

TEATRO DI COMUNITÀ INCLUSIVO (ICT)

A GUIDE 

OUT OF THE
FRAM3

INTRODUZIONE: CHE COS'È IL TEATRO DI COMUNITÀ?



Il teatro di comunità non è un genere autonomo, bensì un'espressione ampia che comprende una varietà di esperimenti teatrali. La sua caratteristica distintiva risiede nel tentativo deliberato di coinvolgere i partecipanti – spesso appartenenti a gruppi marginalizzati – e di offrire loro esperienze comunitarie significative. Basandosi sulla creatività e favorendo la collaborazione tra membri della comunità e artisti professionisti, il teatro di comunità rende possibile la creazione collettiva. In contrasto con la fruizione passiva, mette in risalto l'azione e la

partecipazione come strumenti sia di espressione artistica sia di coinvolgimento sociale¹.

Come pratica, il teatro di comunità persegue obiettivi sociali più ampi: contribuisce al rafforzamento dei legami comunitari, amplifica le voci marginalizzate, facilita il dialogo sociale, sostiene la risoluzione dei conflitti e promuove l'organizzazione culturale e sociale della vita collettiva.

Il principio fondante del teatro di comunità è che temi, storie, scene e, in ultima istanza, la performance stessa siano create dai partecipanti. A differenza di iniziative in cui i coordinatori impongono un quadro tematico predefinito, il teatro di comunità resiste consapevolmente a ogni forma di direzione verticale. Allo stesso tempo, è importante riconoscere che un processo eccessivamente aperto può involontariamente ostacolare la creatività; per questo viene impiegata una serie di metodi facilitanti che accompagnano i partecipanti nella formulazione e nella condivisione delle loro idee e storie.

Nel teatro tradizionale, la visione del regista costituisce la forza organizzatrice dell'intera produzione. Il regista assegna i ruoli, guida le interpretazioni degli attori e collabora con altri professionisti – scenografi, costumisti, compositori, tecnici luci – per realizzare il concept. Questo modello gerarchico colloca i partecipanti principalmente nel ruolo di esecutori di istruzioni definite dall'esterno, limitando la loro autonomia creativa. La struttura ricorda da vicino i sistemi educativi formali, in cui spesso agli studenti viene chiesto di conformarsi a aspettative predefinite.

Il teatro di comunità si discosta intenzionalmente da questo paradigma. In tali processi, ogni partecipante è considerato un partner creativo a pieno titolo. Questo approccio si basa sulla

convincione che idee innovative possano emergere da chiunque nel gruppo e che il senso di appartenenza al progetto sia maggiore quando si partecipa attivamente alla sua costruzione. L'autenticità performativa nasce spesso più facilmente da risposte spontanee che non dall'adesione rigida a istruzioni preformulate da un regista, per quanto tecnicamente raffinate.

Da un punto di vista educativo, i limiti del modello gerarchico si fanno ancora più evidenti. Il teatro di comunità mira a far sperimentare ai partecipanti come le proprie narrazioni e i propri contributi creativi possano intrecciarsi in un'opera collettiva dotata di senso. Tali esperienze non solo valorizzano ogni voce individuale, ma sviluppano un senso di agency che può estendersi ad altre forme di collaborazione e partecipazione civica. Se l'obiettivo della performance è rappresentare in modo autentico i valori e le realtà vissute di una comunità, l'uso di testi teatrali preesistenti dovrebbe essere evitato: rischierebbero di ridurre i partecipanti a semplici portavoce di un autore esterno.

I capitoli seguenti presentano due metodologie di teatro di comunità sviluppate e applicate nei programmi di Independent Theater Hungary (Ungheria) e Rampa Prenestina (Italia). Il volume nasce da un progetto Erasmus+ dedicato allo sviluppo di pratiche teatrali inclusive. All'interno del progetto, le compagnie partecipanti hanno creato performance con metodi di teatro di comunità, poi presentate alla terza edizione dell'Out of the Frame Festival, organizzato dal partner rumeno Shoshin Theatre Association.

L'obiettivo generale del progetto era ampliare la consapevolezza e l'accessibilità delle forme teatrali sia nelle comunità rom che non rom, offrendo allo stesso tempo ai giovani opportunità di crescita personale all'interno di un percorso collettivo. Un ulteriore obiettivo era collegare giovani talenti a percorsi formativi che li introducessero a una rete artistica

¹ <https://szinhazinevel.es.hu/tudastar/ernyofogalmak-alkalmazott-szinhaz-reszveteli-szinhaz-kozossegi-szinhaz/>

Da 17 anni il nostro teatro lavora nei campi dell'arte e dell'educazione, con particolare attenzione all'empowerment di giovani rom e non rom provenienti da contesti svantaggiati. Attraverso i nostri programmi di formazione pluriennali, i partecipanti alle borse di studio non solo hanno preso parte a spettacoli professionali, ma sono rimasti attivi nel tempo nei campi del teatro, della cultura e dell'educazione. Tra le nostre produzioni più significative ricordiamo Porrajder (2010), la prima opera a trattare gli omicidi di rom avvenuti nel 2009, e Children of Peer Gynt, l'unica produzione ungherese premiata con una borsa di studio Ibsen. Dal 2017 organizziamo il Roma Heroes International Theatre Festival, da cui è stata sviluppata anche una metodologia educativa. I nostri laboratori, guidati da formatori rom e non rom, hanno raggiunto migliaia di giovani. Sebbene i laboratori fossero brevi, molti partecipanti ci hanno chiesto di lavorare con loro in un percorso più lungo: è così che sono nati i nostri programmi di teatro comunitario.

Negli ultimi anni abbiamo portato numerosi programmi e spettacoli per bambini e giovani in villaggi dove prima non era mai stato organizzato alcun evento culturale. Il livello di interesse ha superato ogni aspettativa e queste comunità hanno iniziato a sviluppare consapevolmente abitudini di partecipazione culturale. Diversi spettacoli hanno anche avviato dialoghi su temi sensibili insieme ai professionisti locali. In tutte le nostre attività hanno un ruolo centrale temi sociali che affrontano sfide comuni della vita. La nostra esperienza mostra che le comunità non hanno bisogno solo di spettacoli, ma anche della possibilità di condividere le proprie storie e i propri valori. Il nostro obiettivo è sostenerle in questo percorso: nella creazione e nella presentazione delle loro opere teatrali.

AVVIO DELLE ATTIVITÀ

I formatori (di solito 2-4 persone) che realizzano i programmi di teatro comunitario formano sempre un team eterogeneo: rom e non rom, uomini e donne, con competenze nel teatro e nell'educazione non formale. Prima dell'inizio del percorso, il team professionale pianifica insieme i laboratori, definendo calendario e compiti, in modo che nelle giornate finali si possa creare uno spettacolo completo. Pur essendo essenziale una pianificazione preliminare, è altrettanto importante mantenere flessibilità durante l'attuazione. La valutazione e l'adattamento quotidiano sono fondamentali, tenendo conto dei risultati, delle esperienze, delle dinamiche individuali e di gruppo, nonché dei punti di forza e delle difficoltà emerse. Nella maggior parte dei progetti, il team professionale dedica almeno due ore alla fine di ogni giornata per rivedere i progressi e definire i passi successivi.

È consigliabile che i partecipanti abbiano già una minima esperienza teatrale, poiché ciò li motiva a rimanere coinvolti in un processo che dura mesi. Non tutti i giovani sono interessati al teatro e non tutti hanno la motivazione intrinseca per un impegno così lungo. Nella maggior parte dei casi, il lavoro di teatro comunitario è preceduto da una visita teatrale o un laboratorio congiunto. Il successo di queste esperienze preliminari può risvegliare in loro il desiderio di creare uno spettacolo comunitario, aiutandoli a comprendere il valore motivante del teatro comunitario e della creazione di una propria produzione.

OBIETTIVI

I nostri obiettivi sono complessi e interconnessi. Il nostro scopo principale è sostenere ed emancipare comunità svantaggiate, in particolare bambini e giovani. Attraverso il teatro comunitario, i partecipanti scoprono i propri eroi e le proprie risorse, sperimentano successi che mancavano nelle loro vite e sviluppano abilità comunicative, cooperative, di concentrazione, creatività e competenze artistiche (voce, movimento, destrezza, capacità musicali). Il successo condiviso rafforza l'autostima, mentre il feedback sviluppa consapevolezza di sé e pensiero riflessivo. Il nostro obiettivo è incoraggiare i giovani ad ampliare lo sguardo sulle proprie possibilità e aspirazioni future. Non ci aspettiamo che tutti scelgano una carriera teatrale, ma vogliamo che credano nel valore di porsi obiettivi ambiziosi.

Rafforzare la comunità è importante quanto sostenere il singolo, poiché la motivazione si perde rapidamente se qualcuno resta isolato. Poiché bambini e giovani non possono essere separati dalle loro famiglie, un altro obiettivo è che gli adulti riconoscano il valore dei partecipanti, si sentano orgogliosi di loro e acquisiscano strumenti utili per il proprio lavoro. Un obiettivo fondamentale è che le storie e i messaggi dei giovani svantaggiati raggiungano un pubblico più ampio – altre città, comunità, decisori politici, classi medie – per aiutarli a riconoscere il valore dei bambini rom e svantaggiati.

È importante per noi offrire opportunità di sviluppo professionale a operatori teatrali, educatori e giovani artisti rom che collaborano con noi. Sperimentare nuovi metodi, ottenere successi e trovare motivazione può persino ispirarli ad avviare programmi simili. Poiché in Ungheria esistono molte comunità svantaggiate, e poiché fortunatamente esistono molti

professionisti in grado di avviare processi simili, consideriamo il nostro progetto un esperimento i cui metodi e risultati possono essere condivisi e replicati altrove.



APPROCCIO PEDAGOGICO: CREARE UN AMBIENTE SICURO, CREATIVO E COLLABORATIVO

DEFINIRE UN QUADRO COMUNE

Il teatro comunitario – come altri metodi artistici o educativi non formali – è molto diverso dall'educazione formale, in cui i giovani svantaggiati spesso si sentono a disagio. In questo processo, il focus è sui partecipanti, non sul programma: non esistono risposte giuste o sbagliate, ogni opinione e idea ha valore, e ciascuno riceve quanto è disposto a dare.

È fondamentale chiarire fin dall'inizio che il lavoro si basa su rispetto reciproco, ascolto, comunicazione non violenta e presenza condivisa. Se ci si concentra solo su apertura e libertà, il quadro per una collaborazione produttiva non è garantito. Nel lavoro di gruppo, è importante sottolineare che i partecipanti devono assumersi responsabilità gli uni verso gli altri, perché le conseguenze del mancato rispetto delle regole non ricadono solo sul singolo, ma sull'intero gruppo, mettendo a rischio il raggiungimento dell'obiettivo comune. Mentre i giovani della classe media sono spesso motivati da obiettivi individuali, i gruppi svantaggiati tendono a essere più ispirati dal successo collettivo.

Mettere le regole per iscritto garantisce trasparenza e permette a partecipanti e formatori di farvi riferimento in ogni momento. Oltre alle regole, è essenziale definire chiaramente obiettivi e struttura del processo: contenuti degli incontri, orari, pause, pasti. I dettagli operativi devono essere concordati in anticipo con partecipanti e partner locali per evitare spiacevoli

sorprese, come la mancata presenza di un partecipante alla prima dello spettacolo.

ESPERIENZE CONDIVISE E GIOCHI

Insieme alla definizione del quadro, è importante che i bambini vivano esperienze positive fin da subito. All'inizio, un gioco di icebreaking – in cui ciascuno condivide qualcosa di sé – può favorire una partecipazione attiva. Durante gli incontri si lavora seduti in cerchio, tutti allo stesso livello, e i formatori siedono tra i partecipanti, non separati da loro, a indicare parità e collaborazione.

Anche se molti partecipanti già si conoscono, i giochi offrono l'opportunità di una connessione più profonda. Possono essere giochi verbali, di movimento o esercizi di abilità. Spesso i giochi preparano al lavoro professionale: ad esempio, prima di creare un personaggio, il “gioco dei personaggi in camminata” – in cui i bambini incarnano diversi ruoli – risulta molto efficace.

Per i più piccoli e per i bambini più energici, è particolarmente importante iniziare con attività dinamiche e ludiche. Queste devono essere semplici, favorire la fiducia e creare un clima disteso. Già nei primi giochi possono emergere comportamenti negativi (es. prese in giro), che vanno affrontati subito. In assenza di aggressività, è sufficiente richiamare le regole del gioco, senza coinvolgere tutto il quadro normativo.

Con il proseguire del percorso, si possono introdurre giochi più complessi: competitivi o cooperativi, per sviluppare concentrazione, lavoro di squadra o creatività. I giochi preferiti dal gruppo possono essere ripetuti come premi o momenti di decompressione, e riproporre alcune attività mette in evidenza i progressi compiuti. Ad esempio, il “gioco del conteggio a occhi

chiusi” – in cui il gruppo conta insieme e se due parlano insieme bisogna ricominciare – allena attenzione e sincronizzazione, abilità necessarie anche in scena.

Nella prima fase del percorso predominano le attività ludiche. Nella seconda, quando iniziano le prove, i giochi servono soprattutto per rinfrescare il gruppo, ricompensarlo e motivarlo.

I giochi sviluppano un’ampia gamma di competenze (concentrazione, immaginazione, empatia, cooperazione, memoria) e attivano diverse intelligenze (verbale, motoria, musicale). Pur essendo impossibile ottenere cambiamenti radicali in pochi giorni, si possono osservare progressi evidenti – per esempio nella concentrazione. In molte sedi, alla fine del percorso, i bambini riuscivano a lavorare con continuità per due ore di fila – anche i più piccoli. La continuità è essenziale: offrendo un programma coerente e basato sull’esperienza, i bambini diventano partecipi dell’obiettivo comune. Poiché ciascuno ha punti di forza diversi, attività varie assicurano che ogni partecipante trovi il proprio spazio e viva esperienze di successo. Le attività ludiche aiutano anche i formatori a individuare le risorse individuali e di gruppo su cui costruire.

È utile osservare durante i giochi elementi che possono poi essere integrati nello spettacolo. Per esempio, nel “gioco delle statue”, un bambino ha creato una casa con così tanto entusiasmo che essa è diventata parte della produzione. In un’altra occasione, un ragazzo ha fatto improvvisamente una capriola durante un gioco, ispirando il gruppo a inserire elementi acrobatici nello spettacolo.

SPERIMENTARE IL SUCCESSO INSIEME

Il nostro obiettivo è che tutti partecipino ai giochi, alla narrazione e alla creazione delle scene, ma non è necessario che tutti compaiano

nello spettacolo finale. Alcuni partecipano come performer di gruppo, membri del coro o in ruoli silenziosi. È importante riconoscere che non tutti si sentono a proprio agio sul palco.

Nel teatro comunitario, chi lavora dietro le quinte è importante quanto chi recita. I partecipanti che realizzano costumi, oggetti di scena o supportano la produzione in altri modi sono fondamentali per il successo. Molti eccellono in questi compiti, utilizzando competenze proprie – ad esempio il disegno, la manualità o il gusto per abiti e accessori. Nei processi creativi comunitari è essenziale trattare la squadra di supporto come parte integrante del team creativo. Anche loro devono partecipare a discussioni, giochi, valutazioni, momenti di chiusura e celebrazione del percorso. Nella maggior parte dei casi, questi partecipanti lavorano a stretto contatto con i formatori negli ultimi giorni, quando la struttura è definita e i bisogni delle scene sono chiari. È altrettanto importante che i collaboratori dietro le quinte non vengano trattati come “servitori” dello spettacolo, ma abbiano spazio per sviluppare idee creative autonome: possono progettare locandine, creare proiezioni di sfondo, selezionare musica, occuparsi di trucco o acconciature.

Possono sorgere conflitti tra attori e team di supporto (ad esempio, quando un attore desidera un costume diverso o rifiuta una pettinatura). Queste situazioni devono essere gestite con sensibilità, distribuendo compiti e opportunità creative in modo da valorizzare i punti di forza del team di supporto e minimizzare le tensioni. Questo approccio favorisce un ambiente positivo e collaborativo.

PROCESSI E DINAMICHE NEI PROGETTI DI TEATRO COMUNITARIO

Stanchezza e tensione sono parti naturali del processo creativo. Molti partecipanti non avevano mai svolto attività così intense e concentrate. Nei doposcuola, i giovani sono abituati ad attività brevi, individuali o in piccoli gruppi, dove è possibile fare pause o ritirarsi. Il teatro comunitario invece dà priorità agli obiettivi condivisi: i partecipanti devono lavorare insieme intensamente per lunghi periodi, e le difficoltà individuali non possono essere affrontate come in un percorso personalizzato. È comunque essenziale che i formatori ricompensino il gruppo con giochi o attività ludiche, soprattutto quando l'attenzione cala o emerge la fatica.

La formazione del gruppo può generare tensioni, talvolta influenzate da fattori esterni. Tuttavia, il lavoro collettivo spesso modifica le dinamiche. Un partecipante precedentemente considerato un “leader” può impegnarsi poco, mentre una persona più silenziosa può emergere come figura importante. Questi cambiamenti influenzano relazioni e funzionamento del gruppo, soprattutto nelle comunità in cui i partecipanti già si conoscevano.

È importante ricordare che il nostro lavoro è orientato sia al processo sia allo spettacolo finale. I bambini portano spesso esperienze che rinforzano un atteggiamento “non posso, non voglio”, che può portare all'abbandono. Dobbiamo credere che il gruppo riuscirà, che i partecipanti sono capaci e preziosi, e che con il giusto sostegno possono incanalare le emozioni negative verso l'obiettivo comune. Sostenendo questa fiducia, i formatori possono creare limiti chiari senza rigidità, offrendo struttura e allo stesso tempo dimostrando fiducia: i partecipanti si sentiranno sostenuti nel realizzare qualcosa che sembrava impossibile.

I giovani svantaggiati raramente sperimentano situazioni stimolanti, opportunità creative di gruppo o educatori che credono in loro pur mantenendo una struttura. Il sistema scolastico formale, rigido e orientato alla performance, può essere bilanciato da un approccio che risponde ai bisogni dei bambini, accoglie le emozioni e rafforza relazioni ed empatia. Al tempo stesso, i giovani hanno bisogno di sfide, aspettative, compiti fuori dalla comfort zone, feedback costruttivi, occasioni di competizione e responsabilità. Questi elementi sono essenziali perché possano crescere come adulti attivi, responsabili e orientati agli obiettivi.

Il successo va rinforzato in molti modi, talvolta più volte al giorno, a seconda delle necessità individuali. Per i bambini che si sottovalutano, anche i piccoli progressi devono essere lodati, ringraziati, celebrati. Per gli adolescenti più esperti, progressi più complessi meritano riconoscimento. Insieme al rinforzo positivo, è importante individuare aree di miglioramento per tutti i gruppi destinatari.

IL NOSTRO METODO: CREARE STORIE E PERSONAGGI

STORIE

Basandoci sulla metodologia dei laboratori Roma Heroes, di solito iniziamo il processo discutendo con i partecipanti cosa, secondo loro, rende qualcuno un eroe. Gli eroi prendono decisioni attive di fronte alle difficoltà, agiscono e generano un impatto: questo vale per ogni eroe. Successivamente, i partecipanti condividono – in coppia o in piccoli gruppi – storie dei loro eroi e riflettono anche su momenti in cui loro stessi sono stati eroi per qualcun altro.

Prima della discussione, anche i formatori condividono storie personali, incoraggiando i partecipanti ad aprirsi. È importante che queste storie siano sincere e raccontate con un livello di profondità che ci si può aspettare anche dai partecipanti. Se condividiamo una storia superficiale, otterremo risposte superficiali. Allo stesso tempo, bisogna evitare storie troppo lontane dal mondo dei bambini o che possano suscitare esperienze traumatiche che non siamo in grado di affrontare.

In seguito, i partecipanti condividono le storie ascoltate con tutto il gruppo, sempre in prima persona – questo segna l'inizio del lavoro sui personaggi. Condividere, ascoltare le storie riformulate e ricevere feedback può avere un impatto molto forte sui partecipanti. Insieme selezioniamo le storie più significative e identifichiamo temi emergenti. Se le storie o i temi sono troppi, è utile votare quelli che interessano di più.

Una volta scelte le storie, i piccoli gruppi iniziano a creare scene ispirate ad esse. Non è necessario seguire la storia alla lettera: il gruppo decide come lavorarla. In alcuni casi si uniscono

più storie in un'unica scena. È importante che i partecipanti possano esprimersi verbalmente e partecipare attivamente alla narrazione. La creazione di scene in piccoli gruppi è spesso ben preparata da esercizi teatrali semplici, come giochi di tableau (statue) o brevi improvvisazioni mute. Le storie portate dai partecipanti sono solitamente molto varie e trattano problemi e situazioni diverse. Durante il processo, alcune storie perdono interesse, mentre altre possono essere collegate. I formatori facilitano questo collegamento, modellando una narrazione coerente a partire dalle scene proposte.

Ad esempio, una volta, alla ricerca di un tema comune, emersero fede e tradizioni come focus centrale. L'idea venne dai ragazzi stessi, e per approfondirla organizzammo un laboratorio di scrittura rap. Per guidare il processo, proponemmo una serie di domande riflessive a cui rispondere nei testi. Domande come: Che cos'è la fede per te? Qual è la tua connessione personale? Come appare nella tua vita quotidiana? In estate, durante un camp intensivo di cinque giorni in campagna, raccogliemmo informazioni sulle tradizioni, con particolare attenzione alle tradizioni rom-ungheresi. I partecipanti chiesero ai parenti, secondo le proprie conoscenze, quali tradizioni conoscessero o praticassero. Fecero anche ricerche online. I risultati – il nostro sapere condiviso – furono portati nel gruppo, e le squadre scelsero tradizioni da sviluppare in scene. Nei giorni successivi, queste scene furono affinate, approfondite, provate e organizzate in sequenza, creando una storia coerente.

TEATRO SENZA COPIONE

Nel teatro comunitario non esiste un copione predefinito. Lo spettacolo nasce da scene e improvvisazioni create dai

partecipanti. Essi sanno dove deve andare la scena, quali sono le intenzioni e i movimenti principali del loro personaggio, ma non devono memorizzare battute fisse. Possiamo usare domande guida per strutturare gli sketch. Queste servono solo come cornice – un punto di partenza per orientarsi nel flusso della storia. Domande tipiche sono: Da dove inizia la scena? Chi sono i personaggi? Qual è la situazione di base? Qual è il conflitto? Dove conduce?

La performance può allontanarsi dal testo scritto: l'importante è mantenere l'arco narrativo e la coerenza.

SCENE AUTENTICHE

Nella prova e nella rifinitura delle scene, molti aspetti sono importanti, ma qui ne evidenziamo due.

Primo: nello sviluppo di storie e personaggi bisogna prestare attenzione a evitare rappresentazioni stereotipate o negative. Questo vale anche durante la creazione delle scene. Attraverso domande guida, incoraggiamo i partecipanti a superare soluzioni superficiali e unidimensionali. Quando si ripensano i personaggi, dovremmo sottolineare tratti positivi che possono cambiare relazioni e rendere i personaggi più autentici agli occhi del pubblico.

Questo tipo di riflessione è particolarmente cruciale per i giovani svantaggiati, che spesso portano storie provenienti da un mondo segnato da pregiudizi e stereotipi. Molti bambini – compresi i giovani rom – interiorizzano la stigmatizzazione. Per esempio, quando vedono una telecamera, alcuni si mettono automaticamente in posa da pugile. Riconoscere questi schemi e affrontarli con delicatezza è essenziale per trasformare l'immagine di sé e la percezione esterna. Per questo, una prima versione di una scena non basta mai. Per evitare di rinforzare stereotipi, i formatori non devono cancellarli, ma aiutare i partecipanti a riconoscerli e

metterli in discussione da soli. Spesso i partecipanti hanno una comprensione più sfumata della realtà della loro comunità rispetto ai creatori esterni, e mettendo in scena la verità dei loro personaggi possono creare valore artistico autentico.

Nel teatro comunitario l'obiettivo non è una dizione perfetta o movimenti impeccabili, quindi la memorizzazione e le tecniche formali sono secondarie. Tuttavia è importante che il pubblico possa capire ciò che viene detto. Per questo integravamo esercizi di respirazione, attività per lo sviluppo vocale e giochi di articolazione. Per quanto riguarda il movimento, i compiti devono essere adattati alle capacità e al potenziale del gruppo. Ad esempio, se generalmente si evita che gli attori diano le spalle al pubblico, alcune eccezioni possono aumentare l'autenticità. Se un bambino timido interpreta un personaggio timido, può essere più efficace lasciarlo parlare con lo sguardo rivolto verso il basso piuttosto che forzarlo al contatto visivo. Questo approccio dà priorità all'autenticità e al benessere dei partecipanti.

L'obiettivo finale è creare una connessione genuina tra personaggio e interprete, permettendo ai giovani attori di godersi il processo senza essere limitati da regole rigide.



Rampa Prenestina
Associazione di Promozione Sociale

UNA METODOLOGIA INCLUSIVA PER LE ATTIVITÀ DI STRADA DI RAMPA PRENESTINA

“Nessuno educa nessuno, nessuno si educa da solo, gli uomini si educano insieme, con la mediazione del mondo...”

Paulo Freire, *Pedagogia degli Oppressi*, 2005, continuum, New York, London, 80.

Questa metodologia teatrale è destinata a un gruppo di giovani principianti diversi in fascia di età, genere, origine etnica e sociale, coinvolti attraverso il progetto Inclusive Community Theater (ITC) nella creazione di uno spettacolo/performance teatrale che sarà presentata a livello locale e internazionale.

Con tale attività si intende divulgare la conoscenza del teatro nella comunità Rom, offrire ai giovani una opportunità di crescita personale attraverso una esperienza di gruppo e coinvolgerne i giovani di talento in percorsi di formazione nell'ambito di una rete europea di artisti Rom.

In una fase successiva un gruppo di 5/6 giovani parteciperà alla creazione dello spettacolo che si incontrerà con il gruppo omologo Ungherese al festival di Cluj, organizzato dal partner rumeno a ottobre 2025

La formazione avrà cadenza settimanale regolare e sarà guidata da due o tre giovani artisti/formatori sotto la supervisione di artisti senior e l'ausilio di artisti ospiti in giornate intensive mirate.

La metodologia sviluppata dalla compagnia Rampa Prenestina è un compendio di esercizi, giochi e training fisico uniti ad approfondimenti tematici, brainstorming e ricerca che danno ai partecipanti gli strumenti per la costruzione creativa di una narrazione personale e collettiva mediante l'acquisizione di nuove e molteplici forme di linguaggio ed espressione fisica e verbale.

I giovani Rom ma anche i coetanei di diversa provenienza ma simile situazione sociale, si trovano spesso in una condizione di povertà educativa, emarginazione e isolamento culturale e sociale, daremo dunque spazio, durante la formazione, a momenti di conoscenza e riflessione attraverso la visione di film tematici, documentari, spettacoli teatrali, letture collettive, studio e approfondimento di concetti di pedagogia informale, partecipazione ad eventi sociali e cittadini di varia natura che aprano la visione del mondo.

Nella fase iniziale del nostro lavoro è fondamentale creare una atmosfera confortevole e protetta dove i partecipanti stiano a proprio agio e possano esprimersi liberamente secondo la propria indole, nell'assenza di giudizio, in rapporto paritario che accolga le diversità e crei dinamiche di apprendimento reciproco e collaborativo che prenda e al contempo dia forza al gruppo.

LE ATTIVITÀ INTERATTIVE ALL'APERTO

Le attività saranno precedute dalla presentazione all'aperto del nostro spettacolo "Aspettando Bo" nella sua versione originale "di strada", più leggera, adattabile a qualsiasi contesto e aperta alla componente improvvisativa che permette una maggiore interazione con il pubblico.

Lo spettacolo, seguito dal dibattito col pubblico, sarà la presentazione del nostro lavoro, della nostra identità, il nostro pensiero, la nostra poetica. Lo spettacolo racconta la storia di due ragazzi Rom e la loro strenua ricerca di una condizione di vita migliore, che si rivelerà vana a causa delle incongruenze burocratiche e legislative della società moderna. Il testo è autobiografico e molto vicino alla realtà dei giovani Rom dei campi e in generale i giovani delle periferie.

Molti giovani nel tempo si sono avvicinati a noi dopo lo spettacolo per esprimere i loro pensieri al riguardo e contiamo sulla sua forza suggestiva per attrarre nuovi partecipanti nelle attività future. L'altro fattore significativo è l'effetto straordinario dell'evento sulla vita degli insediamenti Rom che visiteremo, luoghi permeati dall'isolamento, la monotonia e l'abbandono. La nostra esperienza pregressa è la gratitudine e il rispetto che questi luoghi e le loro comunità, solitamente chiusi su sé stessi, esprimono per chi, rompendo con gli stereotipi, entra negli insediamenti con per portare bellezza ed empatia e ancora di più il fascino e la presa che il teatro esercita quale forma di narrazione.

A stretto giro torneremo nelle comunità per avviare le attività all'aperto finché la stagione lo permette. I primi approcci saranno caratterizzati da giochi collettivi accompagnati da musica per facilitare la reciproca conoscenza, seguita a stretto giro da attività

ludiche di educazione teatrale e momenti di riflessioni su storia e attualità relativi alla comunità.

Una volta consolidato il gruppo di partecipanti le attività si sposteranno in luoghi più protetti e funzionali alla formazione e la creazione del nuovo spettacolo.

IL GIOCO

L'approccio pedagogico di base di Rampa Prenestina è il gioco in tutte le sue forme. Nell'atto del gioco l'individuo torna alla condizione originaria di innocenza e spontaneità.

La concentrazione nel seguire le regole del gioco e la tensione verso l'obiettivo del gioco lo porta ad una condizione di prontezza e sincero entusiasmo, alzando il livello energetico.

Il gioco spesso induce all'allegria, la gaiezza, la risata, stimolando l'individuo all'apertura e l'oblio di strutture mentali, rigidità e atteggiamenti difensivi

Il gioco di gruppo sviluppa il senso di squadra, crea legami, complicità e amicizie.

Ambo i partner del progetto prediligono il gioco come base della struttura pedagogica sia nel training teatrale che nelle attività educative.

I giochi sono principalmente quelli di origine popolare, spesso comuni in diversi popoli e culture. Nel primo periodo saranno proposti nella loro versione popolare e serviranno per rompere il ghiaccio, memorizzare i nomi dei compagni, spezzare il ritmo in modo divertente, alzare l'energia del gruppo creare complicità, legami, nuove modalità di interazione tra i partecipanti, rinforzare il gioco di squadra.

In seguito ai vari giochi saranno apportate modifiche e abbinati esercizi per creare giochi teatrali su temi proposti dai trainer o su narrazioni proposte dai partecipanti. In un percorso graduale i giochi e le tematiche si fonderanno in piccole improvvisazioni che nel tempo potranno divenire vere e proprie drammaturgie e testi teatrali.

LE CARTE

La nostra proposta di metodo si basa sull'uso articolato delle carte da gioco Dixit per il lavoro di squadra come fonte di ispirazione per lo sviluppo di idee, la creazione di contenuti e la costruzione di materiali letterari e poetici per l'improvvisazione teatrale.

L'utilizzo di giochi di carte è di natura giocosa e creativa ma rappresenta anche un tramite per la conoscenza di sé e dell'altro. Gli Archetipi rappresentati e rivelati attraverso le immagini aiutano ai partecipanti ad esprimere il proprio universo interiore, i propri pensieri, il proprio metro di misura della realtà visibile e invisibile come quella dei sogni, le fantasie, le aspirazioni, gioie e paure. L'interpretazione individuale delle immagini sulle carte viene condivisa nel gruppo e discussa collettivamente, evidenziando molteplici possibilità di interpretazione che aprono a nuovi modi di pensare e di concepire la vita.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Le carte Dixit possono essere utilizzate per facilitare e promuovere la comprensione reciproca tra i partecipanti, indagando e scambiando il significato personale che diamo alle immagini che estraiamo dal mazzo di carte. Questo passaggio è molto efficace per il rafforzamento del gruppo e favorisce la nascita di relazioni, affinità e amicizia tra i partecipanti.

Sul lato creativo, le carte Dixit possono essere utilizzate per la creazione di personaggi teatrali che prendono ispirazione dalle immagini e dai personaggi che appaiono dalla carta in una distribuzione casuale; in uno sviluppo graduale, quei

personaggi possono impegnarsi in improvvisazioni in coppia e successivamente in gruppo, facilitando lo sviluppo di storie e semplici drammaturgie.

Le carte Dixit presentano immagini di potente suggestione e poetiche. Sono state create diverse versioni, ti consigliamo di dotartene del maggior numero possibile, ma possono essere utilizzati anche altri tipi di giochi di carte, mantenendo così la natura casuale e accidentale della distribuzione delle carte per allenare la capacità creativa.

È importante lasciare la massima libertà ai partecipanti nell'interpretazione delle carte e nello sviluppo di personaggi e storie, senza imporre la visione personale degli allenatori, limitando l'intervento di questi ultimi a una guida soft e allo sviluppo successivo delle improvvisazioni scelte.

FONDAMENTI TEORICI

Analogamente ai principi della terapia narrativa, le immagini evocative delle carte Dixit offrono un mezzo di accesso al materiale inconscio – sogni, paure, aspirazioni – invitando i partecipanti a proiettare i propri stati interiori su stimoli visivi ambigui. In linea con la psicologia junghiana, tali immagini possono essere interpretate come simboli archetipici che attraversano confini temporali e culturali. Esse agiscono come mediatori tra il materiale inconscio e quello conscio, aiutando i partecipanti a portare in superficie significati impliciti.

Il carattere ludico e intuitivo del lavoro con le immagini le rende particolarmente efficaci nei contesti di teatro comunitario, dove i partecipanti esplorano storie ed esperienze in modo collettivo. Attraverso l'interazione con le carte, gli individui non solo riflettono su temi personali, ma li connettono anche a narrazioni culturali

più ampie, in risonanza con il concetto junghiano di inconscio collettivo. Così, le carte funzionano come strumenti che collegano l'espressione personale alla creazione di un senso condiviso, arricchendo il processo creativo individuale e collettivo.

SCHEMA DELLA SESSIONE



La sessione richiede un mazzo di carte Dixit (o stampe ad alta risoluzione), insieme a un tavolo o uno spazio sul pavimento per esporre le carte, oltre a post-it e penne. Facoltativamente, si può utilizzare una macchina fotografica o un proiettore per condividere le immagini delle carte con il gruppo.

Il laboratorio è strutturato in sette fasi pensate per guidare i partecipanti dalla riflessione individuale alla creatività collettiva

1. Riscaldamento (10 minuti): Il facilitatore spiega le regole, conduce un breve gioco di conoscenza e introduce le carte Dixit.
2. Selezione individuale (15 minuti): Ogni partecipante sceglie una o due carte in risposta a una domanda o a un invito semplice, ad esempio: “scegli una carta che...”.
3. Esempi di inviti: “Seleziona una carta che rappresenta la tua giornata/la tua paura più grande!”, “Scegli un’immagine che mostra come immagini il tuo futuro!”, “Scegli una carta che potrebbe essere la scena iniziale di uno spettacolo sulla trasformazione!” oppure “Seleziona una carta che per te rappresenta la felicità/la famiglia/la tristezza!”.
4. Riflessione personale (15 minuti): Su post-it, i partecipanti annotano il motivo della scelta e l’immagine o la storia interiore che questa evoca.
5. Condivisione in piccoli gruppi (20 minuti): In gruppi di tre, ciascun partecipante presenta la propria carta e riflessione. Gli altri pongono domande aperte per approfondire l’esplorazione.
6. Costruzione della narrazione collettiva (20 minuti): Ogni piccolo gruppo combina le carte scelte in un abbozzo di storia o in un testo poetico.
7. Improvvisazione teatrale (20 minuti): I gruppi interpretano brevi scene improvvisate basate sulla narrazione creata insieme.
8. Debriefing e integrazione (10 minuti): Il gruppo completo si riunisce per riflettere sui cambiamenti emotivi e sulle scoperte creative fatte durante la sessione.

La metodologia offre molte varianti e può essere adattata a diversi contesti. Ad esempio, nella fase di debriefing e integrazione, i partecipanti possono selezionare carte per rappresentare “ciò che ha funzionato” e “ciò che non ha funzionato”. Un’altra variante è il formato passato–presente–futuro, in cui ogni partecipante pesca tre carte coperte, le assegna alle tre fasi temporali (una per il passato, una per il presente e una per il futuro), poi le rivela e racconta la loro sequenza.

Per i laboratori a distanza, le immagini delle carte possono essere condivise tramite screen sharing, mentre riflessioni e costruzione delle storie possono essere realizzate su una lavagna digitale



RISULTATI ATTESI

Il metodo è concepito per generare materiali narrativi ricchi, che successivamente possono servire come punti di partenza per scene, monologhi o testi poetici. Oltre alla produzione creativa, l’uso delle metafore e della proiezione favorisce l’aumento della

consapevolezza di sé a livello personale, permettendo agli individui di esplorare aspetti della propria identità in modo sicuro e immaginativo. A livello di gruppo, il processo rafforza i legami all'interno dell'equipe attraverso una condivisione ludica e non giudicante, promuovendo un clima di fiducia e collaborazione. Ci si aspetta che i partecipanti sperimentino un'empatia accresciuta, man mano che diventano testimoni delle diverse realtà interiori degli altri e interagiscono con esse.

Per valutare tali risultati, può essere applicata una combinazione di metodi di valutazione riflessiva e creativa. I diari riflessivi possono rilevare i cambiamenti nella percezione di sé, invitando i partecipanti ad annotare i propri pensieri prima e dopo la sessione. Gli artefatti creativi — come abbozzi di storie, testi poetici o sceneggiature improvvisate — possono essere raccolti come prove della generazione di idee divergenti e della creatività collettiva. Il feedback tra pari offre un ulteriore livello di approfondimento: i partecipanti possono utilizzare una semplice scala di valutazione per esprimere il proprio grado di....



LISTA DESCRITTIVA DI GIOCHI MODULARI E ADATTAMENTI

IL FIORE

In cerchio, pugni chiusi uniti fra tutti e rivolti in alto, aprire le mani uno dopo l'altro fino a completare il cerchio, le dita vibrano poi come i petali di un fiore appena schiuso. Gioco simbolico di apertura del laboratorio, per creare atmosfera unitaria di gruppo.

GIOCO DI PRESENTAZIONE

In cerchio, uno alla volta i partecipanti entrano al centro del cerchio e dicono il proprio nome. Al secondo giro, al nome si aggiunge un gesto a scelta, rappresentativo del proprio essere. Al terzo giro alle due prime azioni si aggiunge un inchino di saluto, seguito da un applauso collettivo del cerchio. Gioco di conoscenza interpersonale e rottura del ghiaccio.

GIOCO DI PRESENTAZIONE 2

In cerchio, uno alla volta i partecipanti dicono il proprio nome, aggiungendo un gesto e una frase rappresentativa della loro personalità che faccia rima con il nome. Seguendo l'ordine del cerchio, gli altri partecipanti, prima del loro nome devono ripetere nomi, frasi e gesti di quelli che l'hanno preceduti. Gioco di conoscenza interpersonale e rottura del ghiaccio, adatto a memorizzare i nomi di tutti.

OCCUPARE LO SPAZIO

Tutto il gruppo cammina distribuendosi in tutto lo spazio, il moderatore da ordini di cambio di velocità della camminata e di stop improvviso. Possibili varianti, guardare negli occhi i partecipanti che si incrociano. Allo stop guardare negli occhi o abbracciare il partecipante più vicino. Gioco di rottura del ghiaccio, consapevolezza del corpo nello spazio, della condivisione dello spazio con gli altri e dei vari gradi di vicinanza con gli altri, spazio pubblico, spazio intimo.

QUESTO È UN GATTO

In cerchio, il leader offer un oggetto alla persona accanto, sia da un lato che dall'altro avviando un breve dialogo: "Ecco, questo è per te!" "Cos'è?" "E' un gatto!" "Cosa?" "E' un gatto!" "Ah!" Il passaggio degli oggetti continua in ambo le direzioni creando situazioni divertenti. Il leader può aggiungere altri oggetti a piacere oltre i due iniziali dandogli un nome a piacere. Gioco energizzante e di rottura del ghiaccio.

BALTHAZAR DICE

In cerchio, il gruppo cammina in tondo, il leader al centro da i comandi (Cammina veloce o lentamente, fermati, grattati la testa ecc.). Solo i comandi preceduti dalle parole chiave "Balthazar dice" devono essere eseguiti; il leader cercherà di trarre il gruppo in inganno omettendo occasionalmente tali parole chiave. Chi si confonde esce dal gioco. Gioco di concentrazione.

GIOCO DEL MIMO

In cerchio, il leader in silenzio e con i gesti crea un oggetto che offre al vicino. Il vicino lo riceve e con gesti lo trasforma in un altro oggetto e lo offre al prossimo vicino e così via. Gioco di espressione corporea e creatività. Il moderatore può precederlo con esercizi motori di pantomime.

L'ASSASSINO

I partecipanti faccia al muro, il moderatore sceglierà un membro che sarà l'assassino, la sua arma sarà l'occhiolino, il suo compito uccidere più persone possibili senza farsi scoprire. Alle vittime non è permesso reagire o denunciare, ma solo cadere a terra fingendo la morte. Chi scopre l'assassino non può denunciarlo pubblicamente ma solo sottovoce all'orecchio del moderatore. Se indovina il gioco termina, se non indovina il denunciante esce dal gioco. Gioco di concentrazione, osservazione, complicità.

GUARDIE E LADRI

due gruppi di sedie in fila una davanti all'altra a 2-3 metri di distanza. I ladri sono seduti, in piedi dietro alle sedie sono le guardie, a una delle sedie vi è una guardia ma non un ladro, la sedia è vuota. Le guardie usano lo sguardo e con un occhiolino invitano i ladri della fila di fronte a fuggire per venire alla loro sedia. Gioco dinamico, energizzante, di complicità, controllo dell'energia fisica.

BARCHE

Il gruppo cammina sparso occupando tutto lo spazio come se stessero nuotando in mare. Il leader chiama ad alta voce barche di 3,4 o 5, I partecipanti devono rapidamente assemblarsi in gruppi del numero dato. Gioco energizzante, di complicità, utile a suddividere casualmente I partecipanti in gruppi di lavoro del numero desiderato.

LE STATUE

Suddivisi in due squadre, attori e pubblico, un primo partecipante entra al centro della scena e prende una posa scultorea. A turno uno alla volta, entrano gli altri partecipanti e prendono posa mantenendo un punto di contatto fisico con le altre statue, la squadra creerà una statua collettiva che può essere astratta o rappresentativa. Gioco creativo di espressione corporea.

FOTO DI FAMIGLIA

Suddivisi in squadre, I partecipanti prendono posa a rappresentare una foto di famiglia. Gioco creativo di espressione corporea e attoriale.

YATZI

Suddivisi in squadre, una agisce e l'altra fa da pubblico. Lo spazio viene suddiviso immaginariamente in una scacchiera della grandezza adatta al numero di partecipanti. Uno alla volta, i membri della squadra entrano nella scacchiera muovendosi

esclusivamente in Avanti, indietro e lateralmente, gradualmente si aggiunge al movimento un gesto ripetitivo e in seguito anche un verso sonoro o una parola. Quando tutti I membri sono entrati e in azione, si osservano gli accadimenti e le interazioni casuali e spesso significative che avvengono nella scacchiera. Al segnale di chiusura del moderatore, la squadra pubblico applaude. Gioco creativo di improvvisazione teatrale.

LA GUIDA

Suddivisi in coppie, un partecipante, tenendo per mano o in altro modo l'altro partecipante bendato o ad occhi chiusi, lo guida attraverso un percorso sensoriale. Il percorso può essere casuale, astratto, oppure pianificato a creare una drammaturgia significativa. Gioco di creatività, sensibilità e cura dell'altro.

1-2-3 STELLA

gioco popolare con varianti. Un partecipante fa da capo, faccia al muro, fa la conta e si gira per sorprendere I concorrenti in movimento, gli altri in fila orizzontale all'altro capo della sala possono avanzare fin quando il capo non li guarda, quando improvvisamente il capo si gira a guardarli, tutti devono congelarsi, chi viene colto in movimento esce dal gioco. Il concorrente che per primo tocca la spalla del capo vince. Si aggiungono gradualmente varianti significative: a.e. Al congelamento I concorrenti devono prendere una posa specifica (mostro, smorfia, atteggiamento, etc.) In coppia, al congelamento devono prendere una posa significativa. (abbraccio, lite posa statuaria, etc.) Gioco energizzante, di creatività e complicità.

CORRIDOIO SENSORIALE

suddivisi in due gruppi situati in fila uno davanti all'altro a formare un corridoio, un partecipante, ad occhi chiusi, cammina lentamente lungo il corridoio umano, il gruppo usando il contatto fisico (massaggio carezza, pizzicotti, etc.) e/o il suono (vento, pioggia, foresta, animali, etc) creano un'esperienza sensoriale o un paesaggio sonoro. Gioco di creatività, sensibilità e cura dell'altro.

ZOMBIE

Sedie vengono distribuite nello spazio, tante quanti sono i partecipanti più una sedia vuota. Un partecipante viene nominato Zombie, parte camminando dal punto più lontano dello spazio imitando la lentezza e l'atteggiamento di uno zombie. I concorrenti spostandosi rapidamente da una sedia all'altra devono impedirgli di sedere sulla sedia vuota. Tutti possono spostarsi eccetto i concorrenti più vicini alla sedia vuota. Gioco energizzante, di rottura del ghiaccio con elementi attoriali.

CONDUTTORE SILENZIOSO

In cerchio o, più difficile, sparsi nello spazio. Un partecipante esce dalla sala. I restanti scelgono un partecipante che guiderà silenziosamente le azioni e i movimenti che verranno imitate dal resto del gruppo. Il partecipante rimasto fuori rientra e deve indovinare chi è la guida. Gioco di squadra energizzante.

IL GIOCO DEI PARERI

Lo spazio è diviso in due, ogni spazio assegnato ad un parere diverso su un tema emerso durante una discussione o durante il dibattito. I partecipanti si collocano nello spazio corrispondente al loro parere. Quando tutti hanno preso parte, il moderatore invita ciascuno a motivare la sua presa di posizione, evitando di mettere in atto alcun giudizio e lasciando aperta la possibilità ad ognuno di cambiare parere e di conseguenza la propria posizione nello spazio. Gioco per valorizzare il rispetto del parere altrui e il non-giudizio.

SCRITTURA CREATIVA

Per un gruppo più grande o intero. Il primo partecipante scrive una frase di una riga su un determinato tema sul foglio di carta, piegala dietro in modo che non sia visibile e passa il foglio al successivo che scrive la sua frase, piegala, passala e così via. Il risultato è il foglio piegato a fisarmonica che torna ai primi partecipanti che lo apre e legge ad alta voce tutte le frasi come un unico testo completo. Gioco creativo.

OCCHI SULLA SCENA

In cerchio, il gruppo fa un giro per memorizzare i nomi dei partecipanti. Poi viene fatta girare una palla memorizzando l'ordine in cui gira. Ognuno deve chiamare il nome di chi nel cerchio stava prima mentre la palla deve passare di mano in mano nell'ordine inverso. Gioco teatrale per sviluppare il focus e la capacità di concentrazione.

DIXIT 1 – GIOCO DI CARTE

Le carte coperte e sparse su un piano, ognuno sceglie una carta dopo un tempo di riflessione, a turno la mostra e ne spiega il significato simbolico personale, che può essere di fantasia oppure legato al proprio vissuto. Il gruppo a turno condivide la propria visione sia della propria carta che quella degli altri partecipanti in un brainstorming di interpretazioni diversificate. Gioco rompi ghiaccio utile alla definizione del proprio linguaggio interpretativo nell'incontro/confronto con quello dell'altro.

DIXIT 2 – GIOCO DI CARTE

Le carte coperte e sparse su un piano, ognuno sceglie una carta. Si creano coppie o gruppi che lavorano separatamente alla costruzione di personaggi e situazioni suggerite o ispirate dalle carte. Dopo un tempo di riflessione e preparazione (10/15 min) le improvvisazioni vengono presentate agli altri partecipanti, seguite da un dibattito collettivo. Gioco di sviluppo della creatività.

DIXIT 3 – GIOCO DI CARTE

The cards are facing down and spread out on a table. Each player chooses a card. Pairs or groups are created that work separately to build characters and situations suggested or inspired by the cards. After a time of reflection and preparation (10-15 min), the improvisations are presented to the other participants, followed by a collective debate. A creativity development game.

SALTO A SCHIOCCO

La guida da un ritmo regolare e continuo con lo schiocco delle dita, a turno i partecipanti si aggiungono creando un ritmo corale. Mantenendo il ritmo a turno i partecipanti saltano sul posto. Un giro uno ad uno, poi due a due, tre a tre fino a saltare tutti insieme. Gioco di coordinamento ritmico collettivo.

CLASSI SOCIALI

un adesivo viene apposto sulla fronte di ogni partecipante con un numero crescente proporzionale al numero di partecipanti. Nessuno sa quale è il proprio numero (non va svelato e non si usano specchi) Si inscena una festa e a tutti viene dato il compito di fare amicizia con i numeri più alti. Gioco di consapevolezza sui ruoli e le classi sociali nella società moderna.



Sponsors & partners



Co-funded by
the European Union



Erasmus+

