più facile condurre o essere condotti

Poi sostituite il tocco con suoni specifici (creati dalla coppia) e vedete se tutti i partecipanti possono ignorare gli altri rumori e sintonizzarsi con il loro partner. Di nuovo, scambiatevi i ruoli e riflettete sul processo.



Specchio riflesso

In coppia identificatevi come A e B. Entrambi i partner si guardano l'un l'altro, A inizia facendo un'azione e B la rispecchia. Si tratta di uno "specchio riflesso" quindi non preoccupatevi di usare lo stesso braccio destro per esempio. Cercate di usare movimenti lenti e sostenuti e di includere espressioni facciali. Poi scambiatevi. Infine provate l'attività senza un partner principale e vedete cosa succede.

Scolpire o modellare

Scolpire in coppia

Scolpire o modellare significa usare uno o più partner per creare immagini. Etichettatevi come A e B. A pensa a un lavoro (ad esempio l'insegnante) e usando B lo posiziona in una statua che rappresenta quella figura. A inizia scolpendo il corpo e infine dà un'espressione facciale da rispecchiare. Idealmente provate questo senza parlare.

Modellare in gruppo

Dopo aver provato l'uno sull'altro spostatevi in gruppi e provate temi piuttosto che professioni. Ad esempio: Un giorno nel parco, cos'è il cambiamento climatico, l'oppressione. Permettete al gruppo di scegliere alcuni dei temi. Se possibile, permettete delle dimostrazioni, dividete il gruppo in 2 e chiedete a ogni gruppo di osservare le sculture dell'altro.

Chiedete al gruppo che osserva di fare un'analisi soggettiva e oggettiva di "chi è l'oppresso?".

Come possiamo vedere, tra livelli, espressioni facciali, ecc, c'è un chiaro protagonista e antagonista. Non c'è bisogno che sia "corretto", basta che ogni partecipante veda l'immagine.

La foto di famiglia

1. I partecipanti modellano i modelli (attori) in quella che considerano una rappresentazione accurata della famiglia mondiale.
2. Il protagonista (scultore) alla fine aggiunge se stesso nell'immagine
3. Discutete le osservazioni soggettive e oggettive



4. E' questa la tua famiglia? Se no, cambia l'idea e scolpisci di nuovo
5. Costruite un'immagine nella quale il gruppo possa riconoscersi

Teatro immagine/macchina dell'oppressione

Il teatro d'immagine è dove i gruppi si riuniscono per creare immagini basate su temi. L'introduzione del teatro d'immagine può avere diversi temi.

Scegliete un argomento per il gruppo, un 'titolo' per l'immagine, qualcosa di semplice e che possa creare un'immagine facile, per esempio 'una giornata al mare'. Invitate i partecipanti ad entrare nello spazio dell'immagine e creare un'immagine fissa che rappresenti il titolo, le persone possono unirsi di loro spontanea volontà e l'immagine è completa quando un numero sufficiente di persone è entrato nello spazio e ha creato l'immagine.

1. Andando avanti aggiungete un suono e un movimento ripetitivo all'immagine, la persona che entra nello spazio offre il suo suono e movimento e poi si blocca. Più persone fanno questo fino ad avere l'immagine. Poi invitate un direttore d'orchestra, questa persona (può iniziare il facilitatore) tocca una persona sulla spalla a una persona e quella persona inizia il suo suono e movimento fino a quando non viene toccata di nuovo sulla spalla e le viene chiesto di fermarsi.
2. Approfondite i temi, passate a questioni più ampie, come bullismo, cambiamento climatico, invitate il gruppo ad avere il maggior controllo possibile nel decidere l'immagine successiva e invitate i partecipanti a dirigersi a vicenda.

Nota: se i gruppi sono in difficoltà con questo, divideteli in 2 e poi riuniteli in un gruppo solo.

Teatro Forum/ Teatro per il cambiamento sociale

Il Teatro Forum consiste nel creare collettivamente una scena teatrale intorno a un tema concordato. Il compito dell'intero gruppo è quello di discutere questioni che sono rilevanti per loro. Questo può variare dal bullismo e dal razzismo alla pressione dei coetanei e all'abuso di droga/alcol. Di solito lo stimolo per la discussione potrebbe essere una situazione reale o situazioni di cui i partecipanti sono preoccupati ma non sanno come comportarsi, per esempio la sicurezza sui trasporti pubblici e come si dovrebbe reagire se qualcuno ti avvicina. Con gli studenti che sono spesso disinteressati questa è un'opportunità per parlare dei motivi per cui non si impegnano a scuola.



Una volta deciso uno stimolo, un gruppo di attori o di partecipanti o entrambi creano una scena teatrale che esplora il problema. Lo spettacolo segue la storia di un personaggio "il protagonista" di cui il pubblico segue il viaggio, lottando attraverso i suoi problemi e le sue questioni. La persona che stanno combattendo è "l'antagonista", è la persona che non vogliamo diventare, bensì la persona che come comunità stiamo cercando di combattere. Infine, c'è un osservatore o spettatore "il Deuteragonista". Questa persona può essere invitata nella storia dalla persona durante la scena teatrale o può essere sostituita da membri del pubblico per creare un alleato per il protagonista. La scena ha molte aree difettose; decisioni sbagliate prese che fanno sì che il climax della scena stessa porti ad una fine disastrosa.

Una volta che la scena è stata rappresentata, il ruolo del pubblico è quello di cambiare la scena in meglio. Il pubblico discute a turno i cambiamenti che potrebbero essere fatti alla scena teatrale, che cosa il protagonista avrebbe potuto fare in modo diverso. Poi ai membri del pubblico viene chiesto di andare sul palco e mostrare ciò che credono dovrebbe essere fatto nelle situazioni della scena.

Lo scopo del Teatro Forum è quello di creare, in un ambiente sicuro e controllato, esempi di problemi di cui le persone sono testimoni nella vita quotidiana. Poi, come gruppo, cercare le soluzioni a questi problemi. Incoraggiate le persone ad esercitarsi a fare un cambiamento positivo e questo davvero le aiuterà a dare vita a un vero cambiamento, fuori dalla scena teatrale, in futuro.

Nelle parole di Augusto Boal, il creatore del Teatro Forum, *"se non cambiamo il gioco, il gioco rimarrà lo stesso, se non cambiamo il mondo il mondo rimarrà lo stesso"*.

Elementi vitali del Teatro Forum

1. Scegliete tematiche importanti per tutti i partecipanti
2. Trovate e ideate storie che potrebbero essere ispirate alla realtà. Tuttavia i partecipanti non dovrebbero interpretare se stessi e soffermarsi sui loro fallimenti
3. Evitate storie molto chiuse, dove si deve decidere strettamente tra questo o quello, le storie troppo complesse con più sfaccettature, gli interventi multipli e i vicoli ciechi
4. Il protagonista è colui che subisce l'oppressione e dovrebbe lottare "coraggiosamente" in modo che il pubblico possa lottare per lui; deve voler lottare per lui.
5. Deuteragonista è un/a osservatore/osservatrice o un potenziale alleato, qualcuno che assiste all'oppressione nel modello originale e non interviene ma ha il potenziale per entrare in scena se lo spettatore sceglie un testimone. Gli spettatori possono cambiare posto con il/la deuteragonista se vogliono.
6. L'antagonista rappresenta l'oppressione e/o l'oppressore
7. Punti multipli di crisi sono essenziali. Momenti di pericolo e opportunità. Riflettono sempre la complessità della vita delle persone.
8. Introducete i parametri della scena, ossia gli elementi che regolano la partecipazione del pubblico.



9. Il jolly rompe la quarta parete, potrebbe usare dei giochi per rilassare il pubblico, spiega sempre le regole e controlla i tempi dell'intervento ed è la scintilla per il dibattito. Trovate un approfondimento della figura del Jolly qui sotto.
10. Concordate con il pubblico dov'è il primo punto di conflitto/area di intervento.
11. Il jolly offre la via d'uscita per gli SpetAttori nel Forum. Questo può succedere o perché il tema non viene percepito come importante dal pubblico o per altri motivi.
12. Chiedete esplicitamente ai vostri attori di chiedere a qualcuno dal pubblico di aiutarli o di incoraggiare coloro che stanno intervenendo.
13. Anche negli interventi meno produttivi trova gli aspetti positivi. Come facilitatore ricerca in anticipo i possibili interventi con gli attori per prepararli.

Come creare una scena del Teatro Forum

1. Incoraggiate positivamente gli attori e gli spettatori a intervenire
2. Gli spettatori che intervengono possono cambiare l'ambientazione, entro certi limiti, ad esempio la stanza del personale dell'ostello della gioventù.
3. Assicuratevi che gli spettatori siano contenti dei progressi fatti
4. Introdurrete la possibilità di creare altri personaggi
5. Considerate la possibilità che piccoli cambiamenti abbiano grandi effetti
6. Dove si trova il protagonista con i cambiamenti considerati, considerare semplicemente dove finirà il protagonista.
7. Cosa ha funzionato e cosa no, riesaminate gli interventi
8. Cogliete le idee del pubblico che vi sembrano stimolanti. "Il forum è un gioco, giochiamo e godiamoci l'esperienza e la sperimentazione".
9. Evitate l'inclinazione del pubblico di prendere di mira un personaggio preciso.

Potete allontanarvi dal modello, aggiungere nuovi personaggi o dal pubblico o dal cast, per esempio "voglio un avvocato": questo avvocato può essere qualcuno che effettivamente è avvocato o qualcuno del cast che ha un'esperienza di avvocato. Aggiungete nuove scene per "rinfrescare" lo spettacolo, non limitatevi alla scena, portatelo dove deve andare per fare la differenza.

Tecniche di prova:

Fermate il pensiero (fermate il personaggio e chiedetegli di dire al pubblico i suoi pensieri attuali)

Cambiate i generi (recitare la scena in un genere diverso) ma non cambiate il copione

Creando una scena di Teatro Forum



1. Gli stereotipi sono una scelta valida?
2. Dipinge gli oppressori come li vede l'oppresso?
3. Hai capito la storia?
4. C'era un protagonista chiaro?
5. C'è spazio per un intervento?
6. Che domanda pone la scena del Forum?

Il Jolly

Il jolly ("colui che non appartiene a nessun seme particolare") ha il controllo. E conduce la scena, è la porta d'accesso alla "quarta parete". È il facilitatore del viaggio. E colui che invita le persone nello spazio per interpretare la loro versione della storia. Il Jolly è dalla parte del protagonista e aiuta il pubblico ma non gli dice mai cosa fare.

In caso di dubbio, chiedete al pubblico; "sta funzionando?" Assicuratevi che il modello sia rilevante per i partecipanti in modo che possano identificarsi con esso. Create totale empatia tra il pubblico e il personaggio centrale.

Iniziate con un modello/protagonista con cui i partecipanti dovrebbero essere a loro agio. Portate i partecipanti verso l'ignoto.

Chiedete sempre:

Stiamo imparando?

Ci stiamo divertendo?

È utile?

Lettura

Boal, A. (1995). L'arcobaleno del desiderio: Il metodo Boal di teatro e terapia. Londra: Routledge.

Boal, A. (2002). Giochi per attori e non attori. Londra: Routledge.