

# AWARE

## Ricerca/Azione

# Matera – Quartiere Agna

## — 6-7 Settembre 2018

PROJECT LEADER: GOMMALACCA TEATRO

### Laboratori di comunità a cura di Recollocal

sul passato,  
presente e futuro  
del quartiere Agna.  
Per costruire  
insieme  
l'identità della nave  
che attraverserà  
la Basentana  
come teatro  
viaggiante.



RADICI E PERCORSI



AVARE è un progetto di ricerca e azione

AWARE  
è un progetto di Matera  
Capitale Europea della Cultura 2019



# Indice navigabile

Laboratori intergenerazionali di comunità.  
Nota metodologica

## DIARIO DI BORDO

SOPRALLUOGHI E IMMAGINARI  
PASSATI E PRESENTI

**Un nuovo equipaggio**

Il primo attracco

Tirare le cime

La ciurma

Mappatura emotiva

IMMAGINARI FUTURI

**La navicella spaziale**

Prepararsi al viaggio

Costruirsi il futuro

TAPPE E ITINERARI

**Terra!**

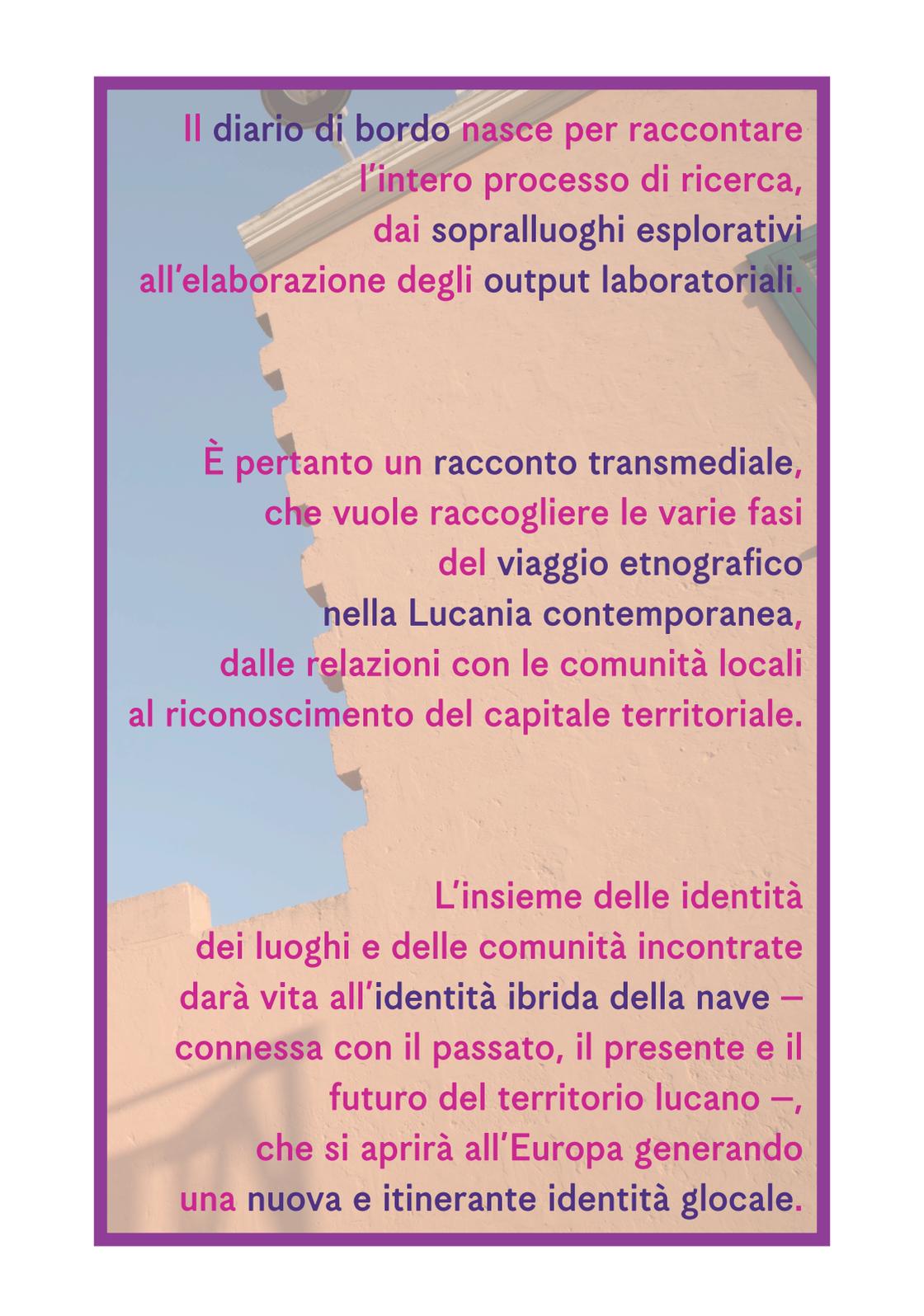
Chi incontreremo?

Messaggi in bottiglia

AWARE, una coproduzione di  
Matera2019 e Gommalacca Teatro,  
è tra le proposte della  
scena creativa lucana per il palinsesto di  
Matera Capitale Europea  
della Cultura 2019.

Recollocal è tra i partner del progetto,  
e si occuperà – attraverso laboratori  
intergenerazionali di comunità –  
della fase di ricerca per la costruzione  
collettiva dell'identità della nave che,  
a partire dal Rione Cocuzzo di Potenza,  
attraverserà la Basentana, come teatro  
itinerante, nei Comuni di Albano,  
Calciano e Ferrandina,  
e arriverà infine alle gravine di Matera.

La ricerca alimenterà i contenuti della  
drammaturgia, e fungerà da dispositivo  
di analisi territoriale, co-creazione, e  
attivazione delle comunità locali in nuovi  
percorsi di cittadinanza.



Il diario di bordo nasce per raccontare  
l'intero processo di ricerca,  
dai sopralluoghi esplorativi  
all'elaborazione degli output laboratoriali.

È pertanto un racconto transmediale,  
che vuole raccogliere le varie fasi  
del viaggio etnografico  
nella Lucania contemporanea,  
dalle relazioni con le comunità locali  
al riconoscimento del capitale territoriale.

L'insieme delle identità  
dei luoghi e delle comunità incontrate  
darà vita all'identità ibrida della nave –  
connessa con il passato, il presente e il  
futuro del territorio lucano –,  
che si aprirà all'Europa generando  
una nuova e itinerante identità globale.

# Metodologie

Attivazione sociale

Conricerca

Ricerca/Azione

Etnografia

Rigenerazione urbana

Maieutica reciproca

Design thinking

Co-design

**Nota  
metodologica**

**Laboratori  
intergene-  
razionali  
di comunità**

# Strumenti di indagine

Mappatura emotiva

Focus group

Brainstorming

Spunti di teatro sociale

Attività ludico-creative

Auto-narrazione

## I soggetti

### GLI STUDENTI

I ragazzi e le ragazze  
della Facoltà di Architettura  
dell'Università degli Studi della Basilicata,  
e del liceo artistico del quartiere Agna

dai 10 ai 26 anni

attività ludico-creative;  
mappatura emotiva;  
brainstorming;  
auto-narrazione;  
spunti di teatro sociale.

# Diario di bordo

## Un nuovo equipaggio

## Il primo attracco

## Tirare le cime

## La ciurma

## Mappatura emotiva

Sopralluoghi  
e immaginari  
passati e presenti



# Il primo attracco

Agna. Il sole pasoliniano che ieri riscaldava Potenza. Un cerchio perfetto.

Sotto un albero di limoni, insieme, ascoltiamo il silenzio del quartiere. E pensare che qui vivono circa 6000 persone: case a un piano e terreni coltivabili, progettate dal Genio Civile ai tempi del dopo-sassi, per gli sfollati. Un bar e un parrucchiere per signore. Dal nulla, la nuova sede dell'Open Design School.

Poco dopo ci raggiungono Pino e Nino, padre e figlio: «lo non mi sento manco italiano, figuriamoci materano!». Cominciamo a camminare.

Pino ci racconta dei tempi di Lotta Continua, ci dice che gli piace scrivere e andare a teatro con sua moglie, e che negli anni, nonostante tutto, ha lavorato per comprare casa ai figli proprio ad Agna.

Il quartiere lo conosce bene, se lo ricorda con molte meno case e più campi di grano. Come quello in cui ci imbattiamo all'improvviso in preda alle nostre derive urbane: una distesa fiera e prorompente, che preannuncia un paesaggio rurale dal sapore antichissimo. Jazzi, dei cavalli, un castello.

Con noi passeggia anche Francesco Mongirello, ideatore e direttore artistico del progetto di rigenerazione delle periferie materane che passa attraverso l'arte e la letteratura "Amabili Confini". «Ma io una cosa per voi l'avevo scritta, non mi avete pigliato!». Scoppiamo tutti in una grande risata.

Rientriamo a Potenza con la stanchezza bella di chi ha cominciato a imparare, vento in poppa e umore alto.

Il Basento ci scorre accanto senza fiatare: la direzione è quella giusta, possiamo partire.



## Tirare le cime

**Non c'è vascello che possa salpare senza un equipaggio unito e pronto al viaggio.**

**Iniziamo a conoscere la ciurma tirando insieme le cime di questa nuova avventura.**

## NOTA SUL METODO

# Presentazione dei partecipanti

## Il Gomitolo

### Formazione della ciurma viaggiante

**TEMA:** la ciurma e i legami interni alla comunità

**METODO:** attivazione sociale e ludopedagogia

La prima sessione del laboratorio inizia con la presentazione dei partecipanti che seguiranno il progetto Aware in rappresentanza degli abitanti del paese di riferimento.

La presentazione si svolge tramite il gioco del Gomitolo, che ciascun partecipante, disposto in cerchio, lancia al compagno o alla compagna di gruppo con lo scopo di formare un'unica ragnatela (una rete, un network) che sia fisicamente visibile e leghi simbolicamente la ciurma durante i giorni di attività. Al momento della ricezione del Gomitolo, ciascun partecipante pronuncia ad alta voce il proprio nome, e palesa la propria età e le motivazioni che l'hanno condotto a partecipare al laboratorio.

Questo primo set laboratoriale intende spezzare l'imbarazzo iniziale del gruppo appena formatosi, e avviare la conoscenza reciproca delle persone in modo ludico e divertente, al fine di facilitare il dialogo e il confronto successivo tra i presenti, e far comprendere a tutti l'importanza e il valore dei processi collettivi.



capitano



vicecapitano



timoniere



ricercatrice



avventuriera



navigatrice



cartografa

## La ciurma

Ciascun marinaio si autodetermina scegliendo per sé un ruolo sulla nave immaginaria: capitani e vicecapitani, mozzi, quartiermasti, nostromi, musicisti e cuochi di bordo. La nostra è una nave pirata!

## NOTA SUL METODO

# Il ruolo di ciascuno nella comunità viaggiante

**TEMA:** comunità viaggiante

e alleanze temporanee / interdipendenza

**METODO:** teatro sociale e ludopedagogia

Questa sessione di laboratorio intende consolidare l'immaginario della nave viaggiante - caratteristico del progetto Aware - attraverso la formazione di una vera e propria "ciurma", una comunità nomade al cui interno ciascun partecipante riveste un ruolo, di supporto e complementare a quello del compagno o della compagna di viaggio.

I conduttori dell'attività forniscono ai partecipanti un elenco di ruoli-tipo che i personaggi delle storie di avventura interpretano sulle navi-pirata. Ciascun ruolo viene spiegato nelle sue specifiche, di modo che tutti i membri della ciurma possano scegliere con cognizione di causa le figure che maggiormente si addicono alle proprie attitudini. Al termine della scelta, i presenti sono chiamati ad argomentare a favore del resto dell'equipaggio la propria decisione.



## Mappatura emotiva

Una mappa emotiva che evidenzia i luoghi simbolo, per la ciurma, di ricordi e sensazioni positive e negative, piacevoli e spaventose.



**Ciascun membro dell'equipaggio segna, sulla proiezione a muro del quartiere Agna e di Matera, i punti di riferimento che, nel bene o nel male, riconduce alla propria storia personale; e affianca al luogo individuato**

una parola che racchiude e  
sintetizza la natura del suo  
legame emotivo:

# azzurra verde lunatica





**quattro  
gatti**

**sconosciuta**

**quattro  
stagioni**

## NOTA SUL METODO

# Inquadramento territoriale e mappatura dal basso

## Mappatura emotiva

Cartografia personale dei luoghi  
e delle memorie legate al paesaggio

**TEMA:** il territorio come palcoscenico di storie

**METODO:** urbanistica e design thinking

La seconda sessione del laboratorio consiste nell'attività rivolta alla cartografia personale dei luoghi nei quali vivono i partecipanti.

A loro viene chiesto di tracciare una mappatura non convenzionale, che parta dalla classica visione zenitale del territorio, per poi decifrare i luoghi legati ai vissuti dei presenti, spesso assenti dalle cartine ordinarie.

Questo secondo set laboratoriale si propone di intrecciare le biografie personali dei partecipanti e i luoghi che questi attraversano, al fine di svelare racconti, aneddoti, ricordi e timori legati al territorio. La mappatura risultante dall'operazione - complessa e antropologicamente significativa - unisce, dunque, in maniera stratificata, soggetti, relazioni tra soggetti e spazio fisico.

Il set inizia con la proiezione di una mappa convenzionale del territorio o del paese di riferimento su una superficie verticale di carta.

I primi partecipanti chiamati a intervenire tracciano sul foglio a muro i confini fisici che si ritiene comunemente delimitino il paese. La definizione del perimetro fisico del paese è funzionale alla costruzione di un ragionamento collettivo sui confini reali e ideali - come sui concetti dentro/ fuori - che sottendono, per il gruppo, lo spazio preso in esame.

Successivamente, viene chiesto a ciascun partecipante di individuare il punto in cui è situata la propria abitazione, e di segnare i percorsi che sceglie con più frequenza, quelli più familiari alla sua quotidianità. Ancora un ragionamento dialogico fa emergere dal gruppo la presenza di spazi, anche "minori", vicini alle esperienze degli abitanti.

Di seguito, si procede discutendo dei luoghi del paese che i partecipanti apprezzano maggiormente; di quelli che attraversano con maggiore frequenza, e di quelli che invece tendono ad evitare. Il contributo di ciascun partecipante arricchisce, di volta in volta, la descrizione degli spazi e dei paesaggi precedentemente individuati dagli altri.

Il set laboratoriale si conclude con la segnalazione di quelle che, secondo i presenti, si configurano, nell'ambito territoriale, come mancanze significative del paese di riferimento: i luoghi dismessi e sottoutilizzati, la carenza di servizi e infrastrutture.



**La navicella spaziale**  
**Prepararsi al viaggio**  
**Costruirsi il futuro**

**Immaginari**  
**futuri**



# Prepararsi al viaggio

Prepararsi al viaggio vuol dire prepararsi alla partenza.

Ogni partenza, dal canto suo, è frutto meditato di una scelta: cosa portare, del proprio paese, a bordo della nave immaginata, e cosa lasciare, invece, a terra?



## NOTA SUL METODO

# L'immaginario del viaggio

## Aspettative e difficoltà

**TEMA:** emigrazione e immigrazione, scoperta e abbandono, incontro e scambio

**METODO:** design thinking / brainstorming

La sessione si suddivide in due grandi blocchi, durante i quali viene chiesto ai partecipanti di rispondere ad alcune domande sul tema del viaggio.

Il set laboratoriale si svolge in un unico luogo, al chiuso, ed inizia con l'affissione al muro di un cartellone, ben visibile a tutti i presenti. Il cartellone è suddiviso in due colonne, che separano gli argomenti distinti dei due macro-blocchi di contenuto.

I conduttori del set introducono, a questo punto, il primo dei due argomenti stabiliti, e pongono ai partecipanti la domanda alla quale sono chiamati a rispondere, riassumendo i propri pensieri su un post-it, per parole chiave. Il tempo a disposizione per il ragionamento individuale e la conseguente scrittura è di circa dieci minuti, al termine dei quali viene chiesto a ciascun partecipante di disporsi in piedi, accanto al cartellone, e di esporre e argomentare al gruppo intero la propria risposta, per poi affiggere il proprio post-it sulla colonna di riferimento. Lo stesso procedimento si ripete per il secondo argomento e la seconda

domanda, fino alla conclusione del set.

Il grande tema alla base dell'attività - spesso rimarcato dai conduttori del set - richiama la metafora del viaggio e della nave viaggiante.

Il primo degli argomenti proposti guarda al viaggio come movimento da luoghi conosciuti e abitati verso luoghi oscuri e ignoti: ai partecipanti viene chiesto di immaginare i timori e le aspettative dello spostamento, pieno di emozioni e di incognite.

Il secondo argomento proposto verte, invece, sui contenuti propri della cultura di origine che, in qualche modo, i partecipanti intendono conservare durante il viaggio - e addirittura mostrare a quanti incontreranno lungo la traversata -, e sugli elementi che, al contrario, percepiscono come ostacoli alla scoperta e all'esplorazione di altri mondi e culture; vere e proprie "zavorre" che, con il loro peso, impediscono alla nave di salpare verso porti nuovi.

Scopo primario del set laboratoriale è la costruzione di un immaginario collettivo relativo alla tematica del viaggio, nutrito dei sentimenti al contempo individuali ed esistenziali del gruppo.

Obiettivo esplicito dell'attività è l'introduzione, a beneficio del gruppo, dell'elemento della nave viaggiante e dell'idea di incontro fra diverse entità e identità; entrambi strutturali e costitutivi del progetto Aware.



# Cos'è per te il viaggio?

ESPERIENZA

SCOPERTA

AMARE

amore per le persone e l'architettura, amore-amicizia

CONOSCENZA E RELAZIONI CON CULTURE DIFFERENTI

FORZA, LIBERTÀ, OCCASIONI PER STARE INSIEME, SENTIRSI PARTE DEL GRUPPO, NUOVI STIMOLI

DISTANZA CRITICA, DISEQUILIBRIO, AFFRONTARE LE PROPRIE PAURE, CONOSCERE I PROPRI LIMITI

CRESCITA, CONOSCERE, VIVERE, PERCEPIRE SE STESSO, RINASCITA, VITA

CAMBIAMENTO



# Cosa vuoi portare del tuo paese nel viaggio?



# Cosa vuoi portare del tuo paese nel viaggio?

RICORDI

LIBRI

CHITARRA

chitarra e ukulele

FAMIGLIA, CALORE DELLE PERSONE, FOTO DEL PADRE, FOTO DEL PAESE, FOTO DEI CARI, MIGLIOR AMICO

PERSONALITÀ, VOGLIA DI ESPLORARE, POSITIVITÀ, ME STESSA, VOGLIA DI CONOSCERE, VERDE, LENTEZZA

CIELO DI SERA, BOSCHETTO, CASTELLO, SASSI, PIANTE, BARATTOLO DI TERRA

VALIGIA, REFLEX, SOLDI

COMPUTER , POLDINO, ENNIO, SARA, MATITA, PENNA , TACCUINO

# Cosa vuoi lasciare del tuo paese nel viaggio?



# Cosa vuoi lasciare del tuo paese nel viaggio?

## PAURE

PARENTI, I MIEI CANI, LA SCUOLA, BRUTTI RICORDI, PASSATO

NEGATIVITÀ, ME STESSA, LAMENTO, INATTIVITÀ

I SOLITI POSTI, DEGRADO, ALCUNI MATERANI, RIMPIANTO

STRESS, PROBLEMI, ENNIO

AMICHE, LA VITA FINO ALLA PARTENZA

IPOCRISIA, PREPOTENZA, INDIFFERENZA

COMPUTER E CELLULARE, VESTITI, OGGETTI INUTILI



## Costruirsi il futuro

Immaginare una nave possibile caricandola delle aspettative e dei desideri del viaggio: ciascun membro della ciurma ne disegna una propria versione, combinando le forme geometriche di base ai colori che preferisce.



**E così non pensiamo  
più ad un unico  
vascello:  
l'identità collettiva  
del nostro viaggio è il  
risultato delle infinite  
identità individuali  
che lo alimentano.**

## NOTA SUL METODO

# Progettare la nave

Dare forma e colore ai concetti

**TEMA:** trasformare i concetti in forme

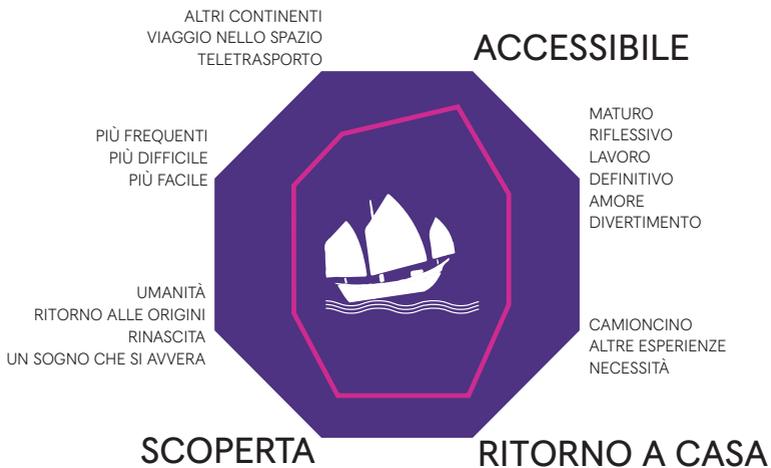
**METODO:** design partecipativo / co-design

La sessione in questione consiste nella progettazione della nave che viaggerà come teatro itinerante attraverso i cinque paesi coinvolti nel progetto Aware.

Ai partecipanti viene richiesto di disegnare una nave possibile, sviluppando un immaginario che si allontani dall'idea convenzionale del veliero che si muove in acqua, per fantasticare, invece, su di un mezzo di locomozione che possa svolgere più funzioni contemporaneamente, e che possa camminare anche su strada.

Per agevolare l'attività, i conduttori del set forniscono ai partecipanti delle direttive basilari per il disegno, che impongono loro l'utilizzo delle forme geometriche di base - sullo stile del designer Bruno Munari -, da combinare in maniera arbitraria. Questo tipo di approccio obbliga i presenti a ragionare schematicamente, e li induce a superare l'inibizione iniziale della resa artistica o fotografica, e a preferire il flusso libero dei pensieri e dell'immaginazione.

# Come ti immagini il viaggio del futuro?





## Come ti immagini il viaggio del futuro?

### ACCESSIBILE

più traffico aereo

### RITORNO A CASA

viaggio di ritorno verso casa

### SCOPERTA

scoperta di nuovi mondi

ALTRI CONTINENTI, VIAGGIO NELLO SPAZIO, TELETRASPORTO e liberazione dalla gravità,

PIÙ FREQUENTI, PIÙ DIFFICILE, PIÙ FACILE



**Ultimiamo la costruzione  
della nave immaginaria  
progettando e realizzando  
insieme un oggetto  
che riteniamo indispensabile  
per il viaggio:  
il nostro diario di bordo  
"raccolli-emozioni",**



**che si alimenterà  
degli incontri  
e delle esperienze  
vissute in mare,  
per poi restituirle  
agli abitanti  
delle comunità  
di tutta Europa.**

## NOTA SUL METODO

# Gli oggetti della nave

**TEMA:** definizione degli oggetti  
della cultura di riferimento

**METODO:** co-design /autocostruzione

Il set laboratoriale inizia con la suddivisione dei partecipanti in tre gruppi di lavoro distinti, che si occuperanno della progettazione e della realizzazione di altrettanti oggetti legati al tema dell'equipaggiamento della nave in procinto di partire. I gruppi individuati sono equilibrati nel numero dei partecipanti, ed eterogenei rispetto alle loro classi di età (gruppi intergenerazionali).

Dei tre arredi ed elementi costruiti, soltanto i primi due faranno palese riferimento all'immaginario del viaggio in mare; il terzo oggetto ("oggetto misterioso"), infatti, sarà diretta espressione della simbologia legata al territorio preso in esame e vissuto dai partecipanti.

I partecipanti hanno a disposizione due ore di tempo per poter progettare, costruire e presentare all'intera ciurma i propri manufatti, realizzati con materiali cartacei, stoffe, fogli di alluminio e colori forniti loro dai conduttori dell'attività.



**Terra!**

**Chi incontreremo?**

**Messaggi in bottiglia**

**Tappe  
e itinerari**





## Chi incontreremo?

L'approdo nei porti futuri:  
quali sorprese ci aspettano?

In quali ostacoli e difficoltà  
ci imatteremo?

E come faremo a superarli?



**Come faremo a orientarci  
nei porti che ci attendono,  
se non ne conosciamo  
i paesaggi?  
E come potremo comunicare con  
le comunità  
della Basentana e dell'Europa,  
se non ne comprendiamo  
le lingue e le culture?**



## Il laboratorio ad Agna

**TEMI: lingua, cibo, usanze, cultura dell'abitare, orientamento sessuale.**

**Il set laboratoriale risulta affrontare, al termine della sessione, argomenti già trattati dalle comunità precedentemente incontrate.**

Viene posto inizialmente il caso del viaggiatore materano che si muove verso un paese estero, anch'esso coinvolto nella programmazione delle Capitali della cultura europee. Il gruppo antagonista sceglie come primo impedimento al suo percorso la **lingua**. La scelta conferma, ancora una vol-



ta, la conoscenza del linguaggio autoctono del luogo quale condizione necessaria per riuscire ad aprire un canale di intesa con i suoi abitanti. L'utilizzo di un idioma comune viene infatti individuato come il metodo migliore per creare un ponte di accoglienza con le culture differenti dalla propria.

Le soluzioni proposte dai partecipanti sottolineano con decisione l'importanza dell'utilizzo di strumenti di traduzione cartacei e telematici - anche al fine di dimostrare ai propri interlocutori la volontà di integrarsi e comunicare -, e dell'ausilio di abitanti autoctoni, che possano intervenire nelle interazioni a favore dello straniero. Come ultima ipotesi risolutiva, il gruppo sceglie una lingua-ponte (ad esempio l'inglese), potenzialmente comune ai due viaggiatori,

che permetta loro di scambiarsi informazioni quantomeno basilari in maniera autonoma.

In seconda istanza, i partecipanti affrontano il tema dell'**integrazione**, nel tessuto sociale locale, di un abitante di origini straniere.

Fra le soluzioni proposte, figura la frequentazione di luoghi di aggregazione e associazioni culturali, che facilitino le relazioni del viaggiatore estero con la parte della popolazione più attiva e sensibile socialmente alle tematiche dell'intercultura. Una risposta intelligente ad un problema non poco complesso, che suggerisce a Matera 2019-Capitale europea della cultura una pratica di accoglienza sana ed efficace: fare leva sulla presenza diffusa sul territorio dell'associazionismo locale, in grado di avvicinare lo straniero alla cultura lucana, e di aiutare le amministrazioni e gli enti preposti alla logistica dell'evento nella gestione dei pernottamenti e degli itinerari per i turisti.

L'ostacolo posto dal gruppo antagonista dinanzi al percorso del viaggiatore italiano in rotta verso un paese estero riguarda, invece, la difficoltà di abituarsi a **convenzioni culinarie e di gestione dello spazio domestico** differenti da quelle proprie della cultura di provenienza.

Il gruppo riconosce fin da subito nel cibo un potenziale fattore di criticità; ma non manca di sottolinearne l'elemento propositivo, che lo configura come un mezzo capace di favorire il dialogo interculturale, e l'interazione e la commistione tra diverse pratiche sociali. Nel corso del dibattito ricorrono più volte i termini **assaggiare, provare, adattarsi**; indistintamente utilizzati dai partecipanti in riferimento all'ambito della cucina, e ai temi della relazione e dell'incontro.

La terza problematica individuata dai partecipanti come impedimento all'incontro con l'altro e all'accoglienza reciproca riguarda la **diversità degli stili di vita** condotti da persone provenienti da culture di riferimento differenti.

Si pone l'esempio delle difficoltà riscontrate da un abitante di origini italiane - storicamente abituato a voler mantenere, in casa, un certo standard di igiene e pulizia - nel rapportarsi con consuetudini e comportamenti diversi dai propri; e il gruppo arriva a contestare, in ultima analisi, un deficit tipicamente occidentale nelle capacità di adattamento ad altri modelli di vita.

Si ipotizza come soluzione a questo tipo di problematica la possibilità di riscrivere congiuntamente delle regole di convivenza, che tengano in conto le rispettive culture di riferimento mediando tra le varie posizioni. I partecipanti affermano che il modo migliore per avvicinarsi a una convivenza interculturale contempi **il dialogo, il confronto, le comparazioni, l'empatia e l'approfondimento** delle logiche che sottendono alcune scelte e comportamenti individuali; e che provare e praticare altri stili di vita sia l'unica soluzione reale per comprendere fino in fondo le culture con le quali ci si rapporta.

L'ultimo impedimento scelto dal gruppo antagonista come ostacolo al percorso del giocatore straniero fa riferimento alle difficoltà potenzialmente riscontrate dall'italiano che accoglie nell'accettare e convivere con persone che hanno un **orientamento sessuale difforme da quello etero e monogamico**.

Dalla discussione emerge nitida la preoccupazione del gruppo circa le discriminazioni ancora operate dall'opinione pubblica rispetto all'argomento - pure in qualche modo



mitigate dal carattere privato della questione, che non si evidenzia mai del tutto pubblicamente.

Il superamento ideale dell'ostacolo viene indicato nel dialogo diretto con i soggetti coinvolti, e, in maniera più generica, nella diffusione e nell'adesione a manifestazioni di carattere pubblico che trattino l'argomento con un approccio complesso, rispettoso dei diritti di tutti - non soltanto dei costumi, spesso conservatori, propri degli abitanti dei piccoli centri.

Al termine del dibattito, il gruppo risulta comunque ottimista; fiducioso che le percezioni e le posizioni sul tema stiano cambiando in positivo, anche grazie alle lotte per il progresso culturale portate avanti a livello mondiale dai movimenti lgbtq.

## NOTA SUL METODO

# Il labirinto

**TEMA:** accoglienza, diversità, incontro con l'altro

**METODO:** cooperazione e spunti di teatro sociale

Un'attività ludico-cooperativa, che si serve delle metodologie del teatro sociale per favorire l'empatia tra i partecipanti, e indurli a un ragionamento collettivo sulle tematiche dell'incontro e dell'accoglienza.

Due fra i partecipanti al laboratorio si posizionano ai lati opposti della sala interessata dall'attività, mentre il resto del gruppo si dispone lungo il suo perimetro.

Ai due giocatori vengono, poi, attribuite le nazionalità delle Capitali europee della cultura 2019, Matera e Plovdiv; e viene chiesto loro di avanzare, bendati e a turno, verso il centro dello spazio – simbolo, appunto, delle Capitali europee, e dell'intreccio fra le identità lucane e globali.

La parte restante della ciurma si divide, invece, in due squadre, che ostacolano e fiancheggiano di volta in volta l'uno o l'altro concorrente. Per poter ostacolare il giocatore in avanzata, basta apporre dinanzi al suo cammino degli impedimenti fisici – le difficoltà del viaggio –, che il gruppo deve argomentare rispetto alla loro natura avversiva.

Privati della vista, entrambi i giocatori sono chiamati a ricercare delle soluzioni possibili alle criticità evidenziate dalle due squadre, contando solo sul proprio ingegno e sulla propria sensibilità – anche reciproca –, oltre che sull'aiuto dei compagni di laboratorio.

Immaginati gli input risolutivi delle difficoltà incontrate, e appurata collettivamente la loro efficacia, il 'bulgaro' e il 'lucano' (l'italiano e lo straniero) possono, infine, ricongiungersi al centro della sala.

**L'attività principale del set laboratoriale** è improntata alla discussione e al ragionamento collettivo, che permettono ai due giocatori – e al gruppo intero – di raggiungere insieme l'obiettivo comune.

**Lo scopo principale del set laboratoriale** consiste nella comprensione delle difficoltà nelle quali il viaggiatore, il turista o il semplice cittadino che intendano raggiungere l'una o l'altra Capitale europea della cultura potrebbero imbattersi.

**L'intento alla base del set laboratoriale** vuole far emergere le posizioni culturali dei partecipanti rispetto alle tematiche dell'incontro e dell'accoglienza; e si propone di collegare i dati emersi alle problematiche sociali e ambientali del contesto di riferimento.

# Messaggi in bottiglia

Concludiamo la nostra ultima avventura in mare con la mente proiettata verso il viaggio che sarà. Decidiamo, quindi, di chiudere il cerchio tracciato consegnando alle onde i messaggi che abbiamo custodito per gli abitanti del Serpentone, prossimi alla vera partenza.



## NOTA SUL METODO

# Restituzione e messaggi in bottiglia

**TEMA:** scambio / networking

**METODO:** ludopedagogia / teatro sociale

L'ultimo set laboratoriale - di "restituzione" dei dati emersi - inizia con un breve momento di discussione collettiva, che ha lo scopo di ripercorrere e sintetizzare, a favore dei presenti, le attività svolte e le tematiche fuoriuscite dal lavoro con la comunità del paese di riferimento.

Viene, quindi, chiesto a ciascun partecipante di comporre ed inviare un breve messaggio alla comunità che, nella tappa successiva dei laboratori, sarà impegnata dalle stesse attività; e di leggere ad alta voce le missive spedite, invece, dal paese che li ha preceduti.

In questo modo, i "messaggi in bottiglia" seguono un andamento ciclico, che unisce simbolicamente le cinque comunità della Basentana interessate dal progetto Aware.



«Hoola chicos!! È Nicola che scrive... Volevo dirvi che questi due giorni di workshop mi sono piaciuti moltissimo e spero tanto che questo percorso formativo abbia lasciato in ognuno di voi qualcosa. Vi aspettiamo presto a Matera, perché in fondo noi siamo una grande NAVE (famiglia).

PS. Spero tanto di aver fatto divertire i miei compagni d'avventura e di aver lasciato loro qualcosa di me.

IG @mr\_varone»

«Ciao a tutti, sinceramente non so che scrivere, vabbè, non discriminiamoci a vicenda. Appreziate la simpatia, ciao <3»

«Vi aspettiamo a Matera per capire che non siamo antipatici e che oltre a questi sassi abbiamo anche altro. PS. State attenti al signor Franco, imparerete ad apprezzare il cielo MATERANO di sera mentre siete in compagnia e in silenzio»

«Ciao a tutti, miei cari potentini, forse la relazione tra noi materani e voi non è una delle più belle, almeno così dicono gli stereotipi. Perciò noi (si spera) metteremo fine a questo dissidio grazie anche all'aiuto di Aware :) Avare... Auare... non si è ancora capito... Con questi messaggi in bottiglia richiudiamo il cerchio, ritorniamo al punto di partenza.

PS. Sono curiosa di vedere questa famosa nave da cui tutto è partito. A presto!! :) Giada»



«Amici potentini, con la tappa di Matera il cerchio di Aware si chiude e torna a voi, per ricominciare con un grande viaggio. Non abbiamo timore di partire, di andare verso l'ignoto, di lasciare qualcosa a casa, perchè troverete tante persone e luoghi pronti ad accogliervi e a festeggiare Matera2019 tutti uniti in una grande **COMUNITÀ!!!**»

«A voi cari amici di Potenza, inviamo un carico di fantasia e bella amicizia, esperienza vissuta qui, in modo che colori i nuovi viaggi che faremo insieme»



«È un cerchio che si chiude  
ma un viaggio che incomincia.  
Che la nave possa trasformarsi  
in un immenso cuore pulsante  
che inglobi chiunque, l'intero universo,  
ogni individuo, ogni cielo, tutte le diversità.  
Che nel tempo si conservi  
ciò che di meraviglioso è stato creato  
in questo laboratorio.  
Si naviga, si vola, si cammina, si corre...  
felicamente! Un abbraccio»





L'ultima tratta  
è stata percorsa.  
La Nave  
può salpare.

COME SARA' IL VIAGGIO DEL FUTURO? | COSA VUOI PORTARE E COSA VUOI LASCIARE DELLA TUA CITTA' NEL VIAGGIO?



BISOGNI:  
CUMANCIA ANIETTALIA  
PER TE I MATRAN... IL MIA...  
IL CATTIVO... ENTE TRAMONTA'