



MUSAS

GUIDA DIDATTICA

*Dinamiche culturali
per adolescenti con
prospettiva di genere*



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





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

Erasmus + Project, "MUSES": Strategic partnership in the field of youth 2021-2022

<https://museserasmusplus.weebly.com/>

This project has been funded with support from the European Commission.

This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Xandobela | Educación e cultura

Nerea Couselo Fernández
María Jesús (Chus) Caramés Agra
xandobela.info | info@xandobela.info

La corte della carta

Silvia Spagnoli
Magda Mantovani
lacortedellacarta.it | info@lacortedellacarta.it

APDP_Associação para o desenvolvimento de Pitões

Elisabete Carrito
Lúcia Jorge
Ana Margarida Paiva
apdpitoes@gmail.com



License: Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International
(CC BY-NC-SA 4.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



INDICE

Presentazione del progetto-----	4
Chi siamo?-----	5
Caratteristiche della guida-----	9

PUNTO DI PARTENZA: quadro teorico

Concetti chiave-----	11
Valori di uguaglianza ed equità nella cultura e nelle arti-----	12

ATTIVITÀ INTRODUTTIVE

1, Indovina il termine-----	17
2, Tuttifrutti al femminile-----	24
3, Barometro dei valori-----	27
4, Giochi da tavolo con prospettiva viola-----	30
5, Indovina chi è lei?-----	43

ATTIVITÀ DI ANALISI E APPROFONDIMENTO

6, Teatro dell'oppresso con prospettiva di genere-----	47
7, Manifest-azioni-----	55
8, Cineforum con prospettiva femminista-----	61
9, Ciò che una donna nasconde-----	64

ATTIVITÀ DI DIVULGAZIONE E SENSIBILIZZAZIONE

10, In cerca di muse-----	69
11, Biblioteca Vivente-----	83
12, Memes femminili-----	87
13, Ribalta la sceneggiatura-----	90
14, Esperimenti sociali-----	94
15, Sticker art per l'uguaglianza-----	97
16, Parola di vulva-----	101
17, Fashmob-----	109
18, Cantastorie-----	113

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

Il progetto "Muses" nasce come risposta all'esigenza di dare rilievo al valore sociale e alle opportunità offerte dall'arte, attraverso tre **elementi** complementari tra loro:

1. Promuovere la trasmissione della cultura e dell'arte come elemento del patrimonio immateriale ricco e diversificato, necessario alla realtà odierna come strumento educativo, per il sano svago, per le relazioni sociali e intergenerazionali e con taglio rivolto all'integrazione, privilegiando l'uguaglianza delle persone senza discriminazione di sesso, classe sociale o età.
2. Formare operatori che lavorano con i e le giovani in ambito educativo e socioculturale all'uso di strategie di educazione non formale e di ricerca sociale, per la diffusione del patrimonio culturale e artistico europeo, sperimentando, rinnovando e migliorando le proprie competenze professionali, come facilitatori della partecipazione giovanile, attiva e creativa e dell'empowerment di ragazzi, ragazze e adolescenti.
3. Diffondere e valorizzare il patrimonio culturale e artistico tra i e le giovani, al fine di sostenere lo sviluppo critico, civico e creativo, e fornire loro strumenti che promuovano nuovi scenari e spazi di espressione, rinnovati canali di partecipazione, connessione e dialogo .

Per realizzare tutto ciò, è stato pensato un progetto di 16 mesi in cui ragazzi e ragazze di età compresa tra i 13 e i 18 anni, assieme agli operatori di Italia, Galizia e Portogallo, hanno scambiato buone pratiche e sperimentato nuovi metodi per promuovere la partecipazione, la connessione e l'empowerment dei e delle giovani in un processo ambizioso, basato sul metodo formazione-ricerca-azione.

Il processo di lavoro è stato affrontato attraverso tre contenuti essenziali: a) approccio di genere e strategie co-educative; b) tecniche artistiche e performative; c) tecniche di ricerca sociale, interviste e raccolta di testimonianze orali.

Le principali **attività** attraverso cui è stato reso operativo il progetto sono state:

- Interscambio giovanile "Alla ricerca di muse" in Italia.
- Ricerca, mappatura e registrazione audiovisiva: il risultato è una galleria di 15 video in cui vengono raccolte esperienze stimolanti di creativi/creative e persone che lavorano nel campo culturale e artistico, i quali/le quali affrontano i pregiudizi di genere e mostrano la diversità e la ricchezza del patrimonio culturale e artistico europeo.
- Progettazione, sviluppo e valutazione di attività di rilancio culturale per adolescenti, in ogni territorio.
- Sviluppo di questa guida didattica "Dinamiche culturali con prospettiva di genere per adolescenti".

Si tratta di un progetto i cui risultati saranno molto utili per i professionisti del settore educativo (formale o non formale), del campo culturale e del settore del patrimonio, in quanto supportati da un'eshaustiva sperimentazione e valutazione, e suscettibili di essere applicati nei loro contesti di intervento. Vogliamo che le azioni, i prodotti e i risultati del progetto siano stimolanti, pratici e trasferibili.

CHI SIAMO?



La Corte della Carta è un'associazione culturale, un laboratorio artistico e un laboratorio di idee, che nasce per indagare il tema della carta nell'arte, nell'artigianato, nel teatro e nei percorsi didattici. Nasce a Milano nel 2008 e da anni collabora con biblioteche, scuole, spazi ricreativi, comuni e altre associazioni e cooperative del territorio lombardo. L'associazione opera attraverso animazioni, spettacoli e laboratori. Tra i membri dell'associazione ci sono bibliotecari, artigiani, insegnanti, attori, sperimentando la flessibilità del materiale cartaceo e le competenze di ciascuno. La scelta della carta nasce dal fatto che è un materiale povero e ricco allo stesso tempo e accessibile a tutti: dal piccolo borgo alla grande città, permette di aggirare il recupero di tradizioni che in una grande città come Milano si stanno perdendo, ci permette una manipolazione artigianale che porta alla creazione di oggetti d'arte e artigianato, ci permette di giocare e recuperare un po' di tempo per il gioco. Il Teatro di Figura, in particolare, è un'area di ricerca per i membri della Corte. Da queste confluenze è nato il nostro amore per i materiali "semplici" che utilizziamo come "cantastorie". Pedagogia, arte e artigianato sono ambiti di ricerca che ci interessa esplorare e sperimentare, contagiando noi stessi e contagiando i luoghi, i paesi e le città in cui viviamo.



APDP

APDP - Associação Para o Desenvolvimento de Pitões – è stata creata nel febbraio 2015 e nasce dall'esigenza di promuovere attività e sviluppare progetti volti a preservare il patrimonio immateriale locale. APDP mira a promuovere la cultura del popolo Pitões, motivando e coinvolgendo gli abitanti. Allo stesso tempo, intende realizzare infrastrutture adeguate alle caratteristiche della popolazione e degli eventi da realizzare. La popolazione di Pitões ha le sue caratteristiche, che derivano dalla sua posizione geografica. Pitões das Júnias si trova a 1.200 metri di altitudine, nell'estremo nord del Portogallo, all'interno del Parco Nazionale di Peneda-Gerês, nel comune di Montalegre, Barroso, provincia di Tras-os-Montes.



Xandobela | Educación e Cultura lavoriamo negli storici ambiti della cultura e del rapporto tra le persone, dei valori e dei metodi offerti dall'educazione non formale, favorendo un atteggiamento inclusivo, creativo e giocoso. Siamo persone educate all'associazionismo galiziano, con impegno ed esperienza nel lavoro di base socio culturale e nel networking con numerosi gruppi e programmi, e abbiamo una formazione ampia e varia in pedagogia, educazione sociale, dinamizzazione e gestione socioculturale, gestione di progetti a tempo libero ed educazione non formale.

In particolare, promuoviamo la lettura, la lingua galiziana, la cultura, il patrimonio, le arti, i giochi... facendo perno sulle loro potenzialità ludiche, espressive e creative, coniugando il divertimento con l'apprendimento e la divulgazione culturale. Sono molti i progetti che abbiamo sviluppato in tutti questi anni, arrivando a specializzarci nella progettazione di progetti innovativi, partecipativi e creativi. A poco a poco abbiamo creato le nostre formule metodologiche, semplici ma altamente efficaci nella ricerca degli obiettivi che ogni progetto persegue.

CARATTERISTICHE DELLA GUIDA

La guida vuole essere uno strumento utile e pratico, con una prospettiva didattica, formativa e dinamica, che integra le conclusioni e le capacità di apprendimento acquisite con lo sviluppo del progetto MUSES e si basa su esperienze, strategie e metodi sperimentati nella pratica. L'intento è che qualsiasi entità o persona possa sperimentare le attività qui descritte e progettare percorsi di rivitalizzazione culturale per gli e le adolescenti, con una prospettiva di genere.

Si tratta di una guida strutturata e pratica, i cui contenuti sono organizzati in attività di tipo introduttivo, di approfondimento e di divulgazione/sensibilizzazione sociale, in cui tutti gli aspetti procedurali sono dettagliati in modo coerente, rigoroso, completo e didattico.

Abbiamo cercato di garantire che la metodologia di tutte le attività abbia una prospettiva riflessiva, ludica e/o creativa. Questa caratteristica sarà indicata con i seguenti simboli:



Attività creativa



Attività ludica



Attività riflessiva

Nella guida proponiamo una serie di collegamenti ipertestuali con materiali e risorse da utilizzare nelle attività, tuttavia vanno considerati come suggerimenti, perché riteniamo interessante che il personale educativo realizzi un proprio processo di documentazione, in modo che l'implementazione sia adattata ad ogni contesto.

Questi collegamenti ipertestuali saranno contrassegnati **CON COLORI** e contribuiranno a rendere la guida dinamica ed efficiente.



MUSAS

PUNTO DI
PARTENZA:
QUADRO TEORICO



CONCETTI CHIAVE

 **Stereotipi di genere:** un insieme di idee generalizzate o convinzioni socialmente costruite che determinano come dovrebbero essere uomini e donne, quale ruolo dovrebbero svolgere nella società e come uomini e donne dovrebbero relazionarsi.

 **Pregiudizio:** idea o opinione preconcepita, generalmente sfavorevole, verso qualcosa o qualcuno. Non si basa su dati oggettivi, ma su un sentimento negativo causato da giudizi di valore e generalizzazioni infondate.

 **Sessismo:** atteggiamento o comportamento discriminatorio e sottovalutato in base al genere o al sesso di una persona.

 **Parità di genere:** pari diritti, doveri e opportunità tra donne e uomini. Il principio di uguaglianza e non discriminazione basata sul sesso deve ispirare il resto dei diritti fondamentali.

 **Equità di genere:** cerca di creare e introdurre misure adeguate e compensative di fronte all'evidenza della disuguaglianza tra donne e uomini al fine di raggiungere una reale uguaglianza.

Chi sono le muse in questo progetto?

Per noi sono riferimenti che superano e rompono gli stereotipi di genere, che li mettono in discussione implicitamente o esplicitamente e fungono da ispirazione e modello.

VALORI DI UGUAGLIANZA ED EQUITÀ NELLA CULTURA E NELLE ARTI

È importante rompere con l'idea elitaria, consumistica e stereotipata di cultura, patrimonio e arte, collegare e integrare gli elementi che partecipano alla sua trasmissione e cercare la corresponsabilità tra gli agenti coinvolti nel diffonderla, senza stereotipi discriminatori. In una fase vitale e in piena crescita come l'adolescenza, diventa fondamentale conoscere referenti ("muse") per sostenere il pensiero critico e propositivo, dialogare con modelli che superano e rompono gli stereotipi di genere, che li mettono in discussione in modo implicito o esplicito e fungono da ispirazione (donne creative che sono pioniere nel loro campo, persone che non rispondono a determinati stereotipi di genere, che hanno un percorso femminista critico, che sono portatrici e trasmettenti del patrimonio culturale tradizionale...).

L'obiettivo generale che perseguiamo è, quindi, quello di sviluppare e rinnovare meccanismi e tecniche educative per la diffusione del patrimonio culturale e artistico europeo tra gli e le adolescenti, per incoraggiare la loro partecipazione, connessione e responsabilizzazione, generando un dibattito critico e creativo attorno a stereotipi e pregiudizi che circondano la sfera culturale.

Per fare ciò, prima di proporre attività specifiche, l'équipe di Muses (educatori, con un gruppo di adolescenti nei tre Paesi) ha svolto un esauriente processo di analisi della realtà in cui sono stati individuati una serie di stereotipi, pregiudizi o discriminazioni di genere nel campo culturale e artistico. Pregiudizi e stereotipi, manifestati sotto forma di micro *machismi* o palesi discriminazioni, sono presenti in tutti gli ambiti della vita e, di conseguenza, la sfera culturale e artistica non ne è esente. Li elencheremo di seguito:

 Nei centri di formazione artistica, teatrale, musicale, ecc., la maggior parte del corpo studenti è composta da donne. Al contrario, gli artisti più famosi, che più si esibiscono e più pagati sono gli uomini.

- Succede sempre che le donne debbano scegliere tra carriera e famiglia, pensando di non poter crescere in entrambe allo stesso modo.
- Quando una donna viene intervistata, spesso le vengono poste domande che NON riguardano il suo ambito professionale, ma solo questioni personali (ad esempio: come gestisci casa e lavoro? Tuo marito ti aiuta? ecc.)
- L'artista donna è tenuta a rispettare determinati canoni di femminilità, sia nel suo aspetto che nelle sue opere (santa donna vs. donna diabolica).
- Un'artista che parla di sessualità con le sue opere non è ben vista.
- Svalutazione delle donne nelle posizioni dirigenziali e decisionali.
- Preconcetti lavorativi e formativi sul tipo di arte che le donne possono o non possono fare (sfere femminilizzate VS sfere mascolinizzate).
- Sottorappresentanza del lavoro femminile nel mondo artistico.
- Rappresentazione della donna nell'arte: storicamente vi è una rappresentazione simbolica della donna "vaso", una santa donna, senza rilievo politico e sociale (salvo eccezioni dovute al ceto o al rango). Non ci sono nemmeno artiste storiograficamente studiate o apprezzate.
- Preconcetti sul "tema" o contenuto dell'arte e della creazione culturale fatta dalle donne: opere prive di contenuto interessante o di interesse generale, amore romantico, contemplazione... Parallelamente, c'è un processo di ridicolizzazione/banalizzazione di questi "temi" (i temi prestigiosi sono "maschili").
- Tetto di cristallo ("glass ceiling barriers") nelle industrie culturali e creative. Accesso differente agli aiuti e alle sovvenzioni per i creatori/le creatrici.
- Idea preconcetta che non ci siano uomini femministi nell'arte o che la visione femminista della cultura e delle arti coinvolga solo le donne.
- Idea preconcetta che le donne non si professionalizzino nel campo della cultura e delle arti, ma piuttosto che sia un'occupazione di svago o un hobby.
- Le attività artistiche (soprattutto quelle legate all'espressione corporea, come la danza) sono naturalizzate nel ruolo femminile.
- Meno visibilità sui mass media.
- Assenza di referenti (invisibili).

- Si valutano scala di valori e temi socialmente assegnati al ruolo maschile, al contrario non lo sono quelli assegnati al ruolo femminile (ad esempio una prospettiva artistica sulle emozioni e la cura).
- Le proposte artistiche create dalle donne sono doppiamente messe in discussione e subiscono un trattamento paternalistico. Ciò limita anche la libertà di espressione artistica.
- L'età e altre caratteristiche o condizioni aggiungono nuovi elementi di discriminazione per le donne.
- Applicare la prospettiva di genere in modo riduzionista o fuorviante. Ad esempio, ridurre l'attenzione al genere al rispetto delle quote (necessarie) di rappresentanza femminile, socialmente e politicamente corrette.

Ma cosa significa applicare la prospettiva di genere? Significa presumere che il genere sia una categoria sociale che deve essere considerata in ogni analisi e intervento, mostrando in ogni momento quali sono le conseguenze e le condizioni dell'uno o dell'altro sesso e come sono le relazioni tra di essi. L'approccio di genere ci consente di interpretare la realtà al fine di guidare l'intervento e trasformare la società sulla base della giustizia sociale e dell'impegno per raggiungere un rapporto equo tra i generi.

Possiamo incorporare l'approccio di genere nel tempo libero del gruppo di adolescenti seguendo le raccomandazioni metodologiche che sono riassunte, come slogan, nella seguente **infografica**:

**METODOLOGIE PER LAVORARE
CON GLI ADOLESCENTI ATTRAVERSO
LA PROSPETTIVA DI GENERE**



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



**RACCOMANDAZIONI METODOLOGICHE
PER IL LAVORO CON GLI ADOLESCENTI**



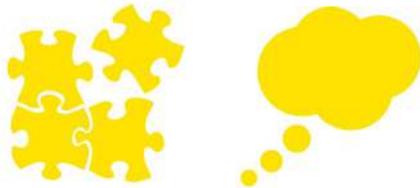
MUSAS

ATTIVITA'
INTRODUTTIVE





INDOVINA IL TERMINE



Questa attività mira a portare alla comunità giovanile concetti chiave nel campo del genere, in modo giocoso e divertente. La partecipazione può essere individuale oppure il gruppo può essere diviso in due o più sottogruppi. Ad ogni partecipante/gruppo viene assegnato un pulsante/campanello. Può essere una padella con un cucchiaino di legno, conchiglie, corni, un paio di bastoncini..., qualsiasi oggetto domestico che produca suono al primo movimento. Per rendere l'attività in un formato che possa essere più attraente per la partecipazione dei giovani, si raccomanda di simulare le dinamiche di un programma-concorso televisivo.

Materiali:

- Computer + proiettore + supporto per la proiezione o la stampa di infografiche.
- Pulsanti/campanelli

Durata:

Da 1 ora.

Spazio:

Si consiglia uno spazio confortevole con tavoli e sedie.

Destinatari:

Per persone di età tra i 12 e i 17 anni. Nessun limite al numero di partecipanti.

Il facilitatore dell'attività fornirà indizi su un termine da indovinare. Questi indizi saranno pezzi incompleti della definizione o esempi dei termini da indovinare. Quando una persona o un gruppo partecipante pensa di conoscere il termine presentato, deve premere il pulsante per tentare la fortuna con la risposta. Se la risposta offerta dal gruppo/partecipante non è corretta, c'è la possibilità di "rimbalzare" a favore delle altre squadre/persone. Quando qualcuno indovina la risposta corretta, la persona che facilita l'attività spiegherà il concetto in modo più dettagliato, basandosi su immagini o infografiche che lo illustrano per rafforzarne l'assimilazione, invitando i partecipanti ad intervenire condividendo le proprie riflessioni ed esperienze.



Si può sfruttare il termine per affrontare i pregiudizi che esistono intorno ad esso.

Diciamo ad esempio che il termine da indovinare è "micro machismo". Gli indizi da dare potrebbero essere:

1. È una forma di violenza sottile o quotidiana che passa inosservata e perpetua la disuguaglianza delle donne nei confronti degli uomini ed è alla base della piramide di altre violenze più evidenti.
2. Una battuta sessista del tipo 'cosa fa una donna fuori dalla cucina'? Luoghi comuni come "donna al volante, pericolo costante" incoraggiano questa violenza tutti i giorni.
3. L'icona del bagno maschile e femminile ne è un altro esempio: nell'icona del bagno femminile viene associato il fasciatoio (la cura dei figli).
4. Commenti o pensieri come: "ha il carattere da uomo"; "certo che è in quei giorni ..." diretti a una ragazza che mostra un atteggiamento risoluto; "Se lei si mostra amichevole, è una puttana, se lo fa lui è un 'dongiovanni".

Quando qualcuno indovina la risposta corretta, verrà visualizzata **l'immagine con la definizione del termine** e poi **questa infografica** con esempi, dai quali possiamo prendere spunto per incoraggiare ogni partecipante a condividere le proprie esperienze al riguardo.

Proposte di termini con il corrispondente elenco di indizi e immagine che illustrano il concetto:

PATRIARCATO

(1) Termine che storicamente è stato utilizzato per designare l'organizzazione sociale in cui il capofamiglia maschio è colui che esercita il potere e possiede il patrimonio. Nel suo senso letterale, significa "il governo dei padri".

(2) Attualmente è usato per indicare qualsiasi tipo di organizzazione sociale in cui l'uomo ha una posizione di supremazia sulla donna.

(3) È un concetto che riflette la situazione di potere e privilegi di cui godono gli uomini e l'oppressione e la discriminazione che esercitano sulle donne nella nostra società.

(4) È un sistema stabilito nella nostra società i cui meccanismi vengono introdotti nell'inconscio delle persone per tutta la vita, facendole naturalizzare o normalizzare tale situazione. Questa forma di subordinazione delle donne agli uomini è evidente, ad esempio, nei canoni estetici e nei ruoli di genere.

(5) Alcune delle caratteristiche con cui si presenta oggi sono: la divisione sessuale del lavoro e il divario salariale, la giustificazione di molestie e violenze e la colpevolizzazione/messa in discussione della vittima, i ruoli di genere con cui ci educano, ecc.

(6) Questo non è un caso isolato, si chiama... "PATRIARCATO". La violenza e la discriminazione subite dalle donne (compresi gli uomini che non soddisfano i ruoli di genere e che la società ritiene appartengano e altre identità di genere) non sono casi particolari. Dietro c'è un sistema strutturale che, sebbene presentato in vari modi a seconda della nostra classe sociale, orientamento sessuale, origine..., ha lo stesso background.

Immagine tratta dal profilo twitter di Ana Profe Flute

(<https://twitter.com/profefrauta/status/632302973696217088?lang=fi>)

Immagine di Café Feminista Huelva (https://1.bp.blogspot.com/-jthJ_59alcE/WHFMGN8YwGI/AAAAAAAAABBY/RUS934V0mpIMbYc86keBzqM7AbAgpZDJgCLcB/s1600/PATRIARCADO.jpg)



FEMMINISMO

(1) È un movimento sociale, politico, ideologico e filosofico che cerca di rompere con le disuguaglianze.

(2) Il suo scopo è liberarsi dagli schemi patriarcali ricercando le pari opportunità attraverso l'equità tra le persone, cioè tenendo conto delle condizioni da cui ciascuna proviene.

(3) Movimento che coinvolge la consapevolezza dell'oppressione patriarcale subita dalle donne, che le spinge ad agire per la liberazione del loro sesso con tutte le trasformazioni della società che essa richiede.

(4) Uno dei primi successi di questo movimento è stato il raggiungimento del diritto di voto anche per le donne, e da allora ha continuato a lottare per la loro uguaglianza giuridica e sociale.

(5) È un movimento sociale che chiede alle donne di riconoscere capacità e diritti che sono stati tradizionalmente riservati agli uomini. Cioè, cerca la vera uguaglianza dei diritti tra i sessi.

Immagine tratta dal profilo Twitter di @nachoanon

<https://mobile.twitter.com/Nachoanon/status/1105079240200986625>

Immagine tratta dal sito cuantarazon.com.

<https://www.cuantarazon.com/1001934/no-confundir-lo-que-algunos-dicen-con-la-verdad>

STEREOTIPI SESSUALI

(1) Sono l'insieme di idee generalizzate o convinzioni socialmente costruite che determinano come dovrebbero essere, quale ruolo dovrebbero svolgere nella società e come uomini e donne dovrebbero relazionarsi.

(2) Un esempio è: la donna deve essere premurosa, delicata, bella, passiva e l'uomo forte, coraggioso, leader, indipendente...

(3) La differenza del modo in cui personaggi come Cenerentola o Biancaneve sono ritratti rispetto a Superman o Batman.

Immagine tratta dal sito dell'Associazione Rea.

<https://www.asociacionrea.org/wp-content/uploads/2019/12/estereotipos-HM-1.png>



SORELLANZA

(1) Parola che deriva dal latino 'soror' che significa sorella.

(2) Una delle pratiche comuni del patriarcato è stata quella di tenere le donne lontane l'una dall'altra: "divide et impera", instillando in noi sentimenti negativi verso le altre donne, competitività, invidia, vendetta. Questo termine propone il contrario.

(3) Cerca l'alleanza e il sostegno reciproco tra le donne per contribuire ad azioni specifiche per raggiungere l'uguaglianza attraverso l'emancipazione delle donne. Oppure, nelle parole dell'antropologa e politica messicana Marcela Lagarde (selezione di articoli dal sito www.mujiresenred.net:

<https://www.mujiresenred.net/spip.php?auteur457>), una delle maggiori studiose e promotrici di tale concetto in spagnolo, che lo definisce come "il sostegno reciproco delle donne per raggiungere il potere di tutti".

(4) Questo concetto implica smettere di vedere le altre donne come competizione, ma come alleanza. Ad esempio, di fronte all'infedeltà, bisogna smettere di incolpare le "donne rovinafamiglie": perché ciò avvenga ci vogliono due persone, ed è il partner che deve rispondere agli accordi che ha stipulato nella relazione.

(5) Un caso di applicazione pratica del concetto è non consentire giustificazioni per molestie o violenze contro altre donne o dubitare delle loro testimonianze. Rigetta completamente il pensiero di "se l'è cercato" per dare alla vittima il supporto e l'aiuto che si può offrire.

(6) Applico questo concetto quando evito di criticare, offendere, deridere, incriminare, spettegolare, violentare, aggredire, umiliare, giudicare, escludere... altre donne.

Immagine tratta dal profilo Facebook di Anigram.

<https://m.facebook.com/anigrammx/photos/a.1731313573822835/2390776441209875/?type=3&source=57>

Immagine tratta da Facebook dell'Istituto statale femminile di Nuevo León.

<https://www.facebook.com/MujeresNL/photos/practicar-la-sororidad-es-una-tarea-de-todas-las-mujeres-as%C3%AD-como-promoverla-ent/1095544147491107/>

PIONIERA

(1) Persona che muove i primi passi in qualche attività umana.

(2) Donne che hanno rotto con schemi consolidati e strade lastricate mai percorse da donne.

(3) Concepción Arenal (la prima donna a frequentare un'università spagnola quando l'accesso non era consentito alle donne e doveva farlo in abiti maschili) potrebbe essere un esempio di ciò.

Post dal profilo Facebook dell'artista Eva Casais.

<https://www.facebook.com/evacasais.art/posts/136727515125143/>



TETTO DI CRISTALLO

(1) E' un dato di fatto che conosciamo pochissimi presidenti di governo o direttori di multinazionali di sesso femminile.

(2) È una barriera invisibile, molto difficile da superare, che rende difficile per le donne, pur avendo le stesse qualifiche e meriti delle loro coetanee, accedere alle alte posizioni di potere nelle organizzazioni, nella politica e negli affari.

(3) Una delle cause di questo fenomeno è la convinzione stereotipata che le donne siano responsabili della cura della casa e della famiglia, per cui si presume che dovranno fare i conti con la conciliazione tra lavoro e vita privata. Ciò significa che le aziende penalizzano le donne in quanto madri.

(4) Alcuni degli stereotipi che compongono questo concetto sono: "Le donne hanno paura di ricoprire posizioni di potere", "Le donne non sono interessate a ricoprire posizioni di responsabilità", "Le donne non possono affrontare situazioni difficili che richiedono autorità e potere", "Sono meno preparate", "Le donne sono emotive e non hanno capacità di leadership, a differenza degli uomini che sono più razionali"rendendo le donne 'non adatte' per posizioni di potere e responsabilità.

(5) Un altro fattore importante per il verificarsi di questo fenomeno è l'assenza di referenti femminili che rompono con esso e il rischio è che le donne stesse assumano questo stereotipo interiorizzandolo, riproducendolo senza discutere, come se fosse il risultato delle proprie scelte.

Glossario femminista del web archivofeminismosleon.org.

<https://www.archivofeminismosleon.org/glosario-feminista/>

Immagine tratta dal profilo Twitter di "Women's Political Promotion".

<https://twitter.com/ppmnacional/status/1359176283171786759>

MERCIFICAZIONE

(1) È una forma di violenza sessista difficile da identificare.

(2) La troviamo quotidianamente nelle pubblicità, nei film, nei testi, nelle riviste femminili, nei costumi per bambini e nelle offerte giocose e di giocattoli per ragazze e ragazzi, in alcune divise scolastiche, nelle offerte di lavoro e nelle divise di alcuni stabilimenti, nel vocabolario, ecc.

(3) Una delle conseguenze è l'idea che le donne siano disponibili per essere utilizzate quando e come meglio si crede, e che non abbiano nulla da dire, idea installata nell'immaginario individuale e collettivo.

(4) È l'uso che si fa della donna, del concetto di donna o della sua immagine, totale o parziale, per scopi che non la nobilitano come essere umano. Questa pratica disumanizza le donne e le mostra come cose, oggetti non pensanti che



possono essere esposti, sfruttati e usati a piacimento. La forma più comune è sessuale, che rende le donne un oggetto sessuale a disposizione degli uomini.

Alfabeto femminista dell'illustratrice esCarolota, tratto dal sito culturainquieta.com.

<https://culturainquieta.com/es/arte/ilustracion/item/13917-a-de-alergia-al-machismo-el-abecedario-feminista-de-escarolota.html>

Video della campagna sulla reificazione della Rete delle attrici cilene.

<https://www.youtube.com/watch?v=IRPIHVlj1-4>

AMORE ROMANTICO

(1) È uno degli strumenti più potenti per controllare e soggiogare le donne.

(2) E' la relazione ideale a cui dovremmo aspirare e parte dal presupposto che la vita di una persona debba essere completata dalla presenza di un'altra persona.

(3) Difende la gelosia come dimostrazione di amore, il bisogno di trovare la tua mezza mela, litigi d'amore con i propri cari, passione eterna, l'amore può tutto ed è per sempre, ecc.

(4) Lo si può vedere in molte opere letterarie e cinematografiche che presentano il processo di relazione secondo questa sequenza: colpo di fulmine (a prima vista), conquista appassionata, interrotta da terribili disgrazie, incomprensioni, ostacoli di ogni genere, e dopo grandi sacrifici, prove d'amore e di fusione con l'altro, il lieto fine dove tutto si chiarisce e ci si dirige verso una gloriosa felicità.

Notizie dal quotidiano pitiudadreal.com e immagine dall'Assemblea del femminismo di Ciudad Real. <https://www.miciudadreal.es/2015/02/09/no-cuentos-cuentos-feminismos-se-concentrara-el-dia-de-san-valentin-en-contra-del-amor-romantico/>

2



MUSAS

TUTTIFRUTTI AL FEMMINILE



È una versione del gioco classico che ha varie denominazioni in tutto il mondo e che è stata successivamente commercializzata con il nome di "Nomi-cose-animali". Si tratta di cercare di scrivere in un dato tempo il maggior numero possibile di parole o riferimenti relativi a un elenco di categorie precedentemente stabilito e che inizino con la stessa lettera.

È necessario un solo foglio di carta e una matita o una penna per partecipante. Sul foglio di carta, le categorie su cui vogliamo lavorare sono scritte in colonne: atlete, scienziate, attrici, scrittrici, politiche... Al suono di "Via!" una delle persone inizierà a sillabare l'alfabeto mentalmente e si fermerà quando un'altra persona dirà "Stop!": la lettera in cui si è fermata sarà l'iniziale con cui dovranno iniziare i nomi delle donne da scrivere in ciascuna delle categorie scelte. Sarà il gruppo a decidere se il nome, il cognome, lo pseudonimo sarà l'opzione valida per completare l'elenco. Quando la persona che ha scelto la lettera pronuncia forte "Tempo!", il gioco inizierà. Il round termina quando uno dei giocatori grida "Tutti frutti!" e conta fino a dieci. Al termine del conteggio verranno registrati i punteggi per ciascuna categoria:

Materiali:

Fogli di carta, penne o matite..

Durata:

30 minuti.

Spazio:

Si consiglia uno spazio confortevole con tavoli e sedie.

Destinatari:

Per gruppi fino a sedici persone, di età compresa tra i 12 ei 17 anni.



- 0 punti: se non è stato scritto nulla o se il nome non è valido o errato.
- 5 punti: se il nome è valido ma è stato scritto da più persone.
- 10 punti: se il nome è valido, ma ci sono più persone con quella categoria completata con altri nomi di donna diverse.
- 20 punti: se il nome è valido e nessun altro giocatore ha completato la categoria.

I punti vengono sommati e si ricomincia con la scelta di una nuova lettera nello stesso modo descritto sopra. Se la lettera è già uscita, la procedura viene ripetuta fino a trovare una nuova lettera.

Si possono giocare tutti i round che si desidera. Alla fine, vengono sommati tutti i punti di tutti i round e vince chi ne ottiene di più.

Può essere completato presentando le donne che sono state nominate nel gioco e che non sono conosciute dal gruppo.

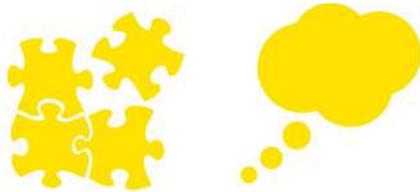
Può essere utilizzato negli spazi del tempo libero e nell'ambiente educativo o familiare, o come attività introduttiva in sessioni di approfondimento, per mostrare le conoscenze (ampie o ristrette) che si hanno dei riferimenti femminili in diversi ambiti o professioni. Può essere sollevata la provocazione: "cosa accadrebbe se giocassimo con riferimenti maschili?".

3



MUSAS

BAROMETRO DEI VALORI



Si tratta di un'attività ludica molto efficace per introdurre il tema delle dinamiche di genere con il proprio gruppo di lavoro: permette anzitutto di iniziare a conoscere i punti di vista dei e delle partecipanti, di "misurare" (ecco perché il nome "barometro") le idee di partenza, le conoscenze e il posizionamento di ciascuno/a rispetto al tema che viene proposto.

Inoltre, essendo presentato sotto forma di gioco di gruppo, i/le partecipanti si sentiranno incoraggiati/e a esprimersi senza temere il giudizio altrui. Infine, questa attività è molto utile anche al gruppo stesso, perché consente a ciascuno/a di conoscere il punto di vista altrui .

Azioni preliminari:

Se nella stanza che state utilizzando ci sono tavoli e sedie, liberate lo spazio, in modo da avere un'ampia zona sgombra da ogni impedimento. Poi, servendosi di nastro carta, di fogli e pennarelli, il conduttore/la conduttrice creerà sul pavimento una sorta di barometro: una linea graduata con il nastro adesivo; ad ogni grado, posizionerà un foglio di carta con le scritte ben visibili a pennarello: "totalmente in disaccordo", "un po' in disaccordo", "indifferente", "abbastanza d'accordo", "molto d'accordo".

Materiali:

Nastro carta, fogli, pennarelli

Durata:

30 minuti per la preparazione, 30 minuti per l'attività

Spazio:

Una stanza spaziosa.

Destinatari:

Adulti/e e ragazzi/e dai 14 anni.



Il conduttore/la conduttrice dovrà anche effettuare una ricerca preliminare e raccogliere dati riguardanti: le disuguaglianze di genere nel mondo del lavoro e nei vari settori dell'arte; gli stereotipi di genere più diffusi; le discussioni legate alla declinazione al femminile dei ruoli professionali, ecc.. raccolti da sondaggi e ricerche recenti. Li riscriverà poi sotto forma di affermazioni, del tipo "Le quote rosa sono necessarie per superare le differenze di genere", oppure "Una donna deve scegliere tra famiglia e carriera". Si possono scegliere affermazioni molto approfondite e puntuali, oppure alcune più scherzose e generiche, come: "Esistono professioni da uomo e professioni da donna".

Dopo questi passaggi preparatori, si può iniziare l'attività vera e propria con il gruppo. Una dopo l'altra, il conduttore/la conduttrice sottopone al gruppo le affermazioni selezionate e incoraggia i/le partecipanti a posizionarsi sul barometro in corrispondenza del loro grado di accordo o disaccordo con l'affermazione presentata. Il conduttore/la conduttrice invita tutti/e a posizionarsi in modo abbastanza istintivo, senza troppo pensarci e poi, una volta che tutti/e si sono posizionati/e, potrà stimolare una breve riflessione e discussione su quanto emerge: c'è omogeneità tra i posizionamenti dei/delle partecipanti? C'è qualche posizione distante dalle altre? Quali convinzioni caratterizzano i/le componenti del gruppo? C'è qualche aspetto che occorre approfondire per chiarire meglio il tema proposto?

Può essere molto utile che il conduttore/la conduttrice registri l'andamento del gioco, attraverso una griglia sulla quale indicare i posizionamenti alle varie affermazioni: questo consentirà di avere traccia dei valori di partenza che caratterizzano il gruppo e di calibrare in modo più accurato le prossime attività da proporre. In base a quanto emerso, il conduttore/la conduttrice potrà infatti meglio definire quali aspetti approfondire e quali sviluppare.



4



MUSAS

GIOCHI DA TAVOLO CON PROSPETTIVA VIOLA



Proponiamo una lista di giochi da tavolo con prospettiva femminista, da utilizzare negli spazi del tempo libero giovanile e in ambito educativo o familiare. Possono essere utilizzati anche come attività introduttiva in sessioni di approfondimento.

Materiali:

Giochi da tavolo.

Durata:

Ogni gioco ha la sua durata corrispondente.

Spazio:

Spazi confortevoli attrezzati con tavoli e sedie.

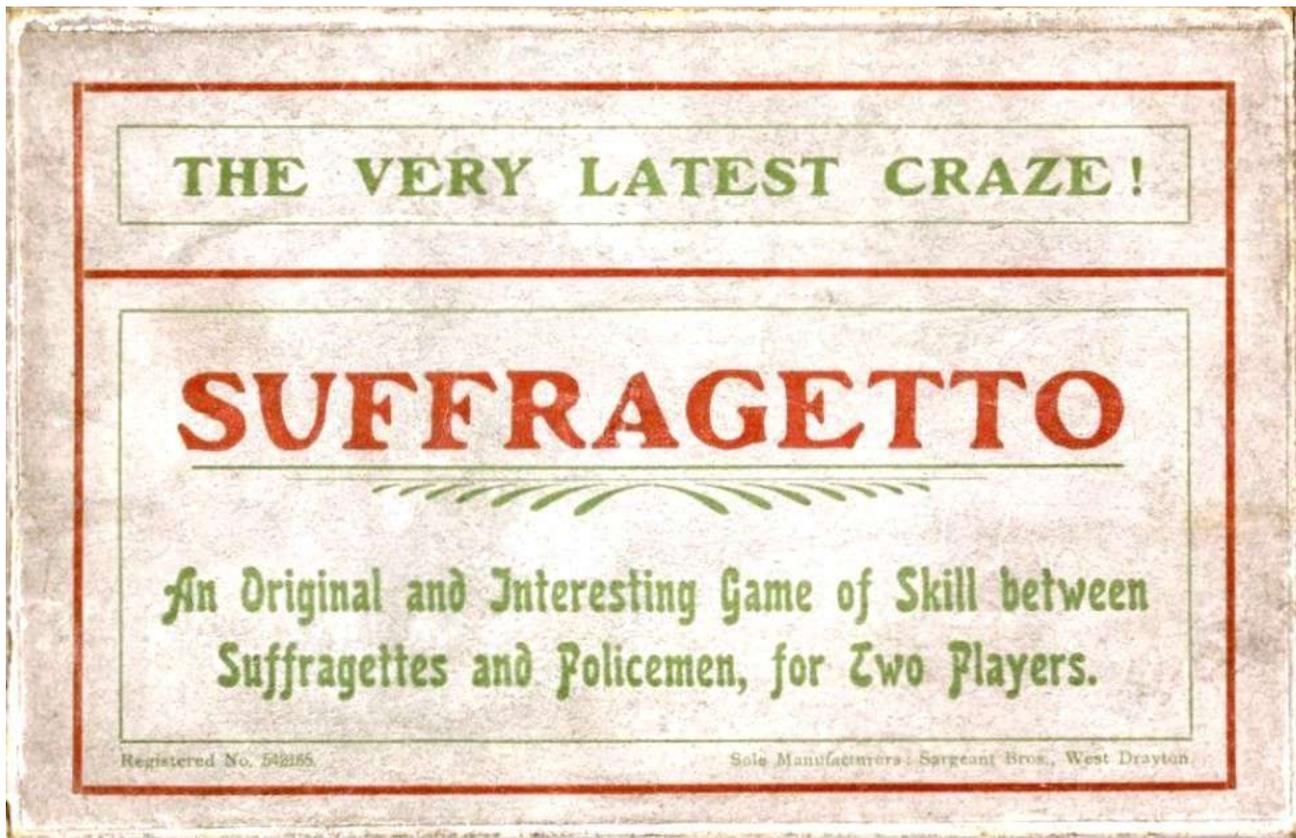
Destinatari:

Ogni gioco ha le sue raccomandazioni riguardanti l'età e il numero di persone che giocano.



Suffagette

- **Numero di persone:** 2
- **Età:** dai 14 anni
- **Durata:** 30 minuti
- **Autore:** WSPU
- **Illustrazioni:** N/A



È un gioco da tavolo pubblicato nel Regno Unito nel 1908 dalla Women's Social and Political Union (WSPU) il cui obiettivo era rappresentare l'ideologia femminista a sostegno del movimento per il suffragio.

Può servire ad aumentare la consapevolezza della lotta femminista del primo Novecento.

Attualmente non è commercializzato, ma esiste una versione "Print & Play" a questo link: <https://www.playsuffragetto.com/print..>

Maggiori informazioni: <https://www.playsuffragetto.com/>

Nobel run

- **Numero di persone:** 2-4
- **Età:** dai 10 anni
- **Durata:** 30 minuti
- **Autore:** Pablo Garaizar e Lorena Fernández, nell'ambito del progetto Gearing Roles dell'Università di Deusto.
- **Illustrazioni:** Iñigo Maestro



Corsa al Nobel è un gioco di carte, più precisamente un mazzo, il cui scopo è che il tuo gruppo di scienziati e inventori vinca il Premio Nobel attraverso un gruppo di ricerca, vengono pubblicati articoli, si ottengono fondi e finanziamenti...

Maggiori informazioni: <https://gearingroles.eu/nobel-run/>

Little office ("Piccolo ufficio")

- **Numero di persone:** 1-10
- **Età:** +4 / +7 / +9
- **Durata:** 10-30 minuti
- **Pubblicato da:** Little Revolutions.
- **Autore:** Marta Escarrà e Cristina Vila
- **Illustrazioni:** Marta Escarrà



Little Office ha cinque modalità di gioco, in cui gli stereotipi di genere vengono scartati nei mestieri e nelle professioni: "Equimemo" è un gioco di memoria; "Equimim" è un gioco del mimo; "Artigianato viola" nel quale le lettere sono abbinate; "Skiboo", nel quale bisogna risolvere le sfide; e "Equipic", un gioco di disegno.

Maggiori informazioni: <https://little-revolutions.com/comprar-little-office-2/>

Herstóricas pioneras (“Pioniere storiche”)

- **Numero di persone:** da 2 a 99
- **Età:** dai 4 anni
- **Durata:** 10 minuti
- **Publicato da:** Herstóricas
- **Autore:** N/A
- **Illustrazioni:** Autoras de Cómic



Si tratta di un gioco da tavolo composto da 60 carte (30 personaggi femminili provenienti dalla Spagna), in cui, attraverso varie modalità di gioco (memoria, velocità, indovinelli), vengono resi visibili i contributi delle donne che hanno lasciato traccia nella storia.

Maggiori informazioni: <https://herstoricas.com/>

<https://mujeresconciencia.com/2019/01/11/juego-de-cartas-herstoricas-pioneras/>

Las brujas de Farrabús (“Le streghe di Farrabús”)

- **Numero di persone:** 1-4
- **Età:** dai 6 anni
- **Durata:** 30 minuti
- **Publicato da:** Ekilikua
- **Autore e illustrazioni:** Eneko González



Si tratta di un gioco cooperativo che consiste nello sciogliere l'incantesimo che il principe azzurro del Regno di Farrabús ha chiesto al mago affinché la sua fidanzata principessa si comporti come le principesse dei racconti e che, erroneamente, finisca per mettere nei guai tutta la gente del villaggio. Con l'aiuto delle streghe, i giocatori dovranno ottenere gli elementi magici per invertire l'incantesimo.

Maggiori informazioni: <https://www.ekilikua.com/juegos/juegos-cooperativos/las-brujas-de-farrabus>

Feminismos reunidos ("Femminismi insieme")

- **Numero di persone:** 2-10 (per squadra)
- **Età:** dai 14 anni
- **Durata:** 60 minuti
- **Publicato da:** Sangre Fucsia
- **Autore:** Sangre Fucsia



Una versione del famoso Trivial con domande sul movimento femminista diviso in sei categorie:

- **Accademia:** Grandi riferimenti teorici;
- **Street:** movimenti sociali e attivismo;
- **Corpi:** sessualità, salute, LGBTQ e transfemminismo;
- **Cultura:** contributi delle donne in campo culturale;
- **Diritti:** progressi in materia legale, politica e dei diritti;
- **Storia:** biografie di donne importanti e invisibili.

Maggiori informazioni:

[https://sangrefucsia.wordpress.com/feminismos-reunidos/...](https://sangrefucsia.wordpress.com/feminismos-reunidos/)

Romperoles ("Pagliacci")

- **Numero di persone:** 2-10 (per squadra)
- **Età:** dai 12 anni
- **Durata:** 20 minuti
- **Publicato da:** Apunts
- **Autore:** Apunts



È un gioco di carte che mira a educare all'uguaglianza di genere attraverso un linguaggio e una terminologia femminista che aiuterà a riconoscere situazioni e/o atteggiamenti che accadono quotidianamente e che colpiscono le donne.

Questo prodotto è realizzato in Apunts, un centro di lavoro speciale.

Maggiori informazioni: <https://shopapunts.org/es/igualdad-de-g%C3%A9nero/romperoles.html>

El misterio de las mujeres invisibles ("Il mistero delle donne invisibili")

- **Numero di persone:** 1-5
- **Età:** dai 7 anni
- **Durata:** 30 minuti
- **Pubblicato da:** Ekilikua
- **Autore e illustrazioni:** Eneko González

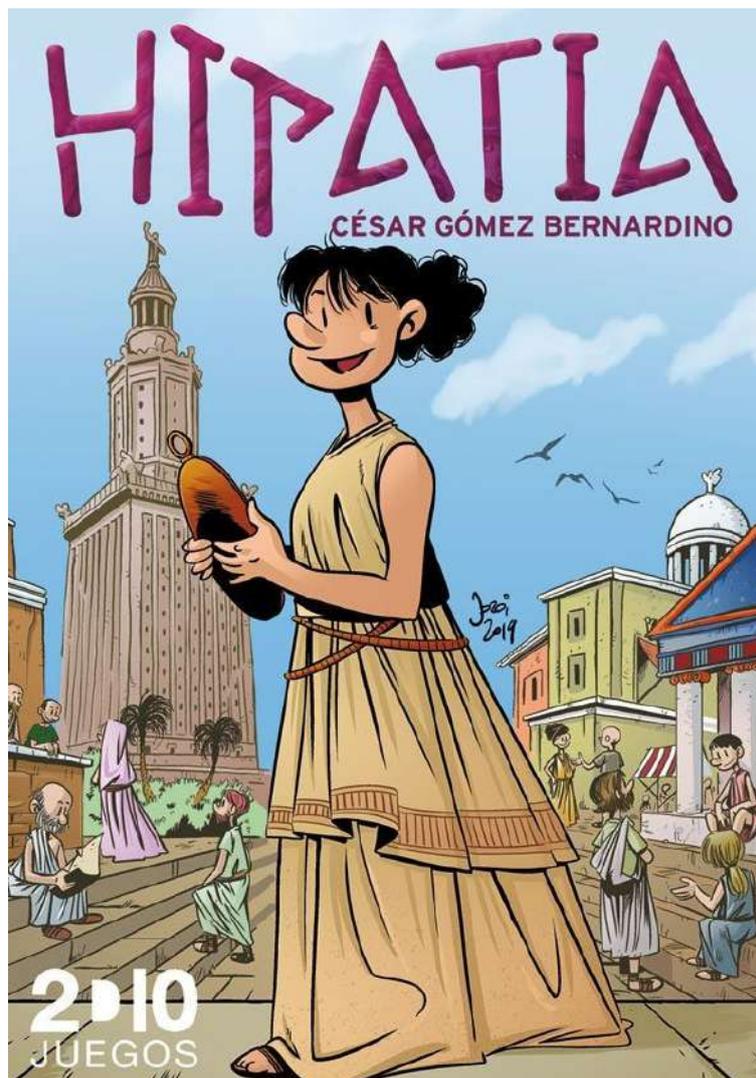


Presenta sei forme di gioco in cui dovremo risolvere diverse sfide in modo cooperativo per rendere visibili donne importanti di epoche diverse nel Museo di Storia e Arte Universale: strategia, dadi, carte, memoria, osservazione ...

Maggiori informazioni: <https://www.ekilikua.com/juegos/juegos-cooperativos/el-misterio-de-las-mujeres-invisibles>.

Hipatia ("Ipazia")

- **Numero di persone:** 2, 3, 4
- **Età:** dai 12 anni
- **Durata:** 30 minuti
- **Pubblicato da:** 2D10Games
- **Autore:** César Gómez Bernardino



È un gioco di carte in cui si gareggia per essere un discepolo della famosa filosofa Ipazia di Alessandria.

Maggiori informazioni:

[http://www.2d10juegos.com/portfolio/hipatia/...](http://www.2d10juegos.com/portfolio/hipatia/)

Cósmica ("Cosmico")

- **Numero di persone:** 2-4
- **Età:** dai 14 anni
- **Durata:** 30 minuti
- **Autore e illustrazioni:** Claudia Palazón Añón

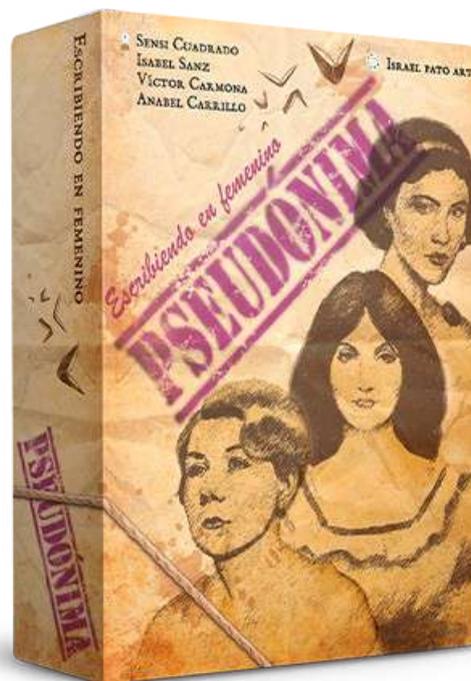


Questo è un gioco creato da una studentessa per un Progetto di Laurea in Design Integrale e Gestione dell'Immagine presso la Rey Juan Carlos University. Il gioco propone un tour della storia del femminismo e delle donne, pieno di ostacoli e domande. Funziona attraverso il chatbot, a cui è possibile accedere da Facebook Messenger, che guida i giocatori sul tabellone.

Maggiori informazioni: <https://grafica.info/cosmica-un-juego-de-mesa-feminista/>

Pseudónima y Pseudónima II: escribiendo en femenino ("Pseudonimo e Pseudonimo II: scrittura al femminile")

- **Numero di persone:** 2, 3, 4
- **Età:** da 8 anni
- **Durata:** 30 minuti
- **Publicato da:** Tero ediciones.
- **Autore:** Isabel Sanz, Sensi Cuadrado, Víctor Carmona, Anabel Carrillo
- **Illustrazioni:** Israel Pato Art



Questo è un gioco di carte di ruolo nascosto in cui devi adottare uno pseudonimo per creare combinazioni di scrittori e, con le loro influenze, creare un'opera migliore delle altre in gara.

Questo gioco è una risorsa per insegnare la letteratura rivendicando la figura di donne rilevanti.

Maggiori informazioni:

<https://www.teroediciones.com/tienda/pseudonima-ii-escribiendo-en-femenino/>

Altri giochi:

Rompetabús:

<https://shopapunts.org/es/juegos-regalos/juegos/rompetabus.html>

Mujeres con ciencia (“Donne con la scienza”):

<http://mujeresconciencia.com/app/uploads/2019/02/imagenes-cc.pdf>

Risorse e fonti:

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/juegos-de-mesa-educar-igualdad-de-genero/>

<https://www.serpadres.es/3-6-anos/educacion-desarrollo/fotos/juego-de-mesa-que-educan-en-el-feminismo-y-la-igualdad-951580815253/5>

<https://bebeamordor.com/juegos-de-mesa-y-equidad-de-genero/>

https://www.ivoox.com/plap-02-patriarcado-no-gracias-con-anucaica-audios-mp3_rf_43947553_1.html



5



MUSAS

INDOVINA CHI È LEI?



Si tratta di costruire una versione femminista del classico gioco "Indovina Chi?". Ci sono alcune opzioni sul mercato, ma ciò che è interessante della proposta è che il gruppo di adolescenti indaghi e faccia la propria selezione di donne da ricordare attraverso il gioco. Una volta costruito, può essere utilizzato negli spazi del tempo libero e nell'ambiente educativo o familiare.

Il gioco sarà formato da due schede con finestre pieghevoli sulle quali sono riprodotti ritratti di donne diverse (gli stessi ritratti ma posizionati in una disposizione diversa) e carte duplicate con questi ritratti. Ogni giocatore sceglie casualmente una di queste carte: sarà la donna che l'avversario dovrà indovinare ponendo domande la cui risposta è "sì" o "no" e scartando quelle donne che non rispondono alle caratteristiche proposte. Ciò che è importante di questo gioco è che le domande si riferiranno alle "conquiste" della donna in questione, non al suo aspetto fisico.

La proposta si sviluppa in tre sessioni di tre ore ciascuna.

SESSIONE 1: ricerca

Si propone di indagare e selezionare 28 donne importanti nella storia per i loro successi, con la consegna che siano donne di nazionalità, professioni, periodi storici diversi... Più varietà, meglio è.

Materiali:

Internet, cartone e cartoncino bianco, colori acrilici, pennarelli, matite, gomme, taglierina e forbici, colla vinavil e colla stick, stampante (facoltativa)

Durata:

3 sessioni di 3 ore ciascuna.

Spazio:

Si consiglia uno spazio confortevole con tavoli e sedie.

Destinatari:

Per gruppi fino a sedici persone, di età compresa tra i 12 e i 17 anni.



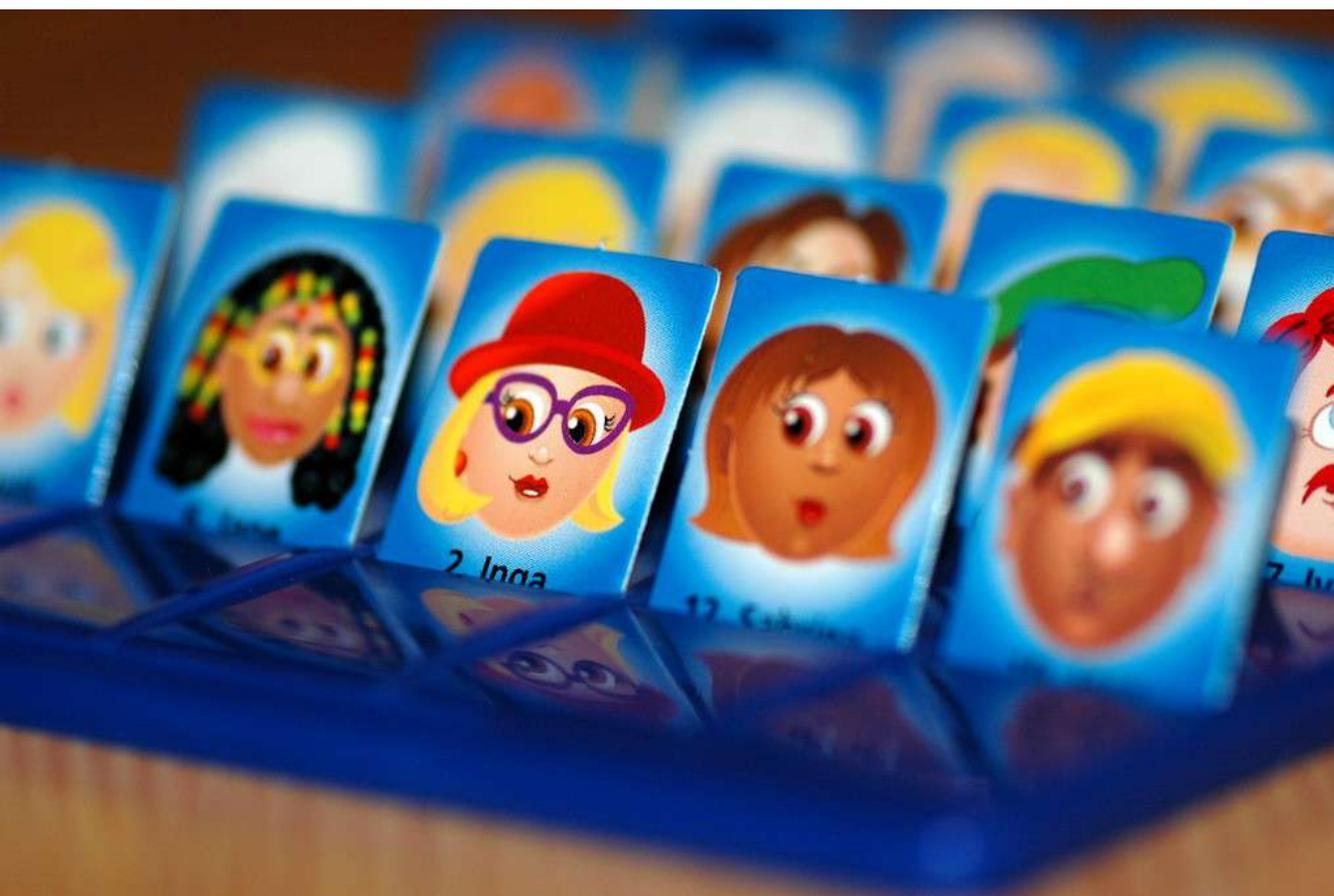
Al termine della selezione, verrà effettuata una raccolta dei dati per concordare quali categorie di informazioni vogliamo che si riflettano negli elementi di gioco, poiché devono essere le stesse per tutte le donne. Alcune idee sono: origine, ambito professionale, secolo in cui ha vissuto, realizzazioni particolari...

SESSIONE 2: progettazione e costruzione del gioco

Opzione a)

L'opzione più semplice e veloce è sfruttare le stesse plance di gioco di "Indovina Chi?": ci sono versioni molto economiche e devi solo realizzare le nuove carte con le dimensioni appropriate e sostituirle. Per realizzare le carte, devi stampare i ritratti o disegnarli e aggiungere sinteticamente le informazioni che vuoi evidenziare sulle donne insieme al loro nome. Parallelamente, le carte sono realizzate con gli stessi dati ma possono essere ampliate con informazioni più dettagliate.

Per uniformare la veste grafica dei dati, è possibile progettare simboli per le diverse categorie di informazioni: nazionalità con un globo, periodo storico con una clessidra...



Opzione b)

Se vogliamo costruire il gioco da zero in modo semplice, abbiamo bisogno anche di cartoncino, taglierine e colla.

Progettiamo la lavagna in cui disegneremo o incolleremo il ritratto delle donne con i loro dati in quattro file di sette con una separazione di almeno due centimetri tra loro in tutte le direzioni. Si tagliano con il taglierino con calma sulle estremità destra, sinistra e superiore, in modo che possano essere sollevati come se fossero lembi e segniamo accuratamente la piega. Questa tavola viene incollata capovolta su un altro cartone delle stesse dimensioni, cercando di lasciare liberi i lembi con i ritratti delle donne: in questo modo si possono sollevare i lembi lasciando visibili i ritratti. Questo processo è duplicato per avere due schede, una per giocatore. Ricordarsi di disporre i ritratti in posizioni diverse. Le carte a mano sono fatte nello stesso modo illustrato nell'opzione a).

Immagini a cui ispirarsi: <https://playeress.com/products/paper-whos-she-game>

SESSIONE 3: continua creazione e test del gioco

Durante questa sessione, il lavoro iniziato nella sessione 2 può essere terminato.

Una volta terminato il processo di costruzione, il gioco verrà testato per verificare che tutto funzioni bene e per poter apportare gli opportuni adattamenti nel caso in cui si rendesse necessario qualche miglioramento.



MUSAS

ATTIVITÀ
DI ANALISI E
APPROFONDIMENTO





TEATRO DELL'OPPRESSO

CON PROSPETTIVA DI GENERE



Cos'è il teatro dell'Oppresso?

“Il Teatro dell’Oppresso ,d’ora in poi Td’O, è un metodo che si sviluppa in diverse tecniche accomunate dallo scopo comune di promuovere e sostenere le azioni di emancipazione dalle oppressioni dei singoli e del gruppo¹”. La nascita e lo sviluppo del Td’O sono legati alla figura di Augusto Boal². Gli esercizi e i giochi da lui sviluppati sono utili in contesti di educazione non formale, poiché puntano alla consciousness e all’empowerment dei partecipanti in un contesto formativo non autoritario, nel quale il “teatro” non è inteso solo come esito estetico da mostrare a un pubblico, ma teatro è lo stesso processo creativo collettivo che si realizza

Il Td’O si compone di sette tecniche (Giochi-esercizi, Teatro-Immagine, Teatro-Forum, Teatro-Giornale, Teatro Invisibile, Arcobaleno del desiderio, Estetica dell’Oppresso) che hanno in comune lo scopo di indagare le “oppressioni” dei singoli e del gruppo e di metterle in scena per elaborare possibili soluzioni di emancipazione. Con il termine “oppressione” si intende qualsiasi relazione concreta tra individui appartenenti a diversi gruppi sociali che avvantaggia un gruppo a spese di un altro.

1 Gigli A., Tolomelli A., Zanchettin A., *Il teatro dell’oppresso in educazione*, Carocci Editore, 2011, Roma, p.28

2 Per approfondire la biografia di Augusto Boal:
https://en.wikipedia.org/wiki/Augusto_Boal

Materiali:

Carta e matite o pennarelli.

Durata:

1h30, anche con più incontri.

Spazio:

Spazio all’aperto o al chiuso, purché sia raccolto e consenta di lavorare in tranquillità.

Destinatari:

Gruppi con almeno 6 partecipanti, dai 15 anni in su.

In questo senso, le tecniche del Td'O si prestano perfettamente ad essere utilizzate per riflettere sui temi legati agli stereotipi e alle discriminazioni di genere, sia con gruppi di adolescenti che di adulti.

L'incontro di Td'O può essere così strutturato:



1. Una prima parte dedicata a esercizi di "demeccanizzazione": si tratta di giochi semplici che consentono di rompere tutti quegli automatismi che caratterizzano i movimenti del corpo e, di conseguenza che aiutano ad allenare anche la creatività cognitiva e il decentramento³. Si può iniziare con l'esercizio de "La croce e il cerchio": si chiede ai/alle partecipanti di fare con la mano destra un cerchio. Poi si chiede loro di fare con la mano sinistra una croce. Nessuno/a dovrebbe avere difficoltà a eseguirli. Poi, però, si chiede di fare le due cose contemporaneamente: è quasi impossibile, ma certamente la difficoltà creerà un senso di ilarità generale. Per proseguire con la demeccanizzazione, il conduttore/la conduttrice può proporre il gioco "1, 2, 3 di Bredford": si divide il gruppo

³ Un utile compendio degli esercizi a disposizione lo si può trovare in Boal A., *Giochi per attori e non attori*, Dino Audino Editore, Roma, 2020.

in coppie; ogni coppia dovrà pronunciare ad alta voce un conteggio da uno a tre, dicendo un numero a testa e ripetendo il conteggio fino allo stop del conduttore. Questo significa che i componenti della coppia non avranno un numero fisso da pronunciare, ma che, ad esempio, il primo dovrà dire: "Uno, tre, due, uno, tre, due, uno, ecc..", mentre il secondo dirà: "Due, uno, tre, due, uno, tre, due, ecc..". Questa semplice attività, che appare scontata, si dimostrerà già di per sé impegnativa. A questo punto, il conduttore/la conduttrice inviterà ogni coppia a sostituire gradualmente i numeri del conteggio con un gesto+suono (non deve avere un significato, ad esempio: battito di mani + "aaaah", oppure battito di un piede + "bum!"). Prima verrà sostituito il numero uno, poi il numero due e infine il numero tre. Non solo l'effetto finale sarà molto coreografico e divertente, ma i/le partecipanti avranno avuto modo di riscaldare e attivare il corpo e la mente (circa 15 minuti).





2. Una seconda parte dedicata all'esplorazione del tema scelto (ad esempio "stereotipi di genere", "dinamiche di potere", "discriminazioni", "manifestazioni della violenza", ecc..) attraverso il corpo. Le tecniche del teatro immagine sono molto efficaci: si può iniziare con il gioco delle "Immagini corporee improvvisate", nel quale il conduttore/la conduttrice propone delle parole significative ai/alle partecipanti, che hanno solo tre secondi per creare una statua corporea che rappresenti quella parola. Le parole proposte possono inizialmente essere generiche, per consentire a tutti/e di riscaldarsi, per poi diventare sempre più specifiche rispetto al tema scelto. Questa tecnica consente di superare le rigidità mentali e linguistiche, perché i concetti passano dal corpo. L'esercizio può poi evolvere, mettendo in pratica semplici modifiche: ad esempio, avvicinarsi a chi si ritiene abbia l'immagine corporea più vicina/distante dalla propria; dare un titolo alle immagini create dagli altri; creare gruppi di tre o quattro e immaginare un contesto reale in cui inserire quell'immagine, ecc... (20 minuti).

3. A questo punto, si può proporre una parte dedicata alla creazione e all'improvvisazione: lavorando in sottogruppi di tre o quattro persone, il conduttore/la conduttrice può assegnare un titolo a ciascun sottogruppo che avrà un po' di tempo per creare un'immagine statica composta dalle pose dei singoli componenti. Al termine del tempo di preparazione, ogni gruppo mostra agli altri (che diventano spettatori) l'immagine creata, che rappresenta di fatto una situazione con personaggi e ruoli, anche se, per il momento, statici. Dopo che gli spettatori hanno potuto osservare e commentare, si passa a proposte di dinamizzazione dell'immagine: i personaggi statici prendono sempre più vita, perché possono trovare un gesto da compiere, una parola significativa da pronunciare, oppure relazioni da sviluppare con gli altri personaggi in scena, ecc... Si può arrivare a una vera e propria improvvisazione, che consente di mettere in luce la rappresentazione e le idee che ciascuno/a ha del tema proposto. Ma che consente anche di confrontarsi con l'idea che ne hanno gli altri/le altre partecipanti. (40 minuti);



4. Per concludere, il conduttore/la conduttrice incoraggia la riflessione su quanto si è fatto/osservato in precedenza, attraverso la verbalizzazione, il disegno, oppure attraverso qualsiasi altro sistema utile a raccogliere riscontri, impressioni e pensieri dei/delle partecipanti (15 minuti).

Se si ha la possibilità di prevedere un percorso strutturato su più incontri, il conduttore/la conduttrice può proporre anche tecniche legate al Teatro Forum, forse l'ambito più importante e conosciuto del Td'O: si tratta di creare delle vere e proprie scene, nate dalla proposta dei/delle partecipanti, che rappresentino situazioni di oppressione e nelle quali emerga chiaramente un personaggio oppresso. È importante che le scene nascano da racconti di cronaca, o da eventi realmente vissuti, così da non restare su un piano teorico, ma dando concretezza a quanto viene narrato in scena. Si può pensare, ad esempio, a quell'amica attrice che ha subito pressioni e che è stata sminuita da parte di un regista, oppure ad un'intervista in cui alla cantante del momento vengono poste solo domande sulla sua vita privata: sono entrambe situazioni concrete nelle quali si esprime un'oppressione. Nel Teatro Forum, gli attori in scena assumono un ruolo (oppresso, oppressori, alleati, indifferenti) e raccontano teatralmente l'episodio, mentre il pubblico osserva quanto accade. A un certo punto, il conduttore/la conduttrice, nel ruolo di "Jolly", interrompe la scena e incoraggia gli spettatori a trovare delle soluzioni all'oppressione, sostituendosi in scena al personaggio oppresso.

È evidente quanto questa tecnica sia molto utile per confrontare i punti di vista e per trovare delle modalità condivise, non solo per approfondire i temi scelti, ma anche per ragionare collettivamente su possibili soluzioni.

Ulteriori idee:

Un'altra tecnica del Td'O che è molto efficace, sia per analizzare e approfondire, che per diffondere i temi scelti, è quella del Teatro Invisibile: si tratta di piccoli eventi teatrali, agiti in contesti di vita reale, con il coinvolgimento di spettatori che inconsapevolmente entrano nella rappresentazione. A metà via tra l'esperimento sociale e il flashmob, è una tecnica consigliata per i gruppi già affiatati e con una certa esperienza teatrale e consente di effettuare una vera indagine sociale rispetto al modo in cui le persone accolgono e affrontano episodi di discriminazione, violenza e oppressione.

IL Td'O in Italia:

Krila:

<http://www.teatrodelloppresso.it/>

È un collettivo di Formatori, Attori, Registi, Ricercatori e Pedagogisti che si occupano di Teatro dell'Oppresso. Il gruppo si è arricchito nel corso degli anni di compagni di viaggio conosciuti durante i corsi di formazione sulle tecniche TdO e che hanno condiviso idee e progettualità di sviluppo di questo Metodo nei contesti dell'animazione sociale, dell'educazione e della ricerca applicata alle pratiche di partecipazione attiva. Si è creato così un gruppo ampio che, attorno al nucleo originario, ha sviluppato numerose esperienze e collaborazioni con enti e associazioni della realtà bolognese.

PARTECIPARTE:

<https://www.parteciparte.com/it/>

È un gruppo creato a Roma dal 2008 con Olivier Malcor, Cinzia Papucci, Sergio Covelli, Luca Alessandrini, Ilaria Corbo e tanti altri. Olivier ha scritto una tesi sul teatro invisibile (2002) e imparato il Teatro Dell'oppresso e il Teatro di Strada in America Latina e Stati Uniti (1999-2003). L'ha praticato diversi anni a Marsiglia in Francia (2003-2005) e in Africa (2005-2007) per affrontare la violenza sulle donne e i bambini. Ora vive a Roma dove utilizza il TDO in diversi ambiti, particolarmente nella lotta per i diritti dei rifugiati, delle donne e dei lavoratori. Collabora con diverse associazioni e ONG, scuole e università.



GIOLLI:

<https://www.giollicoop.it>

La cooperativa è nata nel novembre 2008 dalla precedente associazione Giolli, grazie al lavoro del presidente Roberto Mazzini. Egli si è avvicinato al Td'O dopo aver conosciuto Augusto Boal e la sua metodologia teatrale iniziando a proporre percorsi di formazione sul Td'O. Giolli opera in tutto il territorio nazionale attraverso: attività di formazione e tirocinio sul TdO; lavoro presso scuole, carceri, istituti psichiatrici; attività su: intercultura, immigrazione, tossicodipendenza, dipendenze, bullismo; progetti europei sulla discriminazione.





MANIFEST- AZIONI



Materiali:

- proiettore e pc con connessione internet;
- riviste o video di pubblicità come "bagaglio di emergenza";
- fogli di carta da pacco grande (uno per ogni partecipante);
- nastro adesivo
- pennarelli, acquerelli, matite e altri materiali per colorare;
- materiali per decorare (stoffe, ovatta, lana, altri materiali di recupero);
- colla vinavil e colla a caldo;
- smartphone.

Durata:

3 incontri da 1 ora e 30
+eventuale restituzione per
diffondere i manifesti
prodotti sul web o in alcuni
luoghi fisici.

Spazio:

Salone libero o con grandi
tavoli spontabili, parete
bianca per proiettare e
prese di corrente per
dispositivi..

Destinatari:

Ragazzi e adulti, dai 14
anni, fino ad un massimo di
25 partecipanti. Ideale per
scuole e gruppi.

Si propone un'attività di analisi delle pubblicità che troviamo attorno a noi, associata ad una rielaborazione creativa, con lo scopo di produrre manifesti significativi da diffondere sul web o in luoghi fisici di pubblica visibilità.

Il percorso è ispirato a "*Her name is revolution*", progetto di arte pubblica promosso dal gruppo CHEAP, in particolare con il lavoro dell'artista Rebecca Momoli la quale, attraverso manifesti raffiguranti i corpi di diverse donne, ha raccontato temi come la maternità, la sorellanza, il matriarcato contrapposto al patriarcato.

<https://www.cheapfestival.it/her-name-is-revolution-il-nuovo-progetto-di-arte-pubblica-di-cheap-con-rebecca-momoli-e-in-strada-a-bologna/>

Siamo bombardati da immagini pubblicitarie in molte situazioni che frequentiamo nella vita quotidiana: sul web (sui siti o sui social network), sulla carta stampata (volantini, riviste), in televisione, per le strade (cartelloni pubblicitari, schermi al plasma, vetrine di negozi..).

Normalmente queste immagini utilizzano la figura della donna per attrarre o sedurre, anche quando il prodotto è apparentemente slegato, sostenendo in maniera sfacciata molti stereotipi. Quando, più raramente, si utilizza anche la figura maschile, spesso anche essa è fortemente stereotipata.

Durata:

3 incontri da 1 ora e 30 + eventuale restituzione per diffondere i manifesti prodotti sul web o in alcuni luoghi fisici:

- incontro 1: introduzione all'argomento e discussione sugli stereotipi, in particolare gli stereotipi di genere;
- incontro 2: individuazione di uno stereotipo e rappresentazione su carta da pacco usando la propria sagoma corporea;
- incontro 3: fotografie e rielaborazione attraverso app;
- restituzione: stampa dei manifesti e/o diffusione sul web.

Con questo percorso si vuole riflettere sulle immagini che ci circondano, focalizzando l'attenzione sugli stereotipi nascosti in esse. Dunque si potrà scegliere se indagare i diversi canali pubblicitari o focalizzare solo su uno di essi (per esempio le pubblicità della televisione o quelle delle riviste di moda). Nel **primo incontro** si invitano i partecipanti a riflettere sul tema attraverso alcune domande:

- cosa significa stereotipo?
- possiamo fare degli esempi?
- conoscete qualche pubblicità che parla di stereotipi?

Il conduttore/la conduttrice nel frattempo può cercare le pubblicità portate ad esempio, navigando in tempo reale sul web e proiettandole per rendere chiaro ai/alle partecipanti di cosa si sta parlando. Può essere utile che il conduttore/la conduttrice arrivi con un paio di esempi, per lanciare la discussione. Ecco alcuni link che possono aiutare il conduttore a riflettere sul tema:

- <https://www.popupmag.it/la-donna-nella-pubblicita-come-evoluzione-del-suo-ruolo-nella-societa/>,
- <https://www.generefemminile.it/limmagine-della-donna-nella-pubblicita-italiana/>.
- <https://www.insidemarketing.it/stereotipi-di-genere-in-pubblicita/>.

Nel **secondo incontro** i/le partecipanti si “sporcano le mani” in maniera diretta, giocando con il proprio corpo e con gli stereotipi: ognuno/a di loro sceglie di lavorare su un unico stereotipo (es: *il maschio deve essere virile; la femmina deve essere magra; chi è vestito bene è una brava persona; le bionde sono sciocche..*) e prova a rappresentare con il corpo una posa che racconti lo stereotipo.

Nel frattempo il conduttore/la conduttrice avrà preparato dei grandi fogli di carta da pacco stesi a terra o appesi al muro, e dei pennarelli. Lavorando a coppie, ognuno/a prende una posa che rappresenti uno stereotipo su un grande foglio, mentre il/la partner ne traccia la sagoma con un pennarello.

In un momento di riflessione individuale, con musica di sottofondo, ogni partecipante scrive all’interno della propria sagoma una o più frasi, una o più parole, che possano raccontare quello stereotipo. Sarà possibile anche utilizzare vari colori o vari materiali per esprimere meglio le caratteristiche raccontate dallo stereotipo.

Il conduttore/la conduttrice infatti mette a disposizione: pennarelli, acquarelli, pastelli a cera, materiali di recupero e colle, che i/le partecipanti potranno utilizzare per “riempire” la propria sagoma, creando una sorta di opera d’arte polimaterica.

Questo lavoro dà la possibilità di riflettere sui colori e le texture che servono per esprimere emozioni o sensazioni. A tale proposito si può anche accennare all’uso del colore nel linguaggio visivo: ogni colore infatti ha un significato emotivo e standardizzato in base alla cultura della società in cui si vive.

Nel **terzo incontro**, il gruppo si organizza per fotografare ciascun/a partecipante nella posa scelta. Sarà possibile utilizzare un normale telefono con fotocamera.

Si avrà cura di scegliere uno sfondo possibilmente neutro, in cui possa risaltare l’immagine; di utilizzare la luce adeguata e di fare fotografie nitide. Le fotografie vengono immediatamente condivise con i/le partecipanti, in modo

che ognuno abbia a disposizione sul proprio dispositivo (telefono, tablet o pc) la propria fotografia.

A questo punto, con qualsiasi applicazione di fotoritocco (da scaricare sul proprio dispositivo) si può giocare a costruire un'immagine che possa supportare perfettamente il significato che si desidera dare. Si può lavorare ancora sulla forma del corpo o sullo sfondo, si può rendere il personaggio simile ad un fumetto, lo si può colorare, si possono aggiungere scritte, emoticon, etichette o altri elementi.

Consigliamo di utilizzare l'app gratuita *Canva* con la quale si può progettare il formato utile per il manifesto, per il volantino o per i social network: <https://www.canva.com/>.

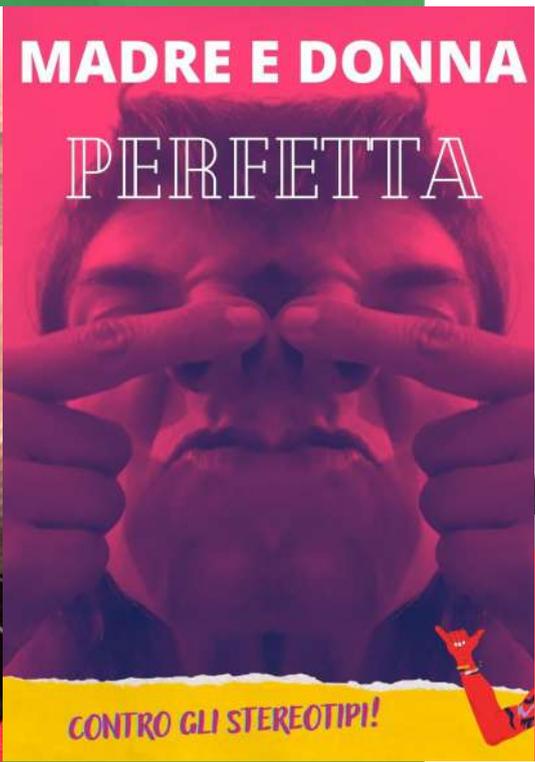
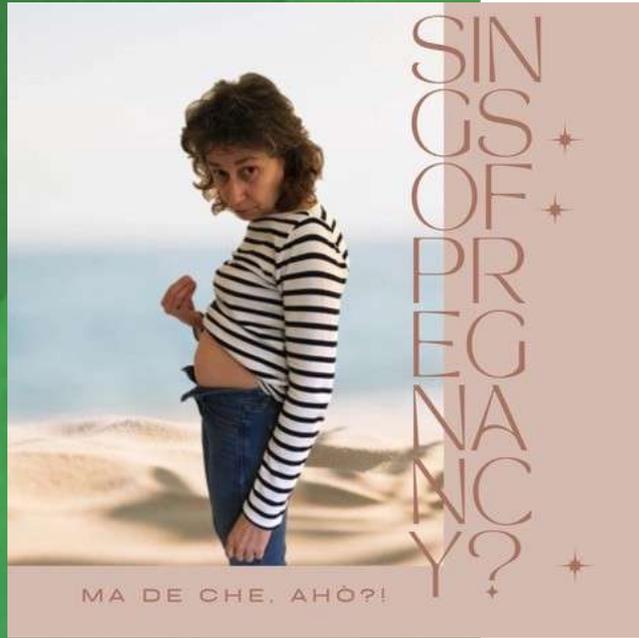
Una volta pronto il manifesto, il gruppo potrà decidere se pubblicarlo sul web, o affiggerlo per le strade, o in luoghi in cui possa avere un significato. Le reazioni saranno assicurate!

Ricordiamo che, per l'utilizzo delle immagini, sarà necessario il consenso firmato degli interessati, o dei genitori se si tratta di minorenni.



CHEAP







CINEFORUM CON PROSPETTIVA FEMMINISTA



Questo cineforum vuole contribuire all'ampliamento del dibattito sul ruolo della donna nella contemporaneità.

Inizialmente, per la pianificazione del "Cineforum con prospettiva femminista", gli organizzatori/le organizzatrici dovranno selezionare un film. L'intento è quello che dopo la visione del film, si possano individuare scene che mostrano stereotipi e disuguaglianze di genere.

A tal fine, si può fare un'introduzione che introduca il problema, in modo che il pubblico sappia cosa identificare. Gli organizzatori possono anche invitare qualcuno legato al cinema e/o alle questioni di genere per introdurre la visione del film e supportare la discussione finale.

Esempi di film:

Lost in translation (2003) di Sofia Coppola. Lo sguardo intimo di Sofia Coppola su due sconosciuti in una strana città. Due americani alla deriva in una Tokyo che esiste a malapena, oltre le mura dell'hotel dove alloggiano entrambi. Lui, Bill Murray, interpreta una star del cinema nella sua crisi di mezza età che sta girando uno spot pubblicitario; lei, Scarlett Johansson, interpreta una giovane moglie che vacilla nella noia delle lunghe attese per il marito. All'improvviso, un amore... con sottigliezze tanto romantiche quanto comiche.

Materiali:

Proiettore e supporto, impianto audio/casse, sedie, tavoli, brochure descrittiva/Locandine, film.

Durata:

Una sessione di quattro ore

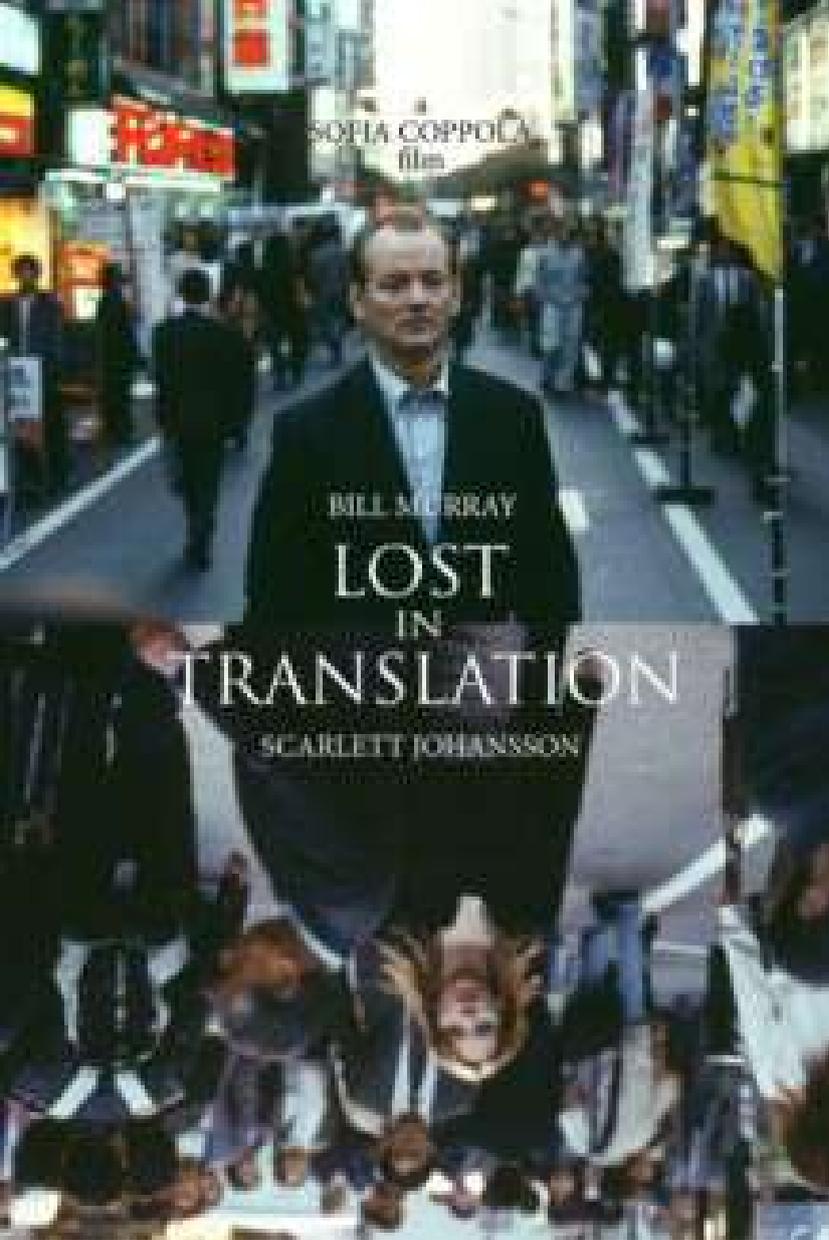
Spazio:

Una sala confortevole con buona visibilità per tutte le persone.

Destinatari:

Giovani e persone adulte





Preparazione:

Si crea una brochure descrittiva del cineforum, oltre che un poster che esplicita l'argomento, un'introduzione all'argomento, date, luoghi, selezione dei film, partecipanti e argomento del dibattito finale.

Sessione/ciclo di film:

Per prima cosa gli organizzatori accolgono tutti i/le partecipanti e poi presentano gli/le ospiti. Dopo una introduzione, viene mostrato il film. A seguire, può esserci una pausa di 30 minuti.

Dibattito:

I facilitatori o gli/le ospiti speciali danno il via al dibattito. L'intento è quello di incoraggiare la partecipazione di tutte le persone che hanno visto il film. Il dibattito dovrebbe iniziare con una riflessione sul film proiettato e poi con l'identificazione degli stereotipi di genere emersi. Un/una partecipante può essere scelto/a per registrare l'intero dibattito in modo che le conclusioni possano essere poi divulgate anche ad un pubblico più ampio.

Il dibattito potrebbe essere guidato dagli/le ospiti speciali, al fine di portare i/le partecipanti a riflettere ed esplorare i temi legati agli stereotipi che i film mostrano.

Un dibattito ben orientato può permettere una discussione sana e il confronto tra differenti punti di vista. Lo scambio di idee è una ricchezza per il pensiero e la riflessione.

Regole del buon dibattito:

<https://pt.slideshare.net/tecnicasaccaoeducativa/as-regras-do-debate>

<http://www.filosofia.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=247>

<https://www.ruigracio.com/VCA/RegrasDebate.htm>

Sitografia:

<https://comunidadeculturaearte.com/rita-azevedo-gomes-sinceramente-nunca-pensei-que-estava-a-fazer-um-filme-feminista/>

<https://www.publico.pt/2021/03/07/culturaipsilon/noticia/cinema-realizadoras-portuguesas-1952769>

<https://www.icnova.fcsh.unl.pt/2017/04/11/simposio-internacional-mulheres-no-cinema-iberico-chamada-artigos/>

<https://www.youtube.com/watch?v=PqeBXrNZpto>

<https://www.youtube.com/watch?v=1Ur9tskHaPo>





CIÒ CHE UNA DONNA NASCONDE



Questa attività può essere svolta in un gruppo/club di lettura già formato, che è già abituato alla condivisione di letture e alla discussione di vari argomenti. Oppure può essere sviluppato da un gruppo creato a tale scopo (ad esempio, mentre si lavora su una prospettiva femminista o su questioni di genere). In quest'ultimo caso, il coordinatore/la coordinatrice deve creare il gruppo di lettura e allestirlo a tale scopo.

Alcuni suggerimenti per formare gruppi di lettura:

Materiali:

Libri con prospettiva femminista.

Durata:

Almeno sei sessioni di 2 ore.

Spazio:

Un luogo comodo e accogliente, nel quale si possa leggere, scambiare idee e opinioni: può essere una libreria, una biblioteca, un'associazione...

Destinatari:

Gruppi composti da 6 a 10 adolescenti, con un'età compresa tra i 12 e i 17 anni

<https://pt.wikihow.com/Começar-um-Clube-do-Livro>

<https://amulherqueamalivros.pt/criar-um-club-de-leitura-e-sugestoes-de-clubes-de-leitura/>

La selezione dei libri può essere fatta dagli/dalle adolescenti, scegliendo autori e opere di loro gradimento. In questo caso, è importante dare loro dei criteri chiari per rispettare l'intento del club: meglio individuare libri con una prospettiva femminista.

Tuttavia, si può anche presentare agli/alle adolescenti un elenco di libri all'interno del quale saranno loro a scegliere tra quelli suggeriti.

Alcuni libri consigliati: La primera estrella del vespre, di Nadia Ghulam e Javier Diéguez (non tradotto in italiano), Il suo corpo e altre feste, di Carmen



María Machado; La principessa si salva da sola, di Amanda Lovelace; Ines dell'anima mia, di Isabel Allende; Spiccare il volo - quello che ho imparato dalle donne, di Melinda Gates; Enderézate, di Rémi Courgeon (non tradotto in italiano); Dovremmo essere tutti femministi, di Chimamanda Ngozi Adichie; Storie della buonanotte per bambine ribelli. 100 vite di donne straordinarie, di Francesca Cavallo e Elena Favilli; Becoming: la mia storia raccontata ai giovani, di Michelle Obama.

In questo caso, si presentano i libri suggeriti e ogni partecipante al club potrà scegliere il libro che desidera leggere, così da poterlo poi condividere, presentare e lavorarci con gli altri membri del club. L'importante è che il gruppo di lettori/lettrici abbia ben chiaro il tema sviluppato dai libri e ne comprenda l'importanza.

La proposta si sviluppa in almeno sei sessioni, di circa due ore l'una.

SESSIONE 1: PROPOSTA DI LAVORO

In questa prima sessione, il gruppo di lettura viene introdotto al tema del progetto: ciò che una donna nasconde. Se partiamo dalla prima idea, al gruppo viene chiesto di fare una ricerca sulle autrici e sui rispettivi lavori che trattano la prospettiva femminista e l'uguaglianza di genere. Viene inoltre chiesto loro di selezionare una di queste indagini da approfondire e su cui lavorare.

Se partiamo dalla seconda idea, presentiamo una serie di libri preventivamente selezionati e a ogni membro del gruppo viene chiesto di scegliere un libro da leggere e su cui lavorare.

Si può anche allegare una scheda di lettura ad ogni libro, così che i lettori e le lettrici possano completarla e avviare una riflessione critica sul contenuto.

Dopo che ogni membro del gruppo ha scelto i libri, ciascuno/a mostra il libro che ha scelto, fa una breve introduzione all'autore o dell'autrice ed esprime un parere sull'argomento del libro. Inoltre, ogni membro del gruppo riflette su come intende presentare il suo libro in una delle sessioni successive, programmate a questo scopo.

Per la presentazione dei libri, i facilitatori e il gruppo stesso possono suggerire diverse modalità: powerpoint, video, ecc... Si possono anche consultare diversi siti con spunti per presentazioni creative e dinamiche:

<https://pt.venngage.com/templates/presentations/creative>

<https://educarcomvida.blogs.sapo.pt/apresentacao-oral-de-um-obra-literaria-131087>

<https://pt.slideshare.net/tmoutinho/como-fazer-uma-apresentao-oral-de-um-livro-2>



Si programmano le sessioni successive. Occorre tenere conto del numero di sessioni necessarie per presentare/mostrare tutti i libri e per consentire lo scambio di informazioni e opinioni. Ogni sessione di 2h/2h30 deve essere dedicata alla presentazione di due libri. L'ultima sessione è fondamentale per parlare del tema comune a tutti i libri e trovare collegamenti trasversali.

SESSIONE 2: ESPOSIZIONE DI DUE LIBRI

Durante questo incontro, due membri del club di lettura, a turno, presentano i libri che hanno letto e su cui hanno riflettuto. Ciascuno con le modalità che preferisce.

Importante concentrarsi sui seguenti aspetti:

- Introduzione generale del libro (mostrarlo, indicare il titolo e chiedersi cosa ci suggerisce);
- Tipo di opera (narrativa, poesia, testo teatrale, ecc...) e genere letterario (racconto, avventura, fiction, storico, ecc...);
- Autore (breve biografia, fotografie, riferimenti ad altre opere);
- Contenuto dell'opera (raccontare qualcosa, ma non dire tutto! Dovrebbero essere selezionati momenti o idee del libro che suscitino curiosità, interesse e che creino aspettative durante l'intervento). Ciascuno, inoltre, deve mostrare particolarità del modo di essere dei personaggi (opinioni personali su di loro), aspetti attraenti dello spazio in cui si svolge l'azione, momenti più rilevanti della narrazione, alcune frasi forti/belle/significative che giustifichino la scelta del libro.

Infine, è bene tenere in considerazione la fluidità del discorso e il tempo disponibile per la presentazione.



SESSIONI DI LAVORO SUCCESSIVE: ESPOSIZIONE DEI LIBRI RIMANENTE

In questi incontri le attività sono simili a quelle del secondo incontro: ogni membro del club di lettura presenta il proprio libro, nella forma che desidera, seguendo le indicazioni e i suggerimenti ricevuti.

ULTIMA SESSIONE:

In questo ultimo incontro, viene stimolato un "brainstorming" per sintetizzare e identificare il tema/questione principale affrontato in tutti i libri, riconducendolo alle questioni di genere. Al gruppo viene chiesto di esprimere la propria opinione sull'argomento e parlare di altre esperienze che conoscono.

Viene inoltre chiesto loro di fare una ricerca biografica più approfondita sugli autori e sulle autrici dei libri, in modo che possano comprendere le loro storie di vita e capire come combattono per i loro diritti, come superano i momenti crudeli della loro vita e/o come influenzano le altre donne.

Dopo una riflessione e un dibattito sul femminismo e le questioni di genere, al gruppo viene presentata una sfida: pensare a un modo per organizzare tutte le informazioni trattate nelle sessioni di lettura svolte ed esporle alla comunità (scuola, biblioteca, quartiere, ecc.).



MUSaS

**ATTIVITÀ
DI DIVULGAZIONE E
SENSIBILIZZAZIONE**



10

IN CERCA DI MUSE



Si propone di produrre uno o più piccoli pezzi audiovisivi che mostrino il lavoro, la memoria e la vita di persone con esperienze di grande valore in una prospettiva di genere nel campo culturale e artistico. Conoscere e presentare vere Muse: iniziative femministe da cui imparare e ispirarsi. Per raggiungere questo obiettivo, i e le giovani dovranno concordare i criteri per l'identificazione e la selezione delle Muse, nonché ricevere una formazione in tecniche di intervista, registrazione e montaggio audiovisivo con il cellulare, per poi passare alla sperimentazione di quanto appreso (identificare le referenti con prospettiva femminista, intervistarle e montare brevi video) e realizzare tali video interviste.

A partire dai fondamenti in materia di genere per arrivare a parlare degli stereotipi, dei pregiudizi, delle barriere esistenti e della conseguente diagnosi della necessità di trovare figure di riferimento che ci ispirino e servano da esempio per aiutare a combattere le disuguaglianze per motivi di genere, viene proposta la seguente **sequenza di azioni**:

Materiali:

Connessione internet, computer, smartphone, accessori consigliati nella sezione descrizione.

Spazio:

Si consiglia uno spazio confortevole con sedie per sessioni di formazione e, in caso di colloqui, cercare spazi che soddisfino i requisiti per una registrazione ottimale.

Destinatari:

Per persone di età compresa tra i 12 e i 17 anni. Nessun limite di partecipanti.



MUSAS



1 ALLA RICERCA DI MUSE

Sulla base di un elenco di disuguaglianze di genere e discriminazioni in campo artistico e culturale che vogliamo combattere, chiederemo ai e alle partecipanti di proporre che tipo di profili sarebbe interessante mostrare, al fine di ottenere come risultato, e in collaborazione, l'elenco dei criteri che ci guideranno nella ricerca delle Muse.

Sulla base dei criteri di selezione concordati, i e le partecipanti inizieranno la ricerca di riferimenti (artisti/e, creativi/e, operatori e operatrici culturali) e selezioneranno quelli che ritengono più rappresentativi dell'idea che si intende trasmettere per condurre la videointervista.

2 PREPARAZIONE DELL'INTERVISTA

Una volta individuate le potenziali Muse da intervistare, verranno fornite ai ragazzi e alle ragazze una serie di raccomandazioni su come preparare e condurre un'intervista, illustrando con esempi pratici per rafforzare la loro comprensione.

Prima dell'intervista:

- È importante documentarsi e informarsi in anticipo: fare una consultazione bibliografica, chiedere alle persone o cercare su internet... Insomma eseguire una ricerca sulla persona intervistata e sull'argomento da affrontare.
- Preparare le domande: prima le più generali e poi le più personali o specifiche.
- Prima di proporre un argomento specifico, avviare una conversazione su argomenti generici ("conversazione sull'ascensore") è una buona modalità per iniziare a creare un'atmosfera confortevole e di fiducia. Anche se non si tratta dell'argomento che ci interessa, può essere un modo per rompere il ghiaccio.
- Non limitarsi al questionario pre-preparato e non esserne ossessionati. La conversazione può svolgersi in modi completamente diversi e su argomenti diversi da quelli previsti.
- È necessario rendersi conto di quando sia necessario lasciare fluire la risposta della persona intervistata e quando riorientarla verso i problemi che si vogliono affrontare.
- Se ci sono due persone che conducono l'intervista, l'importante è non calpestarsi: una persona può condurre l'intervista e l'altra può prendere

appunti o completare chi guida.

- Bisogna sapere come funziona l'attrezzatura di registrazione che si utilizzerà.
- Un registratore digitale è un'ottima opzione, come quella che viene fornita con quasi tutti gli smartphone per impostazione predefinita.
- Cercate di mettervi a disposizione della persona intervistata in termini di orari e viaggi durante l'organizzazione del colloquio.

Durante l'intervista:

- Assicuratevi che lo spazio dove svolgerete il colloquio sia confortevole, comodo, caldo... e che non ci sia inquinamento acustico o possibilità di interruzioni.
- Posizionate l'apparecchio di registrazione in modo non intimidatorio. Chiedete prima il permesso.
- Comportatevi in modo amichevole, cordiale e semplice: ridete con la persona intervistata, la vostra postura (linguaggio non verbale) dovrebbe mostrare il vostro interesse, sedetevi vicino ma senza invadere il suo spazio, usate un linguaggio semplice e colloquiale ...
- Concentratevi sulla persona con cui state parlando, non giocate con il computer, non guardate il telefono, puntate lo sguardo negli occhi...
- Chiedete alla persona intervistata il nome, il luogo e l'anno di nascita e le informazioni generali di cui avete bisogno prima di iniziare con le domande tematiche.
- Non fate troppe domande: non interrompete o parlate sopra la persona. Lasciate spazio e non abbiate paura dei silenzi.
- Non manipolate.
- Tenete presente che ciò che conta è il punto di vista della persona intervistata, quindi evitate di parlare di voi o di dare continuamente la vostra opinione. Tuttavia, a volte è necessario farlo per cercare complicità con la persona intervistata, ma poi va tolto in fase di montaggio.
- Non camuffate un'affermazione con una domanda (questo è un modo molto comune di manipolare la conversazione). Es: "Questo gioco si fa così, vero?", formulate invece la domanda così: " Un gioco? E come giochi?" (anche se pensate di saperlo già, non date le cose per scontate).
- Cercate di economizzare la durata della conversazione, vi consigliamo non più di un'ora di colloquio.

Altri suggerimenti:

- Le interviste non possono essere registrate senza il consenso della persona intervistata. Pertanto, il consenso espresso e firmato dell'intervistato deve essere registrato per iscritto, indicando chiaramente l'uso che si farà del colloquio e se sarà reso pubblico, in conformità con la normativa in materia di protezione dei dati personali.
- Dopo aver terminato, non dimenticate di inviare alla persona intervistata un feedback: un messaggio, una foto, una copia dell'intervista... Fatela sentire coinvolta.
- Si consiglia di portare un omaggio/regalo di cortesia come ringraziamento.
- Per salvare e archiviare le registrazioni, si consiglia di utilizzare il computer di uso comune e di eseguire il backup del disco rigido esterno e/o delle cartelle virtuali. È importante utilizzare una password di accesso sia sui dispositivi che sui file di archiviazione.
- Può essere utile creare categorie per l'archivio delle interviste registrate: per persona, per argomenti, per aree, per parole chiave...
- Trascrivere il colloquio può essere molto interessante ma anche molto laborioso, per cui si consiglia di ascoltare l'audio annotando i tempi dei momenti salienti della conversazione indicando il contenuto di ciascuno di essi per facilitare e velocizzare l'accesso diretto nella vostra successiva consultazione e la modifica.

Una volta forniti questi suggerimenti, possiamo lavorare allo script con le domande del colloquio, iniziando con una sessione di brainstorming generale e selezionando poi la sequenza di domande che ritenete più appropriata per poter raccogliere i contenuti di interesse da trasmettere. Uno **script di esempio** potrebbe essere:

(1) Presentazione della persona e spiegazione del suo percorso (chi sei? Cosa fai e perché?).

(2) Come applichi la prospettiva femminista alla tua carriera? Cosa ti ha spinto a farlo?

(3) Quali stereotipi e pregiudizi di genere hai affrontato o hai dovuto affrontare nella tua carriera?

(4) Nella tua attività, quali barriere di genere puoi incontrare? Quali sei riuscito a superare?



(5) Ti senti supportata dai colleghi del settore quando si tratta di fare proposte femministe?

(6) In relazione alle disuguaglianze di genere che si verificano nella tua attività e alle azioni volte a superarle, hai visto i tuoi obiettivi raggiunti?

(7) Quali aspetti pensi siano stati superati e cosa pensi siano ancora da fare?

(8) Cosa apporta alla tua attività/vita avere una prospettiva femminista?

(9) Vuoi parlare di qualcosa che non ti abbiamo chiesto?

3 RACCOMANDAZIONI PER LA REGISTRAZIONE AUDIOVISIVA DELL'INTERVISTA

Cosa ci serve?

UNO SMARTPHONE



Con una carica della batteria sufficiente e spazio libero sufficiente per registrare video. Si consiglia di avere una batteria esterna o un caricabatterie per telefono per ogni evenienza e una scheda di memoria esterna per garantire lo spazio di archiviazione necessario. La configurazione del formato di registrazione video dipenderà dalle piattaforme di trasmissione che si deciderà di utilizzare, ma per impostazione predefinita è consigliabile registrare in orizzontale in formato 16:9 e con una qualità minima di 720p.

UN TREPPIEDE



Per promuovere la stabilità dell'immagine. I treppiedi specifici per dispositivi mobili hanno raramente l'altezza necessaria, quindi è importante avere un posto per sostenere la distanza e l'altezza necessarie per registrare l'intervista secondo le raccomandazioni fornite.



UN MICROFONO



Il microfono del telefono capta un'ampia gamma di suoni ambientali, quindi si consiglia di utilizzare un microfono esterno che si colleghi al telefono, con filo di lunghezza adeguata. Ricordarsi di controllare che il suono venga captato attraverso il microfono esterno: questo può essere fatto toccando il microfono con il dito. In assenza di un microfono da collegare, è importante considerare questo aspetto e condurre l'intervista in un luogo il più lontano possibile dai rumori.

LO SPAZIO

È importante disporre di uno spazio che soddisfi i requisiti tecnici necessari per una buona registrazione audiovisiva. Per questo dobbiamo tenere conto dei seguenti aspetti:

● **Illuminazione:**

- La luce naturale è sempre preferibile, poiché la luce artificiale richiede esperienza per saperla gestire correttamente.
- Idealmente, si consigliano spazi interni che dispongono di una fonte di luce naturale (ad esempio una finestra). Se deve essere fatto all'aperto, dovremmo cercare una buona ombra (sotto un albero frondoso, un portico, ecc.)
- Per regolare la luce naturale di una finestra possiamo utilizzare un pezzo di tessuto TNT (tessuto non tessuto).
- Idealmente, la sorgente luminosa dovrebbe essere a 45° rispetto al soggetto da riprendere. Ecco un esempio di illuminazione ottimale:



● Il fondale:

- Dovrebbe essere pulito, senza oggetti superflui (less is more).
- Lo sfondo ideale è una parete monocolora, preferibilmente neutra (grigio, bianco, beige...).
- Puoi anche usare un pattern (scaffali, sfondi, sfondi ripetitivi...).
- Nella scelta del colore dello sfondo, bisogna tenere conto dell'abbigliamento del soggetto e dei possibili abbinamenti con lo sfondo in base a ciò che si vuole trasmettere. Possiamo cercare un forte contrasto di colori o un effetto più delicato e armonioso. Va tenuto presente che i colori trasmettono emozioni e sensazioni diverse [colori freddi (blu, verde...) e colori caldi (rosso, giallo...)].



● L'inquadratura:

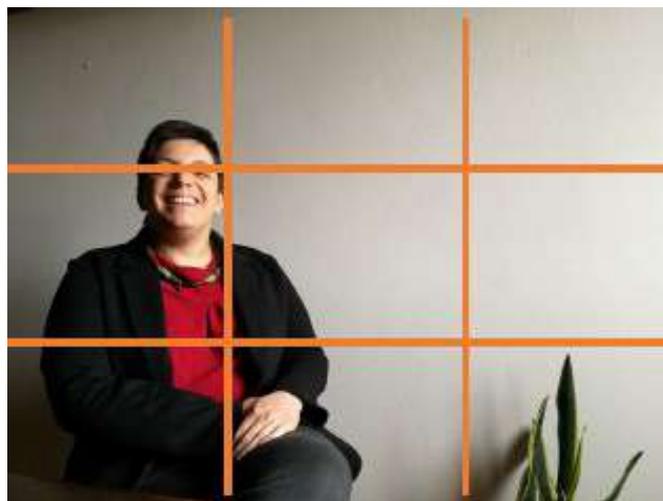
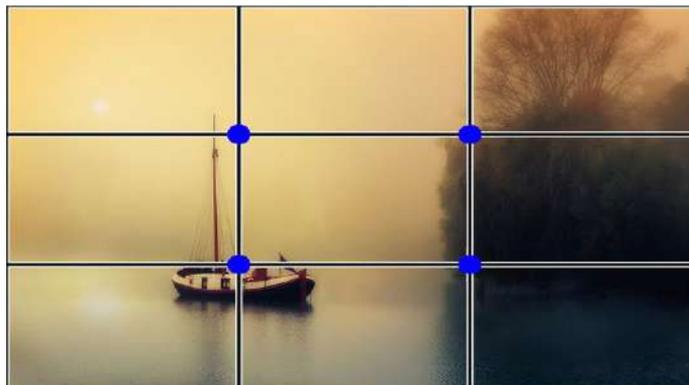
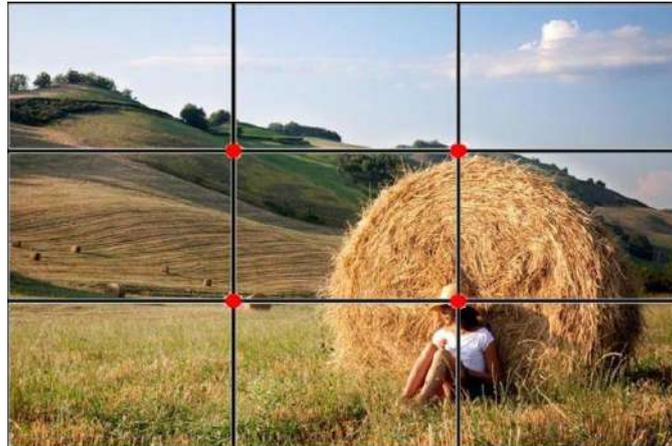
- Scegli quale tipo di visuale si addice di più in base allo spazio, alla persona e a ciò che vogliamo trasmettere. I possibili piani sono:
 - Primitivo piano (da preferire).
 - Primo piano.
 - Piano medio.
 - Piano americano.
 - Figura intera.



- Non bisogna mai lasciare le braccia fuori dall'inquadratura, o si rischia un effetto "mutilante":



- Applica la **regola dei terzi**: per questo dobbiamo attivare la funzione griglia nella fotocamera del telefono. Il punto su cui vogliamo concentrarci deve trovarsi in uno dei 4 punti centrali della griglia, o molto vicino ad essi.
- Dobbiamo anche far coincidere l'orizzonte con una delle linee orizzontali della griglia:



Esempio di inquadratura per l'intervista.

- Attenzione all'“effetto naso”! La posizione dello smartphone deve essere perfettamente perpendicolare al soggetto, senza inclinarlo o avvicinarlo troppo.



Immagine presa da [qui](#).



● DISPOSIZIONE:

- Dobbiamo posizionare lo smartphone con il suo treppiede perpendicolare al soggetto da riprendere (senza inclinarlo e alla giusta distanza).
- Idealmente, la posizione del soggetto dovrebbe essere di 45° rispetto alla sorgente luminosa e inquadrato secondo la regola dei terzi (toccando uno dei quattro punti centrali della griglia).
- Possiamo posizionare il soggetto seduto o in piedi, ma dobbiamo considerare dove posizionare il telefono per evitare "l'effetto naso" e la mutilazione degli arti.

- Verificare che non vi siano aree del soggetto troppo o troppo poco ombreggiate/illuminate. Se necessario, il soggetto deve essere spostato.



Ejemplo de distribución ideal.

4 EDITING VIDEO

In primo luogo, dobbiamo visualizzare i video non elaborati e selezionare le parti che riteniamo interessanti, annotando i tempi degli stessi e mettendoli in sequenza.

Successivamente, sarà necessario concordare la struttura dei frammenti audio-visivi selezionati, modificare e discutere quale potrebbe essere il formato più appropriato. Per prendere decisioni bisogna considerare i seguenti aspetti:

- se e come includere intestazione e cartelli e quali informazioni dovrebbero contenere (presentazione del progetto, presentazione della persona intervistata, inviti alla divulgazione, crediti e loghi, ecc.);
- come verranno presentate le domande poste: o attraverso cartelli, o attraverso la voce dell'intervistatore;
- se inserire o meno un sottofondo musicale.

Una volta decisa la struttura, verranno forniti gli strumenti necessari per eseguirlo.

Per quanto riguarda i programmi di editing video, ci sono molte possibilità sia per il lavoro su PC che su smartphone. Molti di questi sono a pagamento, anche se spesso offrono periodi di prova entro un tempo limitato. Ci sono anche opzioni gratuite elencate di seguito.

I computer con sistemi operativi Windows e MacOS di solito sono dotati di applicazioni di editing video con impostazione predefinita. Sono applicazioni con alcune limitazioni tecniche, ma che offrono le possibilità necessarie per l'editing di questo tipo di prodotti. Ci sono anche varie opzioni software gratuite. Nel caso degli smartphone ci sono anche diverse applicazioni gratuite e intuitive come **Youcut** o **CuteCut** per Android, e iMovie per sistema operativo iOS.

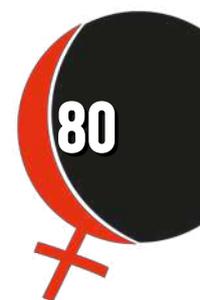
Queste applicazioni consentono di effettuare tagli video, incorporare immagini e programmare la durata delle stesse, applicare effetti di transizione tra un video o un'immagine tagliata, incorporare file audio, ecc.

Sebbene possiamo utilizzare i diversi tutorial per utilizzare questi strumenti sul Web, secondo la nostra esperienza è più efficace per ogni partecipante acquisire familiarità con l'applicazione esplorandola e sperimentandola.

Anche per la progettazione dei cartelli, ci sono diverse possibilità gratuite e a pagamento. Tra le opzioni gratuite possiamo citare ad esempio **Canva**, un'applicazione molto intuitiva con versione gratuita sia per PC che per cellulare. È importante che le dimensioni dei cartelli in fase di progettazione siano 1920x1080px, in conformità con il formato video consigliato sopra. Quando si integrano i cartelli nel video, è necessario tenere conto del tempo di lettura per stabilirne la durata. Per fare ciò, leggete il testo mentre il video scorre e lasciate un paio di secondi in più prima di tagliare.

Per ottenere un file di buona qualità ma non troppo pesante, si consiglia di esportare il video selezionando l'opzione 720p / alta qualità e nel formato 16:9.

Una volta completata la modifica della videointervista, è importante inviarla all'intervistato in modo che possa darci il suo feedback e la sua approvazione prima di diffonderla pubblicamente.



Dopo aver fornito le indicazioni in merito a realizzazione, registrazione audiovisiva e montaggio del colloquio e con l'intento di verificarne l'assimilazione, si propone il seguente **esercizio pratico**:

Abbiamo diviso il gruppo in sottogruppi da 3 a 5 persone. Ciascun gruppo dovrà sperimentare tutto questo processo, distribuendo tra i membri i ruoli da sviluppare: una persona svolgerà il ruolo di intervistata e il resto del gruppo dovrà documentarsi su di lei e adattare il copione concordato.

Nella registrazione audiovisiva dello stesso deve esserci qualcuno che ricopra il ruolo di persona intervistata, intervistatore/intervistatrice e personale tecnico. Ci sono anche ruoli di supporto a chi intervista, ad esempio qualcuno che si occupi di preparare a livello tecnico il setting, qualcuno che stili una relazione su "come è stato fatto". Si devono effettuare le registrazioni secondo le istruzioni sopra riportate.

Una volta terminata e registrata l'intervista, ciascun membro del gruppo dovrà selezionare e ordinare i videoclip che ritiene di interesse per visualizzare e modificare la propria versione della video-intervista, dovendo cercare di integrare immagini, file audio, design e incorporare cartelli, applicare transizioni e così via.

Tutte le proposte di editing risultanti verranno discusse insieme, condividendo le difficoltà incontrate. Il resto del gruppo fornirà possibili soluzioni in base alla propria esperienza alle difficoltà esposte, nonché apprezzamenti sullo stile e proposte di miglioramento.

Da questa messa in comune otterremo come risultato la formazione collaborativa del gruppo di giovani per l'elaborazione dei brani audiovisivi oggetto di questa proposta, la decisione consensuale dello stile e della struttura che possiederà, nonché la valutazione dell'applicazione delle conoscenze a copertura delle possibili lacune..

4 DIFFUSIONE

Una volta che il processo è completo e i pezzi audiovisivi sono pronti, è il momento di condividerli con la comunità. In primo luogo, dovrebbero essere inviati agli intervistati e poi sui social. Per questo abbiamo a disposizione diversi social network per farlo (Facebook, Instagram, Youtube, Tiktok, ecc.). È importante conoscere le dinamiche di interazione che si generano in ciascuno dei social network per adattare il formato del prodotto e avere soddisfazioni con la strategia di divulgazione più appropriata per ciascuna di queste piattaforme. I giovani sono utenti consapevoli di queste dinamiche, quindi per progettare il piano di divulgazione consigliamo una sessione di brainstorming con il gruppo partecipante che raccoglie le proposte che sembrano più riuscite.

Affinché i brani audiovisivi possano essere diffusi, ti consigliamo di usufruire della licenza **Creative Commons**, in cui puoi trovare diverse opzioni che consentono alle persone di condividere il materiale e/o adattarlo, riconoscendo o meno la paternità, con o senza scopi commerciali. Visita il sito Web per ulteriori informazioni.





BIBLIOTECA VIVENTE



La Biblioteca Vivente è una proposta metodologica innovativa tenutasi per la prima volta in Danimarca nel 2000 organizzata dalla **Human Library**. **Organization** con l'obiettivo di affrontare questioni legate alla xenofobia, al pregiudizio e agli stereotipi. Visti i risultati e le potenzialità dell'iniziativa, il Consiglio d'Europa (<https://www.coe.int/en/web/portal/home>) promuove questo strumento di educazione interculturale dal 2001 e ha pubblicato una guida pratica alla sua organizzazione, ad accesso libero, dal titolo: **"Don't judge a book by its cover!"** che ha facilitato lo sviluppo delle biblioteche viventi a più latitudini.

Una Biblioteca Vivente (BV in poi) funziona come una normale biblioteca. I libri possono essere presi in prestito per la lettura per un periodo di tempo limitato, ma con una differenza: nella BV i libri sono persone e leggerli è una conversazione.

I Libri di una BV sono persone con storie di vita uniche o che hanno determinate conoscenze e che diffondono la loro esperienza attraverso l'interazione, l'intervista e il dialogo con gli utenti. Per essere un Libro non è necessario essere un'eminenza o uno studioso riconosciuto, ma avere esperienze di vita o conoscenze attraverso le quali spiegare un tema di cui il Libro ha esperienza ad altre persone curiose: i lettori. Siamo tutti potenziali Libri e Lettori.

Materiali:

Quelli richiesti nella guida metodologica secondo il format scelto.

Durata:

In base alle circostanze e alle esigenze.

Spazio:

È necessario possedere i requisiti specificati nella guida metodologica secondo il formato scelto.

Destinatari:

Gruppo di giovani. Il numero dei partecipanti è subordinato al formato scelto.

Questa metodologia innovativa offre un'opportunità di apprendimento interculturale e di sviluppo personale, confrontandosi con i propri pregiudizi a partire dai propri interessi e attraverso un dialogo interpersonale costruttivo tra persone che, se non fosse per questo, non avrebbero avuto occasioni di incontro. Ecco perché diventa uno strumento prezioso per aiutare a combattere in modo attivo ed esperto l'ignoranza, i pregiudizi e gli stereotipi diffusi dalla società.

I termini inglesi originariamente utilizzati per designare questo strumento metodologico sono "Human Library", o "Living Library" di cui si possono trovare varie traduzioni come "Biblioteca vivente", "Biblioteca umana" o "Biblioteca viva". C'è anche una terminologia particolare che deve essere chiara per comprendere la proposta:

- **LIBRI VIVI (LV):** si tratta di persone che hanno determinate conoscenze a seguito della propria esperienza di vita e/o attraverso la propria storia e si confrontano con pregiudizi e stereotipi.
- **LETTORI:** Sono tutti disposti a passare il loro tempo a parlare e ad affrontare i propri pregiudizi.
- **BIBLIOTECARI / E:** il personale dell'organizzazione.
- **LETTURE:** Queste sono le conversazioni tra i Libri Vivi e i lettori in un tempo limitato.





Poiché l'obiettivo principale di una BV è promuovere un dialogo costruttivo che aiuti ad affrontare i pregiudizi in prima persona, a mettere in discussione gli stereotipi esistenti e a rielaborare la propria narrativa e opinione in conformità con i diritti umani e la dignità umana, diventa uno strumento ideale per affrontare il sessismo con il gruppo di giovani. Per questo proponiamo di progettare una BV che abbia come centro di interesse le disuguaglianze dovute al genere in ambito culturale e artistico.

Non esiste una ricetta guida per l'organizzazione di una Biblioteca Vivente, gli elementi circostanziali differiscono in ogni realtà e la metodologia ha molteplici aspetti che i promotori dovranno adattare alle specificità dell'ambiente sociale e fisico in cui si svilupperà.

Per conoscere i passi da compiere per organizzare una Biblioteca Vivente, è possibile consultare la guida metodologica delle tecniche per la diffusione del patrimonio orale e letterario del **progetto BABEL**, nonché la guida organizzativa pubblicata dal Consiglio d'Europa di cui all'inizio.

Come rilevato nelle guide metodologiche, è importante partire da un'analisi approfondita degli stereotipi e dei pregiudizi esistenti intorno all'argomento che si vuole affrontare, per poter, tra l'altro, disegnare un catalogo di Libri Vivi che possa affrontarli.

Prendendo l'elenco dei pregiudizi e degli stereotipi indicati nell'introduzione di questa pubblicazione, i profili di Libri Vivi da cercare potrebbero essere: persone che mettono in discussione e/o rompono gli stereotipi nella loro attività artistica e professionale; persone che sviluppano iniziative artistiche con una prospettiva femminista (non solo donne); persone con esperienze artistiche stimolanti in relazione all'applicazione dell'approccio di genere, referenti e pioniere; persone che hanno rotto il soffitto di cristallo; persone che rendono visibile l'invisibile, ecc.

Per ispirarvi:

Relazione di una Biblioteca Vivente realizzata in una biblioteca in Messico, il cui focus era l'uguaglianza di genere. https://www.youtube.com/watch?v=AJjqW2N1r_I

Biblioteca vivente "Lévedo lilá", organizzata da Xandobela e Museo do Pobo Galego nel febbraio 2022.

<http://xandobela.info/proxectos/10/bibliotecavivente>





MUSAS

MEMES FEMMINILI



Si tratta di una proposta di attività per l'educazione alla parità con una prospettiva di genere attraverso la creazione di prodotti digitali e di una contronarrazione.

Come introduzione, verranno presentati esempi che mostrano il trattamento sessista che i media applicano costantemente (notizie, interviste, pubblicità, ecc.) per analizzare, riflettere e dibattere sui messaggi che trasmettono. Si possono anche considerare alcune delle tante risorse analitiche sul web, come ad esempio:

- "Gli stereotipi di genere nei media oggi" Juana Gallego, direttrice dell'Osservatorio per l'uguaglianza dell'Università Autonoma di Barcellona, la quale spiega come gli stereotipi perpetuano le disuguaglianze di genere e influenzano il nostro immaginario: <https://www.youtube.com/watch?v=ZHZHnt5pFY0>

Dopo un breve preambolo che mostra i pericoli del discorso mediatico esistente attorno a questo tema e la conseguente necessità di affrontarlo, verranno presentati alcuni degli strumenti con cui creare contenuti digitali con narrazioni alternative al discorso egemonico, fornendo al contempo un po' di formazione sul loro uso. I meme sono un formato micro narrativo digitale molto popolare e diffuso, che fa parte della nostra vita quotidiana nelle interazioni digitali, sono facili da creare e di solito sono divertenti. Attraverso i Meme riceviamo battute e messaggi che modellano la nostra percezione della realtà, e così come possono essere fonte di diffusione di stereotipi, pregiudizi e discorsi discriminatori, diventano anche uno strumento ideale per creare

Materiali:

- Rassegna stampa, riviste, spezzoni video, immagini di campagne pubblicitarie (...) con una caratterizzazione sessista.
- Smartphone con connessione internet.
- Computer + proiettore + supporto per la proiezione (opzionale)

Durata:

3 ore

Spazio:

Spazio con tavoli e sedie.

Destinatari:

Gruppi di massimo 30 persone, dai 12 in su



messaggi semplici partendo da riflessioni complesse, capaci di generare un atteggiamento critico e propositivo per il necessario contraddittorio.

Successivamente, si propone che sulla base degli stereotipi, dei pregiudizi e delle discriminazioni di genere individuate nel campo culturale e artistico, si elaborino, individualmente o in coppia o in trio, meme che rendano parodia tali concetti. Come fonte di ispirazione e per stimolare la creatività, possono essere mostrati esempi come quelli che si possono trovare sul blog di Memes Feministas (<https://memesfeministas.wordpress.com/>) o nei risultati dei workshop del progetto Epdlab:

<https://epdlab.gal/category/temas/sexismo/>

I Meme risultanti possono essere raccolti su una parete digitale, come Padlet (<https://gl-es.padlet.com/>), dalla quale ogni piccolo gruppo può condividere le proprie creazioni e motivazioni creative, impressioni e riflessioni. Con i prodotti digitali generati, potrà essere elaborata una campagna di divulgazione in collaborazione sui social network per contribuire attivamente a contrastare il discorso mediatico sessista esistente.

Mujer consigue el premio Nobel tras años de trabajo

Su marido que le ayudó un poco



Risorse degli strumente per creare meme:

WEB

<https://www.memegenerator.es/>

<http://memegenerator.net/>

<https://www.memecenter.com/memebuilder>

APPS

Meme Generator

Meme Creator

Oltre a Meme, ci sono anche altre risorse di comunicazione con un potenziale simile, come le Gif:

DOVE TROVARE GIFS

Giphy: ha un'app per dispositivi mobili ed è integrato in molti servizi di messaggistica.

Reaction Gifs.

ALCUNI DEI TANTI STRUMENTI PER CREARE GIF

PicPac

Gif Maker

Gif Me!

OPPURE ANCHE I FOTOTESTI

Ci sono molte app che ti permettono di lavorare con questo formato, come Phonto o PhotoTalks, anche se lo si può fare direttamente con **Whastapp** o Instagram.



RIBALTA LA SCENEGGIATURA



Questa attività cerca di identificare, analizzare e riflettere sulla rappresentazione dei generi e delle emozioni, associate a ciascuno di essi, nei prodotti culturali audiovisivi che consumiamo, la mercificazione delle donne, l'amore romantico e altre rappresentazioni che normalizzano la violenza sessista e l'influenza di questi sulla vita quotidiana, ecc. per capovolgere il discorso con ironia e umorismo.

Materiali:

- Estratti di film, serie o programmi TV con contenuti sessisti.
- Smartphone con connessione internet.
- Computer + proiettore + supporto per proiezione (opzionale).

Durata:

3-4 ore

Spazio:

Spazio con tavoli e sedie.

Destinatari:

Gruppi di massimo 30 persone, dai 12 in su

Si propone di svilupparlo in 3 **parti**:

PRIMA PARTE

1 Come introduzione, verranno mostrati esempi di contenuti audiovisivi carichi di sessismo per analizzare il messaggio implicito. Per questo basta fare una piccola ricerca su internet dove si possono trovare esempi e riflessioni in merito. Alcune fonti di informazione possono essere:

- "Gli stereotipi di genere nei media oggi" Juana Gallego, direttrice dell'Osservatorio sull'uguaglianza dell'Università Autonoma di Barcellona: <https://www.youtube.com/watch?v=ZHZHnt5pFY0>



- Video partecipativo "Stereotipi di genere e ruoli nel cinema adolescenziale" realizzato dagli studenti di IES Itálica che analizzano gli stereotipi di genere e i ruoli nel cinema e la mercificazione delle donne nella pubblicità, dal punto di vista dell'analisi cinematografica femminista: <https://www.youtube.com/watch?v=0A1RCwJjkoE>
- 'Strumento didattico per l'analisi di genere nei film romantici: la presenza dei miti dell'amore romantico e dei maltrattamenti in "Tre metri sopra il cielo". Articolo pubblicato sulla rivista Aula de encuentro del Centro Universitario SAFA: <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/ADE/article/view/5526/5772>
- 'Violenza sessista nel cinema. Dalla revisione cinematografica all'intervento psicosociale', Articolo pubblicato sulla Rivista Europea dei Diritti Fondamentali: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/96979/Dialnet-LaViolenciaMachistaEnElCineDeLaRevisionVideometric-4055508.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- 'È ora di accettare che questi film siano sessisti' Articolo della rivista specializzata in cinema Fotogramas: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g19467341/peliculas-sexistas-machistas/>
- "I cliché machisti resistono ancora nella nuova era della serie" Articolo sul quotidiano El Periódico: <https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20180528/series-machismo-estereotipos-violencia-genero-6827268>
- 'Stereotipi, ruoli e relazioni di genere nelle serie televisive di produzione nazionale: un'analisi sociologica' Studio condotto da CIMA (Associazione delle cineaste e dei media audiovisivi): https://www.inmujeres.gob.es/areasTematicas/AreaEstudiosInvestigacion/docs/Estudios/Estereotipos_rol_y_relaciones_de_genero_Series_TV2020.pdf
- Documentario 'Miss Showcase' di Jennifer Siebel Newsom sul sessismo e i media: <http://educagenero.org/miss-escaparate-documental>
- '19 film che potresti non aver notato, ma sono piuttosto maschilisti' Articolo di BuzzFeed: <https://www.buzzfeed.com/elliewoodward/peliculas-machistas>



- 'Dopo il successo della femminilità mediatica, dov'è il femminismo?' Articolo pubblicato sulla rivista di studi di scienze dell'informazione e della comunicazione Comein: <https://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero41/articulos/Article-Meritxell-Esquirol.html>
- Intervento di Yolanda Domínguez per Tedx Talks 'Rivelare gli stereotipi che non ci rappresentano': <https://www.youtube.com/watch?v=H1C-vG4yBMI>
- Video AS/IS "Se i ruoli delle donne negli annunci fossero interpretati da uomini" per Buzzfeed: https://www.youtube.com/watch?v=2SrpARP_M0o

Oppure si può approfittare della raccolta di risorse realizzata da Agareso (Associazione Galiziana di Comunicazione per il Cambiamento Sociale): https://epdlab.gal/wp-content/uploads/2018/06/02_Presentacion_Sexismo-e-roles-de-xenero_2.pdf

Da questa prima panoramica e dal conseguente dibattito, i partecipanti dovranno identificare una scena sessista di un film o di una serie che abitualmente guardano. Esporranno al resto del gruppo e spiegheranno il messaggio sessista implicito che si sta veicolando.

Il test BrechDel può essere utilizzato:

https://en.wikipedia.org/wiki/Bechdel_test

SECONDA PARTE

Singolarmente o in piccoli gruppi, dovranno scegliere uno di questi videoclip e scrivere i dialoghi in chiave femminista, denunciando la violenza sessista e/o chiedendo una nuova rappresentazione delle donne nel cinema per ridare dignità al discorso.

Ecco due opzioni possibili per realizzarlo:

Opzione A: tramite la tecnica del doppiaggio, per la quale esistono app come Madlipz (<https://www.madlipz.com/>), molto intuitive e facili da usare. Forniamo come fonte di ispirazione l'Instagram de *La Vecina Rubia*: <https://www.instagram.com/lavecinarubia/>



Opzione B: attraverso la creazione di micro-video lo-fi. Si possono recitare i copioni femministi come bozze ironiche e registrare con lo smartphone. C'è anche la possibilità di portare le situazioni rappresentate nei film a situazioni della propria vita quotidiana e creare uno sketch comico attraverso la parodia.

TERZA PARTE

Condivisione dei prodotti creati: ogni persona o gruppo creativo esporrà le proprie creazioni al resto ricevendone il feedback. È molto interessante invitare i ragazzi e le ragazze a condividere i risultati attraverso i rispettivi social media e le app di messaggistica, esortandoli a condividerli e persino incoraggiandoli a crearne altri.



ESPERIMENTI SOCIALI



Questa proposta di attività mira a rendere visibili e aiutare le persone a confrontarsi con stereotipi, pregiudizi e discriminazioni di genere in ambito culturale e artistico.

Si propone un intervento differenziato in tre parti: preparazione, attuazione e condivisione/riflessione.

PREPARAZIONE

Il grande gruppo è diviso in piccoli gruppi di non più di 4 persone. Ogni gruppo dovrà effettuare una ricerca su Internet di esperimenti sociali, sviluppati da diverse organizzazioni, con l'intenzione di cercare fonti di ispirazione. Ciascun gruppo presenterà agli altri i risultati trovati spiegandone gli obiettivi, le conclusioni e le potenzialità. Il facilitatore può anche fornire alcuni esempi come:

- Cosa significa fare qualcosa come una ragazza?", da Always Latin America: <https://www.youtube.com/watch?v=s82iF2ew-yk>
- "Ispirare il futuro: ridisegnare l'equilibrio" (sottotitoli in spagnolo). Video di MullenLowe London per ispirare il futuro: <https://www.youtube.com/watch?v=pJvJo1mxVAE>
- "Romperre gli stereotipi di genere nelle scuole", da El País: <https://www.youtube.com/watch?v=FtGcYjr0gPc>

Materiali:

- Materiali specifici relativi alle dinamiche scelte per realizzare ogni esperimento sociale
- Computer + proiettore.

Durata:

3 sessioni di 2 ore ciascuna

Spazio:

Spazio con tavoli e sedie.

Destinatari:

Per persone di età compresa tra 12 e 17 anni, organizzato in piccoli gruppi di massimo 4 componenti.



- "Come ti suona?", creazione video di EACuenca con adolescenti che recitano testi delle canzoni sessiste attuali:
<https://www.youtube.com/watch?v=SAwToc1Q0B4>
- "Rivelare gli stereotipi che non ci rappresentano", TEDx Talks di Yolanda Domínguez sulla rappresentazione delle donne nei media e nella pubblicità: <https://www.youtube.com/watch?v=H1C-vG4yBMI&t=873s>
- Video completo dell'esperimento di percezione della campagna Annunci di moda di Yolanda Domínguez:
<http://yolandadominguez.com/portfolio/ninos-vs-moda/>
- "Potresti dirmi il nome di un filosofo?" Proposta delle insegnanti María de Toro e Míriam Varela: <https://ourensenarede.com/hola-sabrias-decirme-nombre-filosofo/>
- "Il video di Batman che interpreta Catwoman che mostra l'ipersessualizzazione femminile nei videogiochi", di Verne-El País: :
https://verne.elpais.com/verne/2019/11/29/articulo/1575025848_742566.html
- "Generico maschile: un esperimento linguistico inclusivo con i disegni" A cura del Dipartimento di Arti Plastiche dell'IES Berenguer Dalmau de Catarroja: <https://www.youtube.com/watch?v=29La-ob67Ac>
- "Esperimento sociale: ruoli di genere" realizzato da Jovesolines Spagna: <https://www.facebook.com/watch/?v=679987382581827>

Dopo aver visionato gli esempi trovati, ogni gruppo dovrà scegliere quale stereotipo/pregiudizio affrontare e attraverso quale tipo di dinamiche sviluppare le proprie sperimentazioni sociali in tal senso.

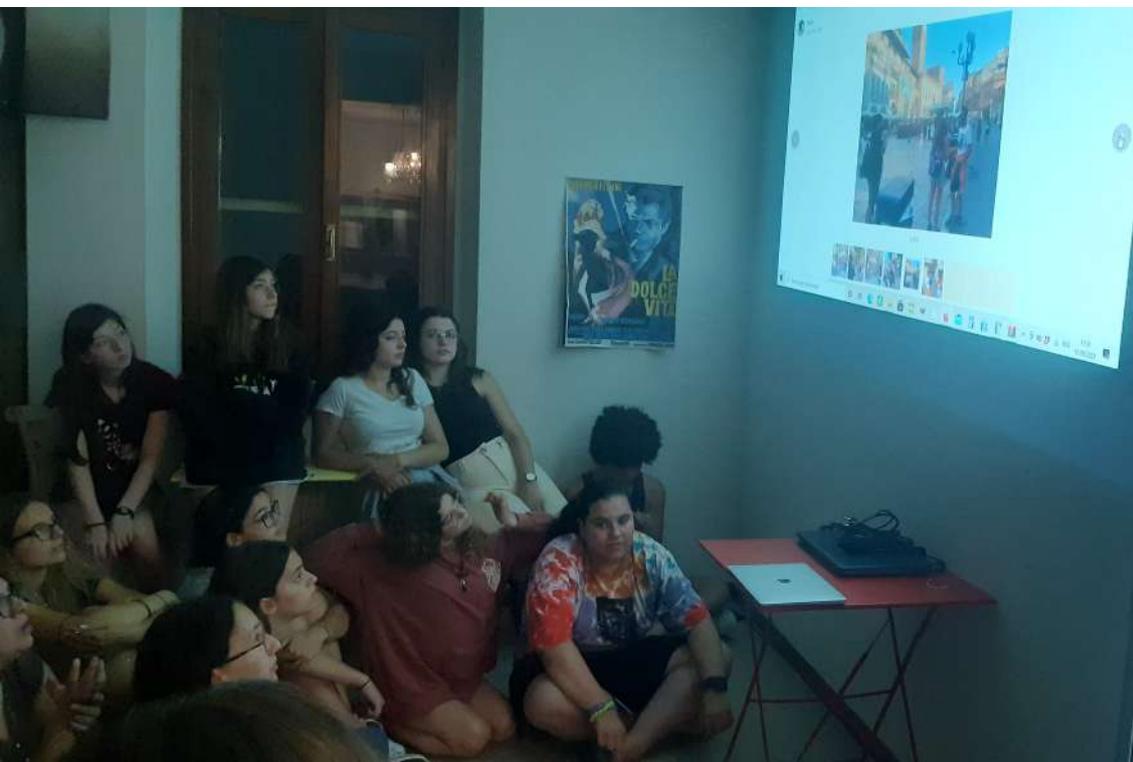
ATTUAZIONE

Ogni piccolo gruppo dovrà preparare e realizzare l'esperimento sociale progettato e raccoglierne i risultati. È importante sottolineare che si dovrà chiedere il consenso per la ripresa e la diffusione dell'immagine alle persone intervistate, nonché curare il modo appropriato di approccio nei confronti dei potenziali soggetti partecipanti.

CONDIVISIONE E RIFLESSIONE

Riunendo il grande gruppo, ogni sottogruppo dovrà presentare agli altri quale esperimento sociale ha deciso di attuare e perché, condividere le proprie impressioni durante la sua attuazione, i risultati e le conclusioni di esso. I risultati grafici possono essere scaricati in una cartella Drive a cui hanno accesso tutti i partecipanti.

Dopo aver ascoltato ciascuna delle esperienze, si può essere invitati a sviluppare un piano per la diffusione dei risultati sui social network, in modo che oltre a condividerli con la comunità, si possa generare continuità al di là di questo specifico intervento.



15

STICKER ART PER L'UGUAGLIANZA



Questa proposta consiste in un workshop per disegnare i propri adesivi, con materiali semplici ed economici, e inondare le strade di messaggi femministi.

COS'È LA STICKERS ART?

La Sticker Art è una forma di street art in cui il messaggio, solitamente con contenuto politico o sociale sotto forma di immagine e/o slogan, è veicolato da un adesivo. È una forma di intervento artistico molto popolare per la sua velocità, i suoi bassi costi e il suo potenziale creativo, oltre al fatto che è un intervento di arte urbana

più amichevole e rispettoso dell'architettura e dell'arredo urbano rispetto ad altre forme più aggressive, come i graffiti o lo stencil.

Materiali:

- fogli adesivi o carta fotografica adesiva; vernici; pennarelli; cere; forbici; matite e gomme; fogli.
- Facoltativo: scanner e stampante.

Durata:

2 ore, circa.

Spazio:

Spazio con tavoli e sedie.
Spazio pubblico.

Destinatari:

Per gruppi fino a sedici persone, di età compresa tra i 12 ei 17 anni.



Alcuni famosi artisti di sticker art sono Obey, D*Face, Clet Abraham, Stelleconfuse, Faile, Barbara.



COS'È UNO SLOGAN?

Attraverso la Sticker Art possiamo trasmettere messaggi a favore dell'uguaglianza con immagini o slogan: uno slogan o un motto è una frase breve, espressiva e facile da ricordare, che viene utilizzata nella pubblicità commerciale, nella propaganda politica, nella trasmissione di messaggi sociali, nelle campagne di sensibilizzazione.. Aiuta a comunicare in modo sintetico l'idea centrale dell'intervento artistico e completa l'immagine che l'accompagna.

SUGGERIMENTI PER SCRIVERE UNO SLOGAN

- Gioca con una frase familiare, un proverbio, il testo di una canzone, il titolo di un film o di un libro... parafrasando o traendone ispirazione per creare un messaggio.
- Usa un verbo o un'azione per trasmettere l'impegno, la forza del messaggio.
- Mantienilo breve e di impatto, in modo che sia facile da ricordare e identificare.
- Deve riflettere inequivocabilmente la posizione a difesa dell'uguaglianza, con rispetto e preferibilmente in modo propositivo.
- Il messaggio deve essere facilmente compreso da persone di ogni età e condizione.
- Usa risorse come rime, onomatopree, ripetizioni, parallelismi, metafore...
- Dialogo con l'immagine: attenzione alla proporzione e alla simmetria, alla tavolozza dei colori, che lo slogan sia leggibile, che rispetti l'equilibrio tra immagine e testo, che sia coerente...
- Alcune strategie comunicative che funzionano sono la provocazione, l'incitamento o l'invito: porre direttamente una domanda ai lettori, proporre sfide, invitarli a comportarsi in un certo modo... L'umorismo è un'altra strategia che possiamo usare.
- Scommetti sulla semplicità: meno è di più.
- Usa un linguaggio non sessista e inclusivo.





PROCESSO

Viene spiegato l'obiettivo del workshop, vengono mostrati esempi di Sticker Art con messaggi femministi e vengono esposti i suggerimenti per scrivere uno slogan.

Successivamente viene proposto il brainstorming: si tratta di far fluire le idee in modo libero e creativo. Tutte le idee sono scritte su una lavagna o un foglio in modo che sia visibile a tutte le persone che partecipano al workshop. In primo luogo, nessuna delle idee viene censurata o criticata, se necessario sono consentiti solo alcuni piccoli chiarimenti o sfumature. Più idee vengono fuori, meglio è.

Le migliori, le più stimolanti e quelle che meglio rispecchiano i messaggi da veicolare vengono scelte dal gruppo: le scelte vanno giustificate, le idee espresse e collegate con quelle nuove, ed è possibile scartarne alcune. La selezione può essere effettuata direttamente per alzata di mano.

Successivamente, in piccoli gruppi di massimo quattro persone, viene distribuito il materiale e inizia il processo di progettazione degli adesivi. Per prima cosa si decidono le immagini e gli slogan e si realizzano gli schizzi su fogli di carta. Infine, lo slogan e/o l'immagine viene disegnato sulla carta adesiva e ritagliato. Possono anche essere scansionati e stampati direttamente su carta fotografica adesiva.

Se si desidera si può andare per le strade per incollare gli adesivi creati su lampioni, cestini, ecc. (luoghi dove non vengono intaccate architetture, mobili o proprietà private) ben visibili ai passanti. È anche possibile eseguire copie scansionando e stampando su carta adesiva da consegnare ai membri del gruppo affinché le distribuiscano ad altri.



Alcuni esempi stimolanti di sticker art femminista:



<https://ar.pinterest.com/bcuvertino/stickers-feministas/>.

<https://www.asociacion-alma.es/pegatinas-feministas>: serie di adesivi femministi in cui sono rappresentate donne sconosciute insieme a una selezione di frasi della lotta femminista.

Alcune idee stimolanti:

Sebbene i progetti debbano partire dal brainstorming che viene fatto con il gruppo, proponiamo di seguito alcune idee su temi generali che possono essere affrontati:

- parlare delle donne pioniere o rilevanti nella storia.
- Proporre sfide o domande che implicano un'azione da parte del lettore.
- Mostrare il micro machismo.
- Riprendere affermazioni femministe storiche o attuali.
- Mostrare stereotipi di genere e il loro opposto/loro replica.
- Rompere con il sessismo nei prodotti di uso quotidiano: giochi, moda...

16



PAROLA DI VULVA



Materiali:

- gommapiuma in fogli da 1-3 cm;
- stoffe;
- passamaneria;
- colla per stoffa;
- glitter, piume;
- gessi colorati, lacca fissante per capelli;
- telo con filo (per il teatrino; si può usare un lenzuolo matrimoniale o un copridivano colorato, appeso al filo con mollette);
- musica.

Si consiglia di disporre i materiali in ceste o scatoloni, divisi per tipo.

Durata:

1h30 per il laboratorio di costruzione.

1h30 per esercizi di animazione e produzione di sketch.

Spazio:

Spazio con tavoli e sedie. Una sala per appendere il filo con il telo e provare gli sketch.

Destinatari:

A partir de 15 años.

Il percorso si articola in due incontri da un'ora e trenta cadauno (oppure un unico incontro da 3 ore): uno di costruzione e uno di animazione e creazione di uno sketch. Lo scopo del percorso è quello di creare una vulva *alter-ego*, che possa comunicare, attraverso parole o movimento, ciò che desidera. Come dice Alain Recoing nello scritto "ALLA BASE: IL GUANTO - SUGGERIMENTI PER L'APPRENDIMENTO DEL BURATTINO A GUANTO"

[...]

Il pianoforte non è portatore di senso. È il suono che emette sotto le dita del pianista che è significativa. Il burattino invece è allo stesso tempo lo strumento che emette il senso ma è anche portatore di senso (è il senso stesso).



La nostra vulva diventa così un burattino, mosso dalla mano del suo/della sua creatore-animatore/ creatrice-animatrice, trasmette il senso ed è anche portatrice di senso.

Nella fase costruttiva ci si serve di dime (forme di cartone) per tracciare sulla gommapiuma la forma di quello che corrisponderà alla clitoride e, su altra gommapiuma, di quelle che saranno le grandi labbra.

Si allegano, per maggior chiarezza, le istruzioni dettagliate con le fasi costruttive, fornite dal collettivo femminista italiano *Le Pupazzare*.

<https://www.facebook.com/lepupazzare/>

Una volta realizzate le forme in gommapiuma e assemblate tra loro grazie all'uso della colla per stoffa (tipo Bostik), si parte con la decorazione rivestendo con stoffa, colorando con i gessi colorati, aggiungendo glitter, piume o ogni altra cosa possa dare "personalità" alla nostra vulva.

Nel frattempo il conduttore/la conduttrice prepara il teatrino: cerca due punti opposti della stanza per tendere un filo resistente e vi appoggia sopra un telo, il quale servirà a nascondere gli animatori.

Dopo la fase costruttiva è bene dedicare del tempo agli esercizi di animazione: come si chiama la nostra vulva, com'è la sua personalità e quali obiettivi persegue? Come si muove la nostra vulva in un teatrino? Che azioni può compiere? Che voce ha? Se incontra un'amica, cosa si raccontano?



Il conduttore/ la conduttrice raduna tutti i partecipanti nella zona in cui ha montato il semplice teatrino e mostra come si maneggia la vulva dietro al telo:

- quanto tenere il braccio in alto;
- come entrare e uscire di scena;
- l'importanza di osservare il proprio burattino quando lo si anima, per dargli vita;
- l'importanza di fare movimenti precisi e puliti.

Si può giocare molto creando situazioni divertenti con vulve singole, a coppie o in gruppo. Gli esercizi che consigliamo sono i seguenti, dal primo approccio fino a relazioni più complesse:

- entrare e uscire dalla scena, facendo in modo che la propria vulva sia visibile dal pubblico;
- entrare, fare un movimento e uscire dalla scena;
- entrare in due dai lati opposti, guardarsi, uscire di scena;
- entrare in due dai lati opposti, guardarsi, amarsi/odiarsi, uscire di scena;
- entrare in due, tentare una conversazione su un tema dato, salutarsi e uscire di scena;
- entrare in gruppo (di 3-6 vulve), ballare su una canzone o musica, improvvisando e cercando un'armonia insieme.

Ogni esercizio può durare da pochi minuti a una decina di minuti, in base a come reagiscono i partecipanti. Tutti possono provare tutto, oppure i primi animatori faranno le cose più semplici e gli ultimi quelle più complesse, per finire tutti insieme con la scena di gruppo.

Dopo aver sperimentato varie possibilità ci si divide in gruppi di 2-4 persone e, dato un tema, (nel nostro caso può essere il femminismo; l'amore; i maschi; il sesso; ...) si prova a costruire una scena che abbia le caratteristiche di: brevità, semplicità e incisività.

Il tempo necessario di creazione della scena può essere di 30 minuti. A turno ogni gruppo mostra il proprio risultato, e dopo ogni scena si può discutere su quanto emerso.

L'attività può essere proposta con gruppi di ogni età, dai 15 anni, e di ogni sesso. Anzi, per parlare di stereotipi è molto interessante sentire anche i maschi che danno voce alle vulve.

Non dimentichiamo comunque che quando è il burattino a parlare, non siamo noi stessi: il burattino può permettersi di essere politicamente scorretto, sguaiato o ridicolo... ma ci dirà sempre la verità.

Una volta create scene che funzionano si può organizzare un "*Gran Gala' delle Vulve*", in cui si mostra il lavoro in altri contesti, con lo scopo di divertire e far riflettere il pubblico sui temi proposti dagli sketch.

Si allega il prezioso **"DECALOGO INUTILE IN NOVE PUNTI E MEZZO PER BURATTINAI IRREQUIETI"** di Paolo Sette, burattinaio e marionettista milanese, in cui si danno in forma ironica e poetica alcune indicazioni su come il burattinaio può approcciarsi al suo pupazzo. Un vademecum molto utile per il conduttore del laboratorio.



DECALOGO INUTILE IN NOVE PUNTI E MEZZO PER BURATTINAI IRREQUIETI per Paolo Sette

Uno. Un burattinaio si riconosce perché non sta con le mani in mano, ma con le mani nei burattini.

Due. Si sporca le mani. Fa teatro di strada e in strada. In feste private e pubbliche. E si pone degli obiettivi alti: crescere e far crescere la propria arte e il proprio pubblico. Anche solo di un niente. All'inizio si affida a dei maestri e poi li tradisce per fare la propria strada. Partecipa a premi e concorsi (non necessariamente però), ma se ne frega del primo o dell'ultimo posto che conquista (sempre comunque che sia stato ammesso!). Preferisce perseverare nello sbagliare. Ascolta le critiche e rispetta i giudizi. Chi si mette di fronte ad un pubblico non può esimersi da queste valutazioni. Trasforma, se può e se reputa che abbiano valore, critiche e giudizi in esperienza. Del resto, ne fa memoria. Non dà nulla per scontato e assodato. I burattini possono dire e fare più di quello che normalmente dicono e fanno. Il burattinaio scava in profondità e cerca tesori perché la vita è più ricca di come la immaginiamo, e l'immaginazione va coltivata. I burattini sanno tutto ciò e lo sanno bene. E lo mostrano costantemente ai burattinai e al pubblico. Il burattinaio guarda, impara e ruba dai colleghi (mai i burattini però!). Li osserva e li rispetta sempre, perché sa che fare il burattinaio non è semplice, è faticoso. Il burattinaio si crea la propria strada e prova ad essere originale. Non si sente mai arrivato. Non si sente mai un maestro. È per sua natura umile. E si diverte. Non solo dopo, ma soprattutto durante il lavoro.

Tre. Il burattinaio guarda il proprio teatro da sotto. Dal basso. Dalla terra. La sua prospettiva è sotterranea: forse per questo le sue creature sono grottesche. Il teatro del burattinaio è un teatro piccolo, ribelle e povero. Il burattinaio sente la terra sotto e osserva l'aria mossa dai burattini nel cielo della baracca. Il burattinaio percepisce il mondo da un dietro. Da un aldilà. Da una separazione. Forse per questo parla per metafore. E la sua metafora più riuscita è il burattino. Il burattinaio fa un teatro che per vivere, ci devi infilare la mano, o entrambe le mani, nelle viscere. Dentro nel fondo. Sennò il burattino rimane vuoto, una metafora presa in senso



letterale. E invece se è il burattino a prendere una metafora in senso letterale, allora diventa comico, ma questa è un'altra storia.

Quattro. Il burattinaio moderno non ha certezze. È irrequieto. Si dibatte in cerca di una via, che forse non c'è. Ma non batte la strada della "tradizione" (è allergico alle etichette buone per la pubblicità e ai "si fa così, si è sempre fatto così") e non adatta gli spettacoli ai bambini o ai ragazzi, non bamboleggia. Chiuso fra aspettative e richieste che gli sono estranee, non gli rimane che andare alla deriva: fra scogli e sirene. L'unica certezza del burattinaio è forse solo quella di essere fuori tempo (ma non fuori dal tempo si spera). È la sua gioia irrequieta. E la sostanza dei suoi spettacoli.

Cinque. Un burattino non è solo un oggetto. Ad esempio il burattino è sì un parafulmine, e per questo si erge in aria sul dito puntato al cielo del burattinaio, ma è anche l'energia che riceve e scarica a terra il parafulmine e che serve ad animare il burattino. Un burattino anche fuori dallo spettacolo è sempre qualcosa di vitale. Al burattinaio il compito di trovare ciò che rende vivo in scena il burattino: il suo respiro. Che è un ritmo, una voce, una postura, una gestualità e anche un pensiero. In questi momenti felici in cui il burattino ritrova in scena il proprio respiro, il burattinaio è preceduto e sorpreso dal burattino che sta animando. Un burattino è contemporaneamente il fulmine e il parafulmine.

Il burattinaio è solo sotto il temporale.

Sei. Bisogna fidarsi del burattino. Non nel senso che qualsiasi cosa faccia o dica, vada bene. Anzi, non basta agitare in scena un burattino per ottenere uno spettacolo di burattini e non basta mettergli in bocca i propri pensieri di burattinaio impegnato perché automaticamente diventi un burattino rivoluzionario e ribelle. Il burattino ha vita propria. Ed è solo nella triangolazione burattino-burattinaio-pubblico che la vita propria del burattino trova il suo senso. Il burattinaio può lavorare su questo "senso", ma è il burattino che conduce il gioco. E al burattinaio non resta che affidarglisi.

Sette. I burattini sono crudeli. Forti del loro nulla, dialogano con gli dei e con la morte. Tutto nei burattini è di legno o di stoffa e la loro interiorità è fatta di un soffio. Il loro cuore è fatto di niente o forse solo di azione e desiderio di vivere e agire. Ed è questo che dà il tono alle particolari avventure che capitano loro. Non si arrabbiano se li si svilisce in spettacoli che offendono la loro crudeltà. Sono più forti di un brutto spettacolo. In questi casi però, lo spettacolo ha il sapore triste di nostalgia ammuffita male o di patetica scusa per giustificare un ritardo irrecuperabile, ma il burattino apre comunque interrogativi al pubblico. Perché il burattino è e non è, sempre. Anche in un brutto spettacolo.

Il burattino non è animato da un'ansia di conciliazione, il burattino vive e basta. Ed è per questo che sono crudeli e teneri allo stesso tempo. Sono come Stanlio e Ollio. Sono come Ubu Re. Sono comici e lirici. E nessuno può essere pestifero come loro, perché sono una contraddizione, un paradosso vivente che si risolve, quando va bene, solo in baracca.

Otto. I burattini sono epici. Animati e governati dal burattinaio, sono realmente vivi in scena solo quando trovano la loro indipendenza dal burattinaio.

Il burattino, nella sua essenza, mostra allo spettatore che il mondo può essere maneggevole. Il burattino non chiede immedesimazione eppure ci fa da specchio: ci è

estraneo ma ci somiglia. Il burattino è la quintessenza dello straniamento. Grazie ai burattini impariamo che il mondo è trasformabile, perché ogni volta che agiscono compiono una lotta epica per la loro affermazione. Ma al contempo in questa loro lotta sono meccanici e goffi, e proprio per questo incredibilmente umani e a noi fraterni. Il pregio principale del burattino è la naturalezza dell'estraneità, il suo carattere tutto terrestre e artificiale e, in una parola, il suo umorismo.

Nove. Come un matto, in strada o in casa, il burattinaio parla da solo. Spesso sventolando le mani in aria. Ciò succede non solo perché sta provando voci, espressioni e battute dei suoi burattini in loro assenza, ma soprattutto perché il suo pensiero è dialettico: il burattinaio dietro ogni affermazione o scelta trova il suo burattino immaginario che gli apre un altro diverso e inaspettato orizzonte. E non può fare a meno di discuterci: talvolta ci litiga e talvolta ci scherza.

Basta poco per fare uno spettacolo di burattini: un conflitto. E poi cuore, gioco e relazione. Relazione col burattino appunto, ma anche col pubblico. È infatti privilegio del burattino instaurare un dialogo con gli spettatori, come non avviene in nessun'altra forma di teatro. Ogni burattinaio poi declina questo privilegio secondo la propria sensibilità e i propri ideali: c'è chi fa semplicemente urlare il pubblico e chi cerca di vivere un'esperienza col proprio pubblico. Il burattinaio, più di chiunque altro, si chiede in continuazione dove sta andando la sua arte, che futuro avrà

e quale sarà il suo ruolo nella società. E se non se lo chiede non è un burattinaio, è un intrattenitore.

Nove bis (suggerito da un burattino immaginario). Un burattinaio non scrive e non segue decaloghi.

FINE

Ringrazio il decalogo di Gigliola Sarzi, gli "Esercizi di stile con burattini in baracca" di Allegra Brigarata/SineTema e Teatro del Corvo, i pensieri di Gabriel Castilla, gli insegnamenti di Karlos Herrero e Tonino Murru e gli esempi di Marcello Ricci, Paola Bassani, Marco Lucci, Salvatore Fiorini, Alessandro Guglielmi e tutti i burattinai che ho incontrato.



LE PUPAZZARE PRESENTANO: **COSTRUISCI LA TUA VULVA PARLANTE!!!!** E SCOMPIGLI IL PATRIARCATO NELLA!!

HAI BISOGNO DI

2 FOGLI GOMMAPIUMA
 SPESSORE 3 CM
 SPESSORE 2 CM
 GRANDI + - 40 X 30 CM

OPPURE COLLA COME QUESTA
 TIPO BOSTIK ADULTI
 MIGLIORE CON E FINESTRE
 APPLICARE SEMPRE SULLE
 DUE PARTI E ASPETTARE
 2 MINUTI PRIMA DI INCOLLARE
 (INCOLLA SOLO SE
 EVAPORANO I COMPONENTI)

FORBICI O CUTTER
 PALLINE PING PONG

COLLA ACETOVINILICA (ES. POLISTICOLLA)
 PUZZA MENO E NON DEVI ASPETARE
 MA DIVENTA DURA E TENDE A STACCARSI!

PASTELLI DI GESSO COLORI
 BRILLANTI
 PENNARELLO INDELEBILE

LACCA PER CAPELLI
 IL PIANO DI NON UNA DI MENO
 CONTRO LA VIOLENZA SULLE DONNE

TUTTO QUELLO CHE TROVI DI BELLO PER DECORARE LA TUA VULVA PARLANTE

TANTA PAZIENZA E 1 ORA DI TEMPO!!

1. TAGLIA 3 PEZZI DI GOMMAPIUMA DI QUESTE FORME CHE PUOI MODIFICARE COME VUOI
 ARROTONDA LA GOMMAPIUMA CON CALPI DI FORBICE

2. PRENDI IL PEZZO A E PIEGALO A PANINO CON LA MANO CHE USI PER SCRIVERE DI SOLITO

3. SEGNA CON IL GESSO IL PUNTO IN CUI INIZIANO LE TUE DITA

4. PIEGA E INCOLLA LA PARTE SUPERIORE DEL PEZZO B IN MODO DA FORMARE UN CONO PER LA CLITORIDE

5. ORA INCOLLA IL PEZZO B AL PEZZO A MA SOLO DOVE IL PEZZO B È TONDO

6. PREMI BENE LA VULVA CHIUSA PER INCOLLARE DOVREBBE RISULTARE COSÌ

7. ADESSO GIRALA E TAGLIA LA GOMMAPIUMA PIÙ SPESA LUNGOLA LINEA DELLE DITA (PUNTO 3)

SE HAI INCOLLATO SOLO LA PARTE TONDA DELLE PICCOLE LABBRA A QUESTO PUNTO DOVRESTI RIUSCIRE A INFILARE LA MANO E A FARLE APRIRE E A CHIUDERE LE LABBRA SE NO PROVA A SCOLLARLA O RITORNA AL PUNTO 7

8. ORA PUOI INCOLLARE IL PEZZO C (CLITORIDE) ALL'INTERNO DI B1

9. DISEGNA LE PUPILLE CON IL PENNARELLO INDELEBILE E INCOLLA GLI OCCHI DOVE TI CONVINCONO DI PIÙ

PER COLORARE LA VULVA ARROTONDA UN PO' I GESSETTI SU UN FOGLIO DI CARTA E DISEGNA SULLA GOMMAPIUMA DIRETTAMENTE COI GESSETTI

FAI DELLE SFUMATURE PIÙ CHIARE E PIÙ SCURE PER METTERE IN RISALTO LE PARTI DA LONTANO

11. E ORA DECORALA COME VUOI TU, USA LANA/CORDINI TESSUTI / CARTA / PUME E QUANT'ALTRO PER FARLE I PELI, I DENTI, IL MESTRUIO O QUELLO CHE TI SUGGERISCE L'ISPIRAZIONE

12. DALLE UN NOME, UNA VOCE E PORTALA ALLA MANIFESTAZIONE!

SIAMO BELLISSIME NEVVERO? SÌ

WOW CHE BOMBA

URCA

POSSO VEDERE!!!

HAI QUASI FINITO!!!

GIURÒ!

PAGINA FACEBOOK LE PUPAZZARE INSTAGRAM PU.PUPAZZE

FINE

FLASHMOB



Un *flashmob* (dall'inglese *flash*, lampo, inteso come evento rapido, improvviso, e *mob*, folla) è un assembramento improvviso di un gruppo di persone in uno spazio pubblico, che si dissolve nel giro di poco tempo, con la finalità comune di mettere in pratica un'azione insolita. L'organizzazione parte da un sito, blog o pagina social, per poi raggiungere potenzialmente chiunque grazie al passaparola in rete. Le regole dell'azione di norma vengono illustrate ai/alle partecipanti pochi minuti prima che questa abbia luogo, magari da alcuni membri del gruppo che hanno già imparato l'azione e che guidano gli altri. Se necessario, le istruzioni possono essere diffuse con un anticipo tale da consentire ai/alle partecipanti di prepararsi adeguatamente.

In Europa, il primo evento del genere si svolse in Italia, a Roma, nel luglio 2003. Eventi simili si erano già verificati a New York, San Francisco e Tokyo.

Durata:

2 ore organizzazione.

15 minuti realizzazione.

Spazio:

Un luogo pubblico (come una piazza, oppure la hall di un centro commerciale) per la realizzazione. Una stanza, un luogo di ritrovo per l'organizzazione.

Destinatari:

Un gruppo di adolescenti dai 16 anni: organizzatori.

Chiunque, dai 10 ai 99 anni: fruitori.





Esistono diverse **tipologie** di flashmob:

- dance: la folla esegue una particolare coreografia, che può essere coordinata, speculare o anche assolutamente individuale e non necessariamente con un supporto musicale;
- freeze: le persone restano immobili per un certo lasso di tempo da 3 a 5 minuti;
- kiss and hugs: il gruppo bacia e abbraccia tutti quelli che sono intorno;
- di massa: i partecipanti si raggruppano numerosissimi in alcune piazze per qualche minuto e poi si dileguano;
- smart mobs: le persone si riuniscono per finalità politiche o sociali.

Proprio quest'ultima tipologia può essere la più adatta per veicolare rivendicazioni legate alle questioni di genere, o per attirare l'attenzione pubblica su un tema di rilievo legato alle discriminazioni: in passato è già stato fatto, anche da gruppi femministi⁴.

Di seguito i **passaggi** fondamentali per organizzare un flash mob a tema:

- Anzitutto, occorre decidere qual è l'obiettivo che si vuole raggiungere attraverso il flash mob e quale tema si vuole portare all'attenzione del pubblico inconsapevole. Il consiglio è quello di discuterne con il gruppo di adolescenti con cui si sta lavorando: c'è un tema legato alle

4 <https://www.open.online/2019/12/05/lo-stupratore-sei-tu-dal-cile-alleuropa-ecco-il-flash-mob-femminista-che-sta-facendo-il-giro-del-mondo/>

discriminazioni di genere particolarmente "virale"? Oppure, è stata inaugurata l'ennesima mostra d'arte senza nemmeno l'opera di un'autrice? O, magari, si vuole sottolineare quanto sia iniqua la differenza di stipendio tra uomini e donne? È importante focalizzare bene il tema e non restare troppo generici nella sua definizione.

- Secondariamente, è necessario identificare il luogo in cui si andrà a realizzare il flash mob: in una grande città, basterà individuare una piazza molto frequentata, oppure un centro commerciale; in un piccolo paese si può pensare di organizzare il flash mob in occasione di un mercato rionale, oppure di qualche evento che attiri la gente in piazza, così da poter avere un pubblico il più numeroso possibile.
- Il successo di un flash mob dipende dall'originalità, dalla vivacità e da quanto l'evento risulta attraente, occorre quindi scegliere un tipo di esibizione adeguata al tema e al luogo scelti. Inoltre, occorre anche tenere conto della complessità organizzativa di eventi elaborati come una coreografia, o una canzone, che sono complicate da preparare e da diffondere, e che prevedono numerose prove per la loro realizzazione. Si possono prediligere quindi azioni più semplici, ma comunque d'impatto: un elemento visivo dell'abbigliamento molto evidente o di un colore particolare; colorarsi una parte del corpo e mostrarla durante il flash mob, ad esempio le mani rosse; una posizione significativa che simboleggi la rivalsa oppure l'opposizione a una discriminazione; dei manifesti che vengono srotolati e che lanciano messaggi e slogan sul tema scelto... Le possibilità sono molte e sul sito <https://www.flashmob.tv/>, oppure su <https://www.youtube.com> si possono trovare molti spunti. L'importante è che l'azione del flash mob sia breve, estemporanea, appunto un "flash": improvvisamente accade qualcosa e, dopo pochi minuti, l'azione è già terminata e i partecipanti si sono dileguati.
- Una volta definita la forma del flash mob, è il momento di coinvolgere quante più persone possibili: anzitutto partendo dalla rete di contatti personali, tramite messaggio, o email; creando inoltre un evento su Facebook e utilizzando tutti i canali social disponibili. Di fondamentale importanza è fornire indicazioni chiare su luogo e orario di ritrovo, su quali azioni si dovranno compiere, su quale abbigliamento e/o oggetti portare con sé, su quali saranno i segnali di inizio e fine del flash mob. Se è necessario, si può realizzare un tutorial che mostri chiaramente l'azione da compiere, oppure fornire del materiale cartaceo (ad esempio: il manifesto) che ogni partecipante potrà stampare in autonomia.

- Durante il flash mob è importante realizzare una precisa documentazione di quanto accade, attraverso foto e video, da poter eventualmente diffondere tramite i canali social (quando si tratta di foto e video in contesti con molte persone non è necessario avere liberatorie per l'utilizzo delle immagini).

Al termine del flash mob, se è stato ideato grazie alla collaborazione di un gruppo, può essere utile confrontarsi su com'è andata, magari visionando la documentazione raccolta, così da farsi un'idea dell'impatto generato dall'azione proposta.



18

CANTASTORIE



Materiali:

- libri di storie a tema
 - connessione internet e possibilità' di utilizzo telefoni (o tablet o pc per la ricerca)
- fogli di recupero e matite/pennarelli per gli schizzi
- numerose lenzuola vecchie bianche (qualsiasi dimensione)
- colori acrilici all'acqua
- contenitori per colore
- pennelli medi
- teli in plastica resistente o grandi cartoni aperti per non sporcare a terra o i tavoli
- matite e fogli di recupero su cui fare le bozze
- pali di legno di 3-5 cm della lunghezza di circa 2 metri (uno per ogni cantastorie)
- sparpunti
- strumenti musicali (anche realizzati con materiale di recupero).

Il *cantastorie* è una tipologia di racconto/spettacolo che utilizza tecniche efficaci di comunicazione attiva, esprimendole attraverso suoni, immagini, parole, gesti.



Durata:

4 incontri da 1h30 + 1h per la performance, così strutturati:

- conoscenza del gruppo, scelta delle storie e divisione in sottogruppi (di 4-8 persone)
- divisione della storia in sequenze; storyboard; realizzazione dei teli
- realizzazione dei teli e prove
- prove
- performance

Spazio:

Un salone adibito con grandi tavoli e uno spazio vuoto per fare riscaldamento corporeo e provare il racconto

Destinatari:

Personae dai 12 anni.



I campi di applicazione di questa tecnica possono essere molteplici: può essere una forma di teatro di comunità, così come una performance di denuncia. Sicuramente è un ottimo esercizio per l'apprendimento cooperativo per scolaresche o gruppi di educatori-insegnanti, se coinvolti nel momento creativo, ed è inoltre un'ottima occasione di apprendimento informale o non formale, a seconda dei contesti in cui viene proposto. Per quanto riguarda i temi trattati nel progetto Muses, la *cantastorie* è un efficace strumento per rielaborare e diffondere i concetti ad un pubblico vasto, coinvolgendolo nella narrazione e dunque rendendolo partecipante attivo della storia.

Si propone questa attività con il focus del tema del progetto Muses, gli stereotipi di genere, ma non solo: per esempio l'attività è stata provata con un gruppo di adulti nel settembre 2021, che hanno voluto raccontare una fiaba della tradizione araba rielaborata da R. Piumini nel libro "Storie d'un fiato", dal titolo "Gli occhi di Satina". Per il testo della storia si rimanda qui <https://blog.libero.it/Terri19/12647711.html>

- Naturalmente sarà importante dedicare il giusto spazio alla scelta della storia, partendo dal significato di alcune parole chiave come *stereotipo*, *pregiudizio*, *differenze di genere*.

- Ecco di seguito dei criteri che possano aiutarci a scegliere la storia e a capire se questa contiene elementi che interessano i nostri temi:

- osservare se la storia tratta aspetti che riguardano i nostri temi;
- osservare se la/il protagonista o qualche altro personaggio- rappresenta uno stereotipo (es. la principessa debole, il cavaliere bello e coraggioso..);
- osservare l'ambiente/contesto in cui si svolge la storia e valutare se è un ambiente che porta pregiudizi;

- riflettere su come si potrebbero rappresentare esteticamente i personaggi. Naturalmente se questi aspetti non sono tutti presenti nella storia, si può valutare di aggiungerli nella scrittura, per rafforzare e dinamizzare il racconto.

Affronteremo ora la tecnica del *cantastorie*, come utilissimo strumento di condivisione e diffusione delle riflessioni fatte all'interno del gruppo di lavoro. Di seguito riportiamo le parti essenziali dello sviluppo della tecnica del *cantastorie*, sviluppate nella guida metodologica del progetto Babel-Erasmus+, realizzata dallo stesso gruppo di lavoro che qui scrive, negli anni 2017-2019.

Per una descrizione di cosa sia nello specifico la tecnica del *cantastorie* rimandiamo dunque alla guida metodologica prodotta in quell'occasione: <https://babelerasmusplus.weebly.com/producto-intelectual.html>

Le **fasi di lavoro** per arrivare alla messa in scena di un *cantastorie* sono le seguenti:

1 L'individuazione e la **scelta della storia** più adatta ad una narrazione orale, ad alta voce, tra quelle suggerite dai partecipanti.

E' possibile attingere da fatti di cronaca (articoli di giornale); storie della tradizione orale o scritta; vicende personali accadute ai partecipanti.

Naturalmente la scelta della storia deve essere condivisa dal gruppo.

Il testo deve essere semplice, lineare e chiaro. importante è che nella stesura della struttura si organizzi la divisione in scene.

Si consiglia di numerarle, per rendersi conto come poi andranno organizzate visivamente tramite i disegni.

2 L'individuazione del **ritmo della storia**.

Il ritmo scandisce, anticipa, sorprende e può creare suspense o chiudere una frase. É importantissimo per tenere l'attenzione di un pubblico. E, anche senza grandi abilità, tutti noi siamo in grado di riconoscerlo e seguirlo, così come di coglierne la variazione. Per caratterizzare il racconto avvalendosi del ritmo, oltre ad utilizzare la struttura ritmica interna al racconto, si può usare il supporto di strumenti musicali classici quali la chitarra, la fisarmonica, o strumenti a fiato.

Tuttavia, se non si hanno competenze musicali, è efficace anche l'utilizzo di percussioni semplici, come coperchi, bastoni, fischiotti... o tutto ciò che fa rumore.

Il ritmo può inoltre essere dato dall'uso della voce e delle parole, scegliendo di rallentare o velocizzare alcune parti del testo, giocando anche sui volumi di voce o con il tono della stessa. È anche possibile inserire canzoni e suoni ai quali partecipa anche il pubblico. Infine anche la gestualità può dare il ritmo: la ripetizione dei movimenti fatta dal coro, o la body percussion possono essere strumenti efficaci per tenere il ritmo avvalendosi del coro.

3 La **rielaborazione** della storia individuata dal gruppo, attraverso la riscrittura del testo partendo dall'individuazione delle immagini più importanti.

Si ricorda di numerare le scene che si andranno a narrare.

4 L'utilizzo delle **immagini**

Le immagini devono essere corrispondenti alle scene individuate nel testo. È quindi fondamentale disegnare uno storyboard (un canovaccio in continua evoluzione), per essere agili nelle modifiche che vanno di pari passo con l'organizzazione del testo e del coinvolgimento del coro. È importante che le immagini siano semplici e nitide.

È preferibile che le immagini raccontino qualcosa che il testo non racconta, tuttavia possono anche essere didascaliche.

Se si sceglie di disegnare su tela, si consiglia di fare prima il disegno con un gessetto e poi di ripassare i contorni con il pennello e l'acrilico nero per giungere infine a colorare con colori acrilici all'acqua. L'acrilico permette di conservare il lavoro anche sotto la pioggia o di lavare i teli. Se si lavora con bambini o ragazzi si possono usare le tempere.

Ecco una carrellata di possibili "teli da cantastorie". La scelta di come illustrare la propria storia può essere molto varia.

- **Flip Flop:** il cantastorie è formato da più teli sovrapposti e legati tra loro, come delle pagine, in modo che siano "sfogliabili" come un bloc-notes. Il Cantastorie può girare in autonomia i "fogli", oppure farsi aiutare dal coro.
- **Pergamena:** il telo può essere molto lungo, arrotolato in verticale o in orizzontale. Il telo verrà "srotolato" seguendo la narrazione, come se piano piano si svelasse un unico quadro narrante. Il lavoro può essere fatto in maniera manuale o meccanica (con un sistema di manovelle).



- **Telo unico a riquadri:** su un unico telo viene illustrata tutta la storia. Ogni scena risulta racchiusa in un riquadro, magari numerato.

Naturalmente è possibile che questi teli abbiano aperture o "finestre", dalle quali possono comparire personaggi (piccoli pupazzi o sagome) o altri disegni .

S L'utilizzo del **coro**

Il coro è l'elemento intermediario tra il narratore e il pubblico: così come avveniva nel teatro greco, il coro stimola il pensiero critico e la riflessione e insegna ad essere cittadini consapevoli e partecipanti alla vita della comunità.

Nello stesso tempo è uno strumento ulteriore che ha il Cantastorie per movimentare l'azione. Il coro, nel teatro greco classico, veniva considerato come un organismo unitario ed è una sorta di "personaggio collettivo" che danza (o si muove in maniera coordinata), canta e commenta la narrazione. Il coro è tradizionalmente formato da "dilettanti" presi tra il pubblico e sottoposti ad un allenamento (prove) ed è guidato da un corifeo , ossia il "capo coro". Il coro dunque partecipa all'azione, spesso commenta, a volte trova soluzioni, quasi sempre esprime manifestazioni emotive e funge da cassa di risonanza. uce ripetizione e quindi ritmo).

Nel nostro gruppo di lavoro di 6 persone possiamo avere un Cantastorie, un capo coro e 4 membri del coro.

Il Cantastorie dunque interagisce con il coro, il quale ne amplifica spesso le parole o le frasi importanti e arricchisce la narrazione con gestualità e suoni. Il coro è solitamente disposto sui lati del telo disegnato, in modo da formare un semicerchio verso il pubblico per non impedirne la visuale ed è in formazione "a grappolo" (se composto di tanti elementi, con i più alti sul fondo) o in riga. In relazione alla storia può stare solo da un lato oppure da entrambi i lati, i membri possono essere vestiti tutti nello stesso modo (per dare risalto all'elemento unitario e far risaltare la gestualità).

6 L'utilizzo della **musica** creata anche con oggetti semplici.

Se non si hanno a disposizione suonatori o abilità musicali particolari, diventa importante inserire nella performance canti, filastrocche ed effetti sonori (creati magari con materiali di recupero - es: maracas, fogli di giornale-, oppure distribuiti ad una parte di pubblico che viene "istruito" al momento), oltre alla semplice body-percussion, ad esempio battendo un piede o le mani a ritmo.

7 L'utilizzo dello **spazio**

Lo spazio deve essere adeguato alla performance: se il telo è di dimensioni limitate (poco visibile a distanza), se si prevede poco pubblico, se il gruppo del cantastorie è in numero esiguo, allora è meglio scegliere uno spazio non troppo ampio; allo stesso tempo non deve essere troppo piccolo per potere ospitare cantastorie, coro e telo. Bisogna inoltre valutare bene la comodità della gestualità prevista (come girare le pagine del telo, se composto da più pagine; o srotolarlo o come coordinare i movimenti del coro). Potrebbe essere funzionale avere una pedana rialzata, ma la bellezza del cantastorie sta anche nel fatto che si svolge tra la gente, dunque "sullo stesso piano", anche metaforico, del pubblico. Se si prevede molto pubblico in una piazza grande, senza fare ricorso ad una pedana, si può ad esempio utilizzare un telo che viene "sopraelevato" grazie a bastoni alti, oppure addirittura sorretto da trampolieri.

Nella disposizione spaziale bisogna tenere in considerazione che la parte dell'azione (che comprende cantastorie, telo e coro) andrà a formare una sorta di semicerchio che si completerà con il pubblico, proprio per dare quell'idea di "circolarità" nella quale attore e spettatore sono in dialogo.

8 L'interazione con un **pubblico** anche vasto, con lo scopo di tenere alta l'attenzione.

Dato il grande valore sociale del cantastorie, è fondamentale che il pubblico sia coinvolto attivamente e che sia un pubblico tanto partecipante da rendere la "quarta parete" totalmente elastica e mobile.

Il pubblico quindi va a completare il cerchio di dialogo e rimanda ciò che racconta il Cantastorie. Il pubblico è così interlocutore ma anche attore, perché può essere coinvolto; ma può anche diventare coro, in un coinvolgimento molto più attivo della semplice risposta a domanda. Per esempio, si può avvisare il pubblico che ogni volta in cui il Cantastorie dice: "bussa alla porta", dovrà rispondere con: "TOC TOC"; oppure si può scrivere in grande e ben visibile il testo di una canzone e chiedere al pubblico di cantarla insieme; o ancora si può invitare il pubblico a fare gesti codificati. Spesso per un primo approccio "rompighiaccio" viene chiesto a due spettatori di reggere i pali che sostengono il telo.

9 La **rappresentazione** davanti ad un pubblico.

È importante che il Cantastorie durante la performance sia riconoscibile: magari con un cappello o un trucco e, soprattutto se non è abituato a stare al centro dell'attenzione, un costume che può aiutare a superare l'imbarazzo. È importante una piccola presentazione, per spiegare cosa si andrà a vedere; si può già avvertire il pubblico che dovrà "aiutare", oppure potrà essere una sorpresa. Durante l'esibizione è importante tenere sempre un contatto visivo con il pubblico, il quale può essere stimolato con domande e azioni preparate in precedenza o anche improvvisate. La conclusione può essere chiara e scritta magari sul telo finale del cantastorie con la parola "fine", oppure si può chiudere con una canzone, comunque chiamando l'applauso. Si può spiegare l'intento della performance, si può "fare cappello" (cioè chiedere un'offerta), oppure vendere i "fogli volanti" su cui sono scritte le storie/canzoni narrate e infine si può distribuire altro materiale inerente a ciò che si è visto.

In particolare ci sembra efficace, in questo contesto, la distribuzione dei *fogli volanti*, soprattutto se la storia che viene raccontata è tratta da un fatto di cronaca. Interessante sarebbe anche distribuire in questa occasione gli elaborati prodotti nel laboratorio di seguito descritto "Manifest-Azioni".

Per un
approfondimento
sui progetti di
formazione già attuati
con la tecnica del
cantastorie:

https://issuu.com/theadventureofreading/docs/att_loc_it_cantastorie_-_monza_e_





MUSĀS

