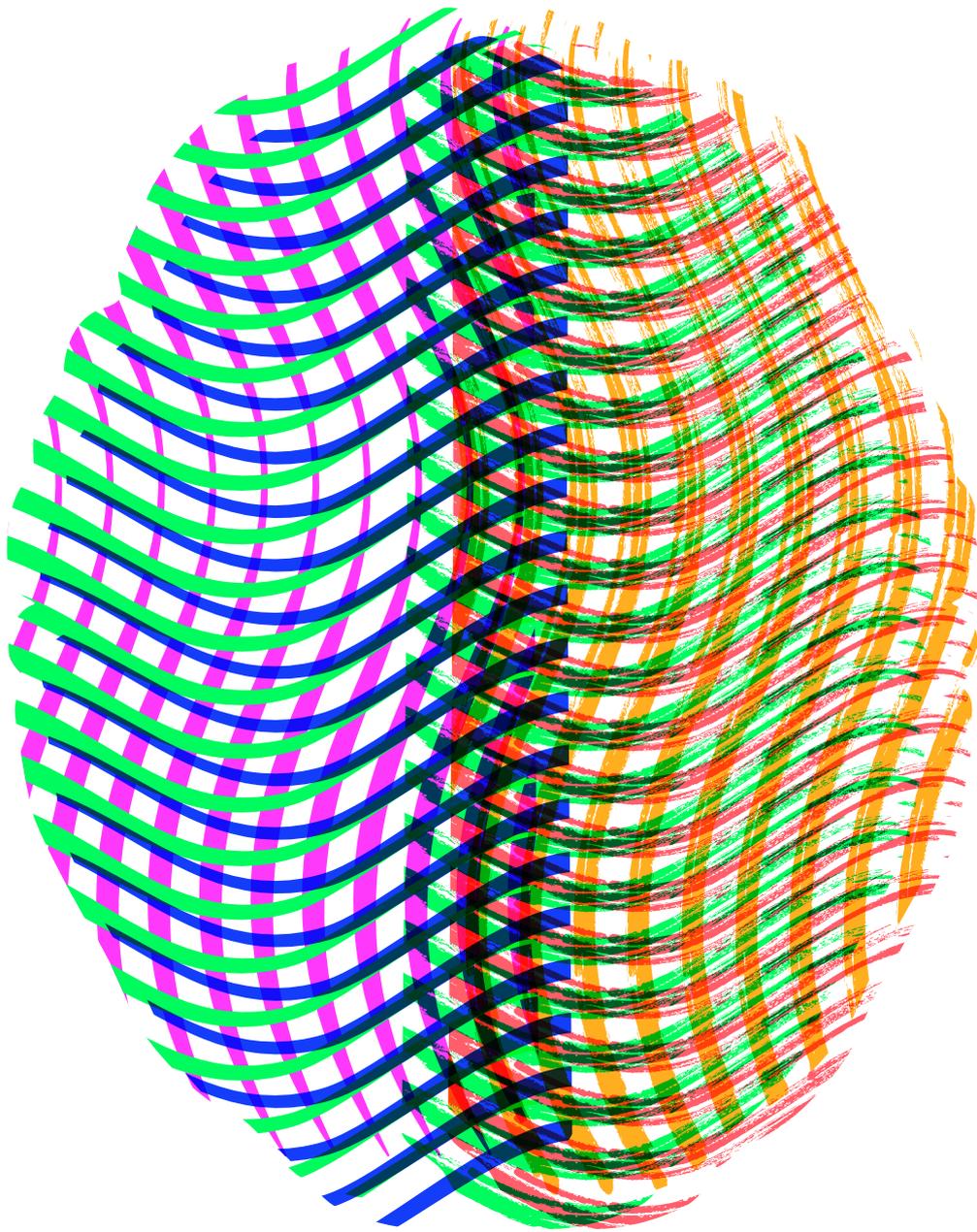


www.tamteatromusica.it

ENTER

Smart Humans - Gente Intelligente



ENTER Smart Humans - "GENTE INTELLIGENTE"

Allegati di approfondimento

CONTESTO CULTURALE E TERRITORIALE

Human Smart City - un concetto emergente che restituisce una visione della Smart City, attualmente dominata dalle infrastrutture tecnologiche, dal punto di vista dei cittadini e della comunità. (definizione tratta dal Network HSC)

Dove ha sede l'intelligenza che rende "Smart" le nostre città, i nostri strumenti e le nostre tecnologie? Sono le tecnologie stesse o la loro modalità di fruizione a migliorare la vita dell'uomo? Trasformiamo le nostre Città in Smart, i nostri Telefoni Smart, ecc... prima di formare e trasformare noi stessi? E come le trasformiamo: moltiplicando le applicazioni o espandendo le abilità?

Da queste domande prende corpo il progetto *ENTER - Smart Humans*, proponendo un esperimento di *Arte Smart* sviluppato lungo percorsi di formazione culturale incentrati sull'Individuo, attraverso l'incontro artistico con una piccola Comunità cittadina, *Smart Community*.

Mettere al centro l'Individuo e la Comunità significa valorizzare attraverso di essi lo spazio urbano e l'ambiente circostante. Il rapporto tra individui come sede della conoscenza, dell'esperienza e della memoria, compone il patrimonio artistico e culturale primario di una società. Da questo punto di vista si può, ad esempio, analizzare un parco, una piazza, un monumento e non considerarli solo sotto l'aspetto naturalistico,

edilizio e storico, ma pensarli piuttosto come un tessuto di relazioni, fruizioni e accadimenti che ne connotano la vita quotidiana.

Si vuole attivare così un processo di Ecologia Umana intesa come proposta di una "Cultura-Bio". Con il termine "Biologico" non si intende negare l'evoluzione dettata dal progresso e dalle sovrastrutture tecnologiche, ma conservare alla base l'originalità del rapporto dell'uomo con se stesso e gli altri, sviluppare alternative e strumenti di formazione, siano essi tecnologici o non.

Le tre pratiche individuate: *Perfoming Media*, *Corpogiochi* e *Gestione del Conflitto*, diverse tra loro negli approcci utilizzati, si accomunano nel tentativo di fornire strumenti di comunità e buon vivere. Le attività proposte nel progetto saranno strutturate secondo logiche partecipative e interattive. È in questa direzione, infatti, che si vuole ricercare e stimolare lo sviluppo del processo artistico contemporaneo, ponendo in stretto dialogo le idee di giovani artisti con le curiosità del pubblico, facendo dell'arte un luogo d'incontro ed esperienza.

La partecipazione e l'interazione si definiscono, in questo modo, come rapporto di scambio attivo lungo un vettore a doppia direzione, e non passivo di causa-effetto. Il Progetto si rivolge a un pubblico eterogeneo che attraversa tutte le generazioni ma dà ai giovani artisti il ruolo di traduttori del contemporaneo.

Concentra le proprie attività e il fulcro di interesse in un quartiere limitrofo al centro città, avviando una prima sperimentazione. Creare una comunità, intesa come una rete Smart costituita da un insieme di punti che si interconnettono, significa formare alcuni singoli punti che possano a loro volta formare e riformarsi autonomamente nella rete.

“Una città si riconosce smart quando riesce ad utilizzare in modo efficace le risorse materiali e immateriali disponibili allo scopo di diventare una città dove i processi di inclusione e partecipazione sociale si moltiplicano nel quotidiano, a partire da azioni che facilitano l’interazione tra il cittadino e la città fino alla creazione di spazi di condivisione per una pluralità di attori.”

www.padovasmart.it

PERCORSI E FORMATORI

GESTIONE DEL CONFLITTO



Smart Humans - Gente Intelligente

Il progetto dichiara di essere prima che un processo di riqualificazione urbana, un progetto di riqualificazione umana. La città SMART lo è se non la pensiamo solamente come territorio di mura e case, ma anche un territorio di relazioni. Dopotutto queste ultime influenzano la qualità del territorio e di certo il suo contrario. Ci posizioneremo dentro la relazione tra umani cercando di esplorare una frase tanto “semplice” che genera conseguenze, sociali ed ambientali enormi : Io voglio tu non vuoi.

Il punto di vista in disaccordo genera quello che chiamiamo, ed i media quotidianamente amplificano e riportano: **Conflitto**. Come abitare il litigio? Negarlo o

gestirlo? Io voglio una pista ciclabile, io non voglio una pista ciclabile davanti al mio negozio.

Utilizzeremo i primi incontri per lavorare con e per i partecipanti cercando di formare un gruppo partendo da situazioni pratiche. Obiettivo dell'attività sarà allenare il gruppo a lavorare insieme attraverso nozioni di mediazione partecipata e tecniche di facilitazione. Lavorando su scenari territoriali reali cercheremo di imparare il litigio competente che porti a soluzioni o accetti, succede, la non possibilità di lavorare, senza che il conflitto si risolva, come sempre, per separazione.

Un lavoro sulla ricerca del minimo comune denominatore. Il *lavoro di gruppo* utilizzerà il gioco e le simulazioni attivo-partecipate come metodo di apprendimento, partendo da esperienze pratiche e quotidiane intervallate da discussione e restituzioni. Questa metodologia consente di essere meno " frontale" rispetto a lezioni classiche e si adatta facilmente a gruppi "giovani", composti da persone che non si conoscono tra di loro e "disomogenei" per genere, età, vissuto. La differenza tra formazione e informazione sta nel prevedere scambio continuo e messa in discussione partecipata dei contenuti. Destrutturare le regole per costruirne altre, condivise, da rispettare.

Umberto Pizzolato

Umberto Pizzolato è tecnico di laboratorio. Dopo varie missioni di lavoro all'estero in ambito umanitario (Brasile, India, Cina) con diverse ONG, principalmente *Medici senza Frontiere*, per le quali si è occupato di salute in contesti a risorse limitate, decide di darsi alla "politica" collaborando con *Peace Brigades International* in ambito di diritti umani (Peace keeping). Dopo l'esperienza di garanzia trasfusionale in ex Jugoslavia, inizia ad occuparsi di formazione, con

particolare riferimento al “metodo del consenso” e alla mediazione ai conflitti.

CORPOGIOCHI OFF

ENTER

Smart Humans - Gente Intelligente

CorpoGiochi® OFF propone un incontro di laboratorio che materializza un luogo e un tempo dove non c'è distinzione formale fra adulto e bambino e gli individui coinvolti, più o meno grandi, insieme scopriranno che, nell'interscambio e nella relazione fra loro, potranno trovare modalità di esplorazione, consapevolezza ed arricchimento.

Si tratta di una metodologia maieutica, di una serie di giochi in cui adulto e bambino sono l'uno per l'altro occasione di lavoro su se stessi, dove gli uni aiutano gli altri a far emergere la sapienza naturalmente insita nel proprio corpo.

CorpoGiochi® è un Metodo originale di educazione al movimento per la Scuola, ideato da Monica Francia, prodotto e distribuito dall'Associazione *CANTIERI*. Vuole riportare al centro del tempo di formazione il senso profondo dell'esperienza corporea creativa e accompagnare i bambini al confronto autentico con la scoperta e la gestione delle proprie emozioni.

CorpoGiochi® viene presentato come un gioco di ruolo: con un suo lessico originale, un campo di gioco, regole, prove da superare e informazioni da ricercare per accedere ai livelli successivi.

Per spiegare la validità del percorso è necessario capire che laboratori CorpoGiochi® offrono a scuola un tempo ed uno spazio all'ascolto. Del proprio corpo. Di sé. Degli altri.

Per riconoscere le proprie emozioni e sperimentare il rispetto di quelle altrui.

Per imparare la distanza contro l'invasione, la concentrazione contro la dispersione, il silenzio contro ogni commento superficiale e non richiesto.

Per riconoscere e costruire la propria mappa emotiva e sentimentale.

Il metodo **CorpoGiochi®** sembra così delinearci meglio per quello che è o per cui è nato: una sorta di antidoto all'analfabetismo emozionale, al caos virtuale e asettico, al messaggio veloce e incurante di sé e degli altri.

E poi è un esercizio duro e faticoso che, partendo dall'esplorazione dello spazio e di sé nello spazio, porta i bambini e i ragazzi a confrontarsi con gli altri e li allena a resistere.

Resistere alle provocazioni con la forza della concentrazione e dello sguardo che va al di là delle sofferenze che gli altri, più o meno consapevolmente, possono infliggerti durante l'infanzia e l'adolescenza.

Monica Francia

Monica Francia è cresciuta negli stimoli della danza di avanguardia di New York alla fine degli anni Settanta, decide di intraprendere un percorso originale di ricerca nell'ambito della Danza contemporanea italiana. Artista di provata esperienza e grande seguito nel campo della ricerca e della formazione, ha insegnato e sperimentato la sua 'tecnica' in modo continuativo dal 1986 al 1995 in vari centri di Danza a Ravenna e provincia. Dal 1995 tiene laboratori in molti centri italiani ed è stata docente di Coreografia presso la Scuola d'Arte Drammatica 'Paolo Grassi' di Milano. Dal 1995 ha proposto vari corsi di aggiornamento per le insegnanti delle scuole di Ravenna; attualmente si sta dedicando all'elaborazione della metodologia nella tecnica **CorpoGiochi®**.

Monica Francia con **Selina Bassini** è direttrice artistica dell'Associazione *CANTI RI* che promuove e stimola lo sviluppo e la pratica di una cultura originale sulla Danza d'Autore e di Ricerca, dedicando ampio spazio alle potenzialità terapeutiche e aggregative della Danza, nei confronti del mondo dei disabili e del disagio sociale e giovanile del territorio e promuove progetti originali di formazione nelle scuole.

PERFORMING MEDIA

ENTER

Smart Humans - Gente Intelligente

Performing media è una nuova definizione per un campo di ricerca che trova origine nell'ambito delle culture digitali, dell'arte interattiva e della cyberperformance, ma riguarda sempre più la condizione antropologica data dallo sviluppo delle tecnologie abilitanti, di per sé performanti.

I nuovi media interattivi, mobili e personalizzati, determinano un nuovo rapporto uomo- macchina, sempre più simbiotico, reso fluido dalla semplicità d'uso. Le tecnologie interattive diventano così performanti in via direttamente proporzionale alla performance delle nostre azioni. Questo sta creando un nuovo paradigma per ciò che definiamo cultura: il rapporto tra uomo e mondo non è solo mediato da tecnologie ma comporta un'integrazione sensibile.

(<http://www.performingmedia.org/performing-media-su-la-treccani.html>)

Performing media è la pratica sulla quale si basa la progettualità di ***Urban Experience***, che usa smartphone e mappe interattive, esplicitando le potenzialità di

storytelling del web integrate con eventi ludico-partecipativi di azione nel territorio, secondo il principio del SoLoMo (Social Local Mobile). Emblematico in tal senso è stato Teatri della Memoria, un progetto che coniuga le memorie orali con i linguaggi multimediali per sollecitare un'esperienza di esplorazione del territorio di Roma Nord, a Balduina, Monte Mario e Ottavia, svolto nel gennaio 2013. Attraverso una mappa web i più giovani (dai bambini delle elementari ai ragazzi dei licei) hanno seguito, in una serie di passeggiate definite radio-walkshow, i percorsi narrati dai più anziani (rilevati via smartphone e ascoltabili via radio) promuovendo scambio inter-generazionale per un teatro della memoria che di fatto ha esplicitato il significato preciso di "heritage", troppo spesso associato esclusivamente al patrimonio dei beni culturali, mentre la traduzione precisa è "eredità", il valore fondante lo scambio tra generazioni. E' importante contestualizzare qualsiasi processo culturale ed educativo come scambio tra generazioni, magari condividendo uno sguardo sul territorio, scoprendo (e riscoprendo) insieme i luoghi topici di una comunità. Questa modalità d'esplorazione associata alla conversazione errante (grazie ai sistemi radio e gli smartphone) permette così di attuare un "apprendimento dappertutto", attivando una forma inedita e coinvolgente di cittadinanza educativa.

I **RADIO-WALK SHOW** sono delle passeggiate con performing media: conversazioni nomadi caratterizzate dall'ausilio di smartphone e tablet e cuffie collegate ad una radioricevente (whisper radio) che permette di ascoltare le voci dei *walking-talking heads* e repertori audio predisposti.

Protagonisti dell'azione ludico-partecipativa sono gli spettatori-cittadini attivi che si mettono in gioco

attraversando uno spazio urbano o qualsiasi altro territorio da esplorare passeggiando. Una strategia dei walk show è quella di attivare “palestre dello sguardo”, per cogliere i dettagli del paesaggio che si attraversa e interpretarli, per input di pensiero laterale, lungo la passeggiata peripatetica.

Si tratta di un format funzionale sia in ambito educativo (per il principio della “porosità pedagogica”), sia urbanistico (per qualificare e dinamizzare la partecipazione degli stakeholder) nel promuovere cittadinanza attiva, secondo la metafora dello sciame intelligente, sia culturale e sociale (per il brainstorming nomade inscritto nei contesti territoriali). Insieme alle voci itineranti si ascolteranno in cuffia paesaggi sonori e inserti audio pertinenti, attraverso l’uso degli smartphone e attraverso la lettura di mobtag (particolari codici digitali, detti anche *QRcode*) che linkano al web, disseminati lungo il percorso e iscritti, quando vi sono le condizioni produttive per realizzare dei geoblog, in mappe interattive gestite come Web App (SoLoMo: Social Local Mobile). Questa modalità d’esplorazione associata alla conversazione errante (grazie ai sistemi radio e gli smartphone) permette così di attuare un “apprendimento dappertutto”, attivando una forma inedita e coinvolgente di cittadinanza educativa.

Carlo Infante

Carlo Infante è changemaker, docente freelance di *Performing Media*, progettista culturale e ipermediale, opinionista e fondatore-presidente di *Urban Experience*. Ha diretto, negli anni Ottanta, festival come *Scenari dell’Immateriale*, condotto (anche come autore) trasmissioni radiofoniche su Radio1 e Radio3, televisive come *Mediamente.scuola* su RAI3 e *Salva con Nome* su RAInews24 (nel 2009).

Ha ideato (in occasione delle Olimpiadi Torino 2006) format web, come il *geoblog* (che permetteva di scrivere storie nelle geografie, *prima di GoogleMaps*), che esplicitano la tensione creativa di una Social Innovation agita nel territorio (come è accaduto con i *Performing Media Lab* in Salento, per *La Notte della Taranta*, e in Piemonte all'interno di un Bene Confiscato alle Mafie di cui è stato titolare con l'associazione *teatron.org*). Nel 1996 al Salone del Libro di Torino ha curato il progetto *Il Futuro Digitale* che ha lanciato il dibattito sulle nuove tecnologie per l'apprendimento e per la Regione Piemonte ha curato i percorsi formativi per le imprese sull'*Open Innovation*.

E' autore, tra l'altro, di *Educare on line* (1997, *Netbook*), *Imparare giocando* (Bollati Boringhieri, 2000), *Edutainment* (Coop Italia, 2003), *Performing Media. La nuova spettacolarità della comunicazione interattiva e mobile* (Novecentolibri, 2004), *Performing Media 1.1 Politica e poetica delle reti* (Memori, 2006) e di molti altri saggi (+ di 70) e articoli per più testate (tra cui NOVA-Sole24ore, Tiscali e L'Unità, per cui ha curato l'inserito mensile UniTag, *La Nuova Ecologia*). E' tra i fondatori di Stati Generali dell'Innovazione ed è componente del direttivo (come nei decenni precedenti lo era stato dell'*Ass.Nazionale Critici di Teatro e della Consulta Nazionale del Video*) e fa parte del comitato scientifico di Symbola. Ha curato per l'Enciclopedia Italiana Treccani (Scienza e Tecnica- doppio volume su Informatica) il saggio *Culture Digitali e diversi lemmi correlati*.