

“Design e Teatro: un percorso  
formativo al Politecnico di Torino  
per sviluppare competenze trasversali  
di progettazione in team”

di:

Martina Berton

revisionato da:

Riccardo Vicentini

Nicolò Di Prima

Politecnico di Torino.  
Cittadella Politecnica del  
Design e della Mobilità  
sostenibile.  
Corso Luigi Settembrini, 178,  
Torino, TO 10135.

/ Completato





# Design e Teatro: un percorso formativo al Politecnico di Torino per sviluppare competenze trasversali di progettazione in team

Politecnico di Torino

Dipartimento di Architettura e Design

Corso di Laurea in  
Design e Comunicazione

A.a. 2023/2024

Sessione di Laurea dicembre 2024

Relatori:

Riccardo Vicentini

Nicolò Di Prima

Candidata:

Martina Berton

# / Sommario

/ Introduzione	6	Come sono stati organizzati i dati?	64
Obiettivi della Tesi	7	I nodi tematici comuni	66
Struttura dello studio	8	Analisi comparativa e riflessioni	88
		Significato dei nodi tematici comuni	94
/ Il Teatro come forma di apprendimento	10		
Il ruolo del Teatro	11	/ Elaborazione di un percorso didattico per il Politecnico di Torino	102
Le applicazioni del Teatro in Italia	14	Introduzione al progetto	103
Le applicazioni del Teatro in Europa	22	L'improvvisazione: elemento chiave del processo trasformativo	104
Le applicazioni del Teatro nel Mondo	30	Proposta progettuale	110
/ Palcoscenico: un workshop di Teatro e Design	38		
Il Laboratorio Zanzara	39	/ Conclusioni	132
Il workshop Palcoscenico	42		
		/ Bibliografia	134
/ Interviste qualitative e analisi dei risultati	62		
Interviste qualitative come strumento di analisi	63		

**Fare Teatro per fare Design.  
Una necessità umana  
per migliorare  
una necessità umana.**

Questo insieme di parole racchiude il nucleo dell'intero studio contenuto nelle prossime pagine, il quale vuole essere un'indagine approfondita per comprendere se esistano effettivamente dei **punti di contatto** tra questi due mondi apparentemente distanti tra loro e, ad oggi, ancora sconfinati. Il nocciolo della questione risiede nella possibilità che l'**intersezione** tra **Design** e **Teatro** possa originare una frizione tale da generare uno spazio comune tra queste due discipline, in cui per mezzo del Teatro si possa sviluppare una **nuova modalità** per "**Fare**" **Design** in una dimensione individuale e, soprattutto, **collettiva**. Una possibilità in cui delle tecniche di natura teatrale possano essere integrate nel corso del processo di progettazione per ottenere risultati che vadano oltre la mera dimensione artistica e scenica.

Questa Tesi si pone come desiderio ed obiettivo, dunque, quello di comprendere se il Teatro possa aiutare a sviluppare **competenze trasversali** fondamentali per fare Design **in gruppo**, proponendosi come una parentesi in cui sia viva la necessità di esprimere se stessi per connettersi con gli altri.

Empatia, comunicazione, concentrazione, creatività e fiducia in se stessi: proprio queste sono le *soft skills* che questa Tesi si propone di coltivare nei

giovani designer del **Politecnico di Torino**, attraverso un approccio che integra il processo di progettazione con gesti teatrali per suggerire un nuovo metodo per favorire la **sinergia** in un **team** di designer.

È la proposta di una vera e propria cassetta degli attrezzi per i designer di oggi e di domani, affinché questi possano avere a disposizione gli **strumenti** per costruire un ambiente di progettazione più dinamico, interattivo e aperto alla sperimentazione, che possa favorire il processo di progettazione stesso.

# Struttura dello studio

Inizialmente, è stata svolta un'analisi per comprendere in quali **contesti** vengano applicate delle tecniche appartenenti al mondo del Teatro per sviluppare determinate competenze, e per mettere a fuoco come questi scenari si modifichino a seconda del **contesto culturale**. Sono stati, per questo, selezionati una serie di **casi studio** ed **episodi di ricerca** in cui le pratiche teatrali sono risultate utili per facilitare l'implementazione ed il perfezionamento di soft skills come la comunicazione, la collaborazione, la creatività e l'adattabilità in **contesti medico-sanitari, psicologico-educativi, gastronomici e sociali**.

L'analisi si è, quindi, focalizzata su un caso di particolare interesse: un **workshop** organizzato dal Politecnico di Torino in collaborazione con il Laboratorio Zanzara. Per cinque giorni, dieci studentesse del corso di Design del Politecnico di Torino hanno elaborato tre oggetti scenografici per uno spettacolo teatrale, alternando **momenti progettuali tradizionali** e **momenti di natura teatrale e drammatica**, caratteristica che ha reso questo workshop un interessante oggetto di studio. In virtù di ciò, è stata condotta un'**intervista qualitativa** di natura **semi-strutturata** alle progettiste coinvolte nel workshop e alla regista del Laboratorio Zanzara, con l'obiettivo di far emergere le emozioni, i pensieri, i punti di vista e le opinioni riguardanti l'esperienza vissuta. Questo processo ha rivelato non solo le riflessioni delle progettiste circa gli

output realizzati durante il workshop, ma ha lasciato emergere dei **risultati inaspettati**, i quali rappresentano veri e propri **outcome condivisi**, che aggiungono valore all'esperienza complessiva.

Infine, proprio sulla base dei dati raccolti e delle riflessioni emerse, la Tesi mira a sviluppare un **percorso formativo** per il Politecnico di Torino che integri pratiche teatrali, come **l'improvvisazione**, nel **processo di progettazione** del **corso di Design** (Figura 1), con l'obiettivo di promuovere un approccio innovativo e multidisciplinare alla formazione dei designer. Questo sistema, orientato allo sviluppo, attraverso il Teatro, di specifiche competenze trasversali quali la sensibilità interpersonale, l'abilità espressiva, la creatività, l'attenzione prolungata e la sicurezza personale, ha come obiettivo quello di offrire ai designer una "cassetta degli attrezzi" con strumenti utili per affrontare in modo efficace i progetti presenti e futuri.



Figura 1:

Politecnico di Torino -  
Cittadella Politecnica del Design  
e della Mobilità Sostenibile

# / Il Teatro come forma di apprendimento

## Il ruolo del Teatro

---

Uno degli elementi più affascinanti del teatro è che si sia sempre evoluto parallelamente alla storia dell'uomo. Ciò rende la sua natura un oggetto di studio estremamente interessante a livello umano, essendo il "Fare Teatro" un'azione caratteristica dell'umanità a **livello sociale e culturale**. Questo perché il teatro, sin dalle sue origini, è stato più di una semplice rappresentazione, ma un chiaro ed affidabile riflesso della società, un mezzo di espressione, un luogo di incontro e di scambio.

Stiamo ovviamente trattando il vocabolo "Teatro", per semplicità, con il suo significato più generale, ed è per questo interessante e pertinente fare una breve digressione circa la radice del termine stesso. Le origini etimologiche delle parole ci aiutano a comprenderne meglio i valori simbolici e culturali, andando oltre la mera conoscenza linguistica comune per indagarne davvero la natura più profonda.

In questo caso specifico, la parola "teatro" deriva dal greco antico "**θέατρον**" (**théatron**), che ha come significato quello di "luogo per assistere". Questa parola ha la medesima radice del verbo "**θεάομαι**" (theáomai), che significa "guardare", "osservare", "contemplare" [1]. Dunque, sin dall'Antica Grecia, il teatro indicava non solo il luogo fisico dove si svolgevano rappresentazioni, ma anche l'**atto dell'osservare** utilizzando la "forza dello sguardo", concetto che ritornerà anche nelle prossime pagine. È stato, infatti, sin dalle origini, una modalità dell'uomo per dare forma ai miti e alle

paure e per **rappresentare sentimenti collettivi**. Ed è proprio in questo contesto che il teatro occidentale ha plasmato la sua forma, sia dal punto di vista artistico che strutturale. Con i Greci, sin dal V secolo a.C. si sono sviluppate la tragedia e la commedia, generi che hanno da sempre esplorato temi universali come l'amore, la morte, la giustizia e la condizione umana. Eschilo, Sofocle ed Euripide per la tragedia, e Aristofane per la commedia, hanno sempre avuto come obiettivo quello di intrattenere ed educare il pubblico, offrendo al contempo un'**intensa esperienza emotiva e intellettuale** [2].

Anche Aristotele, nella sua Poetica, sottolinea che lo scopo del teatro era proprio quello di suscitare la "**catarsi**", ovvero la purificazione dell'anima dalle passioni attraverso sentimenti di paura e di pietà. È chiaro dunque come questo sia un processo estremamente proprio dell'uomo, che permetteva agli spettatori di riflettere sulle conseguenze delle azioni umane e sul ruolo del destino nella vita [3].

La storia del teatro accompagnerà nei secoli successivi quella dell'uomo, divenendo un vero e proprio **specchio dell'umanità** che **evolve**. Durante l'Impero Romano, il teatro si diffonde in tutto il Mediterraneo. Nel Medioevo trova nuova vita nelle rappresentazioni religiose, che rievocano episodi biblici, arrivandone a rievocare i misteri e le passioni presenti nel Vecchio e Nuovo Testamento, spesso con la partecipazione di intere comunità.

Il Rinascimento segna, poi, una rinascita del fare teatro, ispirata all'antico modello greco-romano: si affermano drammaturghi come Shakespeare e Molière, e si assiste a una maggiore attenzione alla scenografia e ai costumi. Il teatro diventa un vero e proprio luogo di svago e di riflessione, ma anche uno strumento di **propaganda** e di **controllo sociale**.

Con l'Illuminismo, il teatro si apre a nuovi temi e sperimenta nuove forme di rappresentazione. Il XX secolo è, invece, caratterizzato da una grande varietà di forme teatrali, che spaziano dal realismo al simbolismo, dall'espressionismo fino all'assurdo. Nascono nuove avanguardie e si sperimentano linguaggi del tutto innovativi. Il teatro diventa un luogo di confronto e di dibattito, affrontando temi sociali e politici sempre più complessi [4] [5].

Anche oggi, al momento di stesura di questo elaborato, il teatro sta continuando ad evolversi e a svilupparsi in diversi modi e in svariate parti del mondo, adattandosi ai **cambiamenti della società** e ai **nuovi media**. Si sta assistendo ad una crescente interazione tra teatro ed altre arti, come la musica, la danza e le arti visive, e, attraverso nuovi approcci, sta iniziando anche ad essere utilizzato come strumento per **esplorare l'inconscio**, sviluppare **l'empatia** e aumentare la **consapevolezza di sé** attraverso l'osservazione e la comprensione del proprio comportamento e delle proprie reazioni.

Ciò che rende particolarmente affascinante questo aspetto è il fatto che, a distanza di secoli, stiamo assistendo a un vero e proprio ritorno del teatro

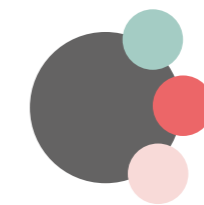
alle sue primitive radici embrionali. Il ripristino, tipico di un **ciclo**, che riporta il flusso del teatro al suo senso originale: all'immedesimazione, alla perfetta **sovrapposizione tra attore e spettatore** tanto da provocare proprio il fenomeno della "catarsi" per come lo intendeva Aristotele nella sua *Poetica*: una purificazione, una rinascita, un modo per essere migliori della nostra fase umana precedente. Il *fare teatro* e *osservare gli altri che fanno teatro* non per la rappresentazione in sé, ma per tutto il **processo** che l'uomo compie durante l'atto della rappresentazione stessa. Un modo, quindi, per interpretare qualcun altro interpretando al tempo stesso se stessi, per essere in qualche modo migliori rispetto a come eravamo prima.

Un esempio concreto di questo fenomeno può essere descritto da una serie di casi studio e ricerche significative, in cui oggi l'arte teatrale viene impiegata attivamente per **stimolare** e **sviluppare competenze** diversificate in molteplici contesti umani.

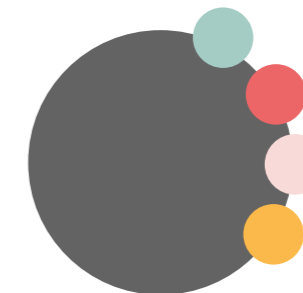
Per garantire chiarezza e coerenza argomentativa, e per porne in evidenza le differenze, i casi studio presentati nelle prossime pagine saranno organizzati secondo un **criterio geografico**. Questo approccio permetterà di evidenziare in quali contesti e territori – dall'**Italia**, all'**Europa**, fino al **resto del mondo** – il teatro contribuisce allo sviluppo di determinate abilità e skills.

## I casi studio

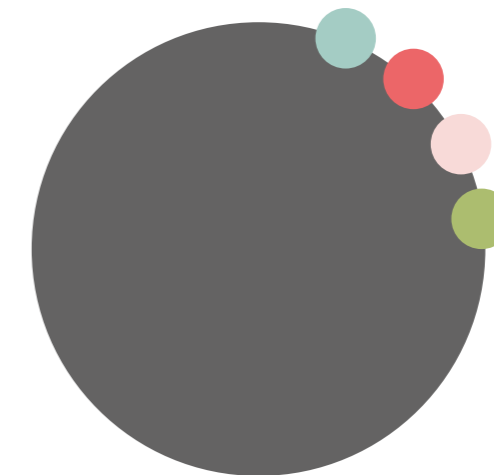
In  
**Italia**



In  
**Europa**



Nel  
**Mondo**



**Ambiti di applicazione del Teatro:**

- medico-sanitario
- psicologico
- educativo
- gastronomico
- sociale



# Le applicazioni del Teatro in Italia

Nel corso di un'analisi svolta sul territorio italiano è emerso come l'uso di diverse pratiche teatrali abbia dimostrato un impatto concreto e positivo nello sviluppo di competenze trasversali principalmente nel **settore medico-sanitario**.

I casi studio che seguiranno nelle prossime pagine, dunque, sono stati attentamente selezionati poiché, oltre a presentare un forte grado di innovazione, rivelano come il Teatro possa agire non solo come strumento di **espressione artistica**, ma anche come **mezzo formativo** per arricchire le capacità comunicative, empatiche e relazionali dei professionisti della salute.

Praticare alcune attività teatrali offre una **modalità alternativa** per riflettere su temi complessi come il dolore, la malattia e la morte, stimolando una comprensione più profonda della condizione umana. Pertanto, attraverso l'immedesimazione e l'interazione, il Teatro non solo stimola una comprensione più empatica di ciò che significa essere umano, ma, secondo questi casi specifici, potrebbe aiutare a fornire strumenti più efficaci e sensibili per interagire con l'essere umano stesso.

Svariati progetti formativi, attivati recentemente in contesti universitari, come il caso di un master promosso dall'**Università Milano Bicocca**, o direttamente negli ospedali, come la

**Theatrical Based Medicine** del Dottor Renato Giordano, hanno evidenziato come l'integrazione del Teatro nel percorso formativo dei professionisti sanitari non solo arricchisca il bagaglio tecnico, ma favorisca anche un approccio più sensibile e integrato alla **cura del paziente** e nell'**interazione con i colleghi**. Questa nuova implementazione potrebbe consentire ai futuri medici, infermieri e operatori sanitari di entrare più facilmente in sintonia con i pazienti, imparando a comprendere le loro paure e ansie in maniera più profonda, e a rispondere ai loro bisogni con maggiore consapevolezza.

È chiaro come queste tematiche siano estremamente contemporanee e centrali in un'epoca in cui la medicina è sempre più orientata alla tecnologia e alle procedure standardizzate. In questo contesto, dunque, il mondo del Teatro si inserisce rappresentando una nuova dimensione per restituire **centralità all'individuo** e alle sue **emozioni**, e per esplorare e sviluppare una medicina che non sia solo tecnica, ma anche profondamente empatica e umana.

## Italia



# Il Master in Medical Humanities e Narrazione in Medicina

Un esempio significativo relativo proprio a questo tema è l'introduzione di un **master di I livello** completamente rivoluzionario, introdotto nel **2023** dall'**Università Milano Bicocca** e realizzato in collaborazione con la Scuola Holden, l'Accademia di Belle arti di Brera, Teatro Officina, Ospedale San Gerardo di Monza e le associazioni Salute allo Specchio dell'Ospedale San Raffaele, Medicinema Italia dell'Ospedale Niguarda e Una mano alla vita [6].

L'obiettivo di questo Master in "Medical Humanities e Narrazione in Medicina" (Figura 2), secondo la presentazione del corso, è proprio quello di aiutare gli studenti a sviluppare "uno sguardo **interdisciplinare** sulle dimensioni cruciali della cura e della relazione di cura, sugli aspetti più significativi dell'identità e del ruolo del professionista, nella direzione delle Medical Humanities, attente a **coniugare** lo sviluppo di **competenze specialistiche** e di **soft skills**" [6] da cui "ne consegue l'acquisizione di linguaggi simbolici, di strumenti e di pratiche narrative/auto-riflessive da utilizzare sia con i pazienti e/o famigliari sia in situazioni di **team-working** all'interno o all'esterno della propria organizzazione." [7]

In queste frasi è racchiusa perfettamente tutta l'innovazione di questo approccio didattico, attraverso il

quale gli studenti hanno l'opportunità di acquisire **strumenti** pratici per migliorare la loro comunicazione con i pazienti e di sviluppare una maggiore consapevolezza di sé e degli altri colleghi nel team. Questa modalità propone di utilizzare il corpo e la voce, e di praticare ascolto attivo, per allenare gli studenti a sviluppare empatia creando uno spazio sicuro in cui esplorare le proprie emozioni e le relazioni con gli altri. In questo modo, i partecipanti al Master in Medical Humanities e Narrazione in Medicina hanno l'opportunità di sperimentare in modo diretto il punto di vista altrui, facilitando una **connessione emotiva** profonda e una **maggiore comprensione reciproca**.

Proprio sull'intersezione tra Teatro e Medicina, favorita ed approfondita da questo Master innovativo, si è espresso il **Professor Pietro Gallo**, pedagogista e docente di Anatomia Patologica presso l'Università "La Sapienza" di Roma, il quale con la sua pubblicazione *Diari di un corpo. Materiali da un laboratorio di didattica medica* ha fornito un contributo particolarmente rilevante per approfondire l'argomento. In questo studio il Professore ha esplorato il rapporto tra il corpo, la medicina e l'insegnamento clinico attraverso un approccio didattico innovativo che fa riferimento proprio al teatro, riflettendo su come

il corpo umano non sia solo oggetto di studio anatomico o biologico, ma anche un'**entità complessa**, fatta di **emozioni, esperienze personali** e **significati culturali**.

A tal riguardo, il Professore sostiene che "Un errore spesso commesso dai medici è focalizzarsi sulla malattia, e non sul paziente: il teatro serve ad allenare la capacità d'ascolto, cioè a leggere il corpo dell'altro – che è anche il nostro corpo –, intravedervi la forza e la vulnerabilità, interagire col singolo" [8]. Inoltre, il Professore aggiunge che a lezione "gli studenti

apprendono ciò che il docente ha a sua volta studiato, le *hard skills*. Solo durante i programmi extra-didattici si riesce a ritagliare uno spazio in cui hanno modo di confrontarsi con tutto ciò che ruota intorno al loro desiderio di conoscenza, le *soft skills*", [8] che dunque sono riconducibili alla capacità di **prendere decisioni**, alla **gestione del tempo**, alla **capacità di analisi critica**, all'**intelligenza emotiva** e ai **lavori in gruppo**, competenze che in questo ambito risultano di particolare importanza.



Figura 2: Illustrazione realizzata per la locandina della II edizione del Master (2024)

# La Theatrical Based Medicine

Nel 2017, al congresso dell'**Associazione Medici Endocrinologi**, è stata presentata una nuova frontiera nella formazione degli operatori sanitari dall'endocrinologo e attore romano **Renato Giordano** (Figura 3). Quest'ultimo ha sempre portato avanti la sua passione per il teatro parallelamente al proprio lavoro a stretto contatto con i pazienti, finché queste due strade non hanno trovato un punto di contatto comune. Questo nodo che lega questi due aspetti è un vero e proprio approccio interdisciplinare che combina gli **strumenti del teatro** con le **conoscenze mediche**, definita dal Dottor Giordano come la cosiddetta "**Theatrical Based Medicine**" che, in questo elaborato, per semplicità, indicheremo nella forma di acronimo: "TBM". Proprio la TBM viene descritta dall'endocrinologo come una "Tecnica di comunicazione on stage che permette di acquisire o rinforzare tecniche mediate dal teatro, metodi e **strumenti** per una **comunicazione efficace**, sia tra medico e paziente sia all'**interno del team**" [9].

Il Dottor Giordano ha redatto un vero e proprio manuale per raccontare la TBM, dal quale si evince come questa tecnica affondi le sue radici in un percorso formativo che prevede simulazioni di situazioni cliniche combinate al **role-playing** e ad **esercizi teatrali** ispirati alle tecniche di alcuni colossi della drammaturgia, come Stanislavskij, Lee Strasberg,

Eugène Delacroix, Jean-Louis Barrault e Jacques Lecoq. In virtù di questo approccio, la TBM porta chi la esegue a sviluppare diverse forme di **comunicazione**, in particolare quella di natura **non verbale** (prossemica, mimica facciale, gestualità, postura) e **para-verbale** (voce, tono, timbro, volume, pause, silenzi).

Per mezzo di questo approccio completamente innovativo, gli operatori sanitari hanno a disposizione dei nuovi strumenti per instaurare un rapporto di fiducia con i propri pazienti e con i loro colleghi, per facilitare la comunicazione e la comprensione reciproca.

La TBM, infatti, risulta un oggetto di particolare interesse per questo studio anche perché, attraverso la simulazione di situazioni cliniche "contaminate" da esercizi teatrali, porta chi la esegue a comprendere meglio come **gestire le proprie emozioni** e a **risolvere i conflitti comunicando** e **lavorando meglio in team**. Partendo da questi presupposti, non risulta quindi bizzarro che la TBM stia riscuotendo nel mondo accademico e professionale europeo un crescente interesse. In diverse realtà sanitarie italiane in cui è stata applicata questa metodologia, sono stati effettivamente riscontrati dei miglioramenti a livello di comunicazione medico-paziente e medico-medico, portando diversi ospedali a garantire un'ottima qualità dell'assistenza.

Dunque tutti questi fattori portano la Theatrical Based Medicine, ideata e applicata da Renato Giordano, ad essere un'ottima rappresentazione di come un **diverso approccio alla cura** e al **lavoro in squadra** fondato su elementi propri del mondo teatrale, possa offrire degli strumenti fondamentali per la formazione dei medici e degli operatori sanitari, per sviluppare abilità di comunicazione efficaci ed essere dei professionisti più empatici [10].



Figura 3: Fotografia di Renato Giordano in teatro

# L'empatia e le professioni sanitarie



In una tesi di Laurea Magistrale del 2019 è stata analizzata l'applicazione delle **tecniche teatrali** in ambito **psicologico** ed **educativo**. Lo studio prende il titolo di "L'empatia e le professioni sanitarie: quando la comunicazione diventa terapia", è stato condotto da Martina D'Orfeo e presentato nel corso di Corso di Laurea Magistrale in Infermieristica presso l'**Università Politecnica delle Marche**.

La Tesi esamina il ruolo del teatro come un vero e proprio **strumento educativo** e **terapeutico**, andando oltre alla sua semplice e primaria concezione di forma di intrattenimento. Secondo D'Orfeo, i giovani infermieri possono sviluppare una serie di competenze fondamentali utili alla loro crescita personale e professionale proprio attraverso il teatro (Figura 4), il quale li aiuta a sviluppare competenze umane come l'empatia e la collaborazione, la comunicazione, la capacità di iniziativa e di risolvere i problemi complessi.

L'obiettivo della Tesi è, infatti, quello di dimostrare che, oltre alla competenza tecnica, la capacità di entrare in relazione in modo empatico con il paziente può avere effetti significativi sull'intero processo di cura, per favorire nel complesso un ambiente terapeutico più umano e efficace.

Un aspetto centrale dello studio di Martina D'Orfeo è, infatti, l'applica-

zione di alcune tecniche teatrali, tra le quali il **role-playing**, l'**improvvisazione**, e l'**allenamento dell'ascolto attivo** nel contesto dell'insegnamento delle professioni sanitarie. Le tecniche teatrali sono considerate, in questo studio, una strategia efficace per stimolare l'empatia e la comprensione emotiva, permettendo agli operatori sanitari di mettersi nei panni dei pazienti e viceversa, in modo da migliorare la loro capacità di comunicare, esprimere emozioni e rispondere in modo più adeguato alle necessità emotive di ciascun paziente, soprattutto in condizioni che richiedono particolare attenzione e delicatezza.

La ricerca include anche un'analisi di casi studio dell'applicazione di tecniche di natura teatrale in diversi contesti sanitari, integrazione che, secondo l'autrice, potrebbe contribuire a sviluppare una maggiore **consapevolezza emotiva** nei professionisti sanitari italiani, con impatti positivi sulla qualità delle cure negli ospedali e sulla gestione delle relazioni con i pazienti.

In aggiunta, secondo D'Orfeo, una comunicazione empatica, favorita da attività improvvisative e dal **role-playing**, potrebbe ridurre fenomeni di **stress professionale** e **burnout** tra gli operatori sanitari, migliorando il clima lavorativo

L'adozione di questi strumenti, dunque,

potrebbe portare a un **cambiamento culturale** profondo nel lavoro dell'infermiere, promuovendo una visione più umanistica e orientata alla persona del **professionista sanitario**. In questo modo, la medicina non sarebbe più vista solo come una scienza esatta, ma come una pratica che richiede una continua interazione tra **competenze tecniche** e **capacità relazionali ed emotive** [11].



Figura 4: Il progetto interdisciplinare Co-Health organizzato dall'Università di Torino, che propone laboratori teatrali finalizzati all'acquisizione di soft skills fondamentali per un buon curante

L'immagine è a scopo illustrativo e non direttamente correlata al caso studio trattato

# Le applicazioni del Teatro in Europa

La ricerca, avviata con un focus sul contesto italiano, è stata successivamente ampliata per includere una prospettiva ed un confronto considerando anche il **territorio europeo**. Questa azione di *zoom out* permette di confrontare le esperienze italiane con quelle di altri paesi, arricchendo l'analisi con nuovi spunti e varianti culturali.

Come si può osservare dalla cartina raffigurata nella pagina accanto, è stato volutamente rappresentato il territorio dell'**Europa occidentale**, dove l'uso del Teatro per lo sviluppo di competenze trasversali è risultato essere maggiormente diffuso. In questo contesto, uno studio condotto dalla **Queen's University of Belfast** si è rivelato di grande interesse, poiché pur dimostrando punti di contatto con la realtà italiana, ha offerto prospettive particolarmente innovative e degne di approfondimento. In questo caso specifico, infatti, sono state approfondite determinate applicazioni di attività teatrali nel settore **medico-sanitario** per potenziare specificatamente le abilità di **comunicazione non verbale**, attraverso l'uso della vista, dell'udito, del tatto e lo studio della prossemica.

Per quanto riguarda le altre aree d'Europa, la **Francia** emerge come uno dei Paesi in cui il Teatro viene riconosciuto in modo significativo per il suo valore formativo e sociale. Due

studi particolarmente significativi in questo ambito sono stati condotti nella città di **Tolosa**, nel sud, e ad **Amiens**, nel Nord. A Tolosa, uno studio di Tesi Magistrale ha esaminato l'applicazione del teatro nel settore dell'**ospitalità**. In questo contesto, le tecniche teatrali vengono proposte come strumenti efficaci per la **gestione dello stress**, il **rafforzamento della coesione di gruppo** e la **motivazione** degli studenti di istituti alberghieri. Questo approccio ha evidenziato come i principi teatrali possano essere utili per preparare futuri professionisti a un lavoro che richiede non soltanto competenze tecniche, ma anche solide **capacità interpersonali**.

Ad **Amiens**, invece, un gruppo di studiosi internazionali ha indagato l'impatto delle attività teatrali sullo **sviluppo cognitivo** e **psicologico** di studenti delle scuole medie, dimostrando come il teatro possa stimolare il **pensiero divergente** e migliorare la **creatività**.

## Europa



# Drama to promote non-verbal communication skills

“Drama to promote non-verbal communication skills” è uno studio del 2018 della **Queens University of Belfast** che offre un’interessante prospettiva sull’impiego del teatro come strumento per lo sviluppo delle **“Non Verbal Communication Skills”** (NVCS). L’idea alla base è che, attraverso esercizi teatrali specifici, sia possibile aumentare la consapevolezza corporea e migliorare la comunicazione non verbale, con ricadute positive sia nella sfera personale che professionale, in particolare, anche in questo caso, nel campo sanitario.

La **comunicazione non verbale** (Figura 5), ovvero l’insieme dei segnali che inviamo e riceviamo attraverso il corpo, il tono della voce, lo sguardo e la postura, rappresenta una componente fondamentale della comunicazione interpersonale. Le **“Non Verbal Communication Skills”**, che anche in questo caso per semplicità abbrevieremo con l’acronimo **“NVCS”**, influenzano profondamente la percezione che gli altri hanno di noi e, di conseguenza, la qualità delle nostre relazioni. L’obiettivo dello studio è dunque quello di comprendere se il Teatro, con la sua **natura esperienziale**, possa essere uno strumento particolarmente valido per sviluppare le NVCS. Per questo motivo, attraverso **esercizi e simulazioni**, i partecipanti sono stati invitati ad utilizzare il proprio corpo e a

sperimentare diverse modalità di comunicazione non verbale, arrivando ad acquisire consapevolezza dei segnali corporei, imparando a interpretarli correttamente nei contesti interpersonali.

Nello specifico, questo studio della Queens University of Belfast si è concentrato sull’impatto di un programma di formazione basato su attività di teatro e sul conseguente sviluppo, delle NVCS in un gruppo di professionisti sanitari. Il programma ha previsto una serie di **workshop** durante i quali i partecipanti (56 medici, 9 studenti di medicina e 8 membri dello staff universitario) sono stati coinvolti in esercizi teatrali specificamente pensati e progettati per migliorare la consapevolezza della vista, dell’udito, del tatto e della prossemica nella comunicazione non verbale. Gli esercizi teatrali utilizzati nel progetto sono stati diversi e variegati: attraverso l’improvvisazione, ad esempio, i partecipanti hanno imparato a rispondere in modo spontaneo e creativo alle **sollecitazioni dell’ambiente** e degli altri. Per questo motivo, i risultati dello studio hanno evidenziato un miglioramento significativo delle NVCS nei partecipanti al programma. In particolare, questi ultimi hanno mostrato una maggiore consapevolezza dei propri segnali non verbali e una migliore capacità di interpretarli nei contesti

interpersonali.

Ciò che però è risultato particolarmente significativo non sono soltanto i miglioramenti riscontrati sulle **relazioni con i pazienti**, ma soprattutto i risultati ottenuti sulle interazioni con i **colleghi di lavoro**. Questo elemento rappresenta un risultato completamente inaspettato per gli obiettivi della ricerca iniziale, ed ha favorito la creazione di un clima di maggiore fiducia e collaborazione.

I dati di questa indagine dimostrano come esercizi propri dell’ambito del teatro possano effettiva-

mente fornire gli strumenti per un approccio innovativo e coinvolgente per lo sviluppo delle NVCS. Attraverso esperienze dirette e pratiche, i partecipanti del workshop hanno acquisito una maggiore **consapevolezza dei propri corpi** e delle loro **potenzialità comunicative**. È dunque importante considerare come le ricadute di questo tipo di formazione si possano estendere ben oltre l’ambito professionale, per favorire lo sviluppo di **competenze trasversali utili** in molteplici ambiti [12].



Figura 5: Attrice teatrale che impiega la comunicazione non verbale per trasmettere emozioni, pensieri o significati  
L’immagine è a scopo illustrativo e non direttamente correlata al caso studio trattato

# Approche théâtrale et didactique de l'accueil

“Approche théâtrale et didactique de l'accueil” è una Tesi Magistrale redatta da **Jérémy Riviere**, studente dell'Università **Le Mirail** di **Tolosa** nel corso di “Service et Accueil en Hôtellerie Restauration” in cui viene presentata un'interessante prospettiva sull'applicazione del teatro nel campo della ristorazione e, più in generale, dei settori che ruotano intorno all'**ospitalità**. Lo studio si concentra particolarmente su come i “**giochi di ruolo**” con fondamenti teatrali possano essere degli strumenti validi per migliorare alcune competenze trasversali per gli studenti degli istituti alberghieri, che in futuro lavoreranno in questo settore. Queste particolari capacità fanno riferimento alla **gestione dello stress**, alla **coesione del gruppo di lavoro** e alla **motivazione**.

Riviere nel corso del suo studio descrive una serie di attività basate sulla comunicazione verbale e non verbale che potrebbero essere utilizzate nell'ambito della formazione alberghiera. Queste prevedono la simulazione di situazioni reali, come l'accoglienza di un cliente, la gestione di una lamentela o la preparazione di un evento, e affondano le proprie radici nell'**improvvisazione**, tecnica attraverso la quale gli studenti sviluppano la creatività, la flessibilità e la capacità di adattarsi a situazioni inaspettate. L'approccio

descritto in questo studio è basato sulla concezione che il servizio in sala o, più in generale, l'**accoglienza**, sia in realtà una grande **rappresentazione scenica** in cui proprio come nel teatro gli attori (in questo caso chi compie l'azione di ospitare e chi viene ospitato) interagiscono attraverso regole non scritte.

Allenarsi per uno spettacolo teatrale significa provare e riprovare per avvicinarsi il più possibile a quella che sarà poi la realtà scenica. Per questo motivo gli studenti si sono esercitati a lavorare in gruppo in momenti di natura teatrale per creare scenari di servizio, progettare la disposizione della sala, il menu e l'atmosfera del ristorante, tentando di sviluppare e favorire al tempo stesso lo sviluppo del loro **pensiero creativo** e della **capacità di lavorare insieme**. I risultati ottenuti attraverso l'utilizzo di questo approccio formativo sono stati molto positivi: gli studenti hanno mostrato un miglioramento significativo in termini di motivazione, coesione del gruppo, gestione dello stress e capacità comunicative, di ascolto e di espressione [13].

Questa concezione del “gioco” dell'accoglienza intesa come una rappresentazione teatrale, ha portato a sviluppare un approccio di insegnamento che ha messo in luce come il

teatro si configuri come uno strumento innovativo ed estremamente efficace nella formazione degli operatori del settore alberghiero (Figura 6). Per mezzo esperienze simulate attraverso l'improvvisazione e l'interpretazione di ruoli, gli studenti hanno avuto l'opportunità di immergersi in situazioni reali che possono incontrare nel loro lavoro quotidiano, allenandosi anche a reagire a **circostanze inaspettate**. Questa modalità non solo ha consentito di affinare le competenze tecniche, ma ha facilitato anche lo sviluppo di **soft skills** fondamentali nel settore dell'accoglienza, come la

comunicazione efficace, l'empatia, la capacità di problem solving e il lavoro di squadra.



Figura 6: Cameriere impegnato in un esercizio di rimozione delle stoviglie dal tavolo. L'immagine è a scopo illustrativo e non direttamente correlata al caso studio trattato.

# Improving Teenagers' Divergent Thinking With Improvisational Theater

"Improving Teenagers' Divergent Thinking With Improvisational Theater" è un articolo pubblicato su *Frontiers in Psychology* che offre un contributo significativo per la comprensione del ruolo del Teatro nello sviluppo del **pensiero divergente**. Questa ricerca, condotta da un **team internazionale di ricercatori**, ha indagato in modo approfondito gli effetti di un intervento teatrale strutturato su un gruppo di **studenti delle scuole medie**.

L'articolo si focalizza principalmente sull'esplorazione di una nuova modalità per favorire attraverso esercizi di tipo teatrale il pensiero divergente, caratterizzato dalla **capacità di generare idee originali** in risposta a un **problema** o a una **sfida**. Questa tipologia di pensiero è una componente fondamentale della creatività e svolge un ruolo cruciale in molti ambiti, dalla risoluzione dei problemi all'innovazione.

Il Teatro, secondo lo studio, proprio per la sua natura dinamica e creativa, offre un ambiente ideale per **stimolare** il pensiero divergente. Questo perché attraverso l'improvvisazione, la creazione di personaggi e di storie, e la risoluzione di problemi scenici, gli attori sono costretti a **pensare "fuori dagli schemi"** e ad **esplorare nuove possibilità**. La ricerca ha coinvolto un gruppo di

studenti delle medie (Figura 7) poi diviso in due sottogruppi: uno "sperimentale", che ha partecipato a un corso di teatro di undici settimane, e uno di controllo, che non ha ricevuto alcun intervento. Entrambi i gruppi sono stati sottoposti a una serie di test psicologici prima e dopo l'intervento, per valutare i loro livelli di pensiero divergente.

I risultati della ricerca sono stati chiari e significativi: gli studenti del gruppo sperimentale hanno mostrato un **miglioramento** significativo nei test di pensiero divergente rispetto al gruppo di controllo. In particolare, hanno dimostrato una maggiore capacità di generare un **maggior numero di idee**, **pensare in modo originale**, maggiore **flessibilità cognitiva**.

Questi miglioramenti sono stati possibili poiché, secondo il team di ricercatori, il Teatro è in grado di agire su diversi livelli, come lo sviluppo dell'**immaginazione**, l'aumento della **fiducia in se stessi**, il miglioramento delle **capacità comunicative** e lo sviluppo della **capacità di collaborazione**.

Nello specifico, secondo lo studio, esercizi teatrali come l'**improvvisazione** risultano di particolare interesse per lo sviluppo del pensiero divergente, proprio perché quest'ultima è una particolare forma di teatro

caratterizzata dalla spontaneità, in cui la performance prende vita senza uno script predefinito.

Per mezzo dell'improvvisazione, infatti, gli attori possono creare la scena in tempo reale, rispondendo agli stimoli del momento, organizzandoli in modo coerente durante ogni esibizione.

Ciò che è risultato particolarmente curioso e degno di approfondimento nel corso dello studio, è il fatto che **processi cognitivi** che entrano in gioco nell'improvvisazione teatrale, che coinvolgono principalmente le funzioni esecutive come la flessibilità

mentale e la fluidità cognitiva, insieme all'assunzione di rischi e alla capacità di perseverare di fronte all'incertezza, sono i medesimi processi coinvolti proprio nel **pensiero divergente** [14]. L'articolo conferma dunque l'importanza del Teatro come strumento per sviluppare il pensiero divergente, e i risultati ottenuti aprono nuove prospettive per l'utilizzo del teatro nell'**ambito educativo e formativo**.



Figura 7: Ragazzi delle scuole medie che si preparano ad eseguire un esercizio teatrale. L'immagine è a scopo illustrativo e non direttamente correlata al caso studio trattato.



# Le applicazioni del Teatro nel mondo

La ricerca ha, infine, assunto una **dimensione globale**, per mettere a fuoco l'impatto del Teatro in una varietà quanto più ampia possibile di contesti culturali differenti.

Dallo studio è emerso che i principali ambiti di applicazione di tecniche di natura teatrale in contesti oltre alla mera dimensione artistica e scenica, non risultano particolarmente lontani da quelli già segnalati in Italia e in Europa, abbracciando ambiti come il settore **medico-sanitario, psicologico e sociale**.

Un caso particolarmente rilevante è quello del **Giappone**, in cui la pratica del Teatro è stata integrata in un particolare gruppo di assistenza agli anziani per sviluppare competenze umane essenziali, come l'empatia e la sensibilità verso i bisogni dell'altro.

L'indagine a livello globale ha, tuttavia, fatto emergere un'applicazione del Teatro differente da quelle già documentate in Europa: in alcune aree, questo viene usato come modalità educativa, con un'attenzione particolare verso la formazione dei **bambini** parallelamente alla **gestione di conflitti di natura sociale**.

È stato, per questo motivo, analizzato uno studio rivoluzionario condotto nel **Sud dell'Australia**, dove il sociodramma è stato impiegato come strumento psicologico ed educativo per promuovere la sicurezza in se stessi e la risoluzione dei conflitti nei

bambini di una classe d'asilo. Infine, un caso altrettanto sensazionale arriva dalla comunità di La Carpio, in **Costa Rica**, in cui il "**Dramatic Problem Solving**", un metodo innovativo che unisce **tecniche teatrali a modelli di risoluzione dei conflitti** per migliorare la comunicazione e la comprensione reciproca, viene utilizzato per aiutare la comunità ad affrontare le tensioni sociali in modo costruttivo.

Questi esempi presenti in diverse parti del mondo dimostrano, dunque, come il Teatro, applicato in modo creativo e contestualizzato, possa avere un impatto profondo, trasformandosi in uno strumento di **crescita individuale** e di **coesione sociale** in un'ampia varietà di contesti culturali e professionali differenti.

## Mondo

### Giappone

Il ruolo del Teatro nel caregiving



### Costa Rica

Dramatic Problem Solving:  
Community Conflict  
Transformation through  
Interactive Theatre in Costa Rica

### Australia

Kinder-caring: Exploring the Use  
and Effects of Sociodrama in a  
Kindergarten Classroom

# Il ruolo del teatro nel caregiving

“Quando si ha a che fare con persone anziane affette da demenza, è inefficace fare affidamento sulla teoria o sulla ragione nella comunicazione con loro. Invece, è meglio provare a connettersi con loro a livello emotivo utilizzando emozioni positive. Ciò significa accettare cose che secondo il buon senso possono sembrare sbagliate e anche fingere di vedere cose che potrebbero non esserci. Per rispettare veramente il mondo che vedono, dobbiamo avere la capacità di agire, proprio come fanno gli attori”. [15]

- Naoki Sugawara

**Naoki Sugawara** (Figura 8), **attore** e **badante** certificato, ha rivoluzionato il modo in cui il Teatro può essere utilizzato per stimolare competenze in diversi contesti umani, in particolare nell'**assistenza agli anziani**. Fondatore del gruppo teatrale *OiBokkeShi* e autore di numerosi workshop sul tema dell'invecchiamento connesso al teatro, Sugawara ha dedicato la sua carriera a esplorare le **intersezioni** tra queste due discipline apparentemente molto distanti.

Sugawara ha ideato un approccio innovativo che integra **tecniche teatrali** con **pratiche di assistenza**, creando un metodo unico nel suo genere. I suoi workshop non si limitano a fornire competenze tecniche, ma mirano a coltivare una **serie di qualità**

**umane essenziali**, tra cui l'**empatia**, la **creatività**, la **comunicazione** e l'**espressione autentica** di sé. L'obiettivo primario è costruire relazioni autentiche e significative, sia con gli anziani sia con le loro famiglie, cercando di andare oltre la mera assistenza formale. Sugawara crede fermamente che la chiave per un'assistenza efficace risieda nella capacità di comprendere le persone a un livello emotivo, piuttosto che basarsi esclusivamente su fatti e logica.

Un aspetto cruciale del suo metodo è l'allenamento a percepire e a rispondere alle emozioni, arrivando a sviluppare una sensibilità che permette di connettersi con le persone affette da demenza in modo più profondo. Molti degli anziani con cui Sugawara lavora soffrono, infatti, di importanti forme di demenza, e stabilire un legame con loro richiede l'abilità di **entrare nel loro mondo**, accettando le loro **realità "distorte"** come vere. Questo tipo di connessione non si fonda su concetti razionali, ma su un ascolto empatico che permette di percepire le emozioni non espresse e di rispondere a bisogni che vanno oltre quelli fisici.

Sugawara utilizza, infatti, le tecniche teatrali per allenare il personale di assistenza a interagire con gli anziani in modo più dinamico e intuitivo, facendo leva su strumenti come l'improvvisazione. Questi elementi

permettono agli assistenti, ovvero i *caregivers*, di esplorare e di comprendere le sfumature emotive dei pazienti, stimolando una **comunicazione** che non è solo verbale, ma anche **gestuale, corporea** e **relazionale**. In questo modo, i caregivers riescono ad entrare in sintonia con gli anziani, entrando nel loro mondo, creando un ambiente di cura che valorizza il loro vissuto e la loro individualità e migliorando la qualità delle interazioni e la vita quotidiana dei pazienti.

Inoltre, il gruppo teatrale *OiBokkeShi*, fondato proprio da Sugawara,

coinvolge gli attori anziani in produzioni teatrali che esplorano temi legati all'invecchiamento, alla demenza e ai transiti della vita. Questi spettacoli offrono loro un'opportunità per esprimere sé stessi e per sentirsi parte di una comunità [16] [17].



Figura 8: Naoki Sugawara

# Kinder-caring: Exploring the Use and Effects of Sociodrama in a Kindergarten Classroom

La **University of South Australia** ha pubblicato nel **2008** un interessante studio condotto da Deanna Marie Pecaski McLennan, dal titolo "Kinder-caring: Exploring the Use and Effects of Sociodrama in a Kindergarten Classroom". La ricerca analizza l'impiego del "**sociodramma**" ispirato alle teorie di Augusto Boal e J.L. Moreno, come strumento per favorire lo **sviluppo sociale** ed **emotivo** dei bambini in età prescolare. Questa particolare forma teatrale, che ha la caratteristica di essere incentrata sui ruoli collettivi piuttosto che individuali, è stata scelta per incoraggiare i bambini ad esplorare specifiche questioni sociali e personali attraverso **attività teatrali interattive** [18].

Lo studio ha, per questo motivo, coinvolto undici studenti (sei maschi e cinque femmine) di una classe di **asilo** (Figura 9) che hanno partecipato a dodici piccoli **workshop** fondati sul sociodramma. In queste sessioni, i bambini hanno avuto la possibilità di interpretare diversi ruoli e affrontare situazioni problematiche, azioni che hanno come obiettivo quello di favorire lo sviluppo di competenze come la risoluzione dei conflitti, l'empatia e la consapevolezza sociale. Attraverso l'uso di giochi di ruolo e rappresenta-

zioni teatrali, i bambini sono stati poi invitati a riflettere su tematiche come il **prendersi cura degli altri** e l'importanza delle **relazioni interpersonali**. Essendo una ricerca di carattere estremamente qualitativo, si è fondata su una metodologia di raccolta dati artistica, la quale comprende diari di riflessione dell'insegnante, interviste ai bambini e osservazione diretta e partecipata.

L'educatrice e ricercatrice Deanna Marie Pecaski McLennan ha identificato dunque dieci temi chiave emersi dalle osservazioni, tra cui lo sviluppo della capacità dei bambini di **risolvere problemi** all'interno del contesto teatrale, la varietà dei livelli di partecipazione e l'importanza del ruolo dell'insegnante come facilitatore.

Inoltre sono stati riportati, attraverso l'osservazione diretta, anche particolari **momenti di empatia** e **cooperazione** tra gli studenti, che hanno sperimentato diverse dinamiche sociali e **ruoli di leadership** all'interno delle attività teatrali.

L'analisi ha messo in luce i benefici del sociodramma come strumento educativo, anche se sono state riscontrate alcune difficoltà legate all'implementazione nelle strutture educative tradizionali, che talvolta sembrano

limitare il pieno potenziale di questo approccio specifico.

Nonostante ciò, il sociodramma si è rivelato utile per stimolare una riflessione collettiva e per promuovere lo **sviluppo emotivo** nei bambini, rendendolo, secondo la ricercatrice, una metodologia promettente per l'educazione dell'infanzia. [19]



Figura 9: Bambini dell'asilo impegnati a svolgere un esercizio teatrale  
L'immagine è a scopo illustrativo e non direttamente correlata al caso studio trattato

# Dramatic Problem Solving: Community Conflict Transformation through Interactive Theatre in Costa Rica

Steven T. Hawkins e Alexia Georgakopoulos hanno sviluppato uno studio dal titolo: "Dramatic Problem Solving: Community Conflict Transformation through Interactive Theatre in Costa Rica" il quale esplora l'utilizzo del Teatro interattivo come strumento per la **trasformazione dei conflitti** in una comunità di **La Carpio**, in **Costa Rica**.

La Carpio (Figura 10) è un quartiere periferico situato a San José, conosciuto per essere una delle aree più emarginate del paese, con una popolazione prevalentemente composta da **migranti nicaraguensi** che vivono in condizioni di **estrema povertà** e **sovraffollamento**. Gli abitanti di La Carpio affrontano quotidianamente problematiche significative legate alla mancanza di servizi essenziali, al degrado urbano e a conflitti sociali.

L'obiettivo dello studio di Hawkins e Georgakopoulos è quello di testare l'efficacia di un particolare approccio, il **Dramatic Problem Solving** (nella ricerca spesso abbreviato con l'acronimo DPS), in un contesto di forti tensioni sociali e strutturali. Il DPS è un metodo molto particola-

re, che integra tecniche di natura teatrale con **modelli di risoluzione dei conflitti**, al fine di favorire la comunicazione e la comprensione reciproca tra i partecipanti. Anche in questo caso vengono utilizzate tecniche di **improvvisazione** e la formazione di scenari che riflettono i **problemi reali** della **comunità**.

L'utilizzo di tecniche di natura teatrale permette di rappresentare ambienti realistici in cui i membri della comunità possono collaborare e partecipare attivamente, arrivando ad una scala di realismo tale da riuscire a portare alla luce **problemi latenti** o **poco espressi**, offrendo un'opportunità di **dialogo** e **riflessione** alla comunità di La Carpio. Questa ricerca si fonda, infatti, su una particolare tipologia di indagine denominata "**action research**" che unisce studi di performance con pratiche di mediazione e di trasformazione dei conflitti.

Hawkins e Georgakopoulos dimostrano, così, come la rappresentazione teatrale non solo faciliti la comprensione delle dinamiche conflittuali, ma possa anche stimolare l'empatia e la collaborazione tra i partecipanti, permettendo loro di affrontare

in modo costruttivo questioni sociali difficili. In questo interessante studio si evince come il teatro sia diventato un mezzo vero e proprio per rappresentare e sperimentare soluzioni pratiche e creative ai conflitti, offrendo ai partecipanti un'**educazione emotiva** e **sociale** che rafforza il senso di comunità.

La chiave del DPS, infatti, risiede nella capacità di collegare i partecipanti non solo sul piano razionale, ma anche su quello emotivo, favorendo una **trasformazione** profonda delle **relazioni interpersonali**. I risultati dello studio indicano che l'approccio teatrale ha

effettivamente avuto un impatto significativo nel ridurre le tensioni e migliorare la fiducia reciproca, offrendo un metodo innovativo per affrontare problemi complessi in una comunità come quella di La Carpio, tristemente intrisa di conflitti e tensioni di tipo sociale. [20]



Figura 10: il quartiere di La Carpio in Costa Rica

# / Palcoscenico: un workshop di Design e Teatro

## Il Laboratorio Zanzara

---

Una proposta **socio-educativa**, un'**agenzia di grafica e comunicazione**, un **laboratorio di artigianato**. Queste sono le caratteristiche del **Laboratorio Zanzara** di Torino, una cooperativa sociale no-profit che dal 1998 porta avanti progetti di **integrazione** per persone con disagio mentale. Il team definisce il proprio modello di intervento come "di carattere educativo-riabilitativo, con finalità educative, produttive, espressive e di integrazione inclusiva" [21] con un metodo che mira a rispettare i tempi lavorativi e creativi di tutti coloro che ne fanno parte.

L'obiettivo è quello di, attraverso un particolare **approccio educativo e riabilitativo**, conferire spazio all'unicità del singolo e alle sue abilità (Figura 11), valorizzandone la creatività per rendere chi fa parte del Laboratorio Zanzara un membro attivo della società. Il team è, inoltre, composto da educatori e professionisti della comunicazione visiva, i quali accompagnano i ragazzi del Laboratorio in un percorso in cui possano essere consapevoli e partecipi in prima persona di ogni singolo momento creativo [22]

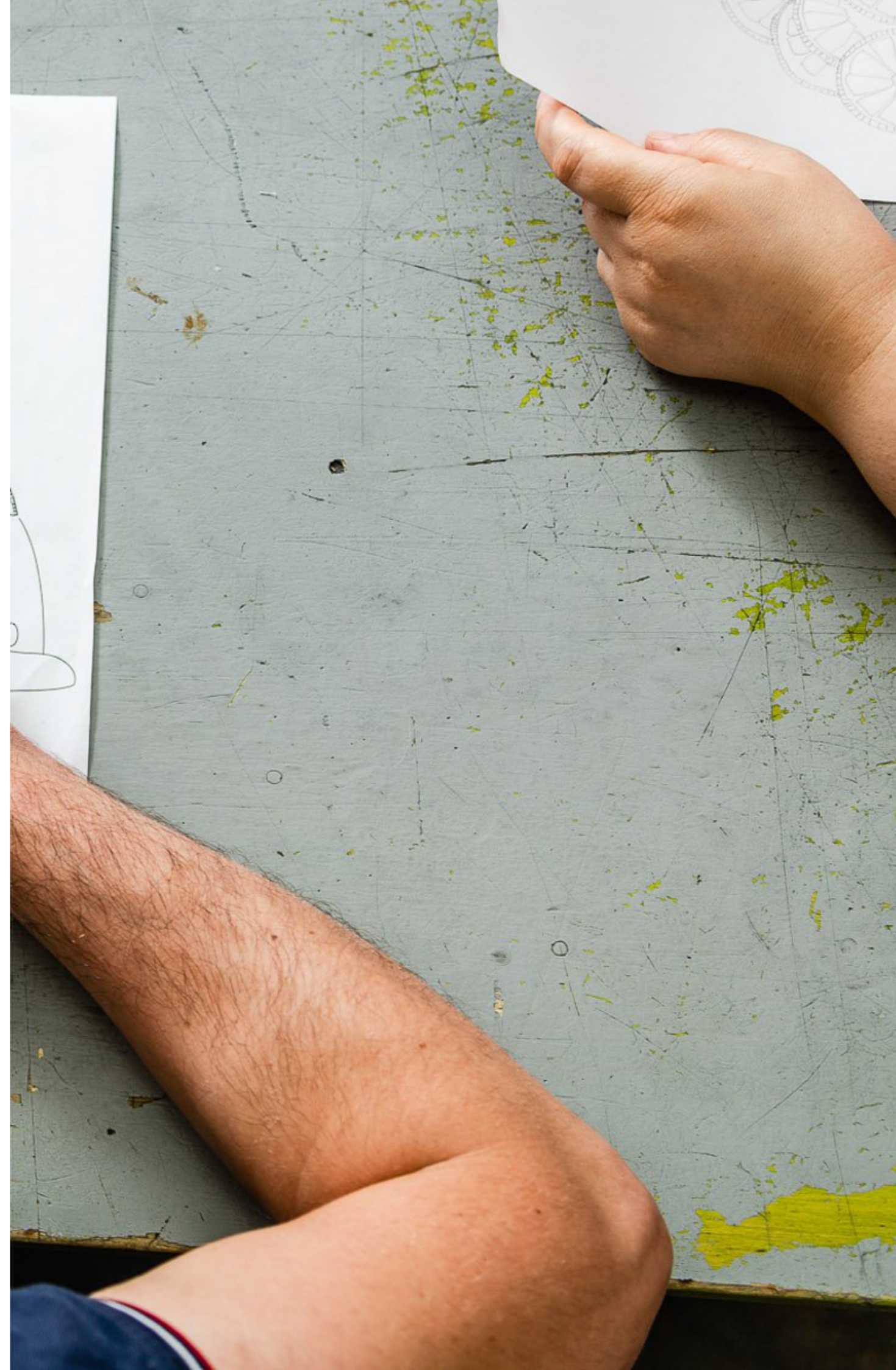
Il desiderio di diffondere la cultura dell'inclusione non viene espresso unicamente attraverso la produzione di oggetti commercializzati nello shop, ma anche mediante l'esercizio dell'**arte performativa**. Dal 2004, infatti, è attivo il "**Teatro Zanzara**",

una compagnia guidata da **Marzia Scarteddu** e composta da ventuno attori di età compresa tra i sedici e i sessant'anni. La compagnia porta in scena ogni anno uno spettacolo in cui i membri del Laboratorio hanno l'opportunità di lavorare sulle proprie doti comunicative [23].

Tra i diversi progetti portati avanti negli ultimi anni, dal 4 all'8 marzo del 2024 Teatro Zanzara **collabora** con il **Politecnico di Torino**, Il Circolo dei Lettori e il MAO (Museo di Arte Orientale di Torino) per l'organizzazione della prima edizione del **workshop "Palcoscenico"**.



Figura 11:  
Il Laboratorio di "segno e grafica"  
del Laboratorio Zanzara



## Il workshop “Palcoscenico”

Il workshop è stato organizzato originariamente con l'obiettivo di indagare come il **Design** possa **facilitare** la **progettualità** per il **Teatro** (Figura 12), esplorando un tipo di approccio multidisciplinare al progetto e sperimentando con diverse competenze di comunicazione.

Il workshop è stato presentato agli studenti del Politecnico di Torino attraverso un breve descrizione: “L'incontro fra Teatro e Design è occasione di **indagine progettuale multidisciplinare** e **sperimentazione** di competenze comunicative e relazionali. Verrà proposta un'immersione, tra osservazione ed azione, nella macchina teatrale attraverso le sue diverse dimensioni: regia, attori, luoghi della performance, pubblico, sceneggiatura, scenografia, costume e messa in scena. In particolare il Teatro Zanzara lavora con persone fragili, valorizzando l'incontro nella co-progettazione. Durante il workshop, agli studenti verrà consegnato un brief mirato ad estrapolare **concept creativi di scenografia** per uno spettacolo della compagnia. Sarà possibile cimentarsi in esercizi di **team building**, spendibili in contesti collaborativi, in diversi contesti della città, come il Circolo dei Lettori e il Museo di Arte Orientale. L'obiettivo è **conoscere se stessi** attraverso il gruppo ed indagare insieme come il Design possa facilitare la progettualità per il Teatro.” [24] Dunque, sin dalle premesse iniziali,

emergono elementi importanti che rendono l'analisi del workshop Palcoscenico un oggetto di estremo interesse per questo studio.

In primo luogo risulta importante il contesto multidisciplinare in cui si sviluppa il progetto: il workshop rappresenta infatti un **punto di intersezione** tra il mondo del Teatro (Figura 13) e quello del Design al Politecnico di Torino, fattore che rappresenta un'opportunità per analizzare come queste due discipline possano dialogare in un **ambiente accademico** orientato alla **progettazione**. Questa modalità permette, dunque, di studiare non solo le interazioni tra designer e teatro, ma anche l'**effetto del processo creativo** quando è applicato in un contesto sociale come quello del Teatro Zanzara, che lavora con persone con **fragilità cognitive**.

Inoltre, è poi importante considerare uno degli elementi che più caratterizza la singolarità di questo workshop: la partecipazione, appunto, di persone con difficoltà cognitive e la possibilità di comprendere come la loro presenza possa **influenzare** i risultati nel processo di **co-progettazione**.

La presenza di persone con disabilità a livello cognitivo non viene, in questo caso, vista come un ostacolo, ma come una risorsa che potrebbe arricchire il processo progettuale portando a **soluzioni innovative e funzionali**. L'intero workshop si propone quindi di esplorare le modalità attraverso le



Figura 12:  
Le progettiste in un momento progettuale nel corso del workshop Palcoscenico



Figura 13:  
Attività teatrale "Corpi in dialogo" -  
praticata nel corso del workshop  
Palcoscenico

quali il Design possa fungere da **catalizzatore** per facilitare e arricchire la progettualità nel Teatro e, parallelamente, si pone come una possibilità per intraprendere un percorso di crescita personale attraverso il lavoro di gruppo, scoprendo se stessi mediante l'interazione e la collaborazione con gli altri.



## Struttura e attività

Il workshop "Palcoscenico" è stato proposto in un ventaglio di workshop a scelta per gli studenti del **terzo anno** del corso di Design del Politecnico di Torino, sia del ramo di Design di Prodotto che di Comunicazione. Inoltre, l'ingresso era libero e non soggetto a graduatoria, e prevedeva un numero massimo di **dieci partecipanti**. Questo numero è stato pensato per garantire un ambiente più ristretto e semplice da gestire, e per favorire un maggiore coinvolgimento dei partecipanti nelle attività e nel processo di co-progettazione.

Il workshop ha, dunque, coinvolto **dieci studentesse** del **terzo anno** di Design del Politecnico di Torino, ed è stato gestito e supervisionato dalla regista del Teatro Zanzara, Marzia Scarteddu, e da altri due membri del Laboratorio Zanzara, Francesca English e Francesco Boccato Rorato. L'intero percorso del workshop si è sviluppato nell'arco di cinque giorni, dal 4 all'8 marzo 2024, per un totale di **40 ore di attività**, svolte interamente in presenza.

Il workshop ha incluso una prima fase di presentazione plenaria e di discussione circa gli obiettivi finali del percorso formativo. Successivamente i partecipanti, insieme ad alcuni membri del Teatro Zanzara, hanno partecipato ad una serie di **attività teatrali** mirate a promuovere una maggiore consapevolezza delle dinamiche collaborative e delle interazioni tra tutti i partecipanti

(Figura 14). Queste attività sono poi state seguite da **momenti progettuali in team**, mirati a realizzare tre oggetti scenografici.



Figura 14:  
Attività teatrale "Baci improvvisi" -  
praticata nel corso del workshop  
Palcoscenico

## Lunedì

### Conoscersi

Il workshop si è aperto con una breve introduzione da parte dei tre facilitatori, Marzia Scarteddu, Francesco Boccato Rorato e Francesca English, i quali hanno invitato le dieci partecipanti a **presentarsi** di fronte al gruppo, mettendo loro a disposizione il tempo che ciascuna ritenesse opportuno per raccontare di sé. Nel corso della presentazione, le partecipanti sono state messe di fronte a due domande emotivamente impegnative: dopo aver pronunciato il proprio nome, avrebbero dovuto, se avessero voluto, condividere quale fosse la loro **paura più grande** e indicare una **persona significativa** nella loro vita, spiegandone il motivo.

Al termine delle presentazioni, anche i tre facilitatori hanno risposto a queste domande aprendosi personalmente a loro volta.

### Presentazione del workshop

Dopo le presentazioni individuali, alle dieci progettiste del Politecnico di Torino sono state illustrate le caratteristiche principali del Laboratorio Zanzara e del Teatro Zanzara, insieme alla loro missione. È stata condivisa la visione del Teatro Zanzara, che considera il Teatro non solo come una forma d'arte, ma come "un'**occasione di riflessione** e di **incontro**".

Il Teatro è stato descritto come uno spazio dove "si **sperimentano linguaggi**", in cui la diversità diventa "un'occasione espressiva" e si creano contesti in cui essa viene "protetta e valorizzata". [23]

Alle partecipanti è stato poi presentato un **brief progettuale** legato all'**allestimento scenico**. La richiesta prevedeva la realizzazione di tre oggetti di scena destinati a tre momenti distinti del *Macbeth* di Shakespeare, spettacolo che il Teatro Zanzara avrebbe rivisitato e portato in scena qualche mese dopo.

Successivamente, le dieci progettiste si sono suddivise liberamente in **tre gruppi** distinti: due composti da tre partecipanti ciascuno e uno da quattro. A ciascun team è stato poi assegnato il compito di concentrarsi su un singolo oggetto scenico, e per questo motivo ad ogni gruppo è stato concesso del tempo per analizzare una parte del **copione** che faceva riferimento all'oggetto in questione, per coglierne i dettagli e le sfumature. A seguire, le progettiste si sono dedicate alla creazione di una **moodboard**, raccogliendo tutte le suggestioni e le percezioni emerse dalla lettura del testo. Al termine della giornata, ogni team ha quindi **presentato** la propria moodboard alle altre progettiste e ai facilitatori, i quali hanno offerto suggerimenti utili per orientare il lavoro.

## Gli output richiesti

### Pala / Banchetto

#### Gruppo I

Il primo gruppo si sarebbe dovuto occupare della realizzazione di una "**pala**", ovvero sia di un elemento scenografico costituito da un pannello di grandi dimensioni utilizzato per creare il fondale o parte della scenografia di una determinata scena. La particolarità di questa pala era che sarebbe dovuta essere riutilizzabile anche come **tavolo** per il banchetto presente in una scena seguente. Un requisito fondamentale del progetto era dunque concepire una struttura che potesse **trasformarsi**, adattandosi alla **duplice funzione**, senza comprometterne la stabilità o l'estetica.

### Gonna / Macchina

#### Gruppo II

Il secondo gruppo era stato incaricato di progettare e realizzare una **gonna** destinata a una delle **streghe** del *Macbeth*, con un aspetto altamente scenografico, concepita come un elemento **dinamico** e **mobile**, ma sicuro per l'uso in scena da parte degli attori. Per questo motivo, la gonna non doveva limitarsi a essere un semplice indumento di scena, ma doveva avere una struttura tale da permettere ad un'altra persona di **nascondersi** al proprio interno, per poi **gestirne il movimento** in modo **autonomo** e **invisibile**.

### Foresta / Soldati

#### Gruppo III

Il terzo gruppo era stato chiamato a realizzare un oggetto scenico per un momento chiave del *Macbeth*, in cui i **soldati** si trasformano magicamente in una **foresta**. Il compito era quello, dunque, di dare vita a questa specifica metamorfosi attraverso un elemento scenografico capace di sfruttare abilmente il **gioco di luci e ombre**, sfruttando un'illuminazione strategica e/o proiezioni suggestive per trasformare la scena teatrale in un'esperienza visivamente simbolica.

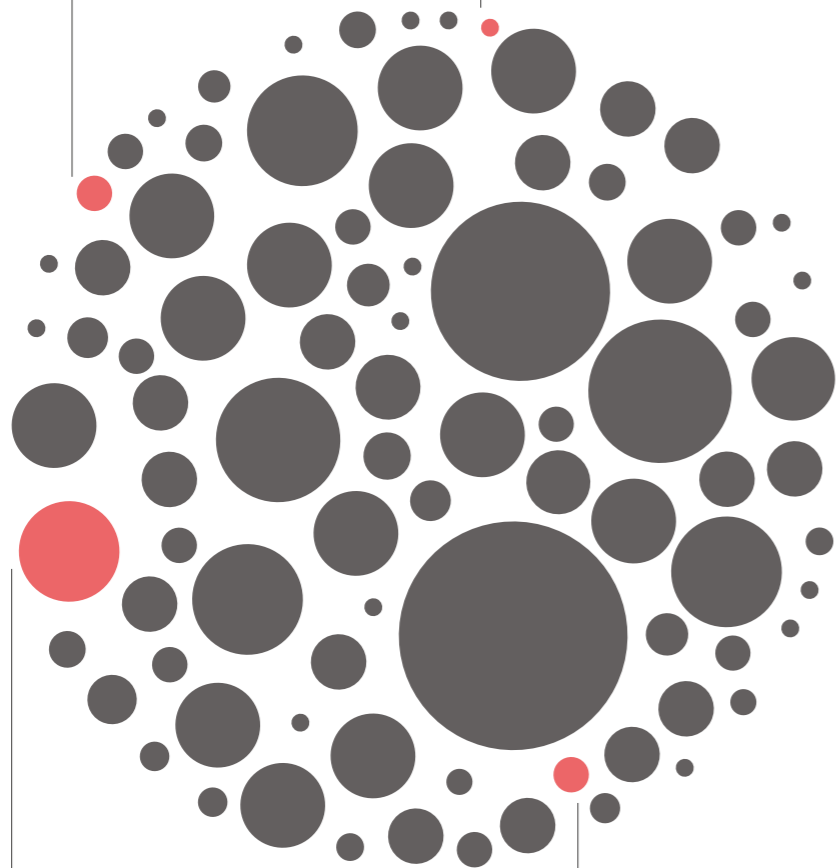
Ad ogni gruppo è stato affidato l'incarico di realizzare, entro la conclusione del workshop, **due output** per **ciascun oggetto** scenografico: una **tavola di concept** e una **tavola tecnica**. Queste tavole avrebbero poi costituito la base per una giornata di **presentazione plenaria**, durante la quale i gruppi avrebbero esposto il proprio lavoro di fronte agli altri studenti del terzo anno, impegnati in workshop differenti..

# Tavola di Concept

1920 x 1080p

Mostrare l'ipotesi progettuale di ciascun gruppo

Possibilità di utilizzare svariate tipologie di rappresentazione: disegno, rendering, fotografia di un modello reale, collage.



Tenere in considerazione "l'intorno" (gli oggetti, le luci e i corpi che li riempiono come elementi narrativi esistenti o in costruzione)

Restituire l'impatto generale ed emotivo che si voleva evocare

# Tavola Tecnica

1920 x 1080p

Presenza di dettagli tecnici riguardanti il prodotto immaginato per la scenografia

Racconto dei meccanismi qualora fossero presenti, dell'interazione con gli attori, e un' ipotesi di budget



Possibilità di utilizzare tutte le rappresentazioni tipiche del product design: viste, eventuale esploso, dettagli, in 2D o 3D

Ipotesi di misure e rapporto antropometrico, di componentistica e connessioni, di materiali, di tecnologie impiegate

## Martedì

Martedì mattina il workshop non si è svolto tra le aule del Politecnico, ma presso il **Laboratorio Zanzara**, di cui le progettiste hanno avuto l'opportunità di esplorarne gli spazi.

Durante la visita, è stata loro presentata la **routine quotidiana** dei ragazzi che lavorano al Laboratorio, con un focus sui principali laboratori in cui operano, tra i quali quello di disegno e quello dedicato alla lavorazione della cartapesta. Inoltre, le progettiste hanno avuto modo di interagire direttamente con diversi membri del Laboratorio Zanzara e con alcune educatrici che li seguono giorno per giorno, avendo dunque la possibilità di mettere a fuoco il **contesto** in cui operano e le abitudini dei **beneficiari del progetto**.

Nel pomeriggio le progettiste hanno avuto la possibilità di effettuare una visita guidata presso il **MAO - Museo d'Arte Orientale di Torino** (Figura 15), durante la quale hanno potuto osservare da vicino una vasta gamma di opere d'arte provenienti dall'Asia. Questa visita non si è limitata a una tipologia di osservazione passiva, ma le progettiste hanno tentato di raccogliere ispirazioni scenografiche "abitando lo spazio" e utilizzando "la forza dello sguardo". Questi **esercizi di natura teatrale**, che verranno approfonditi nelle prossime uscite, hanno permesso loro di unire la percezione del corpo alla capacità visiva, allenandosi a sentirsi pienamente presenti nello spazio circostante e osservando con maggiore attenzione e consape-

volezza per **cogliere dettagli nascosti e sfumature particolari**.

Una prima esplorazione dello spazio e l'osservazione diretta delle forme e dei significati profondi che le opere d'arte trasmettono, ha permesso alle progettiste di **raccogliere suggestioni** che hanno fornito loro dei primi spunti su come tradurre determinati elementi in un contesto scenografico e allestitivo, stimolando la riflessione su tematiche legate alla tradizione, alla spiritualità e all'estetica (aspetti ricorrenti nella tragedia del Macbeth di Shakespeare)

Nei momenti immediatamente successivi le studentesse si sono divise nei rispettivi gruppi di lavoro e hanno iniziato a lavorare sul progetto scenografico, momento caratterizzato dall'**elaborazione** e dalla **condivisione delle prime idee**, stimolate dalle suggestioni e dalle riflessioni raccolte durante la visita al MAO - Museo d'Arte Orientale.

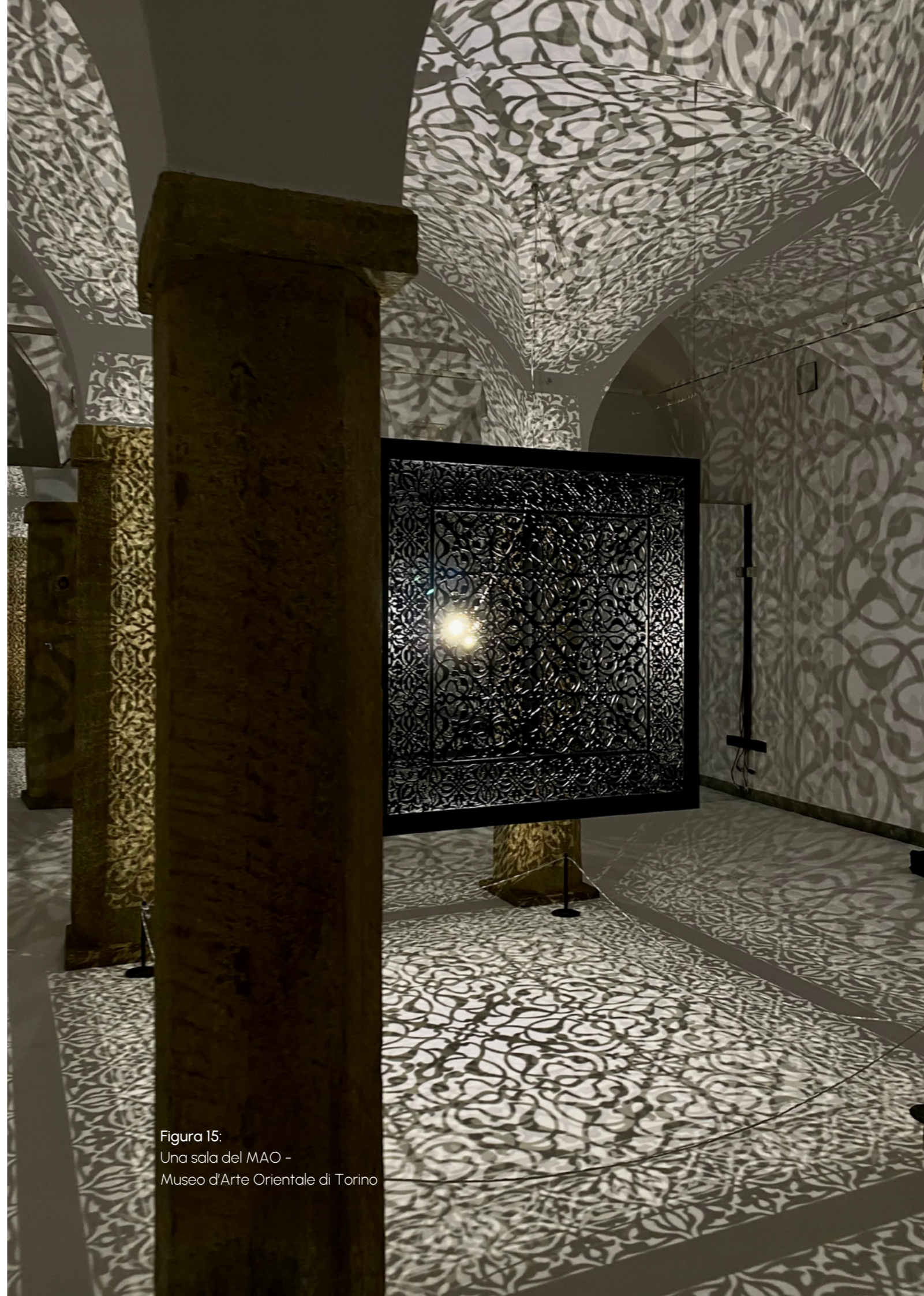


Figura 15:  
Una sala del MAO -  
Museo d'Arte Orientale di Torino

## Mercoledì

Nel corso della mattinata di mercoledì il workshop si è svolto presso il **Circolo dei Lettori** di Torino, un centro culturale all'interno di Palazzo Graneri della Rocca, oggi conosciuto come uno spazio di confronto aperto su tematiche letterarie, artistiche e sociali.

Il Circolo dei Lettori, che collabora con il Laboratorio Zanzara, ha messo a disposizione una delle sue sale, fornendo lo spazio necessario per lo svolgimento delle attività teatrali e favorendo un **ambiente** che potesse **stimolare la creatività e l'interazione**. Per questo motivo, la maggior parte delle attività si sono svolte a **luci spente** e con il favore della penombra: tutte le imposte della sala, infatti, sono state chiuse prima di iniziare gli esercizi. Durante le attività, le progettiste hanno avuto l'opportunità di lavorare a stretto contatto con alcuni **attori del Teatro Zanzara**, i quali hanno partecipato attivamente agli esercizi insieme a loro, arricchendo l'esperienza con la loro presenza e competenza.

Questi momenti teatrali hanno incluso **esercizi individuali**, mirati a **sviluppare consapevolezza corporea e presenza scenica**, ed **esercizi di gruppo**, pensati per **conoscere meglio le altre partecipanti** ed i **beneficiari del progetto**. Ogni qualvolta le progettiste sono state suddivise in piccoli gruppi (spesso modificati dalla regista di Teatro Zanzara a seconda dell'attività), ciascun gruppo era affiancato da uno o due attori del Teatro Zanzara.

Le attività teatrali effettuate nel corso della giornata di mercoledì sono state le seguenti:

### Il rigoglio degli alberi

L'esercizio inizia con le partecipanti e i ragazzi del Teatro Zanzara **sdraiati a terra** in una posizione rilassata. Seguendo la voce del facilitatore, i partecipanti immaginano di essere dei **semi** piantati nel terreno. A poco a poco iniziano a "crescere" con il loro corpo, proprio come farebbe un albero. Prima si sollevano lentamente, sentendo radici forti e stabili sotto di loro, poi si diramano verso l'alto, estendendo braccia e corpo, come rami che cercano la luce. Durante l'esercizio, ogni partecipante percepisce la propria **crescita individuale**, ma anche il senso di **appartenenza a una foresta viva**, formata dalle progettiste e dagli attori di Teatro Zanzara che, facendo lo stesso percorso, creano insieme un ecosistema di alberi in connessione

### Corpi in dialogo

L'attività si sviluppa in due fasi:

· Nella prima fase un membro del Teatro Zanzara **fissa negli occhi** ciascuno degli altri membri del gruppo (le progettiste ed eventualmente, l'altro attore presente nel gruppo) seduti sopra a delle siede

disposte in fila orizzontalmente, cercando di **trasmettere emozioni** e stabilire un **legame profondo** tramite lo sguardo.

· Nella seconda fase, mentre tutti gli altri tengono gli occhi chiusi, l'attore si sposta da una persona all'altra e utilizza il suo  **tocco per sfiorare** gli altri membri del gruppo.

### Riempire il corpo di significati

La regista di Teatro Zanzara assegna a ciascun partecipante il ruolo di un **personaggio** tratto dal **copione** del *Macbeth*, spiegando che ognuno deve entrare completamente nel personaggio ed esasperarne le caratteristiche principali, amplificandone ogni tratto distintivo. Affinchè sia efficace, è necessario **esagerare** volutamente i **comportamenti**, le **emozioni** e i **tratti peculiari** del personaggio. Ogni partecipante deve quindi accentuare gesti, espressioni facciali, postura e tono di voce, portando all'estremo le caratteristiche che definiscono il proprio ruolo.

### Streghe fantoccio

L'esercizio teatrale si svolge in coppie, con un partecipante che assume il ruolo di una delle **streghe** di *Macbeth* e l'altro che interpreta una creatura stregata (per poi scambiarsi i ruoli al termine dell'attività).

Quest'ultima deve rimanere completamente **immobile**, lasciando che tutti i muscoli del suo corpo siano privi di tensione, poiché è la strega a guidare

ogni sua azione.

La strega inizia a **manipolare il corpo** della creatura, spostando con delicatezza o decisione le braccia, la testa, il busto o le gambe. La creatura deve **seguire** ogni movimento senza opporre resistenza, come se fosse realmente **controllata** da una forza magica esterna, in modo tale da vivere un'**intensa esplorazione di fiducia**, in cui chi viene "controllato" impara a cedere il proprio corpo al **movimento imposto**.

Il pomeriggio di mercoledì è stato interamente dedicato al lavoro di **progettazione**. Il Circolo dei Lettori ha messo a disposizione un'altra sala, attrezzata con banchi di lavoro e il materiale necessario per proseguire nello **sviluppo del concept** e nella realizzazione delle **due tavole** richieste. In questa fase, le partecipanti hanno dunque approfondito e affinato le idee emerse durante le attività precedenti.

## Giovedì e Venerdì

Nel corso della mattinata di giovedì il workshop si è nuovamente tenuto tra le sale del **MAO - Museo di Arte Orientale di Torino**.

Le progettiste hanno potuto esplorare, attraverso la guida della regista, tutte le sale del Museo, praticando **esercizi di improvvisazione** all'interno dei suoi spazi, insieme ad alcuni attori del Teatro Zanzara. In ogni sala del Museo tutte le partecipanti hanno utilizzato il proprio corpo per poter attuare diverse tipologie di **attività**, questa volta, però, sotto gli **sguardi** di completi **sconosciuti**. Nel corso delle attività del workshop, infatti, il Museo è rimasto completamente aperto ai visitatori, i quali potevano visitarne le sale osservando al contempo i movimenti delle progettiste e degli attori di Laboratorio Zanzara nel bel mezzo dei propri esercizi.

Le attività teatrali effettuate sono state le seguenti:

### Animali

In questa attività teatrale, le progettiste, gli attori del Laboratorio Zanzara e i facilitatori si sono mossi all'interno delle sale del museo **impersonando** diversi **animali**. Ogni partecipante all'attività si è mosso nello spazio con **movimenti ferini, esplorando** ogni angolo dello spazio espositivo. L'obiettivo era quello di sviluppare **consapevolezza spaziale, giocare** con la propria **fisicità** e allenarsi a sentirsi a proprio agio esponendosi sotto lo **sguardo** dei visitatori del museo, inte-

ragendo con un pubblico inaspettato.

L'**imbarazzo** provocato dall'azione di eseguire questo esercizio di fronte a persone sconosciute è pensato per aiutare a sviluppare un senso di **condivisione** e **vulnerabilità** tra i membri del team, poiché tutti si trovano nella stessa situazione, ovvero **fuori** dalla propria **zona di comfort**.

### Baci improvvisi

Questa attività si è svolta all'aperto, nel **Giardino dei Bonsai** del **MAO**. L'intero gruppo (compreso dalle dieci progettiste, dai facilitatori, e da alcuni degli attori del Laboratorio Zanzara) è stato diviso in coppie. Ogni coppia ha scelto un albero di bonsai di riferimento, ponendosi di fianco ad esso e, in seguito, uno solo dei due membri della coppia ha seguito la regista in un angolo distante qualche metro, affinché i due non potessero interagire.

Dopo una decina di minuti, i partecipanti presi da parte della regista, hanno ricevuto una consegna precisa: ritornare in silenzio verso il bonsai scelto, facendo attenzione a non attirare troppo l'attenzione del compagno. Una volta vicini, dovevano **avvicinarsi lentamente** e con **delicatezza**, per poi sorprenderlo con un **bacio intenso** e **improvviso** sulla guancia. L'esercizio, oltre a giocare sull'elemento sorpresa, aveva l'obiettivo di creare un momento di **connessione profonda** e **non verbale** tra i

partecipanti, facendoli immergere in un'**esperienza emotiva inaspettata e non convenzionale**.

### Sentirsi osservati

Per questa attività, la regista ha selezionato alcune delle progettiste e le ha condotte, una alla volta, in un **angolo** specifico di una delle sale del MAO. Gli altri partecipanti, invece, si sono disposti nello spazio antistante, formando con i loro corpi degli archi attorno alla progettista appena posta nell'angolo, creando una sorta di **cerchio aperto** che lentamente si chiudeva intorno a lei. Il compito di questi osservatori era quello di fissare intensamente la persona scelta, **avanzando** verso di lei con **movimenti lenti** ma **costanti**.

Nel frattempo, alla progettista nell'angolo era stato detto di **improvvisare una storia**, ispirata a un episodio significativo della sua vita, tanto da conferire alla narrazione non solo la natura di mezzo espressivo, ma di un vero e proprio **strumento di difesa**: man mano che la storia si sviluppava e trovava una sua risoluzione, le parole dovevano progressivamente "spingere via" gli altri partecipanti, costringendoli a fermarsi e indietreggiare, creando così una distanza sempre maggiore.

Questa particolare ed intensa attività è stata pensata per portare la progettista scelta a gestire un forte carico di **ansia** e **tensione emotiva**, e per aiutarla a sviluppare **maggiore controllo** e **gestione** della propria **persona** e delle **proprie parole**.

### La forza dello sguardo

Questo esercizio si è svolto all'interno delle sale espositive del MAO. Le progettiste erano **libere di muoversi** all'interno di una grande sala del museo con statue orientali ricche di dettagli. Era stato detto alle partecipanti di **muoversi nello spazio, esplorando** ogni angolo della sala, mentre la regista guidava i loro movimenti con la sua voce. Il compito delle progettiste era quello di riuscire ad entrare in **sintonia** profonda con il **proprio corpo**, percependolo non solo come uno strumento fisico, ma come un'**entità viva e consapevole**, capace di muoversi con **fluidità** all'interno di uno spazio ricco di stimoli visivi.

Dopo aver lavorato sulla consapevolezza dei loro movimenti e sull'interazione con lo spazio, le progettiste dovevano cercare di affinare la loro **capacità di osservazione**, cogliendo anche i più piccoli dettagli delle statue attraverso la "**forza dello sguardo**" (Figura 16), tecnica che richiedeva loro di percepire il potere del proprio **sguardo** come se fosse una **forza direzionale**, capace di esplorare anche le più piccole sfumature nascoste, come se lo sguardo stesso fosse un'**estensione** della loro **energia fisica**.

L'attività, di natura profondamente teatrale, aveva lo scopo di allenare le progettiste a sviluppare una **percezione più acuta** e **sensibile** dell'**ambiente circostante**, un'abilità fondamentale per il loro lavoro creativo di progettazione di oggetti scenici.



Figura 16:  
Una progettista coinvolta nell'esercizio  
"La forza dello sguardo"

## Descrizioni improvvisate

Per questo esercizio, progettiste, facilitatori e alcuni attori del Laboratorio Zanzara sono stati suddivisi in piccoli gruppi di tre, all'interno di una sala del MAO in cui erano esposti svariati oggetti orientali conservati in teche di vetro. Il compito dei gruppi era quello di **osservare attentamente** gli oggetti, utilizzando la **forza dello sguardo**, allenata in alcune delle attività precedenti, per cogliere i dettagli delle esposizioni. Ogni membro aveva quindi il compito di scegliere un oggetto che attirasse particolarmente la sua attenzione.

A turno, ciascun partecipante si posizionava davanti all'oggetto selezionato, insieme agli altri due membri del gruppo, per poi tentare di **improvvisare** un **racconto** che inventasse la "storia segreta" o il "passato" di quell'oggetto.

Questo esercizio non solo aveva l'obiettivo di **stimolare** la **creatività** e la capacità di **improvvisazione**, ma permetteva ai partecipanti di **sviluppare** anche l'abilità di creare **discorsi fluenti** e **dotati di un filo logico**, per migliorare la loro **espressività orale**.

## Il Tunnel

Le progettiste, i facilitatori e alcuni attori del Laboratorio Zanzara nel corso di questa attività sono stati chiamati a percorrere, uno dopo l'altro, uno dei corridoi del MAO. L'esercizio era concepito per sviluppare una **consapevolezza** profonda della **presenza corporea**, un lavoro

sottile sull'equilibrio tra **movimento** e **percezione spaziale**.

Ogni partecipante aveva, infatti, il compito di **attraversare** il corridoio concentrandosi intensamente sul proprio corpo, percependo il peso di ogni passo e la pressione che questo esercitava sul suolo. I partecipanti dovevano allenarsi a percepire la sensazione di essere **completamente presenti** in ogni singolo movimento, avvertendo il contatto dei piedi con il pavimento e la gravità che agiva su di loro, tentando di infondere nel gesto della camminata tutta l'energia e la consapevolezza possibile.

Attraverso questa attività, all'apparenza semplice, i partecipanti imparavano a essere presenti nel proprio corpo, trasformando un'azione ordinaria in un'**esperienza di presenza e concentrazione**, indispensabile per il lavoro teatrale.

## La scala del piacere

L'esercizio prevedeva che i partecipanti scendessero le grandi scale di accesso alle sale del MAO simulando di essere **travolti** da un **intenso piacere**. Ognuno era invitato a esprimere liberamente le proprie emozioni di gioia, utilizzando il corpo in modo aperto e **senza inibizioni**, attraverso movimenti ampi e fluidi, gesti spontanei e suoni che riflettevano la loro **euforia interiore**.

L'attività si è svolta sotto agli occhi curiosi dei visitatori del museo, dunque, i partecipanti si sono trovati a dover affrontare una situazione di estrema **vulnerabilità**, in cui il giudizio esterno doveva essere messo da parte a

favore di un'espressione autentica e incontrollata. Questo contesto di spontaneità e apertura emotiva mirava a spingere i partecipanti a lasciarsi andare completamente, imparando a fidarsi del proprio corpo e delle proprie emozioni, per riuscire ad affrontare l'esposizione pubblica senza timori. Attraverso questa pratica, i partecipanti hanno quindi avuto la possibilità non solo di imparare a gestire la propria emotività, ma anche a trarre forza dall'essere al centro dell'attenzione.

Il pomeriggio di giovedì è stato interamente dedicato al lavoro di progettazione (Figura 17). Inoltre, simultaneamente a ciò, le progettiste venivano chiamate in coppie per effettuare la registrazione delle loro voci, mentre leggevano il copione per interpretare le streghe del *Macbeth*. Le loro voci sono state registrate con l'intento di essere successivamente utilizzate nello spettacolo stesso, momento che ha rappresentato un'occasione per le studentesse di immergersi nell'intensità emotiva del testo teatrale, esplorando la potenza della voce e la sua capacità di evocare immagini e sensazioni, fondamentali per il successo della messa in scena

Al termine di tutta la giornata di giovedì, i facilitatori hanno dedicato un momento conclusivo alla raccolta dei feedback delle progettiste, un passaggio per riflettere sull'esperienza vissuta. In un'atmosfera di ascolto e rispetto, ogni progettista si è alzata a turno per prendere la parola, esprimendo in modo personale ciò che il workshop le aveva lasciato. Ogni

intervento ha contribuito a creare un quadro collettivo della settimana, composta da momenti condivisi, difficoltà superate e scoperte inaspettate, dando a tutto il gruppo la sensazione di aver vissuto un'esperienza che andava ben oltre il semplice workshop di progettazione.

La giornata di Venerdì è stata interamente dedicata alla presentazione plenaria delle tavole progettuali realizzate durante il workshop e alla condivisione generale dell'esperienza. Ogni gruppo di progettiste ha esposto il lavoro fatto di fronte ai colleghi del corso di Design, avendo la possibilità di discutere le scelte progettuali e le soluzioni adottate per ogni singolo oggetto progettuale proposto al termine del workshop.

Questa fase di presentazione ha permesso non solo di mostrare i risultati tangibili del lavoro svolto, ma anche di riflettere su tutto il processo creativo e sulle difficoltà affrontate, nel corso della progettazione e degli esercizi teatrali.



Figura 17:  
Le progettiste in un momento progettuale nel corso del del workshop Palcoscenico



# / Interviste qualitative e analisi dei risultati

## Interviste qualitative come strumento di analisi

---

Come emerso nel capitolo precedente, il workshop **Palcoscenico** è risultato come un caso studio estremamente interessante per questa analisi, poiché rappresenta un **punto di contatto** tra il mondo del **Teatro** e quello del **Design** in un ambito **universitario** di **matrice tecnica** e **progettuale** come il Politecnico di Torino.

Le attività descritte nel capitolo precedente, svolte dalle progettiste durante i cinque giorni di workshop, sono tutte fondate su tecniche teatrali che lavorano su **comportamenti** profondamente **umani**. Dunque, sulla base di questo, per comprendere in pieno le dinamiche generate dall'intersezione tra queste pratiche teatrali e il processo di progettazione tipico del design, è necessario avvalersi di mezzi che studiano proprio i comportamenti umani e le interazioni dell'essere umano stesso: risulta dunque essenziale l'utilizzo di strumenti di **indagine antropologica**.

Per comprendere che cosa le attività abbiano effettivamente prodotto, sono state portate avanti delle **interviste a carattere qualitativo** ad **otto** delle dieci **partecipanti** del workshop, a e alla **regista** di Teatro Zanzara.

Ogni singola intervista è stata condotta con uno **scambio verbale uno-uno**, seguendo un modello **semi-strutturato**, una particolare forma flessibile e focalizzata sul soggetto. Le domande poste erano, quindi, predefinite, tuttavia questa modalità permette una certa elasticità nell'esecuzione, consentendo all'intervistatore di esplorare in modo più approfondito le risposte dell'intervistato, di porre domande aggiuntive e di seguire nuovi spunti emersi durante la conversazione. Questa tipologia di intervista, risulta particolarmente adatta a questo specifico caso, poiché è funzionale ad esplorare in modo approfondito l'**esperienza personale** del soggetto stesso, soprattutto quando l'argomento di studio è piuttosto complesso e le questioni affrontate potrebbero portare a dei **punti di vista intimi e personali**.

La scelta di questa specifica tipologia di intervista è stata effettuata per ricavare informazioni circa le azioni già osservate per comprenderle maggiormente, tentando di identificarne a posteriori i **nodi tematici** che emergeranno, e per indagare su giudizi, convinzioni e opinioni, non facilmente indagabili attraverso l'osservazione. Il fine ultimo è, dunque, esaminare il **racconto** dell'**esperienza** delle partecipanti, esplorando gli aspetti che emergono spontaneamente dal loro punto di vista, senza pregiudizi o preconcetti.

# Come sono stati organizzati i dati?

## Interviste e trascrizione

Ad ogni progettista è stato dedicato tempo individualmente, per instaurare un clima di **ascolto** e per concentrarsi in modo approfondito sulle **esperienze** e **percezioni** di **ciascuna**.

Le interviste sono state registrate, previa autorizzazione di tutte le progettiste, ed in seguito sono state trascritte e revisionate in modo dettagliato.

## Codifica delle trascrizioni

È stata sviluppata una lista di **CODICI TEMATICI** basati sulle letture delle interviste alle progettiste. Poiché le domande poste sono state, tendenzialmente, le medesime, questa lista di codici è stata **applicata** a **ciascuna intervista**.

**ATTIVITÀ CITATE:** attività che le progettiste ricordano in modo vivido, spesso legate a emozioni o ricordi particolari.

**SFIDE:** difficoltà o limiti riscontrati nello svolgimento delle attività teatrali e/o progettuali durante il workshop, o paure iniziali.

**EMOZIONI e SENSAZIONI:** esperienze emotive provate dalle progettiste durante il workshop.

**RISULTATI:** valutazioni e riflessioni delle progettiste sul processo di progettazione e l'esperienza durante e dopo il workshop

**PROGETTO:** modalità con cui è stato portato a termine il brief assegnato

**COSA NON HA FUNZIONATO:** aspetti che non hanno funzionato o si sono rivelati problematici durante il workshop.

**PENSIERI e SUGGERIMENTI:** commenti e citazioni significative per comprendere la prospettiva delle partecipanti

Poiché alla **regista** sono state rivolte domande diverse rispetto a quelle poste alle progettiste, i **CODICI TEMATICI** utilizzati per analizzare la sua intervista **differiscono** da quelli applicati alle interviste delle **progettiste**.

## Identificazione dei nodi tematici comuni

Con il termine "**nodo**" si vuole indicare un **tema** o **argomento ricorrente** emerso ripetutamente nelle risposte delle partecipanti. L'obiettivo è quello di ricercare gli **schemi** ed i **pattern** che si sono presentati tra le risposte delle diverse interviste, evidenziandone i **punti di interesse**, le **percezioni comuni** o le **esperienze condivise**.

I **NODI TEMATICI COMUNI** sono stati ricercati e segnalati nelle tabelle di analisi con **colori diversi**, come veri e propri punti in comune emersi nei differenti codici tematici. Per semplificare la consultazione delle trascrizioni delle interviste, sono stati spiegati a monte, nella pagina che segue

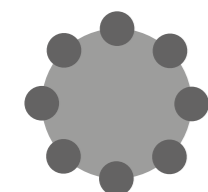
## Analisi comparativa e riflessioni

L'analisi ha inizialmente considerato e confrontato le risposte delle progettiste, per individuare **analogie** e **differenze** nei loro vissuti. Successivamente, queste sono state confrontate con il punto di vista della regista di Teatro Zanzara, per ottenere una **visione integrata** e una **maggiore comprensione** delle dinamiche dell'esperienza.

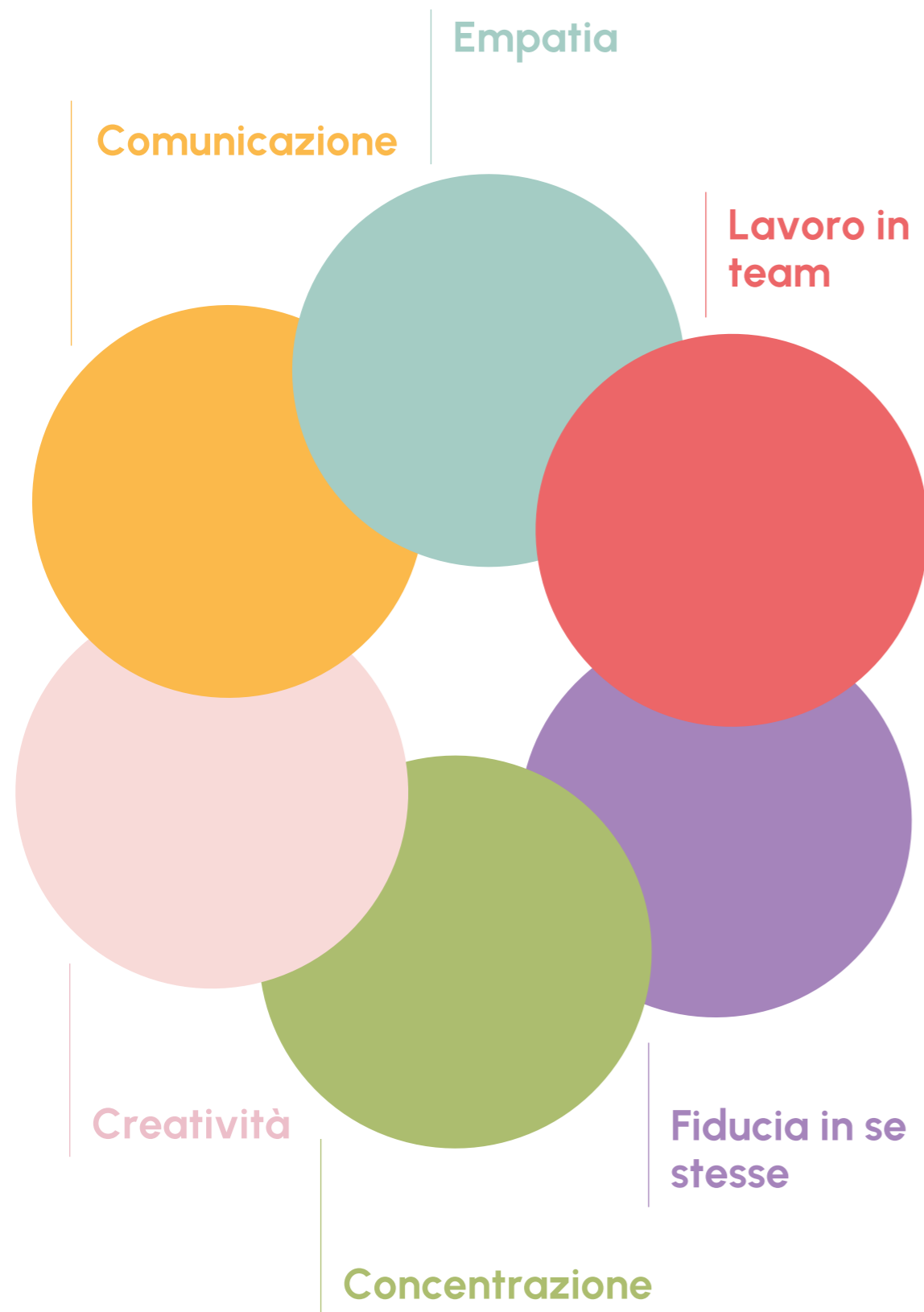
Questo processo ha rivelato non solo le **riflessioni** delle progettiste circa gli **output** prodotti durante il workshop, ma ha anche lasciato emergere dei risultati inaspettati: i **nodi tematici comuni**, infatti non si limitano ad essere semplici **argomenti condivisi**, ma rappresentano vere e proprie **emozioni collettive**, che aggiungono valore all'esperienza complessiva.

## Studio dei nodi tematici comuni

Dalle riflessioni è emerso come ogni nodo comune rappresenti una **risorsa preziosa** per le **fasi successive** di approfondimento, poiché fornisce una base solida e dettagliata su cui sviluppare **approfondimenti**.



## I nodi tematici comuni



### Empatia

Le progettiste hanno espresso di aver sviluppato, attraverso alcune attività teatrali da loro citate, un profondo senso di **empatia** e **vicinanza** verso persone sconosciute, sia i destinatari del progetto sia le altre partecipanti. Alcune hanno anche sottolineato come queste attività le abbiano aiutate a riscoprire non solo la **propria sensibilità**, ma anche quella degli **altri**.

### Comunicazione

Le progettiste hanno percepito una **fluidità** nello **scambio delle idee** e una **semplicità** nell'**instaurare dialogo costruttivo** con le proprie colleghe nel corso del workshop. Inoltre, sono spesso riuscite a manifestare apertamente il proprio dissenso, essendo in grado di **esprimere** e **condividere** le proprie emozioni.

### Creatività

Alcune progettiste hanno riportato di sentirsi più **libere** di esprimere la propria **creatività**, facendo riferimento ad un **ambiente stimolante** e **favorevole all'innovazione**. La percezione di questo clima collaborativo ha permesso loro di entrare in sintonia progettuale con le colleghe, facilitando il **flusso di idee**.

### Concentrazione

Alcune attività teatrali hanno aiutato alcune progettiste a **focalizzarsi** al meglio sul progetto da svolgere. Diverse partecipanti hanno anche osservato un miglioramento nella loro **capacità di mantenere alta la concentrazione** per periodi più lunghi rispetto a quanto riuscissero a fare prima del workshop.

### Fiducia in se stesse

Diverse progettiste hanno riportato di essere diventate più capaci di ignorare i giudizi degli altri, dopo aver svolto esercizi teatrali che inizialmente percepivano come "imbarazzanti", riuscendo a concludere il workshop sentendosi **più sicure** di loro stesse e della loro **presenza** davanti a persone sconosciute.

### Lavoro in team

Tutte le partecipanti al workshop hanno riferito di essere riuscite a **collaborare**, per portare a termine il brief, in modo anche sorprendentemente positivo, con **persone sconosciute** all'interno dei propri **gruppi di lavoro**.

## Le 10 domande rivolte alle progettiste

**1**

Qual è stato, secondo te, il momento più interessante del workshop? E quali, invece, sono state le sfide più complesse che hai riscontrato?

**2**

Più nello specifico, quali delle attività teatrali che abbiamo svolto ti è piaciuta? Cosa ti ha lasciato?

**3**

Qual era il brief iniziale del tuo gruppo? E come poi ha funzionato il processo di progettazione?

**4.**

Potresti descrivermi il progetto e spiegarmi i principi che hanno guidato il team verso la sua realizzazione?

**5**

Credi che il progetto abbia raggiunto gli obiettivi prefissati (è un progetto che "funziona" o "non funziona")? Se sì, cosa lo rende efficace? Se no, quali modifiche attueresti?

**6**

Se dovessi avere la possibilità di affinare il progetto in futuro, quali sarebbero i tuoi punti focali di lavoro e quali strategie adatteresti, anche sulla base di quello che hai imparato nel corso del workshop?

**7**

Com'è stato il rapporto con i beneficiari del progetto, quindi con i ragazzi del Laboratorio Zanzara? E, c'è stata, secondo te, qualche attività in particolare che ti ha aiutata ad avvicinarti a loro?

**8**

Come, secondo te, il teatro ha influenzato la tua capacità di lavorare con gli altri membri del tuo team?

**9**

Aver fatto attività teatrali ha contribuito in qualche modo alla buona riuscita del progetto, secondo te? In che modo ha contribuito?

**10**

A cosa ti è servito come essere umano e, poi, come progettista fare questa esperienza?

## Le 10 domande rivolte alla regista di Teatro Zanzara

**1**

Come e attraverso quali principi hai (e avete) pensato e costruito il workshop?

**2**

Quali sono state le attività teatrali pensate per il workshop? Su che cosa volevi far lavorare le partecipanti nello specifico?

**3**

Perché hai portato le partecipanti a fare questi esercizi? Quali risultati ti aspettavi?

**4**

Hai visto dei cambiamenti nell'approccio nelle competenze progettuali delle progettiste dopo il workshop? Se sì, quali sono stati i più evidenti?

**5**

Che cosa hai tentato di trasmettere tu facendo svolgere queste attività teatrali (a livello umano e come strumenti utili alla la progettazione)?

**6**

Quali aspetti ritieni, invece, che il teatro possa attingere dal mondo del design? Avevi mai lavorato con dei designer?

**7.**

Che cosa pensi degli output prodotti per la scenografia e dei progetti finali?

**8**

Per quanto riguarda gli output prodotti, che cosa a posteriori cambieresti o miglioreresti?

**9**

Pensi che l'esperienza e i risultati ottenuti dal workshop possano essere ripetuti? Se sì, che cosa rifaresti o modifichereesti?

**10**

Qual è il motivo per il quale hai voluto portare delle progettiste che studiano design al Politecnico di Torino a fare attività di teatro?

# CODICI TEMATICI:

Progettista	ATTIVITÀ CITATE	SFIDE (difficoltà, limiti)	EMOZIONI e SENSAZIONI	RISULTATI (outcome, progressi)	PROGETTO (metodo di lavoro)	COSA NON HA FUNZIONATO	PENSIERI e SUGGERIMENTI
<b>Giulia</b> Gruppo I	Politecnico Conoscersi  Circolo dei Lettori Il rigoglio degli alberi Corpi in dialogo  MAO Scala del piacere	Paura di non riuscire a lasciarsi andare e di non riuscire a entrare in connessione con se stessa  Paura degli sguardi e del giudizio degli altri  Provare vergogna e imbarazzo nel fare esercizi con corpo e voce  Paura di sbagliare l'approccio con i ragazzi del Laboratorio Zanzara  Difficoltà a lavorare in gruppo con progettiste sconosciute	Momento introspettivo: riuscire ad entrare in contatto con la propria parte interiore e con quella dell'altro  Trarre forza dal fatto che tutti intorno a lei facessero determinate attività in simultanea  Prova curiosità ed interesse verso i ragazzi del Laboratorio Zanzara  Percepisce la sensazione di conoscere da molto tempo le altre progettiste  Si sente a proprio agio e percepisce un clima diverso  Ha la sensazione di sentirsi un'altra persona a livello di benessere mentale  Sente di lavorare sui propri limiti	La scala del piacere l'ha portata a non curarsi degli sguardi degli altri, combattendo la vergogna  Gli esercizi con i ragazzi del Laboratorio Zanzara l'hanno portata a sentirsi più vicina a loro  Ha sviluppato una connessione mentale a livello creativo con le altre progettiste  È riuscita a comunicare alle altre progettiste le proprie idee liberamente, anche quando non è d'accordo  Dopo il workshop si sente più libera di comunicare le proprie idee ascoltando quelle degli altri  Dopo il workshop crede di riuscire a rapportarsi agli altri in maniera più sana e più efficace	Ragionamento su forme, materiali e meccanismi  Il gruppo ha lavorato molto sui simboli presenti nel copione del <i>Macbeth</i> . La duplicità del protagonista è stata resta con una grafica che riprende una scacchiera  Sono state riprese delle forme viste al MAO, in particolare per lo specchio inserito al centro del tavolo  <b>A posteriori, quali modifiche apporterebbe al progetto?</b>  Farebbe studi su equilibrio e conseguente stabilità dell'output finale  Avrebbe voluto un team più eterogeneo tra designer di comunicazione e designer di prodotto  Vorrebbe approfondire la parte di ricerca	Mancanza di tempo sufficiente. Ritiene per questo di aver perso nel corso del tempo i progressi fatti nel corso del workshop	"Devo dire che queste attività che abbiamo fatto in primis hanno reso il lato umano un po' più "semplice da gestire", e quindi anche la comunicazione proprio tra di noi, e quello in assoluto ha influenzato tantissimo. E anche in realtà a livello lavorativo...perché una volta che c'è anche una connessione umana serena, tranquilla, piacevole...è chiaro che anche a livello lavorativo funzioni meglio, cioè è già capitato nella mia esperienza universitaria di trovarmi in situazioni molto scomode a livello di gruppo e in quel caso... si lavora male, c'è poco da fare."  "A livello di progettista questo workshop mi ha insegnato che c'è una parte umana in tutto. Nel senso...quello che io ho percepito tante volte dal Politecnico è un approccio molto tecnico, un approccio molto standard, e ogni tanto ci perdiamo di vista il fatto che siamo degli esseri umani. E anche l'importanza dei rapporti umani...ma rapporti umani anche inteso proprio a livello del gruppo di progettisti che sta lavorando. Quindi mi ha ricordato un po' questa cosa che forse mi ero dimenticata un po' lavorando al Politecnico... che siamo esseri umani...sì. E che questa parte di umanità non solo ci deve essere quando si lavora in gruppo, ma anche nel progetto stesso. Devo percepire che è stato comunque creato da qualcosa di umano e quindi secondo me le attività di teatro creano un potenziale umano e progettuale immenso."

# CODICI TEMATICI:

Progettista	ATTIVITÀ CITATE	SFIDE (difficoltà, limiti)	EMOZIONI e SENSAZIONI	RISULTATI (outcome, progressi)	PROGETTO (metodo di lavoro)	COSA NON HA FUNZIONATO	PENSIERI e SUGGERIMENTI
<b>Alice</b> Gruppo I	<p>Circolo dei Lettori Riempire il corpo di significati</p> <p>MAO Animali</p>	<p>● Si è accorta di non saper comunicare efficacemente</p> <p>Si è resa conto di non riuscire a fare trasparire le proprie emozioni</p> <p>● Nella vita non si lascia mai completamente andare</p>	<p>Crede che il workshop sia stata una "boccata d'aria fresca" in un periodo di progetti che "le stavano stretti"</p> <p>Ritiene di aver vissuto una parentesi di calma e spensieratezza</p> <p>Le è piaciuto particolarmente conoscere persone nuove ed entrare in contatto con loro</p> <p>Provava interesse nel guardare le altre progettiste fare gli esercizi di teatro</p> <p>Mentre tutti dovevano interpretare animali all'interno del MAO lei si è sentita parte di qualcosa</p> <p>● Si è resa conto di essere "rigida" e "chiusa" e di avere difficoltà a comunicare</p>	<p>Ritiene di essere riuscita a lasciarsi andare a livello fisico ed emotivo</p> <p>● Non ha mai avuto timore di revisionare il suo progetto per l'ambiente che si era creato</p> <p>● Ha acquisito molta fiducia in se stessa e ciò l'ha portata a migliorare la sua comunicazione</p> <p>● Si sente più libera in quello che fa (nel parlare agli altri, nelle movenze)</p> <p>● Ha acquisito maggiore consapevolezza dello spazio</p> <p>● Si è sentita molto più creativa</p> <p>● Si sente più sicura ed esporsi, parlare e muoversi in pubblico</p> <p>Ha maturato un nuovo approccio al progetto: senza "l'ansia" di "dover produrre qualcosa"</p>	<p>È risultata per lei molto utile la fase di ricerca e di realizzazione della moodboard iniziale</p> <p>Il gruppo ha tratto ispirazione dai simboli presenti nel copione del Macbeth</p> <p><b>A posteriori, quali modifiche apporterebbe al progetto?</b></p> <p>Migliorerrebbe la parte grafica</p> <p>Vorrebbe lavorare sull'illustrazione con il Laboratorio Zanzara</p>	<p>Mancanza di tempo sufficiente</p> <p>Ritiene che il progetto sia passato in secondo piano</p> <p>Avrebbe voluto viverci di più la quotidianità in Laboratorio Zanzara</p>	<p>● "Voglio fare un piccolo appunto, se posso: il gruppo con cui sono stata, mi è piaciuto veramente tanto, mi sono trovata veramente bene. Ovviamente a livello di idee non eravamo sempre sulla stessa linea d'onda, però comunque hanno accettato e apprezzato le mie idee, e io ho accettato le loro."</p> <p>● "Il progetto secondo me è passato molto in secondo piano, a parer mio. Con il teatro acquisisci una concezione molto dello spazio, dell'attore che si muove all'interno di uno spazio, quindi io progettando la pala magari capisco quanto farla grande eccetera, perché magari lascio all'attore lo spazio dove muoversi... cioè ha influenzato sì, positivamente, ma credo che non sia stato questo lo scopo. Credo sia stato più un viaggio che ci ha portato poi a creare un progetto...capire il mondo del teatro e poi fare qualcosa per il teatro, questo."</p> <p>"Da un punto di vista progettuale si potrebbe fare di meglio. [...] Non voglio parlarne male adesso, però il nostro progetto era molto semplice, quasi intuitivo. Noi più che altro abbiamo perfezionato alcuni punti e poi abbiamo messo un po' di design nel brief che ci era stato dato. Però io lo rifarei questo workshop con il teatro, a prescindere da quello che sia il progetto in generale: ti restituisce molto da un punto di vista umano e secondo me ci vuole all'interno di un Politecnico che è così stringente, che ti incanala in un mondo lavorativo che finisci per vedere soltanto grigio, ma che invece è coloratissimo. Secondo me dovremmo avere un corso al Politecnico proprio sulla base di questo workshop con il teatro, almeno per un semestre..."</p>

## CODICI TEMATICI:

Progettista	ATTIVITÀ CITATE	SFIDE (difficoltà, limiti)	EMOZIONI e SENSAZIONI	RISULTATI (outcome, progressi)	PROGETTO (metodo di lavoro)	COSA NON HA FUNZIONATO	PENSIERI e SUGGERIMENTI
Michelle Gruppo I	MAO Animali Baci improvvisi Video-interviste finali	<ul style="list-style-type: none"> <li>Durante la restituzione dell'esperienza nelle video-interviste finali ha avuto difficoltà ad esprimersi davanti a tutti</li> <li>Ha avuto paura di instaurare del contatto fisico e di aprirsi con persone che non conosceva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Percepiva una forte sensazione di disagio nell'esprimersi davanti alle altre progettiste durante le attività di teatro</li> <li>Si è stupita di come momenti inaspettati le abbiano suscitato emozioni in realtà positive</li> <li>Alcune attività teatrali l'hanno "destabilizzata" a livello emotivo</li> <li>Riusciva a percepire la vicinanza di coloro che facevano le attività insieme a lei, in particolare delle progettiste</li> <li>Riusciva a percepire la vicinanza delle progettiste</li> <li>Percepiva l'assenza di giudizio</li> <li>Le è piaciuto vedere persone "adulte" (i facilitatori) che provavano una forte passione nel fare ciò che facevano</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Si sente molto più sicura in mezzo agli altri</li> <li>Si sente "nuova"</li> <li>Si sente più a suo agio con se stessa</li> <li>Ha scoperto lati nuovi di sé e degli altri</li> <li>Ritiene di essere riuscita ad entrare molto più in sintonia con le progettiste da subito, grazie alle attività di teatro</li> <li>Pensa di essere stata in grado di fidarsi di più degli altri, in particolare delle progettiste</li> <li>Oggi si sente molto più tranquilla nelle presentazioni in pubblico</li> </ul>	<p>Pensa che sia risultata molto utile la fase di ricerca iniziale</p> <p>Il progetto, secondo lei, funziona bene a livello strutturale</p> <p><b>A posteriori, quali modifiche apporterebbe al progetto?</b></p> <p>Vorrebbe provare in scena e al buio il funzionamento dell'oggetto scenico progettato</p> <p>Vorrebbe capire meglio l'interazione dell'oggetto scenico progettato con gli attori</p>	<p>Mancanza di tempo sufficiente</p> <p>Avrebbe voluto avere più interazione con i ragazzi del Laboratorio Zanzara</p> <p>Avrebbe voluto fare più attività di teatro</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>"Secondo me [il teatro] non ha influenzato molto [il progetto], ma forse perché...a parte che io già conoscevo Giulia da tanto tempo, quindi non è cambiato molto, con Alice invece che non ci conoscevamo forse ha influenzato il fatto di entrare tanto in sintonia da subito. Queste attività fanno proprio sì che ti conosca subito nel profondo e quando conosci a fondo così una persona ti fidi di lasciarsi andare...quindi forse questo ha aiutato tanto alla fine, però nel progetto di per sé forse è questo: proprio l'amicizia che si è creata e quindi il riuscire a dialogare meglio, l'essere più tranquillo anche a scherzare a dire anche qualcosa che potrebbe essere stupido...però sai che l'altra persona non ti giudica, non ti prende in giro ecco"</li> <li>"Già dal primo giorno ho sentito proprio le emozioni delle progettiste, quello che pensavano, quello che sono... quello secondo me ha aiutato già tanto a capire che persone fossero. Perché magari dall'esterno, già di Alice...faccio l'esempio di Alice, sembrava una persona estremamente fredda, con cui non avrei mai lavorato...E quindi poi sentendola parlare...già da lì secondo me si capisce."</li> <li>"Come progettista devo dire in realtà che non ho notato nulla di nuovo, se non che forse nelle presentazioni sono un po' più tranquillo...Credo sia anche stato per quello. Non ci ho molto riflettuto se effettivamente fosse per quello o se sono io che sto semplicemente maturando di più."</li> </ul>

# CODICI TEMATICI:

Progettista	ATTIVITÀ CITATE	SFIDE (difficoltà, limiti)	EMOZIONI e SENSAZIONI	RISULTATI (outcome, progressi)	PROGETTO (metodo di lavoro)	COSA NON HA FUNZIONATO	PENSIERI e SUGGERIMENTI
<p><b>Aurora</b></p> <p>Gruppo II</p>	<p>Circolo dei Lettori</p> <p>Corpi in dialogo</p> <p>Riempire il corpo di significati</p> <p>Il rigoglio degli alberi</p> <p>MAO</p> <p>Scala del piacere</p>	<p>Durante le parti che le sono state date da interpretare percepiva di essersi messa a nudo</p> <p>Percepiva i ruoli a lei assegnati nel corso degli esercizi di improvvisazione come cuciti addosso a lei</p> <p>Difficoltà nell'esternare piacere sulla Scala del Piacere</p> <p>Ha provato difficoltà nel fissare le persone negli occhi. Percepiva una sensazione di forte disagio</p> <p>Solitamente (indipendentemente dal workshop) ha molta difficoltà a lavorare con persone nuove</p>	<p>Ha percepito di vivere sensazioni diverse da quelle della vita di tutti i giorni</p> <p>Sentiva di rivedersi nei ruoli che le venivano assegnati da interpretare. Per questo motivo cercava di attuare un'indagine interiore per capire il perché di una specifica assegnazione</p> <p>Si è sentita apprezzata poiché percepiva che tutte le progettiste fossero sullo stesso piano</p> <p>Percepiva la potenza degli esercizi, tanto che quasi sentiva come una inversione di ruoli tra persone che hanno "fragilità mentali" e persone che non le hanno.</p> <p>Riteneva gli esercizi di teatro come momenti in cui "si prendeva cura di sé"</p> <p>Ha percepito forte vicinanza ed intimità nei momenti di contatto visivo e fisico</p>	<p>Si sentiva più predisposta a lavorare in gruppo (anche con persone fino a quel momento sconosciute)</p> <p>Riusciva a comunicare le proprie idee senza timore</p> <p>Ritiene che gli esercizi di teatro effettuati siano stati utili a livello di sviluppo di empatia</p> <p>Ha acquisito maggiore consapevolezza circa quello su cui stava lavorando, e degli obiettivi finali del progetto</p> <p>Ha "ricevuto" dal teatro più motivazione e "confidence"</p> <p>Ha percepito molta libertà creativa</p>	<p>La parte progettuale dice essere quella che "ricorda meno" e "meno emozionante"</p> <p>Realizzare una struttura che potesse mantenere l'equilibrio, e dunque essere sicura</p> <p>Il suo gruppo ha ripreso molti elementi simbolici presenti nel copione (temi della dualità, del mistero, del sibillino...)</p> <p>Il suo gruppo ha tentato di coniugare la parte strutturale con l'elemento scenico (prettamente visivo)</p> <p>Realizzazione di una gonna formata da due elementi: il primo con funzione strutturale e in movimento, e il secondo con un insieme di fili e stoffe di recupero.</p> <p>La struttura poteva accogliere una persona in cima, e una persona al suo interno</p> <p><b>A posteriori, quali modifiche apporterebbe al progetto?</b></p> <p>Definirebbe meglio la questione strutturale, per l'interazione con gli attori. Soprattutto per il tema della sicurezza</p> <p>Inserimento di una componente sonora al progetto</p> <p>Vorrebbe provare la struttura in scena</p>	<p>Mancanza di tempo sufficiente</p> <p>Le attività di teatro fatte le sembravano slegate dal testo del <i>Macbeth</i></p>	<p>"In realtà devo dire che la parte di progettazione è quella che mi è rimasta meno del workshop, che suona brutto detto così, perché comunque sarebbe dovuto essere un workshop di design. Però rispetto a tutto quello che abbiamo trovato dalla parte più del teatro, personale, relazionale, eccetera, è stata forse quella meno rilevante. [...] Diciamo che me la ricordo molto in relazione a tutto quello che è stato il resto del workshop.</p> <p>"Sicuramente [il teatro] ha aiutato, però secondo me è perché ha funzionato tanto anche nel contesto del Politecnico, in cui quella parte è più una necessità. [...] Nel nostro caso ci è mancato ad esempio il supporto più tecnico anche da parte delle persone con cui abbiamo lavorato, dei professionisti che hanno seguito il workshop. Non dico che sia necessariamente un peccato che sia mancato, perché semplicemente non era necessario per quello che stavamo facendo.</p> <p>"A volte mi viene difficile lavorare con persone con cui so che non ho mai lavorato prima. O perlomeno non è una cosa che scelgo di mia spontanea volontà... E diciamo che in quel tipo di situazione non era più come se stessi lavorando con degli estranei o con delle persone effettivamente sconosciute. Ed entrava tanto in gioco il fatto che io stessi anche un po' affezionando le persone con cui stavo lavorando. Che... ti dirò... in realtà può essere un'arma a doppio taglio, nel senso che a volte può fare anche bene scindere in modo un po' più netto quella che è una persona dal punto di vista umano e quella che invece è una persona dal punto di vista più lavorativo o progettuale."</p> <p>"Secondo me quello che ci ha scosse tanto è che è stato totalmente diverso da quello che facciamo di solito, che ci ha più dato un'impressione subito a livello umano. Magari per capire effettivamente gli effetti che avrebbe avuto più a livello progettuale avremmo magari dovuto svilupparci un progetto come tutti gli altri alla fine...quelli che abbiamo sempre fatto."</p>



# CODICI TEMATICI:

Progettista	ATTIVITÀ CITATE	SFIDE (difficoltà, limiti)	EMOZIONI e SENSAZIONI	RISULTATI (outcome, progressi)	PROGETTO (metodo di lavoro)	COSA NON HA FUNZIONATO	PENSIERI e SUGGERIMENTI
<b>Arianna</b> Gruppo II	MAO Animali Baci improvvisi  Circolo dei Lettori Riempire il corpo di significati Corpi in dialogo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ha avuto difficoltà nel tentare di lasciarsi andare superando i suoi limiti</li> <li>Durante l'esercizio in cui bisognava spingersi a baciare uno dei compagni di gruppo, ha avuto difficoltà ad entrare in stretto contatto fisico con l'altro</li> <li>Ha avuto difficoltà a tirare fuori l'espressività</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Durante l'esercizio in cui le progettiste sono state portate ad interpretare gli animali in una sala del MAO, ha provato interesse nel vedere come reagivano gli "spettatori"</li> <li>Ha trovato particolare recitare in un museo</li> <li>Si sentiva più sicura perchè anche gli altri facevano le medesime attività</li> <li>Crede che i ragazzi del Laboratorio Zanzara siano stati molto aperti nei confronti delle progettiste e questo l'ha aiutata ad instaurare un buon rapporto con loro</li> <li>Percepiva vicinanza con i ragazzi del Laboratorio Zanzara</li> <li>Si è sentita messa a nudo davanti a persone mai viste prima</li> <li>Si è sentita come "portata" ad aprirsi</li> <li>Sente di riuscire ad esprimere meglio le sue emozioni</li> <li>Ammira molto i ragazzi del Laboratorio Zanzara ed il loro modo di superare le loro difficoltà</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Si sente molto più tranquilla ed esprimersi davanti agli altri</li> <li>Le attività di improvvisazione l'hanno fatta avvicinare ai ragazzi del Laboratorio Zanzara</li> <li>Riuscendo ad aprirsi di più a livello di comunicazione con le altre progettiste, ha riscontrato facilità nel portare avanti il lavoro</li> <li>Crede di essere riuscita ad instaurare con le progettiste un "rapporto più stretto del normale"</li> </ul>	<p>Ritiene che le attività di teatro abbiano aiutato a portare a termine il progetto: è stato utile entrare nel personaggio per il quale si progettava, per capirne meglio le esigenze a livello estetico e di movimento</p> <p>Realizzare una struttura che potesse essere stabile e sicura</p> <p>L'esigenza di rispondere al movimento è stata soddisfatta con delle rotelle alla base della struttura</p> <p>Realizzare una seduta che potesse essere comoda ma anche inclinata, affinché la persona sottostante avesse libertà di movimento</p> <p>Per riprendere la simbologia del "vedo/ non vedo" presente nel copione del Macbeth è stata realizzata una gonna con una struttura esterna di fili e tessuti</p> <p><b>A posteriori, quali modifiche apporterebbe al progetto?</b></p> <p>Valuterebbe meglio la questione dell'equilibrio della struttura, e dunque della sua effettiva sicurezza</p> <p>Più prove con la struttura a grandezza reale e con gli attori</p>	<p>Crede che il teatro non abbia funzionato molto per quanto riguarda la parte strutturale del progetto</p> <p>Crede che il teatro sia utile per il design solo se si rimane in ambito di scenografie teatrali</p>	<p>"Ma allora diciamo...a livello strutturale (il teatro) non [è stato] molto [utile]. Però a livello diciamo di ispirazione su come poi il progetto sarebbe potuto essere esteticamente sì, perché comunque recitando e usando molto il nostro corpo siamo entrati un po' in contatto con quelle che dovevano essere le streghe, siamo entrate nei loro movimenti e nella loro vita...quindi come si potevano muovere e tutto, quindi sì, a livello appunto estetico secondo me ha aiutato."</p> <p>"Secondo me [il teatro] è utile nel momento in cui tu poi interagisci con proprio quello che devi andare a fare. In questo caso qui, sì, è stato utile. Poi, in generale, secondo me l'attività di teatro ha aiutato non tanto a livello progettuale e di idee, ma più a un livello personale, secondo me. Quindi con questa correlazione qua, col design, c'è nel momento in cui appunto dovendo progettare una cosa per un palco, per una scena o cose, io entro in quel mondo, sperimento quella cosa specifica e così io capisco quali sono determinate esigenze."</p>

# CODICI TEMATICI:

Progettista	ATTIVITÀ CITATE	SFIDE (difficoltà, limiti)	EMOZIONI e SENSAZIONI	RISULTATI (outcome, progressi)	PROGETTO (metodo di lavoro)	COSA NON HA FUNZIONATO	PENSIERI e SUGGERIMENTI
<b>Federica</b> Gruppo III	<p>Circolo dei Lettori Riempire il corpo di significati Corpi in dialogo</p> <p>MAO Animali Baci improvvisi Scala del piacere</p>	<p>Difficoltà nel dover interpretare qualcun altro</p> <p>Riuscire a capire e ad esprimere le proprie emozioni</p> <p>Difficoltà e timore nel guardare negli occhi le persone (ritenuto un momento di forte intimità)</p>	<p>Mettersi alla prova in un'esperienza nuova attuata con corpo e mente</p> <p>Momento introspettivo: riuscire ad entrare in contatto con la propria parte interiore, e con quella dell'altro</p> <p>Trarre forza dal fatto che tutti intorno a lei facessero determinate attività in simultanea</p> <p>Sentirsi accomunata agli altri, sentirsi libera di potersi esprimere in libertà</p> <p>Percepire le altre progettiste senza logiche competitive. Entrare in un'ottica di lavoro di squadra</p> <p>Sente di provare un senso di empatia verso persone che non conosce</p> <p>Non si è mai sentita a disagio con i beneficiari del progetto</p>	<p>Riuscire a cogliere dettagli cui normalmente non fa attenzione</p> <p>Concentrarsi visivamente sull'ambiente circostante, mantenendo sempre la concentrazione nel tempo</p> <p>Creazione di intimità e legame tra le progettiste</p> <p>Avere contatto fisico e visivo intenso con le altre progettiste ha portato ad averne consapevolezza senza le parole</p> <p>Annullamento delle barriere con i beneficiari del progetto e con le altre progettiste</p> <p>Sente di aver acquisito più sensibilità nel capire gli altri</p> <p>Riesce a capire nuove sfaccettature del mondo attraverso un diverso modo di vivere e di essere</p> <p>Uscita dal "personaggio" di tutti i giorni concentrandosi sugli esercizi</p> <p>Facilità di confronto, comunicazione e dialogo con le progettiste con cui si è trovata a lavorare</p>	<p>Rendere l'idea del movimento attraverso le ombre di una luce che pende dall'alto</p> <p>Cambio del colore della luce attraverso l'utilizzo di una stoffa rossa da porre sopra alla lampada</p> <p>Utilizzo di materiali di recupero (legno e stoffe)</p> <p>Hanno tratto ispirazione dagli esercizi di osservazione con la forza dello sguardo -&gt; hanno ripreso una struttura cubica, luminosa e forata esposta in una sala del MAO</p> <p><b>A posteriori, quali modifiche apporterebbe al progetto?</b></p> <p>Realizzerebbe un modello reale</p> <p>Semplificherebbe l'idea.</p> <p>Vorrebbe capire meglio l'interazione dell'oggetto con gli attori per affinarne il movimento</p> <p>Valuterebbe più strade per il cambio colore della luce</p> <p>Considererebbe bene gli intagli da realizzare nel legno</p>	<p>Mancanza di tempo sufficiente</p> <p>Parte progettuale considerata come quella più debole del workshop</p> <p>Workshop molto "debole" dal punto di vista della parte più tecnica</p> <p>Ha percepito il teatro e il design come un po' separati, principalmente dal punto di vista degli strumenti tecnici</p> <p>Avrebbe preferito interpretare fisicamente la parte del copione attinente al suo brief</p>	<p>"Mi sentivo molto più empatica in quella settimana, sia nell'ascoltare una persona che mi raccontava qualcosa, sia anche solo nel raccontare proprio di me, delle mie emozioni o di quello che percepivo. Io in quella dinamica, in quel contesto che si era venuto a creare, mi sentivo molto più vicina a queste persone che non conoscevo assolutamente. Uscendo da questa cosa invece mi sono sentita molto più distante...distante come ero prima."</p> <p>"Il fatto che mi sia servito tanto tanto sotto il punto di vista umano, in verità è come se fosse servito anche tanto sotto il punto di vista progettuale. Perché secondo me, per come la vivo io, nell'aspetto progettuale il punto di vista umano è una parte fondamentale. Quindi l'aspetto umano che ho vissuto e affinato in questo workshop mi arricchisce tantissimo anche come progettista."</p> <p>"Secondo me quando noi progettiamo tendenzialmente non viene mai fatto un lavoro di questo tipo, sull'aspetto emotivo delle persone; al Politecnico non si lavora mai su come le persone si sentono. Anzi spesso secondo me è una cosa molto importante nell'ambito del design e in quello che facciamo, perché noi comunque a prescindere dobbiamo dialogare con delle persone, e questo è un ambito in cui bisogna sempre migliorare. [...] Poi...mancava un po' la parte di tecnica progettuale, il workshop sarebbe stato completo al massimo se ci fosse stata una parte progettuale tecnica più consistente...ecco. Però comunque secondo me questa cosa dell'empatia è di supporto a tutto ciò, ed è fondamentale che ci sia. È fondamentale che ci sia questa parte di comprensione, di dialogo. È importante quando si lavora insieme vedere proprio quella persona come una persona umana, con le sue fragilità e con i suoi errori, perché...anzi...spesso nei gruppi si crea proprio questa dinamica di "prevaricazione"... soprattutto di competizione tra gli altri gruppi all'interno del macro team."</p>

# CODICI TEMATICI:

Progettista	ATTIVITÀ CITATE	SFIDE (difficoltà, limiti)	EMOZIONI e SENSAZIONI	RISULTATI (outcome, progressi)	PROGETTO (metodo di lavoro)	COSA NON HA FUNZIONATO	PENSIERI e SUGGERIMENTI
<b>Francesca</b> Gruppo III	Politecnico Conoscersi  Circolo dei Lettori Corpi in dialogo Riempire il corpo di significati Il rigoglio degli alberi  MAO Scala del piacere Baci improvvisi Video-interviste finali	Difficoltà nell'esprimere vicinanza fisica. Vivere la vicinanza arrivando a baciare uno sconosciuto le ha fatto provare una sorta di "crisi"  Esternare il fatto di provare piacere. Se lo vive come un tabù e crede che sia tale anche per la società	Ha provato curiosità nel vedere come anche le sue colleghe si rapportassero a temi tabù  L'esposizione delle paure delle colleghe durante le presentazioni iniziali le fanno sentire la "responsabilità" di questa condivisione  Ha percepito l'instaurazione di un livello di conoscenza intimo  Si è sentita guidata e al sicuro con i ragazzi del Laboratorio Zanzara  Si è detta "psicologicamente devastata" dalla spontaneità nell'approccio dei ragazzi del Laboratorio Zanzara verso di lei  Gli esercizi attuati con i ragazzi di Zanzara l'hanno portata a fare un'indagine su se stessa  La vicinanza con persone sconosciute ha destato in lei un "risveglio emotivo"  Non si è mai sentita giudicata	Ritiene di aver riscoperto nuove parti di se stessa  Crede di aver sviluppato un senso di empatia nei confronti delle sue colleghe  Crede che aver conosciuto così profondamente le altre mediante gli esercizi abbia facilitato a relazionarsi con loro  Ha avuto fiducia verso le colleghe nel momento della divisione dei compiti progettuali  Gli esercizi di teatro l'hanno resa più "ricettiva" e attenta ai desideri e alle esigenze dei beneficiari del progetto  Ha sviluppato maggiore concentrazione  Crede di essere riuscita ad ascoltare e percepire (comprendendone i bisogni) dei beneficiari del progetto	Particolarmente rilevante è stata la fase di ricerca iniziale e la moodboard  Ritiene che sia stata molto utile la fase di confronto delle moodboard iniziali con gli altri gruppi di lavoro  Ha tratto ispirazione per le forme da un'installazione cubica esposta al MAO  Obiettivo di rendere il pubblico partecipe dello spettacolo attraverso la proiezione di ombre su di esso  <b>A posteriori, quali modifiche apporterebbe al progetto?</b>  Valuterebbe meglio le modalità di proiezione delle ombre sul pubblico.  Verificherebbe meglio la fattibilità del progetto a livello strutturale (pesi, dimensioni, ecc...)  Vorrebbe capire meglio l'interazione dell'oggetto con gli attori, effettuando delle prove su un palco  Farebbe un ragionamento più approfondito sul materiale	Mancanza di tempo sufficiente	Noi da cinque minuti dopo aver iniziato il workshop, sapevamo qual era la più grande paura di una persona che avevamo visto cinque minuti prima. E quindi questo inevitabilmente ci ha messo in una situazione in cui eravamo portate ad essere più in empatia l'una con l'altra, ad essere attente a quello che l'altra persona aveva detto, a vedere già subito con una lente molto diversa le altre persone. [...] Penso abbia avuto poi anche i suoi frutti nel lavorare insieme, perché abbiamo fatto esercizi che normalmente non ci troviamo a fare, ma ci sentiamo anche più libere e non giudicate a farlo, perché si era già creato un livello di confidenza che normalmente arrivi ad avere tipo in un anno con una persona."  "[Questa esperienza] come progettista mi è servita tanto ad aprire gli occhi e vivere proprio sulla mia pelle quella parte che ti senti dire teorica del designer, che sa lavorare con altre arti e altri saperi e si giostra tra l'ingegneria e l'arte in questi magnifici schemi a pallini che ti proiettano dal primo anno, e invece l'abbiamo davvero vissuta sulla nostra pelle [...] Il teatro è servito per la parte di brief, ma anche proprio per la parte di metodologia, che appunto penso sia stata molto utile, proprio perché appunto ha gettato le basi per lavorare meglio in gruppo, perché conosciamo meglio le altre persone e anche perché conosciamo meglio noi stesse. [...] Le dinamiche di gruppo solite del Politecnico facilitano anche un po' il fatto che il singolo si possa perdere all'interno del gruppo stesso, che si possa sentire un po' soffocato. [...] E invece entrare così tanto in contatto con quello che stavamo sentendo noi, con i nostri vissuti, considerare e fare esperienza anche però dei vissuti delle altre, e poi lavorare tutte insieme, ha davvero dato i suoi frutti, perché ognuna era molto più consapevole di quale fosse il suo ruolo e quale fosse un po' la spinta che la muoveva ma anche di quello che muoveva le altre."

# CODICI TEMATICI:

Progettista	ATTIVITÀ CITATE	SFIDE (difficoltà, limiti)	EMOZIONI e SENSAZIONI	RISULTATI (outcome, progressi)	PROGETTO (metodo di lavoro)	COSA NON HA FUNZIONATO	PENSIERI e SUGGERIMENTI
<b>Elisa</b>  <b>Gruppo III</b>	Politecnico Conoscersi  Circolo dei Lettori Corpi in dialogo  MAO Animali Scala del piacere Forza dello sguardo Registrazione delle voci	<ul style="list-style-type: none"> <li>Come persona ha difficoltà ad esprimersi, soprattutto in pubblico</li> <li>Ha avuto difficoltà a lasciarsi andare nel corso della scala del piacere o dovendo fingere di essere un animale</li> <li>Si è sentita sotto pressione durante il racconto finale alla fine del workshop (video-interviste)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>È riuscita a portare a termine molte delle attività soprattutto perché il fatto che lo facessero anche le altre progettiste la faceva sentire più sicura</li> <li>Usare lo sguardo al MAO ha creato in lei forte concentrazione</li> <li>Un esercizio dopo l'altro ha iniziato a divertirsi e a provare piacere nel svolgerli, mettendo da parte le sue difficoltà</li> <li>Si sentiva guidata dai facilitatori</li> <li>Non si è sentita giudicata dagli altri.</li> <li>Senso di tranquillità emotiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pensa di avere avuto miglioramenti con la sua concentrazione</li> <li>Le attività l'hanno avvicinata ai beneficiari del progetto (i ragazzi del Laboratorio Zanzara)</li> <li>Ritiene di provare empatia per l'altre progettiste</li> <li>È riuscita a esprimere liberamente la propria opinione senza paura del giudizio</li> <li>Durante le video-interviste è riuscita a parlare davanti ad altre persone</li> <li>Ha trovato molto più facile comunicare con le sue colleghe</li> <li>Ha acquisito più forza per lavorare a contatto con gli altri</li> </ul>	Realizzazione di una lanterna forata con simboli legati al copione  Il gruppo ha tratto ispirazione da una lanterna cubica vista in visita al MAO  Rivedere le forme dell'esposizione al MAO nell'ottica di un progetto che deve rimandare a un certo significato (alla morte, alla battaglia, all'oscurità...)	Mancanza di tempo sufficiente  Ha percepito il teatro ed il design come due elementi separati	<ul style="list-style-type: none"> <li>"Comunque il lavoro che dovevamo fare era molto di design, cioè alla fine le attività ci hanno aiutato a entrare nel contesto del teatro, della recitazione, delle attività che stavamo facendo. Però, diciamo che sì, un po' aiutato nel creare l'ambiente giusto in cui sentirsi a proprio agio per poter lavorare bene. Però per me erano un po' separate le due cose, mi vivevo un po' il progetto come momento in cui bisognava mettersi di impegno, in cui lavorare, perché comunque avevamo pochi giorni. Però è stato più facile portare avanti il lavoro per me, perché ho trovato più facile comunicare."</li> <li>"Allora intanto è un'esperienza che non scorderò facilmente perché mi ha lasciato abbastanza non sconvolta...direi come destabilizzata. A volte ancora adesso ci ripenso...credo che mi abbia aiutata molto a migliorare la comunicazione con gli altri, in particolare con i miei gruppo per l'università, mi ha aiutata ad avere più forza."</li> </ul>
					<b>A posteriori, quali modifiche apporterebbe al progetto?</b>		
					I simboli intagliati nel legno non si alternano in maniera ordinata. La progettista vorrebbe pensare più ad un "climax di ombre"  Utilizzerebbe una luce che modifica il suo colore, senza servirsi di un telo colorato da porvi sopra.		

# CODICI TEMATICI:

Regista	ELEMENTI SUI QUALI IL TEATRO LAVORA	IL TEATRO COME STRUMENTO	RISULTATI (outcome, progressi)	COSA NON HA FUNZIONATO	PENSIERI e SUGGERIMENTI
<p><b>Marzia</b></p>	<p>Fare teatro l'ha aiutata a sviluppare una fascinazione per l'universo delle persone</p> <p>Le piace vedere la persona che "incontra se stessa" in uno stato di sorpresa</p> <p>Secondo lei il teatro porta ad interagire con le proprie emozioni e il proprio corpo. Per questo motivo, anche durante il workshop, si è instaurata sincerità</p> <p>Il teatro serve a dare alle persone alcuni strumenti per esplorarsi che possono sempre servire nel corso del tempo</p> <p>Il teatro serve per superare difficoltà e blocchi</p> <p>Con il suo team di lavoro, con il quale fa teatro da anni, è riuscita a staccarsi dalla dimensione dello spazio e del tempo</p>	<p><b>SOSTIENE DI FARE TEATRO PER DUE MOTIVI:</b></p> <p><b>1 - ESIGENZA PERSONALE</b> Con il teatro si riescono ad ottenere risposte dalle persone (in frasi, postura, flusso emotivo).</p> <p>Queste risposte possono essere in contrazione o in espansione: · CONTRAZIONE: va usata · ESPANSIONE: non solo va usata, ma anche lasciata libera (perchè nessuno può prevederla)</p> <p><b>2 - IL TEAM CON CUI LAVORA</b> Crede che il lavoro del teatro sia fatto bene quando c'è la sommità delle sensibilità di tutti, arrivando a "Respirarsi tanto in luoghi nascostissimi", conoscendosi in profondità</p> <p>Ha un'attrazione per le persone, questo le permette di vedere, attraverso il teatro: · le reazioni · le immersioni · l'entrare in una strettoia dove "si respira male, si è affaticati e doloranti". Per riuscire ad entrare in una comunicazione e relazione profonda, mettendo davanti a tutto il rispetto della storia della persona.</p> <p>Con il teatro crede che si possano vivere gli altri diversamente, in un "fiorire di possibilità infinite". Per questo il teatro è uno STRUMENTO SOCIALE, di unione -&gt; è una possibilità di unione di sapienze, talento, intuizioni.</p> <p>Attraverso il teatro voleva far capire alle progettiste che ci sono porte a "portata di mano" che si possono aprire. Le grida dentro la parola "Possibilità", di rapportarsi con la vita e con se stessi in un modo diverso -&gt; scardinare le proprie credenze, andando oltre la superficie</p>	<p>Dice di aver vissuto delle vere "comunicazioni" da parte delle progettiste</p> <p>Ha constatato alcuni cambiamenti alla fine del workshop:</p> <p><b>ELISA</b> Marzia dice di aver lavorato spesso con persone che hanno problemi di ansia, e la comunicazione di Elisa nel corso del workshop è mutata in diverse fasi: è passata dall'essere carica di ansia all'esserne completamente scevra</p> <p><b>GIULIA</b> Ha notato il suo manifestarsi come leader, come protagonista</p> <p><b>FRANCESCA</b> È stata l'unica che ha trovato "più tiepida" durante le restituzioni finali rispetto alla settimana del workshop</p> <p>In generale, ha trovato le progettiste molto veloci nel portare a termine il progetto</p> <p>Ha visto le progettiste piene di "voglia di mordere" con il proprio progetto</p>	<p>Crede che sia mancato un anello ulteriore per unire teatro e design, perchè riusciva a percepire che le progettiste vivevano gli esercizi teatrali ed il progetto come due momenti separati. -&gt; Crede che abbiano fatto uno "switch" (un passaggio) mentale sulla razionalità -&gt; Ritiene che questo passaggio "razionale" sia lecito ma è una parte che va ridimensionata per arrivare ad una completezza.</p> <p>Crede che sia mancato del tempo. Ci vorrebbero più tempo e più immersione nelle componenti teatrali e progettuali</p> <p>Crede che un buon metodo sia fare come gli attori: praticare solo queste attività per tot giorni, spostandosi, facendo ricerca, sperimentazione e immersione</p> <p>Crede che per avere i giusti frutti bisognerebbe far durare questa sperimentazione quanto un corso universitario</p> <p>Avrebbe voluto far interagire le progettiste con l'oggetto scenografico realizzato</p>	<p>"Trovo interessante il fatto di farvi vivere la componente attoriale con il vostro modo di progettare, e poi di interagire quel progetto veramente, cioè non sulla carta. Quindi di renderlo più concreto, più realizzabile. Va interagito, noi non l'abbiamo interagito nel corso del workshop. L'avete portato su carta...ma per me diventa reale e approfondito nella misura in cui poi mi dà la possibilità anche micro di interagirlo." [...] La scenografia era la conseguenza di una possibilità di respirarsi diversamente, e di pensare allo spazio scenico con tutto quello che ci sta dentro con più cellule possibili. Però so che molte li hanno vissuti come due momenti separati, del tipo: "la mattina facciamo teatro, il pomeriggio invece stiamo concentrate sul progetto"... hanno secondo me un po' switchato sul livello mentale, razionale... a me non piace... cioè è lecito, è un passaggio, ma so che quella parte va ridimensionata per arrivare a una completezza."</p> <p>Il teatro è uno strumento sociale, di unione, però dipende sempre chi lo usa. È una possibilità di unione di sapienze, di talento, di intuizioni. Quando sento questi discorsi sul fatto di chi ha il talento e chi non ha il talento...questa cosa è una menzogna incredibile. Tutti noi abbiamo talento. Anzi, mi piace dire, tutti noi abbiamo un superpotere. Ognuno ha proprio il suo superpotere, e va scoperto. La parola talento... sembra che tu sia benedetto se ce l'hai. No, non è così. Ma ciò che è vero è che hai infinite possibilità che devi esplorare.</p>

# Analisi comparativa e riflessioni

Al termine del workshop **Palcoscenico**, come già evidenziato in precedenza, alle **dieci progettiste** del **Politecnico di Torino**, divise in tre gruppi, era stato affidato il compito di sviluppare tre oggetti scenografici (uno per ciascun gruppo) destinati allo spettacolo *The Tragedy of Macbeth*, inscenato da Teatro Zanzara. Al termine delle **40 ore** di workshop, i due output richiesti consistevano nella presentazione del progetto attraverso una **tavola di concept** ed una **tavola tecnica**, pensate per illustrare rispettivamente l'idea creativa e gli aspetti progettuali.

## La dimensione qualitativa

Sebbene gli output richiesti fossero chiaramente definiti, l'organizzazione delle informazioni ottenute dalle interviste qualitative, attuata attraverso un **sistema di codici tematici** e poi mediante l'**identificazione di nodi condivisi**, ha condotto a **risultati sorprendenti e inattesi**, non previsti nella fase iniziale del workshop. Questi esiti, particolarmente interessanti da studiare ed approfondire, possono essere considerati come autentici *outcome* del processo. A differenza degli **output**, i quali rappresentano dei risultati immediati e tangibili prodotti da un'attività o da un progetto, e che quindi si concentrano principalmente su ciò che è stato effettivamente creato o consegnato, gli **outcome** fanno riferimento ai

risultati finali o agli effetti generati dagli output stessi nel medio o lungo termine. Questo aspetto si rivela particolarmente interessante per questa situazione specifica, in quanto questi ultimi indicano il **valore** o il **cambiamento qualitativo generato dall'intervento**, in questo caso il workshop Palcoscenico, misurabile in termini qualitativi e di impatto.

## Le emozioni e le sensazioni provate

Dunque, dalle interviste condotte, è emerso con chiarezza come questa dimensione qualitativa – documentata nelle tabelle relative alle singole progettiste e alla regista, riportate nelle pagine precedenti – abbia avuto un ruolo fondamentale. Dalle parole delle partecipanti, infatti, si può evincere come il workshop abbia prodotto degli **effetti** apparentemente **distanti** dalla sola **progettazione** degli oggetti scenografici, ma strettamente e profondamente **propedeutici** ad essa.

Nello specifico, gli esercizi proposti alle partecipanti, pensati dalla regista e dai facilitatori, non si sono limitati a **potenziare le capacità individuali** in ambito teatrale e scenico, ma hanno portato il singolo individuo a sviluppare delle **competenze** inaspettatamente **utili per portare a termine efficacemente il brief** assegnato. L'approc-

cio teatrale ha lavorato sulle persone, portandole, possiamo dire, ad una **dimensione di miglioramento** e "alleggerimento": un'esperienza quasi **catartica**, intesa nel senso aristotelico di "catarsi" come "processo di liberazione e purificazione dell'anima dalle passioni e dall'irrazionalità" [25], come afferma Donata Salomoni, autrice e ricercatrice prosociale. Dalle interviste è emerso come la pratica **intensiva e continuativa**, almeno per diversi giorni, del teatro, abbia aiutato le progettiste ad andare **oltre alla propria zona di sicurezza**, portandole – come ha affermato Marzia Scarteddu nel corso della sua intervista – in una "**strettoia** in cui si respira molto male e si è doloranti".

Come anche le partecipanti stesse hanno sostenuto, il Teatro le ha portate ad una **condizione di disagio**, di **difficoltà** e di **vergogna**, addirittura di pudore, fino a condurle a fare crudelmente i conti con dei lati della loro interiorità con i quali, a detta loro, fanno spesso fatica ad interfacciarsi. Questo percorso ha permesso alle partecipanti di affrontare eventi per loro **limitanti**, addirittura **traumatici** i quali, in questa situazione, "possono essere rivissuti e permettere al soggetto [...] di intraprendere un processo di comprensione, elaborazione e accettazione" [26].

Secondo **Aristotele**, infatti, la catarsi porta il **soggetto oltre se stesso** e questa è proprio la situazione in cui – Donata Salomoni continua – tutta l'esistenza del singolo diviene "paragonabile ad un **viaggio**, dove attraverso la nostra capacità di relazionarci con gli altri ci **arricchiamo di esperienze** e

**competenze personali e prosociali**" [27].

Sempre Marzia Scarteddu sottolinea, infatti, come il Teatro abbia avuto, in questo caso, il compito di indicare alle progettiste "la presenza di **porte** che **possono sempre essere aperte**", una metafora delle potenzialità inesplorate insite nella loro persona. Tuttavia, dall'analisi delle interviste è emerso ben più di questo: è stato possibile, infatti, comprendere chiaramente come l'esperienza teatrale abbia agito da **catalizzatore** per innescare **evoluzioni psicologiche** e **propensioni emotive** che hanno spinto ciascuna progettista verso una **collaborazione** ed una **interazione produttiva** con le proprie colleghe, aspetto che ha trovato applicazione concreta nei progetti scenografici, che ne hanno tratto beneficio.

## I risultati

Dai dati è emerso, dunque, come le progettiste abbiano condiviso un'esperienza simile, evidenziata nei punti in comune riportati nelle singole tabelle. Attraverso questo **processo** generato dal Teatro, hanno **sviluppato** o **perfezionato** nuove competenze, creando una **sinergia** insolita, soprattutto se rapportata alla **breve durata** del workshop. Questa intesa è stata costruita dal progresso di ogni singola progettista nella propria sensibilità interpersonale e nelle proprie capacità espressive. Inoltre, il senso di libertà creativa, il miglioramento nella concentrazione e una maggiore sicurezza personale hanno aiutato a generare, all'interno dei singoli gruppi,

una cooperazione che ha influito positivamente sulla qualità degli output, riflettendo così l'**impatto trasformativo** del workshop.

Molte progettiste, nel corso delle interviste, hanno messo in luce il fatto che questo **processo di propensione** e di **collaborazione** nei confronti delle loro colleghe sia stato fortemente favorito dal clima di "umanità" che ha caratterizzato il workshop. Le partecipanti hanno infatti spiegato che, attraverso gli esercizi teatrali praticati, e, più nello specifico, dell'**improvvisazione** sono riuscite ad entrare in contatto con i propri **punti deboli, fragilità e paure**, compiendo un vero e proprio **processo di crescita personale**. In aggiunta, sostengono che l'essere state messe di fronte alle difficoltà e alle insicurezze delle proprie colleghe le abbia portate ad una **partecipazione** e ad una **vicinanza emotiva** più profonde verso la loro condizione. Infatti, la situazione di **vulnerabilità condivisa**, che ha caratterizzato molte delle **attività improvvisative** del workshop, ha contribuito a superare le barriere favorendo, secondo loro, un'**interazione più autentica ed efficace**.

Le progettiste hanno, infatti, sottolineato come questa atmosfera di empatia e di supporto reciproco abbia reso l'esperienza molto diversa rispetto a quella che vivono quotidianamente nel **contesto universitario**, in cui spesso emergono dinamiche quasi "di **prevaricazione**" (come ha sottolineato Federica nel corso del suo discorso), che possono generare **tensioni** tra i membri dello stesso team e tra i diversi gruppi di lavoro.

Tutte le progettiste hanno sostenuto che le dinamiche di gruppo tipiche di un contesto universitario in cui si lavora molto in team, **influenzano** profondamente il **loro benessere psicologico, incidendo direttamente** sulla **qualità della collaborazione** e, di conseguenza, sulla riuscita del progetto al quale lavorano.

Praticare **attività teatrali improvvisative** ha dunque permesso alle progettiste di lavorare in un contesto più umano e più rispettoso, aspetti che hanno avuto un **impatto positivo** sia sul loro **sviluppo personale**, che sulla riuscita, in questo caso, del **progetto scenografico**.

## Il Teatro come strumento sociale

La maggior parte delle partecipanti che hanno preso parte al workshop Palcoscenico, non aveva mai avuto occasione di lavorare insieme su un progetto (fatta eccezione per due progettiste che avevano già lavorato insieme, in passato, alla realizzazione di un altro progetto) tuttavia, molte di loro hanno sottolineato come le attività teatrali proposte abbiano svolto un ruolo cruciale nel facilitare la reciproca conoscenza, permettendo loro di comunicare e collaborare con naturalezza e fluidità, quasi come se avessero già **condiviso esperienze lavorative** precedenti.

Ciò ha dimostrato come il Teatro possa essere un potente **strumento sociale** per **accelerare** il processo di costruzione delle **relazioni personali e professionali**, favorendo non solo la comunicazione, ma anche una

sinergia più efficace e profonda all'interno dei gruppi di lavoro.

In qualità di strumento sociale, inoltre, il Teatro non ha unicamente contribuito a creare **maggiore sinergia** tra le progettiste, ma è servito anche a far avvicinare le progettiste ai **beneficiari del progetto**, ovvero i ragazzi del Laboratorio Zanzara, molti dei quali praticano settimanalmente, e dunque indipendentemente dal workshop, esercizi di teatro.

La maggior parte delle partecipanti ha visto negli attori di Teatro Zanzara una guida ed un punto di riferimento significativo durante tutta l'esperienza, essendo questi ultimi in grado di offrire **supporto e sicurezza**, specialmente nei momenti più difficili che richiedevano un'**esposizione personale** o un **superamento del pudore**. Oltre a ciò, le progettiste hanno imparato a osservare e rispettare i tempi, le **modalità espressive** e le **sensibilità individuali** dei ragazzi del Laboratorio Zanzara, portandole a comprendere meglio come interagire al meglio con loro, trasformando le differenze in un'**opportunità di arricchimento reciproco**.

## I "limiti" della ricerca

Risulta, però, altrettanto importante segnalare che l'**omogeneità di genere femminile** tra le partecipanti del workshop Palcoscenico rappresenta un elemento da tenere in considerazione come possibile **limite** della ricerca. Il termine "limite" non è qui inteso in senso negativo, ma come un aspetto rilevante per comprendere al meglio il contesto e le dinamiche emerse nel

corso di questa analisi. La presenza esclusiva di progettiste donne ha, infatti, certamente influenzato il modo in cui il gruppo di partecipanti ha interagito, collaborato e affrontato le sfide proposte, generando un ambiente con caratteristiche peculiari legate a questa specifica composizione. Tale omogeneità può sicuramente aver **favorito** alcune **dinamiche di confronto, sostegno reciproco e sinergia**, evidenziando aspetti rilevanti sul piano della collaborazione creativa in un **contesto di genere univoco**. Tuttavia, è comunque interessante sviluppare una riflessione sul fatto che, in un gruppo di **genere misto**, sarebbero potute emergere sfumature diverse nelle interazioni e nei processi progettuali, grazie alla diversità di prospettive, esperienze e approcci potenzialmente portati da una composizione più eterogenea. Dunque, questa specificità del workshop non va letta come una criticità, ma come un elemento che ha contribuito a **caratterizzare i risultati ottenuti**, suggerendo al tempo stesso la possibilità di esplorare, in futuro, le **differenze** che potrebbero scaturire da un gruppo con una maggiore varietà di genere.

Inoltre, è fondamentale evidenziare un aspetto particolarmente significativo emerso durante le interviste, che riguarda strettamente la **connessione** tra Design e Teatro e che ha contraddistinto i pareri delle partecipanti una volta terminato il workshop: in generale, i momenti dedicati al **Teatro** e quelli destinati alla progettazione sono stati percepiti dalle progettiste come attività **apparentemente**

**separate.** Il workshop Palcoscenico, infatti, non era stato concepito con l'obiettivo di **integrare** in modo **esplicito** ed **organico** queste due dimensioni. Infatti, le attività teatrali venivano praticate, come spiegato approfonditamente nelle pagine precedenti, principalmente, se non quasi esclusivamente, nel corso della mattinata, mentre la progettazione nel corso del pomeriggio, distacco che è stato fortemente avvertito e segnalato, nel corso delle interviste, dalle partecipanti. Nonostante questo aspetto, è comunque emerso dalle singole interviste come le esperienze vissute durante gli esercizi teatrali del mattino sembrassero **influenzare**, spesso **inconsciamente**, il lavoro progettuale pomeridiano, attraverso gli elementi approfonditi nei paragrafi precedenti. La connessione tra i due momenti ha rivelato, dunque, un'interessante **trasversalità**, evidenziando una **contaminazione implicita**, e non lampante, tra queste due dimensioni.

## Le criticità dell'esperienza

Per quanto riguarda, invece, le eventuali **criticità** dell'esperienza, se così possono essere definite, tutte le partecipanti hanno unanimemente sottolineato che i momenti dedicati alla **progettazione** sono stati **insufficienti** per riuscire a rispondere pienamente alle richieste poste nel brief.

In particolare, le progettiste del **gruppo II**, impegnate nella progettazione di una gonna mobile destinata ad una delle tre streghe del Macbeth,

hanno sottolineato di aver dovuto trascurare diversi aspetti strutturali fondamentali. Sebbene non fosse richiesto di realizzare un modello reale dell'oggetto scenografico, e l'output del lavoro si era limitato alla produzione di una tavola di concept ed una tavola tecnica, alcune criticità legate alla stabilità della gonna sono rimaste irrisolte. Le progettiste hanno infatti dichiarato che tali problematiche, in caso di realizzazione pratica, avrebbero potuto **influire significativamente sulla sicurezza** e sulla **funzionalità** dell'oggetto scenografico stesso.

Le progettiste **del gruppo I** hanno, invece, espresso il desiderio di lavorare più approfonditamente sul visual e sull'equilibrio della pala/banchetto, poiché non soddisfatte della soluzione approssimativa raggiunta.

Le progettiste del **gruppo III**, invece, hanno affermato che, con più tempo a disposizione, avrebbero potuto perfezionare sia la scelta dei materiali sia il gioco di proiezione delle ombre, elemento distintivo del loro oggetto scenografico.

Molte partecipanti appartenenti a gruppi diversi hanno, poi, sottolineato l'importanza di **sviluppare un modello reale** per testare concretamente l'interazione ed il movimento del proprio oggetto scenografico sul palco, con gli attori di Teatro Zanzara, un aspetto cruciale nel processo di progettazione che è risultato **mancante** nel contesto del workshop.

Pur dichiarandosi complessivamente soddisfatte del concept dei loro progetti, tutte le progettiste hanno convenuto che le **ore previste (40)**

fossero **insufficienti** per portare a termine un lavoro **tecnicamente approfondito** e che, nonostante gli straordinari progressi ottenuti dalla pratica del Teatro, che ha favorito una **sinergia accelerata** tra le partecipanti, il tempo limitato ha comunque impedito di definire i progetti per intero, lasciandoli **parzialmente incompiuti**.

Infine, alcune progettiste hanno riferito che, con il trascorrere del tempo dopo la conclusione del workshop, hanno avvertito una **progressiva diminuzione degli effetti positivi** acquisiti durante l'esperienza. Questa sensazione, particolarmente interessante, è probabilmente attribuibile al carattere **circoscritto, isolato** ed **"intensivo"** del workshop, vissuto come una parentesi di una settimana non seguita da continuità.



## Significato dei nodi tematici comuni

Nelle pagine precedenti sono stati presentati i temi emersi dalle interviste, ciascuno associato ad un colore specifico e accompagnato da una breve spiegazione pensata per facilitare la consultazione delle tabelle. Tuttavia, per maggiore chiarezza e completezza, la sezione che segue sarà dedicata ad un'analisi specifica di ciascun **nodo comune**, illustrandone il significato e l'importanza, per comprenderne al meglio eventuali benefici della loro **applicazione** in un **contesto progettuale**.

I nodi comuni identificati sono sei: "**empatia**", "**comunicazione**", "**creatività**", "**concentrazione**", "**fiducia in sé stesse**" e "**lavoro in team**". Questi sono stati denominati in modo sintetico per riassumere il contenuto principale delle loro informazioni e, per questo motivo, verranno analizzati qui di seguito in modo più **dettagliato**.

Risulta però necessario fare una precisazione: il nodo denominato "**lavoro in team**" (●) emerge come una **tematica ricorrente** nelle interviste, poiché le progettiste hanno sottolineato l'inaspettata facilità con cui hanno collaborato durante il workshop Palcoscenico, ed è il motivo per il quale tale nodo è stato evidenziato inizialmente nel corso dell'analisi. Ciò che appare rilevante, però, è che gli altri nodi comuni si collocano tutti su un **piano antecedente**, quasi primordiale, rappresentando i fattori che hanno reso possibile proprio **tale sinergia**. In que-

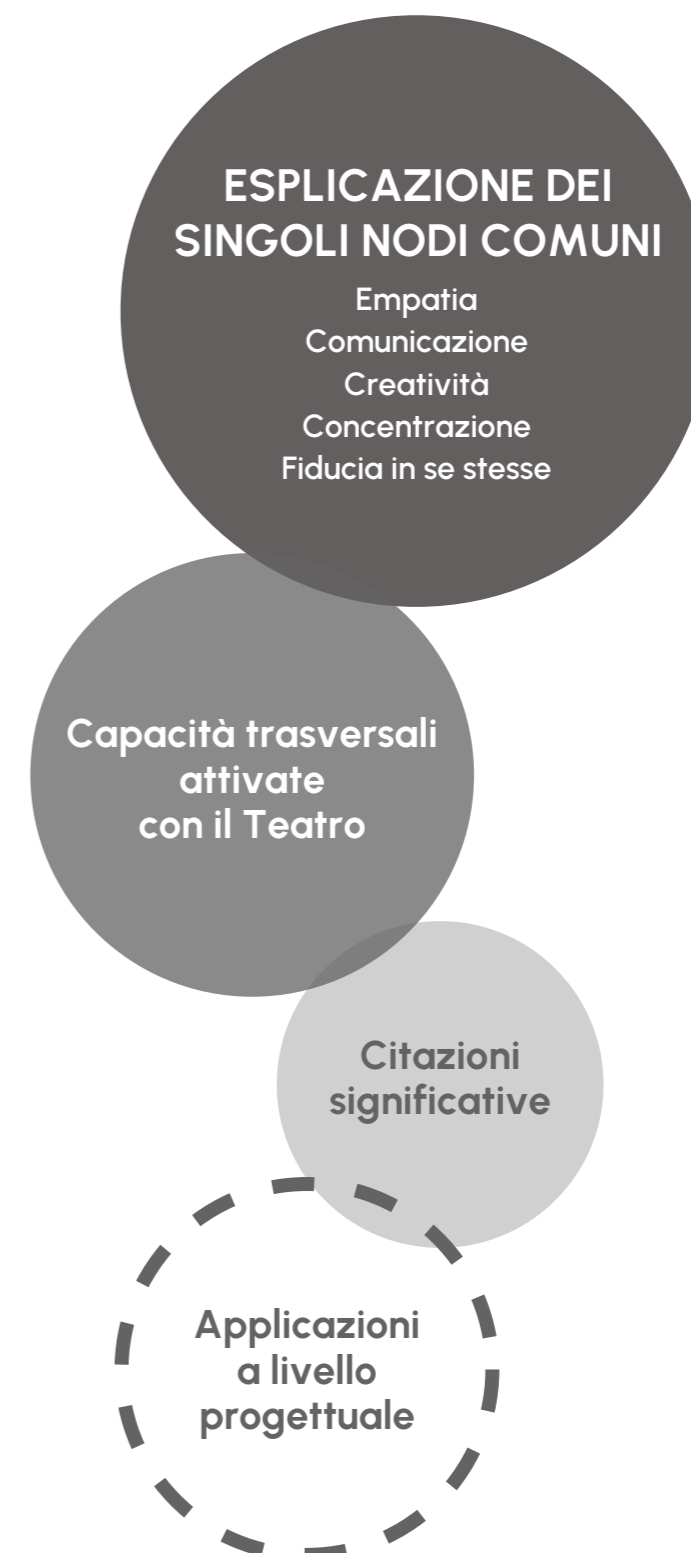
sto senso, il "**lavoro in team**" emerge come il **risultato finale** di un **processo**, alimentato da tematiche fondamentali come, difatti, l'empatia, la comunicazione, la creatività, la concentrazione e la fiducia in sé stesse. Poiché queste ultime rappresentano gli strumenti che hanno permesso di raggiungere una collaborazione efficace, un buon "**lavoro in team**" appunto, saranno proprio queste **cinque tematiche** ad essere analizzate in modo approfondito nelle pagine che seguono.

Lo schema riportato accanto illustra il **metodo di analisi** adottato per ciascun nodo comune, evidenziando il modo in cui queste emozioni e sensazioni comuni abbiano **influenzato**, e possono **continuare ad influenzare**, il processo di **progettazione in team**.



Numero di interviste  
che trattano un  
determinato tema  
durante le interviste

8 progettiste del Politecnico di Torino  
+  
1 regista di Teatro Zanzara





## Empatia, nello specifico:

### Sviluppo di SENSIBILITÀ INTERPERSONALE

#### Capacità trasversali attivate con il Teatro

- Riuscire a **percepire** la **presenza** ed il **sostegno** delle altre progettiste
- Riuscire ad **ascoltare** le **idee degli altri**
- Riuscire ad entrare in contatto con la propria **parte interiore** e quella dell'altro
- Acquisizione di maggiore **sensibilità** nel capire gli altri

#### Citazioni significative

"Mi sentivo molto più empatica in quella settimana, sia nell'ascoltare una persona che mi raccontava qualcosa, sia anche solo nel raccontare proprio di me, delle mie emozioni o di quello che percepivo. In quel contesto mi sembrava di essere molto più vicina a queste persone che non conoscevo assolutamente. Uscendo da questa cosa invece mi sono sentita molto più distante, distante come ero prima."  
( - Francesca )

#### Vantaggi a livello progettuale

- **Comprendere e condividere** le **emozioni** e le **esperienze** dei colleghi nel processo di progettazione, per favorire una **comunicazione aperta**, una **collaborazione efficace** e maggiore **comprensione reciproca**. Ciò può contribuire ad un ambiente di lavoro coeso, sano e costruttivo



## Comunicazione, nello specifico:

### Potenziamento delle CAPACITÀ ESPRESSIVE (verbali e non-verbali)

#### Capacità trasversali attivate con il Teatro

- Percepire **facilità di dialogo** con progettiste con cui ci si trova a lavorare per la prima volta
- Riuscire a **manifestare** apertamente **dissenso**
- Riuscire ad **esprimere** e **condividere emozioni** e **pensieri**
- Riuscire ad **esprimere** le proprie **idee in libertà**

#### Citazioni significative

"Io penso che di sicuro la comunicazione che si è creata tra di noi...ma più in generale il rapporto che si è creato tra di noi è stato totalmente, quasi al 100% dovuto all'aspetto teatrale [...] Con qualcuno addirittura ora faccio un gruppo di lavoro di design. [...] Abbiamo scelto di lavorare in gruppo insieme, e ciò è partito da questa esperienza di progettazione e teatro" ( - Federica )

"È stato più facile progettare per me, perché ho trovato più facile comunicare. [...] Credo che mi abbia aiutata molto a migliorare la comunicazione con gli altri, in particolare con i miei gruppi per l'università." ( - Elisa )

#### Vantaggi a livello progettuale

- Favorire un **flusso continuo** di **informazioni** che faciliti il **dialogo** e la **collaborazione**, favorendo la buona riuscita del progetto.
- La **comunicazione efficace** nell'ambito del Design (e non) prevede sia **aspetti verbali** che **non verbali**



## Creatività, nello specifico:

Incremento del  
**FLUSSO CREATIVO**  
nel team di progetto

Capacità  
trasversali  
attivate  
con il Teatro

- Riuscire a sviluppare un **flusso di idee creative** con le altre progettiste
- Percepire un **clima favorevole** alla **libertà creativa**

Citazioni  
significative

"La parte più interessante del workshop per me è stata la creatività. Devo dire che è stata una boccata di aria fresca per me in un periodo in cui i progetti mi stavano così stretti [...] mi stava passando proprio la voglia di fare design." ( - Alice)

"Fare teatro ha aiutato nell'aver interagito fisicamente con il personaggio della strega, [...]. Ha aiutato molto a livello estetico e creativo, secondo me, proprio a livello concettuale. Ha aiutato perché eravamo entrate nel personaggio che doveva usare la struttura, e quindi sapevamo già come poteva essere" ( - Arianna)

Vantaggi  
a livello  
progettuale

- Generare **idee** che rispondano ad esigenze specifiche che però potrebbero mutare nel corso del tempo, per **risolvere problemi** o per **dare vita a nuove opportunità**.
- Combinare **conoscenze, esperienze e opinioni** per favorire **soluzioni e risposte innovative**



## Concentrazione, nello specifico:

Potenziamento  
della capacità di  
**ATTENZIONE**  
**PROLUNGATA**

Capacità  
trasversali  
attivate  
con il Teatro

- Riuscire a cogliere **dettagli** che normalmente non si considerano
- Uscire dal **personaggio** di tutti i giorni concentrando la propria attenzione esclusivamente sul **lavoro** che si deve portare a termine
- Riuscire a **mantenere la concentrazione** più **a lungo** nel tempo

Citazioni  
significative

[Nel corso della settimana del workshop] sono un po' uscita quasi dal personaggio di tutti i giorni, cioè, oltre al sentirsi dentro una bolla, è stato proprio come quasi uscire dal proprio io, chiamiamolo, "tradizionale". Non so se mi sono spiegata bene... [...] tipo proprio levarsi un attimo i vestiti di dosso, togliere tutte le tue cose la tua vita, i tuoi problemi... entrare dentro questa cosa, concentrarti su quello che dovevi fare, come se fosse un momento quasi di terapia ( - Federica )

Vantaggi  
a livello  
progettuale

- Capacità di **focalizzare l'attenzione** su dettagli specifici e spesso trascurati nell'ambito di progetto, per migliorare la **funzionalità** e l'**esperienza complessiva** del progetto stesso
- Riuscire a **mantenere la concentrazione** più **a lungo** nel corso del tempo



**Fiducia in se stesse,**  
nello specifico:

Accrescimento  
della  
**SICUREZZA** di sè

Capacità  
trasversali  
attivate  
con il Teatro

- Trarre forza dal fatto che anche tutti gli altri svolgano le **medesime attività teatrali** (Figura 18)
- Riuscire a **non curarsi** degli **sguardi degli altri** acquisendo fiducia in se stessi
- Acquisire **motivazione** e **self-confidence**
- Sentirsi a **proprio agio** con se stessi

Citazioni  
significative

Nei primi momenti dopo il workshop, proprio per questi esercizi fatti lavorando su noi stesse e sul nostro corpo, e sulla nostra vicinanza, proprio la presenza mia in mezzo agli altri mi sembrava più sicura. Cioè, mi sono sentita migliorata, nuova, più sicura di me stessa. [...] Nelle presentazioni sono un po' più tranquilla. ( - Michelle )

Vantaggi  
a livello  
progettuale

Gli esercizi che abbiamo fatto mi hanno fatto capire che non bisogna essere troppo timidi, ma buttarsi e comunicare, parlare, dire la propria anche, senza aver paura di sembrare stupidi. Fare teatro mi ha aiutata ad espormi molto di più in pubblico. ( - Alice )

- Capacità di **presentare idee** in modo chiaro e persuasivo, sia a colleghi che a clienti.
- Comunicare le proprie visioni con più **efficacia**, influenzando **positivamente** le decisioni.



Figura 18:  
Immagine che ritrae alcune delle partecipanti impegnate in "Sentirsi osservate" - un'attività teatrale di gruppo.

# / Elaborazione di un percorso didattico per il Politecnico di Torino

## Introduzione al progetto

---

Riassumendo, la ricerca condotta fino a questo momento si è sviluppata in diverse fasi, ciascuna volta ad esplorare specifici obiettivi. Inizialmente, è stata svolta un'analisi per individuare i contesti nei quali delle tecniche provenienti dal mondo del teatro venissero applicate, al di fuori della dimensione scenica tradizionale, per sviluppare competenze specifiche. Questa indagine ha evidenziato come, in diverse parti del mondo, il teatro venga spesso utilizzato non solo per promuovere l'interazione e la coesione tra individui, ma anche per favorire **processi di natura cognitiva e sociale**, adattandosi ai differenti ambiti di applicazione e ai diversi contesti culturali.

Successivamente, è stata portata avanti un'analisi approfondita di un caso studio locale: il workshop Palcoscenico, tenutosi sul territorio torinese, per comprendere se e come l'**integrazione di attività teatrali** potesse **influire** su un **contesto progettuale** specifico e differente da quello dei casi considerati precedentemente, come quello del Corso di Design del Politecnico di Torino. I risultati emersi da questa analisi hanno messo in luce un miglioramento significativo del processo progettuale, con particolare riferimento alle **dinamiche collaborative** tra le **partecipanti**, aspetto che, sebbene non fosse tra gli obiettivi espliciti del workshop, si è rivelato un risultato inaspettato ma di importante rilevanza, arricchendo ulteriormente gli output attesi.

Alla luce di questi risultati, è legittimo interrogarsi su come sia possibile approfondire ulteriormente gli esiti inaspettati emersi in questo studio, con l'obiettivo di **favorire** ed **ottimizzare** i processi di progettazione in un contesto come questo. È dunque emerso, nel corso di questa ricerca, come il Teatro possa fungere, in questo senso, da vero e proprio **catalizzatore**, capace di **stimolare** e **attivare** quelle **competenze** che, durante le interviste, erano state identificate come nodi comuni. Tali competenze, se adeguatamente valorizzate, possono trasformarsi, da **effetti di un processo**, in **strumenti** pratici e strategici a **supporto** della **progettazione**.

Per questo motivo, i dati raccolti durante le interviste qualitative assumono un valore cruciale, poiché consentono di identificare questi **risultati** per poi trasformarli in vere e proprie **soft skills**, indispensabili per i progettisti di oggi e di domani. È quindi fondamentale partire dall'analisi dei **casi studio** e dai **dati qualitativi raccolti**, valorizzandone i punti di forza e lavorando sulle criticità emerse, al fine di **perfezionare** e **massimizzare** lo sviluppo di **competenze trasversali** applicabili al metodo di progettazione nel contesto del **Corso di Design al Politecnico di Torino**.

# L'improvvisazione: elemento chiave del processo trasformativo

## L'improvvisazione è il cuore della strategia operativa

Tenendo conto quanto sostenuto in precedenza, è importante sottolineare che le informazioni che seguono saranno di fondamentale supporto all'obiettivo principale di questa Tesi: integrare pratiche di natura teatrale in un contesto progettuale come quello del corso di Design del Politecnico di Torino, non per raggiungere risultati in ambito artistico e scenico, ma piuttosto per sviluppare e rafforzare competenze umane e dinamiche sociali, fondamentali per la progettazione in team.

Dall'analisi delle interviste qualitative è emerso come la pratica del Teatro abbia significativamente contribuito allo sviluppo di abilità e competenze inattese, che hanno reso il processo di progettazione più fluido ed efficace. Ma qual è stato l'**elemento chiave** in grado di attivare questo processo trasformativo?

I dati raccolti indicano che il fattore determinante è stato proprio l'**elemento ignoto**, caratteristica fondamentale dell'**improvvisazione teatrale**: il dover agire senza un copione scritto, con immediatezza, prontezza di adattamento e creatività spontanea. Questo scenario ha spinto le partecipanti ad **utilizzare risorse latenti** e strumenti solitamente non

esplorati, facendo sì che riuscissero ad **adattarsi** ad una situazione inizialmente percepita come **frustrante** o, quantomeno, **limitante**, tanto da sentirsi come "in una strettoia in cui si respira male".

È stata, dunque, proprio la **componente improvvisativa**, caratteristica centrale delle attività teatrali, che si è rivelata fondamentale. Quest'ultima ha **stimolato l'espansione** di determinate **emozioni** e l'**incremento** di **dinamiche** che hanno facilitato un'intensa **sinergia** tra le partecipanti al workshop, migliorando la **coesione del gruppo** e contribuendo alla creazione di un **ambiente collaborativo** più sano ed innovativo. Forse, allora, la giusta domanda da porsi è: in che modo l'**improvvisazione** ha agito e quali sono le ragioni del suo impatto così significativo?

## Che cosa succede a livello fisico e cognitivo?

**Sanford Meisner**, attore, direttore artistico ed insegnante statunitense ha detto che "Improvvisare significa vivere sinceramente in circostanze immaginarie" [28] ed è proprio il motivo per cui, nel teatro di improvvisazione gli attori danno vita a scene, personaggi e dialoghi in modo spontaneo, affidandosi esclusivamen-

te alla loro **creatività** ed **intuizione** senza il supporto di una sceneggiatura o di una trama prestabilita. Risulta, dunque, essenziale esaminare i processi che si attivano nel **cervello umano** durante l'improvvisazione, al fine di comprendere a fondo in che modo si sviluppi questo particolare meccanismo e quali benefici possa generare.

Durante l'improvvisazione teatrale, il nostro cervello sperimenta una serie di cambiamenti che coinvolgono **processi cognitivi** e **creativi complessi**. Nel 2008 **Charles Limb** e **Allen Braun**, in un loro studio intitolato "How Improvisation Changes the Brain", hanno analizzato l'**attività cerebrale** di alcuni musicisti jazz durante l'improvvisazione utilizzando la **risonanza magnetica funzionale** (o fMRI) una tecnica di imaging biomedico non-invasiva utilizzata per studiare l'attività cerebrale misurando i cambiamenti associati al flusso sanguigno. La fMRI viene impiegata in scopi clinici e di ricerca, poiché fornisce una mappa delle **aree cerebrali funzionalmente eloquenti** [29] e si basa sul principio secondo il quale le regioni del cervello più sollecitate, durante un determinato compito, richiedono un maggiore **apporto di ossigeno**, determinando un **aumento del flusso sanguigno**. Infatti, maggiore è il flusso sanguigno in una determinata regione del cervello, maggiore è l'**attività** in quell'area.

Nel corso di questo studio i musicisti sono stati collocati, con il loro strumento musicale, all'interno di un **macchinario per fMRI**, ed è stato chiesto loro

inizialmente di suonare delle scale di note da loro precedentemente memorizzate, e successivamente di improvvisare liberamente nuove sequenze di note a loro piacimento. Limb e Braun hanno scoperto che durante queste due differenti fasi, i cervelli dei musicisti apparivano completamente diversi a livello di attività cerebrale. Nel corso dell'improvvisazione, infatti, è stata osservata una diminuzione dell'attività nella **corteccia prefrontale dorsolaterale**, parte del cervello è associata al **controllo** e all'**autocensura**: l'attività di quest'area si è ridotta drasticamente, permettendo un'espressione più libera e spontanea. La diminuzione del flusso di sangue verso la corteccia prefrontale dorsolaterale, secondo Limb e Braun, facilita la capacità di rischiare, creare senza paura del giudizio, e di esplorare nuove idee. Dall'altra parte, il flusso di sangue verso la **corteccia prefrontale mediale**, regione legata all'**auto-espressione** e al **pensiero creativo**, ha invece dimostrato un importante aumento, favorendo l'espressione dei musicisti (Figura 19) (Figura 20).

L'improvvisazione, infatti, richiede una **sincronizzazione immediata** tra **pensiero, azione** e **percezione**. Limb e Braun hanno osservato come le regioni cerebrali coinvolte nell'**elaborazione sensoriale**, ovvero **ascolto** e **osservazione**, e quelle responsabili del **movimento**, come **parlare, suonare** o **agire**, siano strettamente connesse durante la fase di **processo creativo**. È stato inoltre segnalato dai due neuroscienziati che durante l'improvvisazione si è attivato il **sistema limbico** dei

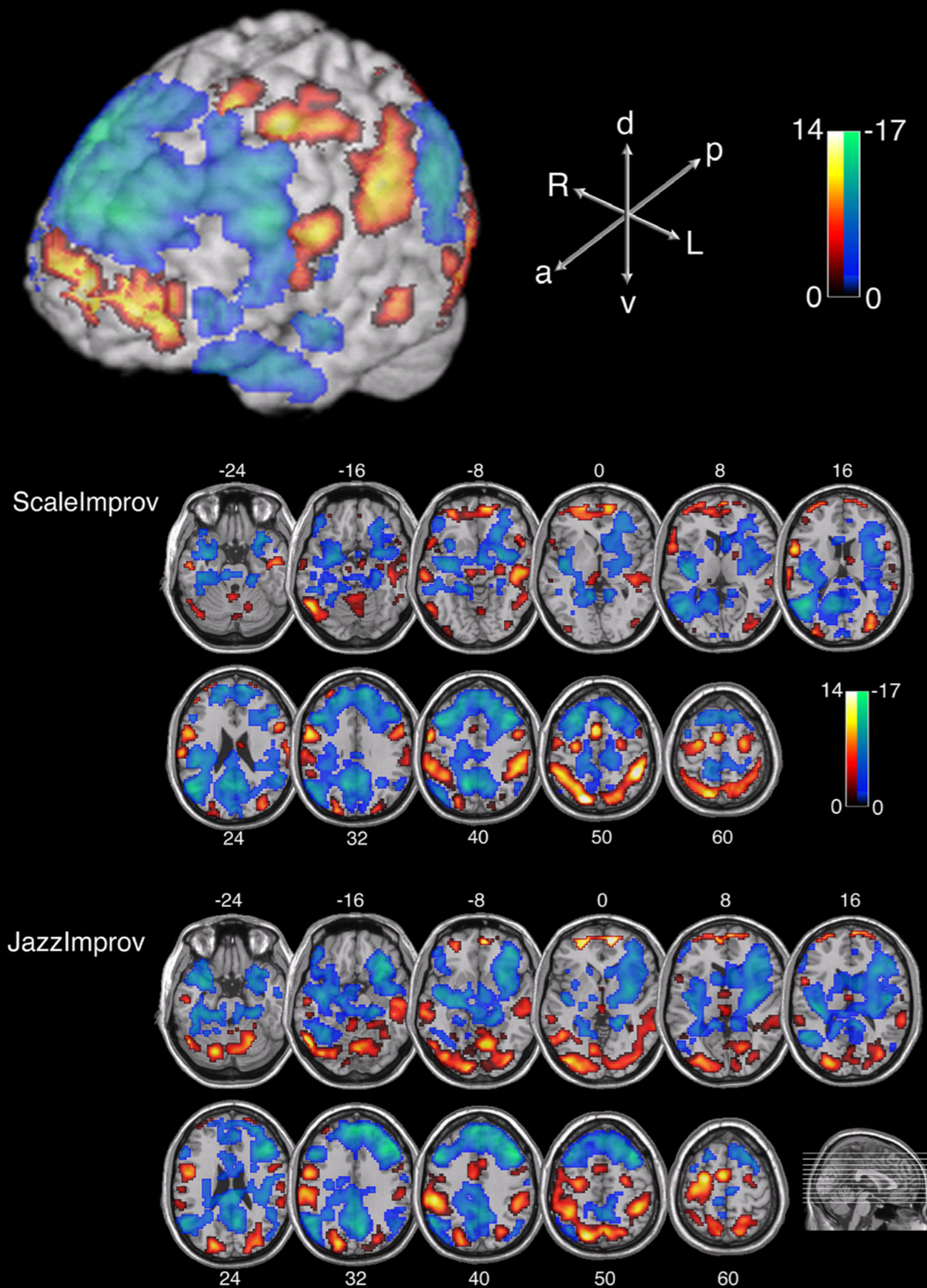


Figura 19 e Figura 20:  
Immagini ottenute tramite fMRI che mostra  
l'attività cerebrale dei jazzisti coinvolti nello  
studio condotto da Limb e Braun

musicisti, ovvero un insieme di strutture encefaliche che consente di agire in modo più autentico ed empatico, regolando le emozioni. Inoltre, si è generata una particolare condizione, nota come "stato di flow", in cui il cervello è completamente immerso nell'attività, combinando concentrazione, creatività e sensazioni di piacere.

Limb e Braun hanno eseguito successivamente le medesime scansioni con rapper freestyler e, più di recente, con **improvvisatori teatrali**, e le analisi hanno dimostrato risultati notevolmente simili [30].

L'attore teatrale ed educatore **Clay Drinko** ha recentemente pubblicato un articolo su *Psychology Today*, dal titolo "How Improvisation Changes the Brain. Research sheds lights on optimal communication and creativity", in cui commenta lo studio dei due neuroscienziati, confrontando l'esperienza dei jazzisti con l'esperienza degli improvvisatori teatrali. Drinko sostiene che l'improvvisazione, che si tratti di musica, danza o recitazione, richiede a chi la pratica di **concentrarsi**, infatti "gli improvvisatori jazz si concentrano su scale e tempi, mentre gli improvvisatori teatrali si concentrano sui loro compagni attori e sui dettagli della scena" [31].

L'improvvisazione, infatti, non è mai a caso ma segue schemi e regole specifiche; a proposito di ciò Drinko sostiene che "proprio come un improvvisatore musicale non suona a caso il pianoforte, gli improvvisatori teatrali hanno dei parametri da seguire per improvvisare. [...] Gli improvvisato-

ri ben addestrati incarnano principi come la regola del «Si e...» e quando salgono sul palco, si concentrano intensamente sui loro compagni e sulla scena. Questa specifica attenzione zittisce il loro critico interiore e libera la loro corteccia prefrontale mediale per essere creativa e disinibita." [32] E ancora "l'improvvisazione offre gli **strumenti** per praticare un **diverso tipo di attenzione** che può cambiare il nostro cervello e sbloccare il nostro potenziale e la nostra creatività individuali e di gruppo. Gli esseri umani sono **creature sociali**, e l'improvvisazione ci incoraggia a vedere, ascoltare e dare valore veramente agli altri, il che rafforza le relazioni e le comunità e incoraggia l'assunzione di rischi e l'innovazione" [33].

Un altro studio particolarmente interessante sui benefici dell'improvvisazione a livello fisico e cognitivo è "Improvisation in the Brain and Body: A Theoretical and Embodied Perspective on Applied Improvisation" di **Sirke Seppänen** e **Tapio Toivanen**, condotto nel **2023**.

Attraverso un approccio teorico ed empirico, gli autori si concentrano su come il corpo e il cervello siano coinvolti in processi di improvvisazione, in particolare nell'ambito dell'improvvisazione applicata, ovvero quella utilizzata in contesti pratici, come **l'educazione, il lavoro di gruppo e la terapia**.

Seppänen e Toivanen analizzano, dal punto di vista teorico, come l'improvvisazione venga descritta in **diversi contesti disciplinari**, come psicologia, neuroscienze e teoria della musica,

proponendo un modello che integra questi aspetti e dimostrando come le attività cerebrali, come la **memoria**, l'**attenzione** e il **pensiero rapido**, siano implicate nel processo improvvisativo. Al contempo, esplorano come l'improvvisazione sia influenzata dall'ambiente fisico e sociale in cui si sviluppa. A proposito di ciò, **DeMarco** nel **2012** ha proposto un modello teorico che concettualizza l'improvvisazione come un **continuum**, un concetto che si sviluppa lungo un asse che va dalla sua dimensione artistica a quella quotidiana e non artistica, e Seppänen ha utilizzato questo stesso continuum per esplorare l'improvvisazione teatrale, analizzando come essa si sviluppi nell'**intersezione** tra la performance artistica e il teatro applicato (Figura 21). In questo contesto "l'improvvisazione non viene considerato unicamente un atto creativo in scena, ma si inserisce anche in pratiche che vanno oltre il palcoscenico, come quelle utilizzate in ambiti educativi, terapeutici o sociali" [34].

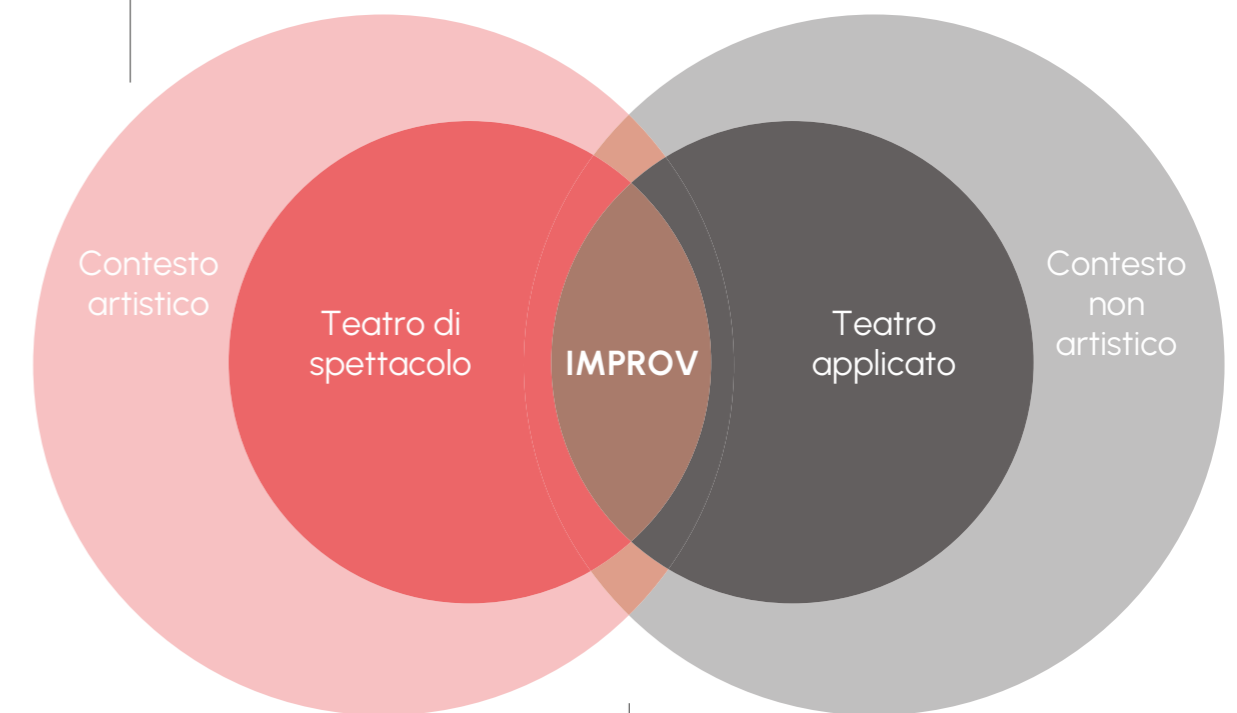
Gli studiosi sostengono che l'improvvisazione sia intrinsecamente legata all'**uso delle emozioni**, e che sia proprio questa connessione a renderla efficace: la vera essenza dell'improvvisazione risiede nell'**esperienza emotiva** che essa **genera**, piuttosto che nei suoi risultati finali. Le emozioni sono, infatti, secondo Seppänen e Toivanen, fondamentali poiché collegate all'apprendimento: una serie di prove ha stabilito che gli eventi emotivi vengono ricordati in modo più chiaro, accurato e per periodi di tempo più lunghi rispetto

agli eventi neutri.

Per validare questa teoria, i ricercatori hanno deciso di adottare un approccio di ricerca interdisciplinare, con l'obiettivo di esaminare l'improvvisazione teatrale attraverso l'uso di **misurazioni elettrofisiologiche**, applicandolo nel contesto della formazione dei futuri insegnanti. Queste particolari misurazioni forniscono informazioni sulla risposta elettrica del corpo e del cervello per dimostrare come le persone elaborano e reagiscono agli stimoli durante l'improvvisazione ed altre attività cognitive e fisiche. I risultati presentati indicano che "l'integrazione dell'improvvisazione applicata nei programmi di formazione dei futuri insegnanti può potenziare le loro **abilità interpersonali**, oltre a migliorare la loro capacità di insegnare in modo sensibile e reattivo alle esigenze degli studenti" [35]. Inoltre "la formazione all'improvvisazione può attenuare lo stress sociale acuto, misurato dalla reattività psicofisiologica, e generare miglioramenti a lungo termine nella fiducia nelle proprie prestazioni" in particolare modo in soggetti che soffrono di **ansia e stress**, generando miglioramenti a lungo termine [36].

## Il modello di De Marco

Le pratiche e i principi teatrali sono, in alcuni casi, utilizzati in contesti non teatrali per ottenere risultati che vadano oltre l'esperienza artistica stessa.



Spesso, secondo il modello di De Marco, il Teatro viene applicato ad altri ambiti anche per promuovere la sicurezza in se stessi, il rafforzamento delle capacità o la trasformazione sociale

Figura 21:  
Rivisitazione del "The continuum model of theatre improvisation" (Seppänen, 2022) adattato a partire dal modello di DeMarco (2012)



# Proposta progettuale

## Un percorso formativo per il Politecnico di Torino

Sulla base dei dati analizzati, si propone un **percorso formativo** strutturato su **più giornate** distribuite nell'arco di **diverse settimane**, pensato per combinare attività teatrali di **improvvisazione** con lo sviluppo collaborativo di un progetto di design.

Il corso si configura come un vero e proprio **Laboratorio esperienziale**, progettato per valorizzare l'intera esperienza progettuale come **espedito formativo**, per favorire, attraverso il **Teatro**, lo sviluppo di **soft skills** fondamentali per il **lavoro in team**:

- **Sensibilità interpersonale**
- **Capacità espressive verbali e non-verbali**
- **Flusso creativo**
- **Attenzione prolungata**
- **Sicurezza di sé**

Attraverso questo approccio, gli studenti del Corso di **Design del Politecnico di Torino** avranno l'opportunità di costruire un bagaglio di competenze strategiche per affrontare le sfide progettuali collettive, con **ricadute dirette** sulla **qualità** e sull'**esito** del **progetto** stesso.

Per questo motivo, e per la natura degli obiettivi prefissati, il Laboratorio è indirizzato agli studenti in una **fase intermedia di formazione**, come può essere quella del **secondo anno** di studi.

## Composizione e partecipanti

Il Corso è pensato per includere un **docente** del Collegio di Design ed un **facilitatore**, anche esterno, con comprovata **esperienza in ambito teatrale**.  
Il numero ideale di partecipanti è stato definito in circa **50 studenti**

# 60 ore

Il corso è progettato per svilupparsi su un **periodo formativo** di circa **60 ore**, corrispondente indicativamente alla durata di un **Credito Libero** del Politecnico di Torino

Soluzione che deriva dalle interviste, in cui le progettiste segnalavano una durata troppo breve. Si è scelto di estendere il corso alla durata di un **Credito Libero** per **distribuire gli insegnamenti** su un **periodo più disteso** anziché concentrarli in una sola settimana.

Tempo per portare gli studenti a sviluppare le **competenze trasversali** elencate precedentemente: sebbene l'output finale di ogni singolo progetto sarà valutato, i risultati realmente attesi riguardano anche l'acquisizione di queste **soft skills** da parte degli studenti.

## Un Laboratorio in cinque "atti"

Sotto al riflettore

FORMAZIONE DEL TEAM

LANCIO DEL BRIEF

CONCEPT

PROGETTAZIONE

COMUNICAZIONE DEL PROGETTO

Ciascuna **fase** (o "**atto**") è un **momento progettuale** vero e proprio, basata sul modo in cui si "fa Design" al Politecnico di Torino, ma racchiude al suo interno anche specifici esercizi relativi al mondo teatrale (in particolare dell'**improvvisazione**).

# Sotto al riflettore

Presentazione del corpo docente e introduzione al Laboratorio



Soft skills che questa fase contribuisce a sviluppare

## Presentazione degli studenti (WSI)

Agli studenti viene subito chiesto di mettersi in gioco a livello emotivo, invitandoli a presentarsi in modo originale e fuori dall'ordinario

- Dire il proprio nome (WSI)
- Esporre il nome di una persona cara ed il perchè della scelta (WSI)
- Condividere la propria paura più grande (WSI) (Figura 22)



Le attività riportate in questa pagina e in quelle successive, identificate dall'abbreviazione "WSI" (*Workshop I*), sono state svolte dalle progettiste durante il workshop Palcoscenico. Tali attività sono state integrate nella proposta di questo Laboratorio poiché considerate particolarmente efficaci per lo sviluppo delle soft skills discusse fino ad ora. Le attività in questione sono state ideate da Marzia Scarteddu, Francesco Boccato Rorato e Francesca English del Laboratorio Zanzara.

Le attività prive dell'abbreviazione "WSI" tra parentesi sono state ideate e sviluppate specificamente per questo Laboratorio del Politecnico di Torino.



**Figura 22:**  
"Sotto al riflettore" -  
Una rappresentazione metaforica della sensazione di sentirsi vulnerabile e al centro dell'attenzione

# Formazione del team

## Divisione degli studenti in gruppi di lavoro

Gli studenti si dividono in piccoli gruppi composti da 3 a 5 partecipanti ciascuno



### Attività I.I

"Sì e..."

### Attività I.II (WSI)

"Il rigoglio degli alberi"

## Divisione degli studenti in gruppi di lavoro

Sulla base delle **riflessioni** e dei **dati** ricavati dalla valutazione degli output e degli outcome emersi dalle interviste, si è maturata l'idea che i gruppi del Laboratorio dovrebbero essere composti da un numero indicativo di **3-5 studenti**. Partendo dall'ipotesi che il Laboratorio coinvolgerà un numero ipotetico di circa **50 studenti**, questa dimensione del gruppo è stata scelta per ottimizzare sia l'efficienza operativa sia la qualità dell'esperienza formativa e progettuale.

Innanzitutto, dal punto di vista progettuale, un gruppo di 3-5 membri rappresenta una buona configurazione per gestire il carico di lavoro in modo equilibrato, evitando sia il sovraccarico individuale sia il rischio di disimpegno: ogni studente avrebbe così l'opportunità di **partecipare attivamente** e di **integrare** in modo efficace il **lavoro teatrale** con quello **progettuale**.

Inoltre, questa dimensione garantisce un bilanciamento ottimale tra **intimità** e **dinamismo** all'interno del gruppo: un numero ristretto di partecipanti favorisce un **ambiente collaborativo** in cui ciascuno si sente libero di esprimersi senza il rischio di essere sopraffatto o isolato, elemento che per il teatro risulta fondamentale. Gruppi con più di 5 studenti potrebbero necessitare di un tempo superiore alle 60 ore previste, poiché aumentano le possibilità che alcuni membri restino in una posizione passiva, riducendo l'efficacia della collaborazione.

Dall'altra parte, un gruppo composto da meno di 3 partecipanti risulterebbe probabilmente troppo ristretto per generare un flusso dinamico di idee e risorse, rendendo più complesso il completamento del progetto entro il tempo previsto.

## Sì e...

### Attività I.I

Questo esercizio è stato scelto perché favorisce un **fluido flusso creativo** e **l'attenzione prolungata**.

Il principio alla base di "Sì e...", attività di improvvisazione molto semplice ed ampiamente utilizzata nel teatro, consiste nel **costruire** sulle idee degli altri. L'esercizio prevede che ogni partecipante **accetti come vero** ciò che è stato detto dalla persona precedente, collaborando per arricchire il quadro che si sta creando e aggiungendo un'informazione alla volta. Gli studenti possono svolgere l'attività disponendosi in cerchio, uno di fronte all'altro e, in seguito, un partecipante inizia con una frase, anche contenente elementi fantasiosi o assurdi, ed il successivo risponde con **"sì, e..."** arricchendo la discussione con un nuovo contributo.

Ciò che conta per il successo dell'attività non è tanto il contenuto della frase in sé, quanto piuttosto la **modalità** in cui viene **costruita**, ovvero attraverso la collaborazione dei partecipanti ed il flusso della loro creatività. "Sì e..." risulta un'ottima attività da praticare in questa fase iniziale, poiché stimola **l'ascolto attivo** e **l'arricchimento reciproco delle idee**. [37]

## Il rigoglio degli alberi

### Attività I.II (WSI)

Il rigoglio degli alberi è un'attività che è stata già presentata in questo studio nel corso dell'analisi del workshop Palcoscenico, nelle pagine precedenti. Sebbene sia stata già introdotta in un primo momento, si è deciso di riproporla, poiché si è rivelata molto utile alle progettiste nel corso della precedente esperienza, specialmente nell'ottica di **favorire la conoscenza** e il controllo dei propri **movimenti**.

Questo esercizio ha, infatti, aiutato le partecipanti a **prendere confidenza** con il loro **corpo**, una tappa fondamentale prima di poter stabilire una connessione più profonda con gli altri membri del gruppo. Stimola, inoltre, la capacità di **esprimersi** attraverso i gesti, favorendo una **comunicazione non verbale** che implica la lettura e l'interpretazione dei segnali fisici e il miglioramento della gestualità, attraverso la quale i partecipanti imparano a essere più consapevoli del linguaggio del corpo, sia nel comunicare con gli altri, sia nel rivedere nei propri movimenti uno **strumento di espressione** (Figura 23). Questa attività, inoltre, richiede un elevato **livello di attenzione** e **focalizzazione**: i partecipanti devono essere in grado di concentrarsi esclusivamente sul proprio corpo, sulle sue sensazioni e sui movimenti, per poi integrarsi armonicamente con gli altri. L'esercizio stimola, per questo motivo, anche l'**ascolto attivo** ed il **mantenimento della concentrazione**.

Dal punto di vista della focalizzazio-

ne mentale, infatti, l'esercizio richiede anche una grande **capacità di visualizzazione**. Immaginare se stessi come parte di un sistema naturale, proprio come un albero che cresce e si sviluppa, stimola l'**immaginazione** e rafforza il legame tra il corpo e la mente, poiché questa forma di visualizzazione è uno strumento che aiuta a focalizzarsi sull'obiettivo, migliorando la capacità di mantenere alta l'attenzione.



Figura 23:  
"Il rigoglio degli alberi"

# Lancio del brief

## Lancio del brief in aula

Il brief sarà selezionato dal corpo docente del Laboratorio e potrà essere sviluppato in collaborazione con, e a beneficio della realtà per cui si opera.

### Ricerca del contesto di riferimento

#### Attività II.I

"La macchina infernaale"

### Analisi del / dei target (e di eventuali beneficiari del progetto)

#### Attività II.II (WSI)

"Corpi in dialogo"

## Lancio del brief in aula

Il brief del Laboratorio sarà selezionato nello specifico dal corpo docente responsabile del corso. Considerando il feedback estremamente positivo espresso dalle progettiste riguardo all'esperienza con Teatro Zanzara, in particolare con i suoi membri, la proposta principale è quella di collaborare nuovamente con il Laboratorio Zanzara stesso o, in alternativa, con un'altra realtà del territorio torinese (o piemontese) impegnata nella promozione del teatro inclusivo. Questa scelta è stata effettuata a partire dai risultati positivi emersi dalle interviste e dalle riflessioni che ne sono scaturite in seguito.

Le realtà che si occupano di teatro inclusivo dimostrano spesso come le differenze individuali possano essere valorizzate e trasformate in punti di forza. Il teatro, infatti, crea un ambiente sicuro dove **esprimersi liberamente**, favorendo il **rispetto** ed il **sostegno reciproco**, concetto che risulta particolarmente significativo anche per la **sinergia tra progettisti**. Bisogna, poi, considerare che nel teatro la **vulnerabilità** è considerata un elemento essenziale e necessario per un'**espressione autentica**: l'interazione costante con persone che vivono la realtà attraverso prospettive diverse favorisce l'apertura a nuovi modi di percepire il mondo. Molte persone con disabilità cognitive, ad esempio, comunicano attraverso linguaggi non verbali che il teatro riesce a valorizzare pienamente, trasformandoli in **strumenti di connessione e significato**. In questa ottica si inserisce

perfettamente il processo di progettazione, il quale, attraverso la componente teatrale, diviene una modalità ideale per sviluppare una comprensione più ampia e sensibile delle molteplici forme di comunicazione.

Di conseguenza, questo approccio sposta il focus dalla disabilità alla **creatività** e ai **talenti individuali**, ed è per questo motivo che attraverso il loro intervento progettuale, i partecipanti al Laboratorio avranno l'opportunità di sviluppare un prodotto – fisico o di comunicazione – capace di avvicinare un pubblico più ampio alla realtà inclusiva in esame, promuovendo maggiore **consapevolezza** e **partecipazione**.

## La macchina infernale

### Attività II.I

L'attività inizia con un progettista che, posizionandosi in un punto a sua scelta e assumendo una postura arbitraria, esegue un'azione semplice per poi fermarsi in quella posizione specifica, andando a rappresentare il primo "ingranaggio" della macchina, ovvero il punto di partenza del sistema. Successivamente, gli altri progettisti si aggiungono uno alla volta, ciascuno **integrandosi** con il **movimento** del primo, e arricchendo la struttura della macchina con un nuovo "ingranaggio". Ogni nuovo elemento deve collaborare con quelli già presenti, interagendo ed integrandosi armoniosamente, ma conservando un certo grado di **indipendenza**. Una volta che tutti i

progettisti si sono posizionati in un certo modo gli ingranaggi iniziano a muoversi in **sincronia**, dando vita ad un **sistema complesso** (Figura 24). Per rendere l'esercizio più dinamico, si possono introdurre varianti come il cambiamento di velocità, l'aggiunta di suoni caratteristici ad ogni ingranaggio o l'attribuzione di un compito specifico alla macchina [38].

Questo attività è particolarmente utile nella fase di concept poiché ogni partecipante deve osservare e rispondere agli altri, dando vita ad una **sinergia** che **riproduce** proprio il **processo di progettazione in team**, dove le idee si influenzano reciprocamente. La macchina infernale insegna, poi, a **integrare contributi diversi** in **modo coeso**, proprio come avviene durante questa specifica fase, in cui ogni componente deve trovare il suo posto senza soffocare le idee degli altri. Ogni membro del gruppo contribuisce in modo visibile alla costruzione del risultato finale, rafforzando il **coinvolgimento** e il **senso di responsabilità condivisa**.

## Corpi in dialogo

### Attività II.II (WSI)

Questa attività è stata descritta nelle pagine precedenti (capitolo: "Palcoscenico: un workshop di Design e Teatro" / Mercoledì" poiché già presente nell'organico di esercizi teatrali che hanno caratterizzato il workshop.

"Corpi in dialogo" è stata, però, nuovamente inserita nel programma

del Laboratorio, poiché è un'attività di tipo teatrale che, dai dati raccolti, ha agito positivamente sullo sviluppo di **empatia** e sulla **comunicazione**, attraverso la **connessione sensoriale** ed **emotiva diretta**. Il **contatto visivo profondo** ed il **tocco** di un altro individuo, infatti, creano un momento di **ascolto reciproco** e di **intimità non verbale**, stimolando una **comprensione autentica** delle **emozioni** e dei legami tra i partecipanti. Ciò funziona poiché il contatto fisico con l'altro, soprattutto se estraneo, apre a **forme non convenzionali di dialogo**, permettendo ai partecipanti di esplorare diverse prospettive relazionali.

L'**assenza di parole**, che caratterizza questa attività, enfatizza, poi, l'importanza dei linguaggi corporei e sensoriali, indirizzando i progettisti verso **nuove modalità di espressione** e **interazione** che superano le barriere linguistiche o cognitive.



Figura 24:  
"La macchina infernale"

# Concept



## Attività III.I (WSI)

"Animali"

### Brainstorming

Il brainstorming è fondamentale nel processo di progettazione. Unita ad attività di teatro può essere utile per generare idee e soluzioni innovative

## Attività III.II

"Palline dall'inconscio"

### Sviluppo del Concept

Il team inizia a sviluppare delle prime bozze e tavole di progetto

### Spazio di revisione

Il professore e il facilitatore possono dedicare ai singoli team lo spazio per revisionare il progetto

## Animali

### Attività III.I (WSI)

Questa attività teatrale, originariamente parte del workshop Palcoscenico e successivamente reinserita nel programma del Laboratorio, è stata adattata e riorganizzata in termini di **spazio** per renderla più idonea e funzionale a questo specifico contesto, mantenendo però intatti gli aspetti fondamentali sui quali si basa.

"Animali" prevede infatti che i partecipanti si muovano liberamente all'interno degli **spazio pubblici** (auree, corridoi...) del Politecnico di Torino, imitando i **movimenti** e i **comportamenti** di diversi **animali** (Figura 25), fattore che richiede non solo un'interpretazione fisica audace, ma anche la capacità di interagire con gli sguardi curiosi dei passanti. L'obiettivo di questa attività è proprio quello di preparare gli studenti allo sviluppo del concept in team, una fase caratterizzata dallo **scambio di opinioni** e **idee**.

Mettersi in gioco con movimenti inusuali, liberando il proprio "animale interiore", non solo permette di **abbattere le inibizioni personali**, ma permette anche di **condividere** con il gruppo una sensazione comune: l'**imbarazzo**. Il disagio comune, come già spiegato in precedenza, crea infatti un terreno fertile per una comunicazione più spontanea e autentica, elementi fondamentali per favorire un **clima di fiducia e apertura**, necessarie per la **sinergia** di gruppo.

Questa attività non solo aiuta i progettisti a sviluppare una **maggiore**

**consapevolezza di sé** e una **maggiore predisposizione alla collaborazione**, ma li prepara anche ad interagire in modo efficace con l'esterno (aspetto cruciale anche per i successivi atti che caratterizzano il Laboratorio) in quanto consente di superare le **difficoltà** legate all'**espressione in pubblico**, stimolando una **comunicazione** più **fluida** e **sicura**.

## Palline dall'inconscio

### Attività III.II

Palline dall'inconscio è un'attività comune nell'ambito dell'improvvisazione teatrale. Applicata ad un team di progettisti, rappresenta una modalità interessante per **stimolare** la **sinergia** e la **creatività** durante una sessione di **brainstorming alternativo**. Il processo si svolge nel seguente modo: il gruppo partecipa attivamente all'attività, mentre una **registrazione** viene effettuata per raccogliere le idee che emergono durante il brainstorming.

· Ogni gruppo si dispone in **cerchio**. Un progettista **lancia** una **pallina** a un collega, mantenendo il contatto visivo e pronunciando una **parola** legata alla ricerca progettuale svolta fino a quel momento. La parola deve essere **spontanea**, la prima che gli viene in mente.

· Chi riceve la pallina, nel breve intervallo tra l'ascolto della parola e la ricezione, **visualizzerà** nella sua mente un'**immagine** o un'**idea** che, in qualche modo (attraverso associazioni mentali, sonore, cromatiche o



Figura 25:  
"Animali"

di qualsiasi altro tipo), si collega alla parola appena udita.

· Dopo aver ricevuto la pallina, senza riflettere troppo, deve **lanciarla** a un altro membro del gruppo, pronunciando una **nuova parola**, sempre in modo spontaneo [39].

### Sviluppo del Concept e Spazio di revisione

Questi due momenti sono stati introdotti in questa specifica fase come proposte, in linea con gli insegnamenti del corso di Design del Politecnico di Torino.

Tuttavia, il professore e il facilitatore avranno la facoltà di decidere, in base alla loro valutazione, se e come **implementare** tali momenti, **adattandoli** alle necessità del Laboratorio.



# Progettazione

## Sviluppo del modello e prove

Il professore e il facilitatore possono dedicare ai singoli team lo spazio per revisionare il progetto

### Attività IV.1

"Scena e materia"



## Interazione prodotto - beneficiari del progetto

In questo momento, gli studenti riusciranno ad identificare le debolezze del concept e della sua resa, e potranno interagire direttamente con i beneficiari del progetto

## Scena e materia

### Attività IV.1

Dalle interviste qualitative condotte con le progettiste che hanno partecipato al workshop Palcoscenico, è emerso che i momenti dedicati alla progettazione e quelli di natura più teatrale sono stati percepiti come due fasi **distinte** e **scollegate**.

Il Laboratorio si propone quindi di **superare** questa **divisione**, affinché il Teatro possa essere uno strumento per **promuovere** una **collaborazione più fluida tra i progettisti** anche durante la fase di progettazione stessa. Integrare Teatro e progettazione, infatti, crea un contesto in cui i due ambiti si intrecciano, trasformando il lavoro di gruppo in un **processo** più **organico**. In questo modo, si favorisce uno **scambio continuo di idee** e si stimola un' **interazione** più **intensa** tra i membri del team, rafforzando la **sinergia** e arricchendo il **processo creativo collettivo**.

"Scena e materia" è un'attività dinamica, che permette ai partecipanti di collaborare attivamente per sviluppare rapidamente un **prototipo** iniziale e provvisorio del concept. **Lavorando in gruppo** in modo **agile** ed **efficace**, i partecipanti sfruttano **improvvisazione** e **materiali di fortuna**, stimolando la **creatività** e la capacità di **adattamento**.

Inizialmente i partecipanti ricevono una selezione di **materiali semplici** e **facilmente reperibili**, come cartoncini, pezzi di legno nastri adesivi, colla e oggetti di uso comune. L'idea è

utilizzare ciò che viene dato a disposizione senza preoccuparsi di strumenti o risorse particolari.

In un tempo limitato, i partecipanti lavorano in team per dare forma al loro **concetto** o **idea**. Questo metodo è principalmente un **espediente** per **favorire la collaborazione** e la **sinergia** tra i progettisti, permettendo loro di dare forma a un'idea in breve tempo.

# Comunicazione del progetto



## La scala del piacere

### Attività V.I (WSI)

Questa attività ha riscosso grande successo durante il workshop Palcoscenico, ed è stata più volte menzionata dalle partecipanti. Le progettiste hanno, infatti, sottolineato come sia stata fondamentale per aiutarle a sviluppare maggiore **coraggio** e **sicurezza** nell'**esporsi** di fronte a un pubblico di sconosciuti. "La scala del piacere" è stata, dunque, qui riproposta in una variante riadattata al contesto universitario

L'esercizio si terrà tra gli **spazi pubblici** del **Politecnico di Torino**, in particolare lungo le **scale** e/o i **corridoi**, dove i partecipanti saranno invitati a **simulare** di essere **travolti** da un **intenso piacere** (Figura 26). Durante questa attività, i progettisti potranno **esprimere** liberamente **emozioni** e **gioia** attraverso una combinazione di movimenti, gesti e suoni, lasciando emergere il proprio modo di provare piacere.

La performance sarà interamente **improvvisata** e si svolgerà sotto gli sguardi curiosi di studenti e professori dell'università che transiteranno, in quel momento, nei corridoi. Questa dinamica introduce un elemento di **vulnerabilità** che incoraggia i partecipanti a confrontarsi con l'idea di **essere osservati**, mettendosi in gioco con naturalezza e senza paura del giudizio altrui. "La scala del piacere" si rivela dunque non solo un'esperienza fuori dall'ordinario, ma anche un metodo estremamente efficace per aiutare gli studenti a sviluppare

una maggiore **fiducia in se stessi**. L'attività mira infatti a farli sentire a proprio agio nell'**esprimere** le proprie **emozioni in pubblico**, esasperando determinate sensazioni (come quelle di piacere) portandoli così a superare eventuali barriere legate all'**imbarazzo** o alla **timidezza**. Esporsi in questo modo, in un contesto così particolare, arrivando addirittura ad interagire anche con i passanti, offre l'opportunità di **lavorare sull'autostima** e di consolidare importanti competenze di **interazione sociale**, favorendo la **consapevolezza di sé**, l'**espressione autentica** e la capacità di **relazionarsi con gli altri** in modo aperto e sicuro.

## L'inchino del fallimento

### Attività V.II

"L'inchino del fallimento" è un esercizio molto praticato nel teatro, particolarmente interessante poiché incoraggia chi lo pratica ad **accogliere** i propri **errori** con **entusiasmo** e **celebrazione**, anziché con vergogna o frustrazione

L'attività si svolgerà parallelamente a qualsiasi normale **presentazione** del progetto di gruppo di fronte al corpo docente, tuttavia, non appena uno studente commetterà un **errore**, che potrà essere **reale** o **simulato** (come dimenticare un passaggio della presentazione, avere un lapsus linguae...) dovrà **segnalarlo pubblicamente**, dicendo ad alta voce frasi come: "Ho sbagliato" o "Ho commesso un errore" per poi **eseguire inchino** di fronte al suo pubblico. In quel momento, chi starà



Figura 26:  
"La scala del piacere"

ascoltando la presentazione reagirà con un **applauso** o con un'altra **manifestazione di entusiasmo**, rafforzando così il messaggio che sbagliare non è motivo di vergogna, ma piuttosto un passo verso la crescita.

Questa attività è molto utile su diversi livelli: dal punto di vista emotivo aiuta molto a **ridurre la paura di sbagliare** e a sviluppare un atteggiamento di **accettazione** verso se stessi, trasformando l'errore da un'**esperienza di fallimento** a un'**opportunità di crescita**. Inoltre, celebrando l'errore, si riduce l'ansia associata alla perfezione o al giudizio altrui, creando un ambiente di lavoro più rilassato. A livello psicologico, poi, quando un progettista accetta e annuncia il proprio errore con un inchino, viene automaticamente rimosso il **peso emotivo negativo** associato al **fallimento**. Questo è un atto di **autoconsapevolezza**, che contribuisce a ridurre la paura di sbagliare, poiché l'errore diventa qualcosa di **accettabile** e persino di **utile**, instaurando una relazione più sana con il fallimento ed acquisendo una diversa prospettiva che aiuta ad incrementare la fiducia in se stessi [40].

# / Conclusioni

L'indagine condotta in questa Tesi ha voluto esplorare il **punto di contatto** tra **Design** e **Teatro**, proponendo un'intersezione che può generare valore per la metodologia progettuale del Politecnico di Torino. L'obiettivo di comprendere se il Teatro possa **supportare il processo di progettazione in team** attraverso lo sviluppo di **competenze trasversali** fondamentali si è tradotto, alla fine dello studio, in una proposta concreta: una nuova e sperimentale sequenza di passaggi per *fare Design*, che affonda le radici nel **gesto teatrale** e che focalizza il suo campo di azione sulle dinamiche di gruppo e sull'espressione personale.

La ricerca ha dimostrato che il Teatro rappresenta, per il Design, un'opportunità per arricchirne i processi, spostando il loro punto focale oltre alla pura dimensione funzionale o estetica. Il gesto teatrale contribuisce all'**evoluzione** dell'essere umano, stimolando una più profonda **consapevolezza di sé** e degli **altri** e promuovendo lo sviluppo di abilità umane necessarie, come sensibilità interpersonale, capacità espressiva, attenzione prolungata, creatività e sicurezza di sé. Tutti questi elementi si rivelano strumenti di particolare importanza per i giovani designer, poiché migliorano l'efficacia della collaborazione all'interno di un team e promuovono un ambiente di progettazione più inclusivo ed innovativo. La "cassetta degli attrezzi" che questa Tesi vuole rappresentare, offre un contributo pratico non solo per il mondo accademico e professionale del **Politecnico di Torino**, ma potenzialmente per l'intero **campo del**

**Design**, mettendo a disposizione degli strumenti che favoriscono la **sinergia tra progettisti**, rendendo il processo progettuale in gruppo più dinamico, interattivo e aperto alla sperimentazione. Questo approccio, oltre a migliorare il risultato progettuale, incoraggia una riflessione più profonda sul **valore** delle **relazioni umane** all'interno del processo creativo stesso.

In conclusione,  
**Fare Teatro per fare Design,  
una necessità umana  
per migliorare  
un'altra necessità umana**

significa davvero trovare un modo alternativo di progettare per rispondere al meglio ai bisogni della società, aprendosi ad un nuovo **paradigma di pensiero** e di **progettazione** in cui gli individui trovano un equilibrio che valorizza l'impulso creativo di ciascuno.

# / Bibliografia, sitografia e riferimenti iconografici

1. Teatro. In: Vocabolario Treccani [Internet]. Roma: Istituto della Enciclopedia Italiana; [consultato a Settembre 2024]. Disponibile su: <https://www.treccani.it/vocabolario/teatro/>
2. Easterling PE, editor. *The Cambridge companion to Greek tragedy*. Cambridge: Cambridge University Press; 1997.
3. Aristotele. *Poetica*. Traduzione italiana a cura di Manara Valgimigli. Bari: Laterza; 1968.
4. Faoro R. *Il teatro dalle origini ai giorni nostri* [Internet]. Roberto Faoro Blog; [consultato a settembre 2024]. Disponibile su: <https://robertofaoro.it/blog-e-news/storia-del-teatro-dalle-origini-ai-giorni-nostri>
5. Homo Laicus. *Storia del teatro* [Internet]. Homo Laicus; [consultato a settembre 2024]. Disponibile su: <https://www.homolaicus.com/letteratura/teatro-arte.htm>
6. Sanitainformazione.it. *Empatia, la pillola che ogni medico dovrebbe avere: diventa un master* [Internet]. Sanitainformazione.it; [consultato nel 2024]. Disponibile su: <https://www.sanitainformazione.it/lavoro-e-professioni/empatia-la-pillola-che-ogni-medico-dovrebbe-avere-diventa-un-master/>
7. Università degli Studi di Milano-Bicocca. *Master interdipartimentale di livello in Medical Humanities e narrazione in medicina* [Internet]. Università degli Studi di Milano-Bicocca; [consultato a settembre 2024]. Disponibile su: <https://www.unimib.it/didattica/formazione-continua/elenco-master-e-corsi-perfezionamento-new/umanistico-sociale/master-interdipartimentale-livello-medical-humanities-e-narrazione-medicina>
8. Ateneapoli. *Il teatro come strumento formativo per aspiranti medici* [Internet]. Ateneapoli; [consultato a settembre 2024]. Disponibile su: <https://ateneapoli.it/archivio-storico/il-teatro-come-strumento-formativo-per-aspiranti-medici/>
9. Rinaldi A. 04-Rinaldi.pdf. Associazione Medici Endocrinologi; [consultato a settembre 2024]. Disponibile su: <https://www.associazionemediciendocrinologi.it/images/eventi/congressi-nazionali/2017/relazioni/simposi/varie/TBM/04-Rinaldi.pdf>
10. Globus Magazine Italia. *Renato Giordano e la "Medicina da Palcoscenico"* [Internet]. Globus Magazine; [consultato a settembre 2024]. Disponibile su: <https://www.globusmagazine.it/103247-2/>
11. D'Orfeo M. *L'empatia e le professioni sanitarie: quando la comunicazione diventa terapia* [Internet]. Università Politecnica delle Marche; [consultato a settembre 2024]. Disponibile su: <https://tesi.univpm.it/retrieve/db78abec-9d35-49c8-947a-91137f2a58f6/Tesi%20Martina.pdf>
12. Kelly M, Nixon L, Broadfoot K, Hofmeister M, Dornan T. *Drama to promote non-verbal communication skills* [Internet]. 2018 [consultato a settembre 2024]. Disponibile su: [https://pureadmin.qub.ac.uk/ws/portalfiles/portal/141541536/NVC\\_Clin\\_Teach\\_accept.pdf](https://pureadmin.qub.ac.uk/ws/portalfiles/portal/141541536/NVC_Clin_Teach_accept.pdf)
13. Riviere J. *Approche théâtrale et didactique de l'accueil* [Internet] 2011-2012. Université de Toulouse; [consultato a settembre 2024]. Disponibile su: [http://mcinotti.free.fr/index\\_htm\\_files/RIVIERE\\_JEREMY\\_MI\\_SHR.pdf](http://mcinotti.free.fr/index_htm_files/RIVIERE_JEREMY_MI_SHR.pdf)
14. Hainselin M, Aubry A, Bourdin B. *Improving teenagers' divergent thinking with improvisational theater* [Internet]. Frontiers in Psychology; 2018 [consultato a settembre 2024]. Disponibile su: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2018.01759/full>

15. Lee E. *How theatre can play a role in design thinking process* [Internet]. 2023. Medium; [consultato a settembre 2024]. Disponibile su: <https://medium.com/@askeric/how-theatre-can-play-a-role-in-design-thinking-process-60cff98db08d>
16. Performing Arts Network Japan. *Naoki Sugawara and his theme of "aging and theater"* [Internet]. 2018. Performing Arts Network Japan; [Consultato a settembre 2024]. Disponibile su: <https://performingarts.jp/en/article/7113/>
17. Streetwise Chi. *Dibbokeshi: Connecting dementia and theatre* [Internet]. 2022. Issuu Inc. [consultato a settembre 2024]. Disponibile su: [https://issuu.com/streetwise\\_chi/docs/sept5-11\\_2022\\_issuu/s/16793867](https://issuu.com/streetwise_chi/docs/sept5-11_2022_issuu/s/16793867)
18. Wikipedia, The free encyclopedia. *Sociodramma* [Internet]. 2024 [consultato a dicembre 2024]. Disponibile su: <https://it.wikipedia.org/wiki/Sociodramma>
19. Pecaski McLennan, Deanna Marie. *Kinder/caring: Exploring the use and effects of sociodrama in a kindergarten classroom* [Internet] 2007. Electronic Theses and Dissertations. 7881. [consultato a ottobre 2024]. Disponibile su: <https://scholar.uwindsor.ca/etd/7881>
20. Hawkins ST, Georgakopoulos A. *Dramatic problem solving: community conflict transformation through interactive theatre in Costa Rica* [Internet]. ResearchGate; 2015 [consultato a ottobre 2024]. Disponibile su: [https://www.researchgate.net/publication/266592945\\_Dramatic\\_Problem\\_Solving\\_Community\\_Conflict\\_Transformation\\_through\\_Interactive\\_Theatre\\_in\\_Costa\\_Rica](https://www.researchgate.net/publication/266592945_Dramatic_Problem_Solving_Community_Conflict_Transformation_through_Interactive_Theatre_in_Costa_Rica)
21. Laboratorio Zanzara. *Servizi alla persona* [Internet]. [consultato a ottobre 2024]. Disponibile su: <https://laboratoriozanzara.it/servizi-alla-persona/>
22. Graphic Days. *Laboratorio Zanzara* [Internet]. 2023. Graphic Days; [consultato a ottobre 2024]. Disponibile su: <https://www.graphicdays.it/2023/guest/laboratorio-zanzara/>
23. Laboratorio Zanzara. *Teatro d'impresa* [Internet]. [consultato a ottobre 2024]. Disponibile su: <https://laboratoriozanzara.it/teatro-dimpresa/>
24. Politecnico di Torino. *Elenco Workshop II 2024*. Non consultabile.
25. Salomoni D. *Catarsi: liberazione e purificazione dello spirito* [Internet] 2021. Donata Salomoni; [consultato a novembre 2024]. Disponibile su: <https://www.donatasalomoni.it/catarsi-liberazione-e-purificazione/>
26. Salomoni D. *Catarsi: liberazione e purificazione dello spirito* [Internet] 2021. Donata Salomoni; [consultato a novembre 2024]. Disponibile su: <https://www.donatasalomoni.it/catarsi-liberazione-e-purificazione/>
27. Salomoni D. *Catarsi: liberazione e purificazione dello spirito* [Internet] 2021. Donata Salomoni; [consultato a novembre 2024]. Disponibile su: <https://www.donatasalomoni.it/catarsi-liberazione-e-purificazione/>
28. Edge Studio. *Metodo di improvvisazione: quali sono le principali tecniche di recitazione?* [Internet]. Edge Studio; [consultato a novembre 2024]. Disponibile su: <https://edgestudio.com/it/method-to-improv-what-are-the-major-acting-techniques/>
29. Humanitas. *Risonanza magnetica funzionale (fMRI)* [Internet]. Humanitas; [consultato a novembre 2024]. Disponibile su: <https://www.humanitas.it/visite-ed-esami/risonanza-magnetica-funzionale-fmri/>
30. The Second City. *How improvisation changes the brain* [Internet]. The Second City; [consultato a novembre 2024]. Available from: <https://www.secondcity.com/network/how-improvisation-changes-the-brain>
31. Drinko C. *How improvisation changes the brain* [Internet] 2019. Psychology Today; [consultato a novembre 2024]. Disponibile su: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/play-your-way-sane/201910/how-improvisation-changes-the-brain>
32. Drinko C. *How improvisation changes the brain* [Internet] 2019. Psychology Today; [consultato a novembre 2024]. Disponibile su: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/play-your-way-sane/201910/how-improvisation-changes-the-brain>
33. Drinko C. *How improvisation changes the brain* [Internet] 2019. Psychology Today; [consultato a novembre 2024]. Disponibile su: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/play-your-way-sane/201910/how-improvisation-changes-the-brain>
34. Seppänen S, Toivanen T. *Improvisation in the brain and body: a theoretical and embodied perspective on applied improvisation*. Drama Aust J. 2023;46(1). Disponibile su: <https://njdrama.scholasticahq.com/article/84495-improvisation-in-the-brain-and-body-a-theoretical-and-embodied-perspective-on-applied-improvisation>
35. Seppänen S, Toivanen T. *Improvisation in the brain and body: a theoretical and embodied perspective on applied improvisation*. Drama Aust J. 2023;46(1). Disponibile su: <https://njdrama.scholasticahq.com/article/84495-improvisation-in-the-brain-and-body-a-theoretical-and-embodied-perspective-on-applied-improvisation>
36. Seppänen S, Toivanen T. *Improvisation in the brain and body: a theoretical and embodied perspective on applied improvisation*. Drama Aust J. 2023;46(1). Disponibile su: <https://njdrama.scholasticahq.com/article/84495-improvisation-in-the-brain-and-body-a-theoretical-and-embodied-perspective-on-applied-improvisation>
37. Open Practice Library. *Yes, and* [Internet] 2020. Open Practice Library; [consultato a novembre 2024]. Disponibile su: <https://openpracticelibrary.com/practice/yes-and/>
38. Il Siparietto. *Esercizi teatrali laboratorio* [Internet]. Il Siparietto; [consultato a novembre 2024]. Disponibile su: <https://www.ilsiparietto.it/scuola-di-musica-e-teatro-music-lab/recitazione-e-musical/esercizi-teatrali-laboratorio/>
39. Il Siparietto. *Esercizi teatrali laboratorio* [Internet]. Il Siparietto; [consultato a novembre 2024]. Disponibile su: <https://www.ilsiparietto.it/scuola-di-musica-e-teatro-music-lab/recitazione-e-musical/esercizi-teatrali-laboratorio/>
40. Red Ladder Studio. *The failure bow* [Internet]. Red Ladder Studio; [consultato a novembre 2024]. Disponibile su: <https://www.redladderstudio.com/articles/the-failure-bow>

**Figura 1:** Isolarchitetti. *Centro Design Mirafiori, vista dell'edificio*. Torino: Isolarchitetti; data sconosciuta. Disponibile su: <https://www.isolarchitetti.com/index.php/centro-design-mirafiori>.

**Figura 2:** Università degli Studi di Milano-Bicocca. *Illustrazione per la II edizione del Master in Medical Humanities e Scienze della Narrazione in Medicina*. Milano: Università degli Studi di Milano-Bicocca; 2024. Disponibile su: <https://www.unimib.it/eventi/medical-humanities-e-scienze-della-narrazione-medicina>

**Figura 3:** Podio M. Fotografia di Renato Giordano per "Il primo bacio non finisce mai". 2023. Disponibile su: <https://www.ilprofumodelladolcevita.com/2023/02/09/il-primo-bacio-non-finisce-mai-intervista-allautore-renato-giordano/>

**Figura 4:** Il Giornale delle Fondazioni. 2015. Disponibile su: <http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/cultura-e-salute-mettere-scena-la-cura>

**Figura 5:** AAFT. *Career in acting*; data sconosciuta] Disponibile su: <https://aaft.com/blog/acting/7-acting-tips-to-take-your-acting-to-the-next-level/>

**Figura 6:** Pinterest. Fotografia; data sconosciuta. Disponibile su: <https://it.pinterest.com/afatibene8101997/>

**Figura 7:** Broadway Malyan. South Hampstead High School Performing Arts Centre. 2024. Disponibile su: <https://www.broadwaymalyan.com/projects/south-hampstead-high-school-performing-arts-centre/>

**Figura 8:** Kusaka K. Fotografia di Naoki Sugawara; data sconosciuta. Disponibile su: <https://oibokkeshi.net/english/>

**Figura 9:** Fichtner M. *Slalom-Sprung-Balance: Fotografia di un percorso di movimento*. 2023. Disponibile su: <https://www.herder.de/ek/hefte/archiv/2023/4-2023/slalom-sprung-balance-mit-alten-eis-oder-verpackungsschalen-einen-bewegungsparcours-bauen/>

**Figura 10:** Voz de América. *Fotografia del quartiere di La Carpio, Costa Rica*. 2023. Disponibile su: <https://www.vozdeamerica.com/a/la-carpio-una-ciudadela-marginada-en-costa-rica-donde-habitan-miles-de-nicaraguense/7352405.html>

**Figura 11:** Laboratorio Zanzara. *Laboratorio-Zanzara-Segno-Grafica-004*. data sconosciuta. Disponibile su: <https://laboratoriozanzara.it/laboratori/>

**Figura 12:** Berton M. *Fase progettuale*. Marzo 2024

**Figura 13:** Morra R. *Corpi in dialogo*. Marzo 2024. Laboratorio Zanzara; 2024

**Figura 14:** Morra R. *Baci improvvisi*. Marzo 2024. Laboratorio Zanzara; 2024

**Figura 15:** Berton M. *Sala del MAO*. Marzo 2024

**Figura 16:** Morra R. *La forza dello sguardo*. Marzo 2024. Laboratorio Zanzara; 2024

**Figura 17:** Berton M. *Fase progettuale II*. Marzo 2024

**Figura 18:** Morra R. *Sentirsi osservati*. Marzo 2024. Laboratorio Zanzara; 2024

**Figura 19:** Limb C. *The medial prefrontal cortex, parts of the brain that allow humans to express*

*ourselves, is shown in yellow. The part responsible for self-inhibition and control, the dorsolateral prefrontal cortex, is blue*. 2018. Disponibile su: <https://edition.cnn.com/2018/04/29/health/brain-on-jazz-improvisation-improv/index.html>

**Figura 20:** Limb C. *Scans of musicians' brain as they play scales vs improvisational music are shown*. 2018. Disponibile su: <https://edition.cnn.com/2018/04/29/health/brain-on-jazz-improvisation-improv/index.html>

**Figura 21:** Seppänen, J. *The Continuum Model of Theatre Improvisation*. Adattato da: DeMarco, (2012). In: *Improvisation in the Brain and Body: A Theoretical and Embodied Perspective on Applied Improvisation*. NJ Drama.; data sconosciuta. Disponibile su: <https://njdrama.scholasticahq.com/article/84495-improvisation-in-the-brain-and-body-a-theoretical-and-embodied-perspective-on-applied-improvisation>

**Figura 22:** Pinterest. Fotografia; data sconosciuta. Disponibile su: <https://it.pinterest.com/pin/580894051908670207/>

**Figura 23:** Pinterest. Fotografia; data sconosciuta. Disponibile su: <https://mx.pinterest.com/pin/613967361739290191/>

**Figura 24:** Phung P. *A tiny space*; data sconosciuta. Disponibile su: <https://atiny.space.com/paul-phung/>

**Figura 25:** Pinterest. Fotografia data sconosciuta. Disponibile su: <https://ar.pinterest.com/pin/475340935683175006/>

**Figura 26:** Pinterest. Fotografia; data sconosciuta. Disponibile su: <https://es.pinterest.com/pin/649362840033126605/>

