

AWARE

Ricerca/Azione

Potenza — Rione Cocuzzo

— 11-12-13
Maggio 2018

PROJECT LEADER: GOMMALACCA TEATRO

Laboratori di comunità a cura di Recollocal

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



RADICI E PERCORSI



PROGETTO AWARE PER IL RIONE

AWARE
è un progetto di Matera
Capitale Europea della Cultura 2019



Indice navigabile

Laboratori intergenerazionali di comunità
Nota metodologica

DIARIO DI BORDO

SOPRALLUOGHI E PRIMI INCONTRI

Un nuovo equipaggio

Il primo attracco

Tirare le cime

La ciurma

IMMAGINARI PASSATI E PRESENTI

Il relitto e la Nave

Memoria storica e biografie personali

Il quartiere e la città

Mappatura emotiva

IMMAGINARI FUTURI

La navicella spaziale

Prepararsi al viaggio

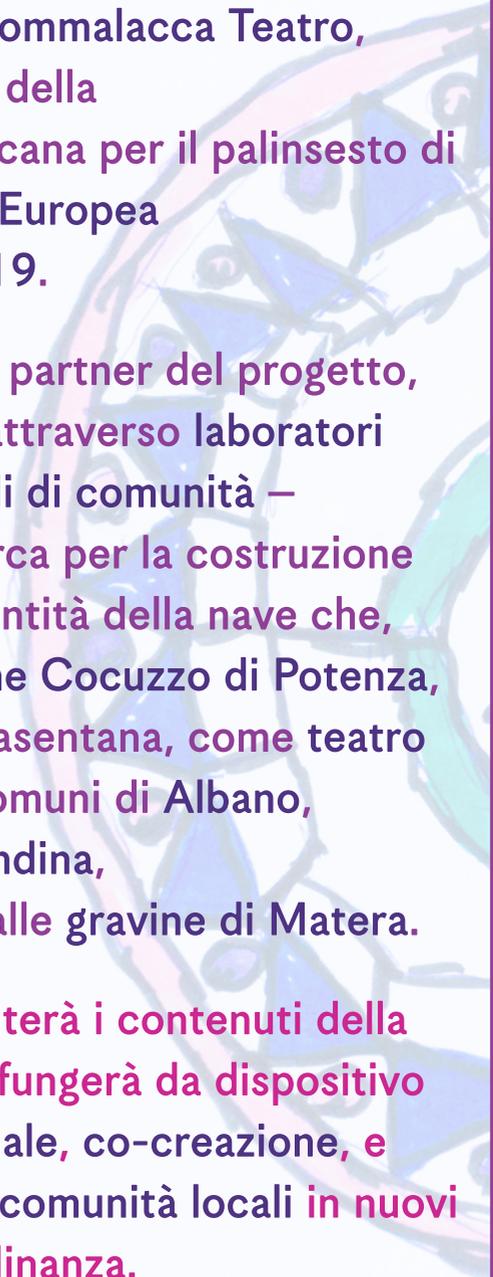
Costruirsi il futuro

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

LE SCUOLE

I ragazzi e le ragazze delle seconde medie del Don Milani

dagli 11 ai 13 anni

Attività ludiche e di socializzazione; analisi territoriale (mapping emotivo).

IL COMITATO DI QUARTIERE

Costituitosi nell'Associazione «Cocuzzo Riparte»

dai 17 ai 65 anni

Focus group con testimoni privilegiati, autoanalisi e conricerca: dalla nascita del comitato alle origini del quartiere.

IL CENTRO ANZIANI

Associazione Auser Tirreno

dai 50 agli 80 anni

Focus group con testimoni privilegiati, autoanalisi e conricerca: abitanti del quartiere e abitanti delle cooperative.

Diario di bordo

Un nuovo equipaggio

Il primo attracco

Tirare le cime

La ciurma

Sopralluoghi
e primi
incontri



Il primo attracco

«La città delle scale». La chiamano così.

430 metri di gradini mobili che la attraversano in verticale, fino a risalire al centro storico. Il percorso più lungo d'Europa.

C'eravamo già stati con la neve di marzo, quando il freddo pungente contornava di stalattiti il palazzo del Teatro Stabile; ma col sole Potenza è un'altra: viva, calda, accogliente. E arrivati nel quartiere del Serpentone – il Rione Cocuzzo –, persino lui, il gigante orizzontale che irrompe per 40 metri di altezza e mezzo kilometro di lunghezza nel paesaggio urbano, ci pare d'improvviso riflettere tutta quella luce.

Giulia ci aspetta con una giacca gialla, e i sorrisi dei bambini non tradiscono l'atmosfera: saltare fisica e matematica per esplorare insieme il rione sembra ad un tratto un'idea bellissima, pure se vengono i prof.

Ci raggiunge anche il comitato di quartiere, che si è appena costituito nell'associazione "Cocuzzo Riparte". Diego, Pietro, Annachiara, Vito, Clelia, Giuseppe.

Un equipaggio pronto ed entusiasta, che si fa guida e capitano, e ci accompagna alla scoperta dei luoghi che desidera mostrarci.

«Ma tu veramente non hai Instagram?». Andrea è un bambino attento e curioso: per Natale costruisce col papà i presepi con la schiuma espansa, e vorrebbe il wi-fi gratuito al parchetto e un pullmino che lo porti da Potenza di Sotto a Potenza di Sopra. Giulia, invece, a Potenza di Sopra non ci vuole andare, «ci stanno i neri che uccidono». Preferisce uscire nel campetto vicino alla scuola, dove i maschi giocano a calcio e può chiacchierare con le altre ragazze. Una volta hanno trovato un carrello del supermercato e c'hanno fatto le corse. Martina se ne ricorda e sorride.

Annachiara ci racconta di quando l'alimentari proprio lì dietro era ancora aperto, e andava a farci la spesa col passeggino e la bimba piccola: «Erano belle camminate».

L'esplorazione prosegue tra vecchie memorie e nuove rivelazioni: Don Donato ci dice degli anni bui del rione, e delle attività parrocchiali che, col tempo, hanno contribuito al suo risanamento; mentre un magico tappezziere si presenta tra i corridoi dell'immenso condominio, dove i bambini spesso giocano a nascondersi.

La passeggiata termina sulla Nave: l'enorme vascello in cemento al centro del Serpentone, cruccio e promessa degli abitanti della città. Carlotta ci congeda dal gruppo con un esercizio utilizzato in teatro: chiudiamo gli occhi, e salutiamo così la prima tappa del nostro viaggio.



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.



musicista



quartiermastro



mozzo



capitano



vedetta



navigatore



capitano



vicecapitano



ricercatrice



cartografo



capitano



medico



cuoco



ricercatrice



avventuriere



vedetta



maestro d'armi



vedetta



avventuriera



quartiermastro



navigatrice



mozzo



vedetta



timoniere



nostromo



timoniere



maestro d'armi

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.



Il relitto e la Nave
Memoria storica
e biografie personali
Il quartiere e la città
Mappatura emotiva

Immaginari
passati e
presenti



NOTA SUL METODO

Storie di comunità

TEMA: l'autonarrazione del territorio

METODO: focus group / circle time

È questa una sezione di approfondimento, realizzata nel pomeriggio del primo giorno di laboratorio, e tesa al coinvolgimento di abitanti del luogo che si ritiene siano testimoni privilegiati - selezionati anche in base alla classe d'età, in questo caso adulta. Il set laboratoriale si svolge in luoghi spesso prossimi e familiari alla maggior parte dei partecipanti da intervistare - in modo da facilitarne la partecipazione all'attività e al dibattito conseguente -, ed inizia con la disposizione del gruppo in cerchio (circle time) - per garantire a tutti i presenti le medesime possibilità di comunicazione con gli altri componenti del gruppo.

Durante lo svolgimento dell'attività, gli intervistatori si occupano, in maniera informale, anche della mediazione/ facilitazione del dibattito, intervenendo di volta in volta al fine di focalizzare l'attenzione dei presenti su alcuni degli argomenti che emergono nel corso della conversazione.

L'intervista comincia con un invito rivolto ai partecipanti, affinché si presentino e rendano esplicito il proprio ruolo e il proprio grado di coinvolgimento all'interno della comunità indagata.

Successivamente, i presenti vengono interrogati circa la storia "ufficiale" e/o condivisa del paese, che ciascuno commenta arricchendola di osservazioni e interpretazioni personali.

Il gruppo viene infine sollecitato a ragionare e ad esprimersi su argomenti di cultura e politica locale ritenuti di pubblico dominio, e ad elaborare soluzioni possibili alle criticità e alle problematiche eventualmente segnalate.

L'obiettivo primario del focus group consiste nell'individuare e nell'interrogare soggetti adulti impossibilitati a partecipare ai due giorni del laboratorio di comunità; e nel contribuire, al contempo, alla costruzione della memoria collettiva e all'analisi storica del luogo in cui questi vivono.

Memoria storica e biografie personali

L'arrivo nel quartiere: terremoto e inurbamento

Grazie ai racconti autobiografici dei membri del comitato di quartiere, ricostruiamo insieme la storia del rione, e le esperienze di quella generazione di abitanti che, per prima, si è vista assegnare le case popolari al Serpentone.

Il Rione Cocuzzo nasce come quartiere di edilizia residenziale popolare, per accogliere gli abitanti assegnatari dei quartieri rurali di Potenza, e aprire definitivamente la stagione dell'urbanizzazione della città.



I membri storici del rione ricordano di essersi trasferiti dal centro storico e dalla parte alta di Potenza, o dai paesini montuosi limitrofi. Il flusso migratorio di persone ripercorreva dunque i piani di sviluppo, concentrazione e ammodernamento dell'hinterland potentino.

Pietro ricorda con lucidità il momento in cui giunse, per la prima volta, nel quartiere. Fino ad allora aveva vissuto secondo un modello abitativo familiare di stampo contadino, per il quale l'intera famiglia, molto numerosa, era solita occupare un unico nucleo residenziale, un unico stanzone; all'arrivo negli appartamenti condominiali, dunque, era seguito, per lui, un periodo di adattamento graduale ai nuovi spazi: «Quando sono arrivato qui, non eravamo abituati alla divisione delle camere così com'era per gli appartamenti. Continuavamo a dormire tutti nella stessa stanza, nonostante le altre fossero libere».



Una delle signore presenti descrive il rione delle origini come un quartiere ancora in via di costruzione, che – nonostante le molteplici mancanze urbanistiche (sistema fognario assente, parziale illuminazione pubblica) – fu da subito abitato dagli assegnatari: «Cominciammo ad abitare le case nonostante non ci fosse illuminazione e intorno a noi stavano ancora costruendo».

I partecipanti ricordano con precisione anche il terremoto dell'80, e l'inaspettata resistenza strutturale degli edifici colpiti: «I palazzi quasi si toccavano, ma rimasero intatti. Uscimmo tutti fuori».

L'assenza dei servizi e le lotte sociali per ottenerli: la nascita di una comunità

Fin dai primi insediamenti nel quartiere, gli abitanti si configurano e riconoscono come gruppo di pressione pubblico, per accelerare le pratiche di urbanizzazione del rione, e denunciare i disservizi sofferti: «Abbiamo sempre lottato per migliorare le condizioni di vita del quartiere, abbandonato dalle autorità».

Un sentimento di isolamento e un elemento di caratterizzazione territoriale, che uniscono il gruppo nell'impegno politico, e gettano le basi per la costituzione della comunità di Cocuzzo: «Qui non arrivavano neanche gli autobus, abbiamo dovuto lottare per tutto».

Dai disagi all'aggregazione attraverso la parrocchia

I membri del comitato ci parlano degli anni post-terremoto, quando il quartiere, a causa di disagi sociali ed economici convergenti, fu investito dal traffico di droghe pesanti. Un fenomeno diffuso in tutto il Paese, che registrò conseguenze devastanti in termini di depressione sociale, e comportò un incremento del sentimento di insicurezza, soprattutto nei quartieri ad alta densità demografica, con servizi comunali e territoriali impreparati ad affrontare la situazione.

È in questo periodo che l'attivismo sociale della parrocchia del rione si configura come deterrente ad alcune frequentazioni del quartiere, nelle quali i più piccoli sarebbero eventualmente incorsi. L'attività parrocchiale si concentra, infatti, sulla cura del rione, e sull'organizzazione di eventi culturali e religiosi aggregativi: «Don Donato arrivò nel quartiere che sembrava il Bronx. Ha fatto un grande lavoro, e organizzato tantissime iniziative con i ragazzi. Ora le cose sono cambiate».

I partecipanti fanno più volte riferimento alla parrocchia come spazio di aggregazione per i più giovani, che si ritrovano nelle strutture della chiesa.

E fu proprio nei locali della chiesa che il progetto della Nave venne presentato, per la prima volta, agli abitanti di Cocuzzo: «Il primo progetto della Nave lo presentarono in chiesa; e sembrava una cosa bella, ma non ci capimmo molto. Ci accorgemmo poi di cosa si trattava».

All'aggregazione religiosa gli intervistati riconducono pure l'evento collettivo della «Sagra dei 100 piatti», che veniva organizzata come festa di quartiere in occasione dei più generali festeggiamenti patronali della città.

La costruzione della Nave, le lotte per fermarla, i nomi che ha avuto

Grazie al ricordo collettivo si delineano, nitidi, alcuni dei momenti cruciali di protesta, da parte degli abitanti, contro la costruzione della Nave di cemento, il cui progetto iniziale avrebbe finito per ostruire completamente la visuale dei condòmini del Serpentone: «quando vedemmo che la costruzione ci stava bloccando la vista, cominciammo a ribellarci, e a fare delle manifestazioni in strada».

Oggi la Nave è un'opera fortuitamente incompiuta, i cui ampi spazi sottostanti sono adibiti a deposito comunale, e i cui due nomi di riferimento, succedutisi nel tempo, richiamano alla memoria dei cittadini altrettanti episodi dal sapore amaro, inevitabilmente legati all'immagine della morte: la Nave è infatti intitolata al suo ideatore, l'architetto deceduto nel corso dei lavori, e ad un giovane carabiniere, rimasto ucciso in una lite di quartiere.

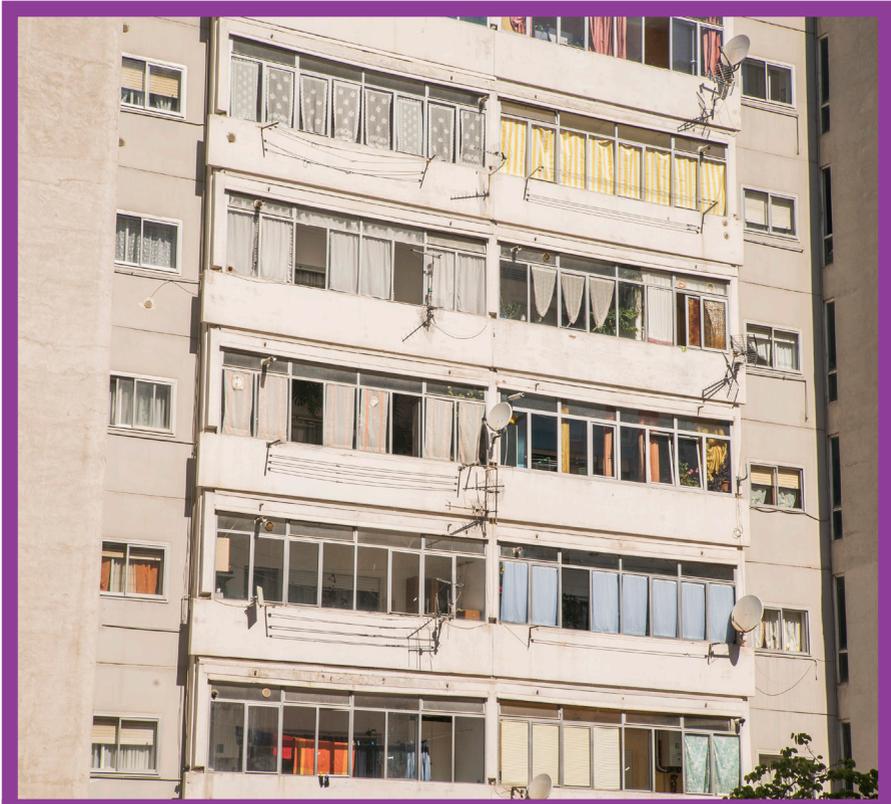
Il quartiere e la città

L'isolamento fisico del quartiere e la creazione di una comunità quasi autosufficiente

L'unicità dei complessi abitativi del Serpentone viene spesso riconosciuta dagli intervistati come caratteristica importante dell'identità collettiva che, negli anni, sono riusciti a costruirsi. Col passare del tempo, e grazie al loro attivismo, il quartiere viene dotato di diversi servizi per gli abitanti: parchetti e scuole pubbliche, associazioni per la terza età, attività commerciali. Il rione rivive di vita pubblica; e i bambini giocano liberi in strada, sotto l'occhio vigile del vicinato.

Casa come protezione VS città in espansione

La conricerca fa affiorare dal dibattito con gli abitanti una percezione condivisa della singola abitazione, della casa familiare, come spazio interno di rifugio e protezione – associato al verde pubblico e al silenzio –, spesso contrapposto, nei racconti dei partecipanti, ai processi esterni di urbanizzazione della città – ricondotti, invece, all'elemento del rumore.



La decrescita delle attività commerciali e il declino dell'economia locale

Ricostruiamo anche le storie delle prime attività commerciali del rione, che gli intervistati considerano vistosamente diminuite, a causa del cambio generazionale della popolazione e delle diffuse difficoltà economiche: «Prima c'era il macellaio che ti faceva anche credito, poi è arrivato il figlio e questa cosa è scomparsa. Ma se uno non può avere queste accortezze, tanto vale fare la spesa da un'altra parte».

Cocuzzo e le cooperative: stessa strada, vissuti diversi

L'incontro con gli anziani dell'Associazione Auser, testimoni privilegiati della memoria passata e presente del quartiere, ci aiuta ad approfondire le dinamiche sociali e di inurbamento del Serpentone.

Alcuni degli intervistati migrarono verso Cocuzzo in quanto proprietari di appartamenti privati, risalenti al periodo d'oro delle cooperative di costruttori; la distanza sociale ed economica che, allora, li allontanava dagli abitanti delle case popolari si riversa, tutt'ora, nella percezione esterna e collettiva del rione – considerato, fin dai tempi della sua nascita, fortemente isolato e disconnesso dal resto della città.

Una delle signore presenti: «lo abito nelle cooperative, non vi so dire tutto quello che successe al Serpentone, so solo che prima qua non c'era niente. Non passavano neanche gli autobus».

Molti fra gli abitanti delle cooperative non ricordano nemmeno la costruzione della Nave, nonostante i lavori si fossero svolti proprio in fondo alla strada principale del quartiere, che interessa anche le loro abitazioni: «lo non ricordo come andarono i fatti, stavano costruendo lì in cima alla strada e il cantiere era tutto coperto».

La difficile situazione dell'associazionismo

Il gruppo del centro anziani ha lamentato più volte le difficoltà sofferte dalla struttura e dall'associazione alle quali si richiama. Pare che la conformazione del quartiere non abbia mai agevolato l'aggregazione degli abitanti nei suoi spazi pubblici; un problema che si ripercuote, ancora oggi, sull'associazionismo: «la gente non fa neanche lo sforzo di entrare qui dentro».

Da rione isolato ma protetto, a rione potenzialmente pericoloso

Proviamo insieme a mettere a fuoco le attuali criticità della vita nel rione. Gli abitanti rilevano con particolare fervore

quanto sia diventato preoccupante il cambiamento delle modalità di fruizione del quartiere – percepito come quartiere-dormitorio – da parte di molti potentini di passaggio: «Adesso passano tantissime macchine, sembra un circuito di corsa per le auto. Corrono vicino alle palazzine, rischiando di investire qualcuno. In realtà è già successo, alcuni anni fa». Il traffico incontrollato di automobili è stato denunciato pure dal comitato di quartiere, che si sta impegnando in una raccolta firme per l'installazione di semafori e dissuasori. Il timore per i piccoli abitanti del rione, che giocano spesso in strada, è fortemente sentito dalla popolazione di Cocuzzo.





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 della città di Potenza e del Rione Cocuzzo, 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:

batteria
nave organizzazione
giornali
tranquillità
verde fumetti
natura rumore





casino **libertà**
fiume divertimento
parenti **calma** fiori
unione dolore **altezza**
violenza

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.

Il rione della scuola: la Nave parco

Il quartiere del Serpentone – il Rione Cocuzzo – viene immediatamente associato dai partecipanti alla struttura della Nave, che ne monopolizza in qualche modo l'immaginario. La Nave non viene, però, percepita unicamente come struttura incompiuta e ingombrante, ma anche come superficie di un parco al quale la cittadinanza non presta abbastanza attenzione, e nel quale sarebbe possibile ritrovarsi e trascorrere il tempo tra amici. I ragazzi, soprattutto, lamentano dello spazio la potenzialità inespresa del parco verde, attualmente appannaggio esclusivo di cani e altri animali domestici.

Luoghi di aggregazione, diversità e minaccia

Dall'analisi emotiva territoriale, e in particolare dal confronto con i ragazzi delle scuole, emerge un sentimento diffuso di insicurezza e timore, circoscritto al centro storico di Potenza e a quelle zone della città riconducibili alla presenza di centri di accoglienza per migranti, o comunque di comunità africane o di etnia diversa da quella italiana. Luoghi descritti come piazze di spaccio e di violenza, spesso coscientemente evitate dai partecipanti, che hanno paura di attraversarle. La narrazione presentata soprattutto dai più piccoli si rivela, tuttavia, indotta e falsaria: sono spesso i genitori dei ragazzi a distoglierli dal vivere liberamente alcune aree della città; peraltro in maniera pregiudizievole, in nessun caso supportata da uno storico personale o collettivo di esperienze ed episodi negativi realmente accaduti.





La navicella spaziale

Prepararsi al viaggio

Costruirsi il futuro

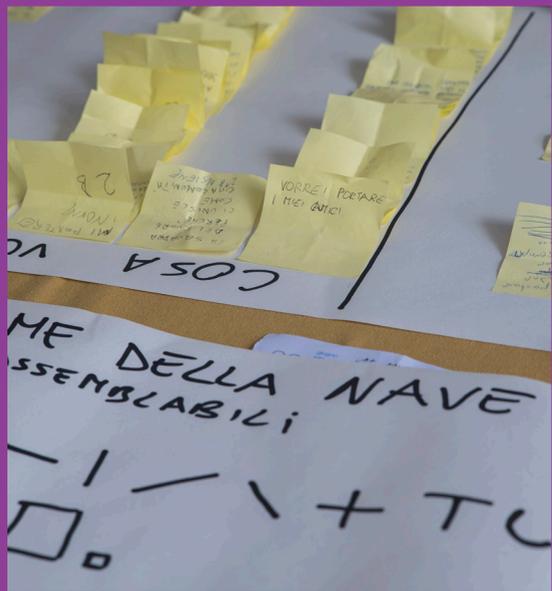
**Immaginari
futuri**



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 quartiere, 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?

SCOPERTA

scoprire nuove cose, nuove mete, nuove culture, nuovi porti, nuovi mondi

ESPERIENZA

nuove esperienze, esperienze e scoperte, nuovi paesaggi, esperienza e conoscenza di ciò che non conoscevo

AVVENTURA

avventura imparando qualcosa, arricchendo il mio bagaglio, libertà

TRANQUILLITÀ PAUSA VACANZA

vacanza, pausa, rilassarsi, stare insieme senza pensare al quotidiano, tranquillità

DIVERTIMENTO CULTURA VITA CONOSCENZA

divertirsi, allegria, il viaggio è la mia vita, il viaggio è cultura e conoscenza, è imparare qualcosa



Cosa vuoi portare del tuo quartiere nel viaggio?



Cosa vuoi portare del tuo quartiere nel viaggio?

FAMIGLIA

la mia famiglia, i nonni, le zie, le mie cugine

AMICI

gli amici del cuore, gli amici e i soldi

PERSONE SPECIALI

le persone care e speciali, le maestre

NATURA

l'albero di fronte casa, la natura che ci circonda, le fragole e il barile, i fiori

TELEFONO, CANE, CORAGGIO, SQUADRA DEL CUORE

telefono, cane e gatto, il coraggio, la squadra del cuore

Cosa vuoi lasciare del tuo quartiere nel viaggio?

PERSONE CATTIVE



Cosa vuoi lasciare del tuo quartiere nel viaggio?

PERSONE CATTIVE

persone cattive, di brutta presenza, antipatiche

TRISTEZZA

quello che mi rende triste, i momenti tristi, le cose tristi

BRUTTI RICORDI

brutti ricordi, brutti ricordi di arrabbature

PAURE

le paure, momenti paurosi

INQUINAMENTO

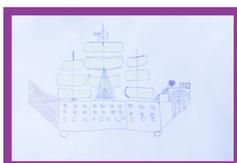
l'inquinamento della città

VERGOGNE, ODIO, PROBLEMI, PALAZZI GRIGI

le vergogne, l'odio dei miei amici, l'odio per la città del mio cuore, i problemi

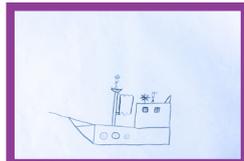
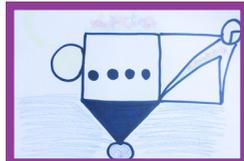
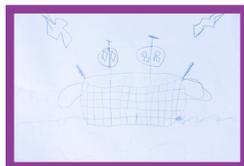
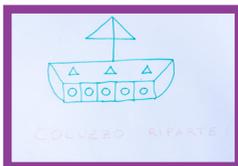
TIMIDEZZA, DOLORI, ERRORI, BRUTTEZZE

la mia timidezza, i dolori della vita, i miei errori, le bruttezze



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.

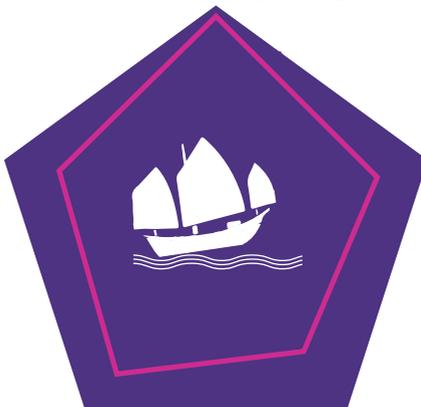
Ai partecipanti viene richiesto di disegnare una nave possibile, sviluppando un immaginario che si allontani dall'idea convenzionale del veliero che si muove in acqua, per fantasticare, invece, su di un mezzo di locomozione che possa svolgere più funzioni contemporaneamente, e che possa camminare anche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

TELETRASPORTO

DELOREAN



MACCHINA
DEL TEMPO

ROSSO BLU

TRENO VOLANTE,
NAVICELLA SPAZIALE,
MACCHINA VOLANTE





Come ti immagini il viaggio del futuro?

TELETRASPORTO

con il teletrasporto per scoprire nuovi mondi e pianeti

DELOREAN

viaggiare con la DeLorean nel 2050

ROSSO BLU

Potenza in serie A

MACCHINA DEL TEMPO

macchina del tempo e macchina del futuro

TRENO VOLANTE, NAVICELLA SPAZIALE, MACCHINA VOLANTE

viaggiare con un treno volante in Giappone, con la navicella spaziale verso nuovi mondi, con la macchina volante



**Ultimiamo la costruzione
della nave immaginaria
progettando e realizzando
insieme oggetti e arredi
che riteniamo indispensabili
per il viaggio:
un timone del futuro
per raddrizzare la rotta,**



**un cannocchiale di stoffa
per avvistare porti nuovi,
un cestello per conservare i doni
da lasciare in eredità
alle comunità che incontreremo,
e una fiaschetta di san Gerardo
per brindare tutti insieme
ad ogni tappa.**

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.



Chi incontreremo?

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

In quali ostacoli e difficoltà
ci imbatteremo?

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?**

ZA - POTENZA - TIPO CALCISTICO -
 ANTI PAVIA A PIRESCINORS - (PRAVINCIALS MO)
 TIPO - PRIMA DI POTENZA | MATRICE E |
 ↳ SOLO UCAIA | PUGLIESE
 - FRAN X RIFUGIO TAVARA - (UFFICIO TURISMO - REGIONIS)
 TAVARA CHI SOSTA LA CASA - (EUROLOGIA)
 RIMBANDO - (DUE SI MONTA - AL CANTO IL PAVIA -
 - PUBBLICO RIMBANDO -
 - RICEV. STORIA -
 UFFICIA ESSERE LUCA -
 A PIU' ANTICA DALLA BISSILAZIA DI A SOPRA PAZI
 FINI LUCA - ENTITA' - IDENTITA' LUCA
 MI - DALLA POTENZA CONTAMPIAZIONE CHE ACCANTO
 - CIBO - TAVARA - PROTAGGIA - CHI E' IMMAGINE PROTAGGIA

**Cominceremo raccontando loro
 dei paesaggi che conosciamo,
 delle nostre memorie passate,
 delle nostre paure presenti
 e dei nostri desideri futuri.
 E lo faremo attraverso
 le parole, i suoni e le immagini
 che appartengono a noi
 e al nostro quartiere.**

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 prima avventura in mare a bordo della Nave del Serpentone.

E con la mente proiettata verso i viaggi che saranno, decidiamo di consegnare alle onde i messaggi che abbiamo custodito per gli abitanti di Albano di Lucania, Calciano e Ferrandina:



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.



«Il quartiere dove abito non è poi così male, ma noi con l'aiuto di Gommalacca stiamo aiutando la Nave ad essere più bella e a far andare le persone a passare il tempo nella Nave»

«Le porte sono aperte. Entrate!»

«Un saluto da Potenza...vi aspettiamo alla Nave!»

«Unitevi a noi in questo viaggio»

«Mi è piaciuto molto fare questo laboratorio e ve lo consiglio, spero un giorno ci rincontreremo per giocare alla Nave. Un bacio da Francesca»



**«Né una nave
si può assicurare
a una piccola àncora,
né una vita ad una
sola speranza»**







La prima tratta
è stata percorsa.
Salpiano felici
verso una meta



nuova.